



ÉTUDE DE GENRE :

LES HERO SHOOTERS



Les Hero Shooters



Dans le cadre du parcours portant sur les genres de jeux, j'ai choisi le genre des hero shooter. Le Hero shooter est une variante d'un shooter classique dans lequel le joueur incarne un "héro" bien spécifique au lieu d'incarner un personnage "générique" que tous les joueurs jouent simultanément.

Dans ce document, nous aborderons de multiples facettes correspondant à ce genre en allant de plus en plus vers le détail.

Sommaire

Intitulé du genre	7
Décryptage et étymologie du nom du genre	7
Explication du concept du genre	8
Genres similaires souvent confondus	8
Données supplémentaires	9
Contexte d'apparition	12
État de la scène vidéoludique lors de l'apparition du premier jeu	12
Jeu précurseur : Outtrigger	14
Le premier jeu du genre et toutes ses spécificités	14
Fiche Signalétique	14
Genèse et développement	14
Points clés du jeu qui en ont fait le précurseur du genre	15
Réception et héritage pour le genre	16
Jeu révélateur	17
Le jeu qui a lancé le genre	17
Fiche Signalétique	17
Genèse et développement	18
Points clés du jeu qui en ont fait le révélateur du genre	18
Réception et héritage pour le genre	19
Système de jeu et Gameplay	20
But du jeu du genre "Hero Shooter"	20
Système du jeu et gameplay associé	20
Exigences du jeu par rapport au joueur	21
Attentes du joueur par rapport au jeu	21
Historique	22
Liste détaillée des premiers jeux pertinents dans l'histoire du genre qui ont apporté leur pierre à l'édifice	22
Herzog Zwei	22
Outtrigger	22
Team Fortress Classic	22
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	23
Team Fortress 2	23
Triangle (V.1)	24
Personnalités	25
Suite de l'histoire des jeux majeurs	26

Liste détaillée de cinq jeux plus récents qui ont contribué et se sont démarqués	26
Battlefield heroes	26
Monday night combat	26
Primal Carnage	26
Evolve	27
Overwatch	27
Liste non exhaustive des jeux du genre	28
Saga de référence	32
Mécaniques	33
Le déplacement du personnage dans l'environnement	33
Le "Shoot"	35
Les compétences	36
Features	38
Les types de parties	38
Les modes de jeu	39
Les bonus de fin de partie	41
Gestion de la difficulté	42
Liste des éléments qui permettent de modifier la difficulté	42
Liste des éléments qui permettent de modifier la difficulté	45
Facile	45
Moyen	45
Difficile	45
Précision moyenne de 90%	45
Code du genre	46
Un FPS simplifié se voulant généralement plus casual et tout public	46
Une multitude de personnage tous différents les uns des autres	47
La coopération	48
La compétition	48
Univers associés	49
Triangle V2	51
État des lieux du genre : Le Public	54
Public historique, celui auprès duquel le genre est né	54
Le ou les publics actuels	55
État des lieux du genre : La scène actuelle	56
Où en est le genre aujourd'hui ?	56
Est-il toujours populaire ?	56
Qu'en est-il de la concurrence ?	57
Des jeux et studios majeurs qui font la loi ?	57

Assiste t-on à une nouvelle tendance qui annonce une évolution du genre ?	58
En terme de gameplay ?	58
En terme de technologie ?	58
Studios spécialisés	59
Projections futures du genre	60
?	63

Présentation du genre

I. Intitulé du genre

A. Décryptage et étymologie du nom du genre

Héro

Venant de l'anglais "héro". Les héros et les héroïnes sont des personnages réels ou fictifs de l'Histoire, exemplaires de la mythologie humaine ou des arts, dont les hauts faits valent qu'on chante leurs gestes. Ces derniers, édulcorés par la légende dorée des hagiographes, sont passés dans la légende populaire.



Par extension, le terme « héros » ou « héroïne » désigne le personnage principal d'une œuvre de fiction, quelles que soient les qualités dont il fait preuve. Si sa conduite ne correspond pas à un idéal (par exemple, s'il est lâche ou cupide), ce héros peut être qualifié d'antihéros.

Shooter

Shooter est un mot anglais signifiant "tireur". Dans le milieu du jeu vidéo, on parle de "jeu de tir" qui est un type de jeu vidéo. Ce genre teste souvent la vitesse du joueur et le temps de réaction. Habituellement, l'avatar a pour arme un pistolet ou une arme à longue portée. Le plus souvent, le but d'un jeu de tir est de tirer sur les adversaires et accomplir des missions sans que le personnage joueur meurt.



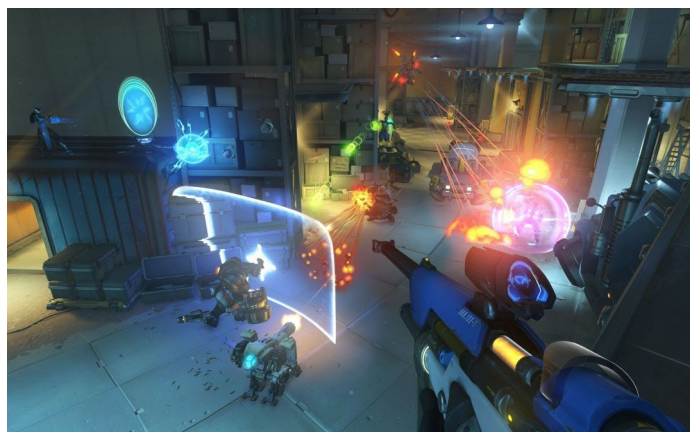
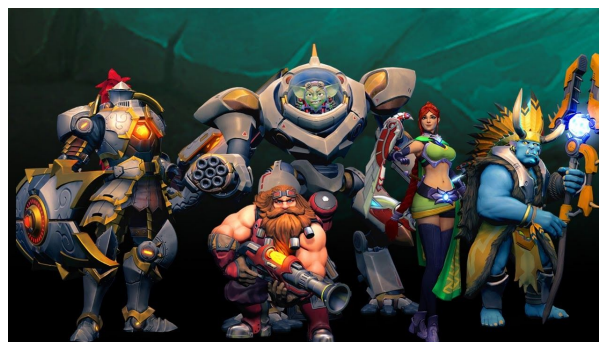
1. Explication du concept du genre

Le mot étant composé de deux mots, nous avons d'une part le "hero" qui représente un **panel de personnage que le joueur peut enrôler**.

Chacun de ces personnages ayant ses **propres capacités et compétences**. La plupart du temps, ces "héros" possèdent des **rôles particulier**, comme le rôle de:

- DPS [Dégât par seconde]
- Tank [les encaisseurs]
- Soutien/Healer [apportant une aide ou un regain de points de vie aux autres joueurs].

Certains ont des rôles ou des façons de jouer qui diffèrent légèrement, comme les offtank, les supports agressifs, les défenseurs, les flankers, les divers..

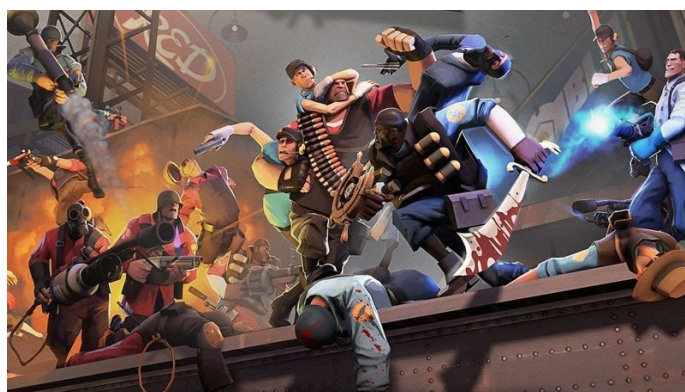


Et d'autre part, nous avons le "Shooter", donc un jeu de tir qui peut être à la **troisième personne**, la plupart du temps composé de deux équipes s'opposant sur du **Team Deathmatch** (Match à mort par équipe), de **l'escorte de convoi**, du **capture the flag** (capture de drapeau) ou encore du **king of the hill** (roi de la colline).

2. Genres similaires souvent confondus

Attention cependant à ne pas confondre les class based shooter et les **hero shooter**. Pour les class based shooter, donc les jeux de tirs basés sur un système de classe comme c'est le cas pour team fortress, qui permet aux joueurs d'enrôler plusieurs fois le même personnage ou la même classe.

Les hero shooter obligent très souvent les joueurs à ne sélectionner qu'une fois le même personnage qui a un **kit de compétence et un panel d'action qui lui est bien propre**.



Pour appuyer sur ce fait, généralement dans les hero shooter, le jeu et chaque personnage a un background plus ou moins fourni pour qu'on s'y attache et pour différencier l'origine des personnages, démontrant une fois de plus que chaque personnage est unique et possède ses particularités.

Il existe énormément de jeux similaires qui empruntent un des mots du titre, ressemblent fortement au genre, sans pour autant en faire partie. C'est notamment le cas des Shooters classiques, des tactical Shooter ou encore des MOBA qui utilisent le principe de héros, sans être des shooters pour autant.



Les hero shooters seront par ailleurs, fortement inspirés des MOBA en général en gardant le principe de compétences passives, actives et de compétence ultime uniques à chaque personnage.

3. Données supplémentaires

Quelque chose qu'on peut remarquer dans ce qui a été dit précédemment, c'est que certains termes comme **"tank"**, **"dps"**, **"healer"**, le fait de parler de **"background"**, **"d'équipement"** ou encore de **"kit de compétences"** n'est pas anodin.

Pourquoi ? Tout simplement parce que le hero shooter reprend également l'essence d'un RPG. L'allusion que nous pourrions avoir du titre serait le "Hero", en effet, dans la plupart des RPG ou des MMORPG on incarne un héros, se spécialisant dans une des branche de la trinité (dps-tank-healer).

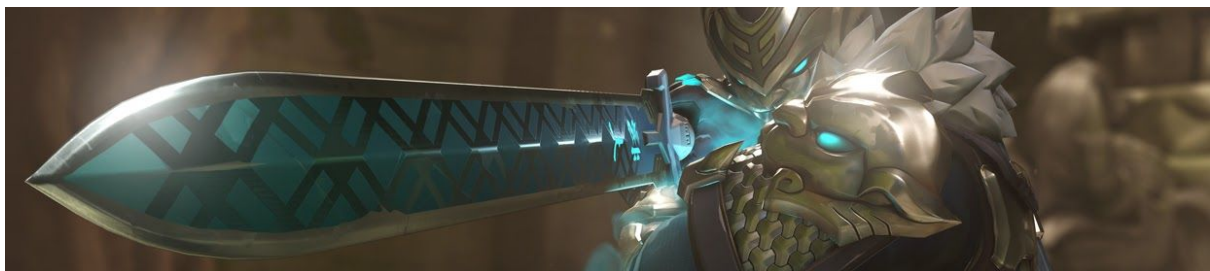


Pour résumer ?

Le Hero Shooter est une sous catégorie du genre "Jeu de tir", dans laquelle le joueur combat souvent en équipe face à d'autres joueurs en utilisant un personnage bien spécifique ayant son kit de jeu propre, et ce, sans avoir de personnages en doublon dans une équipe.



La plupart du temps, il n'y a **pas de progression d'équipement ou de compétences possible** de manière définitive en étant lié au compte du joueur par exemple. Et donc les seuls éléments débloquables sont **purement cosmétiques**.



Ces héros sont souvent triés en catégories ayant toutes une certaine utilité, forçant les joueurs à jouer sur la **coopération, la synergie et la stratégie** afin de vaincre les joueurs adverses.

Histoire du genre

II. Contexte d'apparition

A. État de la scène vidéoludique lors de l'apparition du premier jeu

Le genre tire ses racines de jeux de la fin des années 80'. En effet, à cette époque, les consoles telles que la Mega drive ou la Super NES battent leur plein et l'âge d'or de l'arcade arrive en fin de vie.



Durant cette décennie, un bon nombre de jeux sortira et gardera une place auprès des joueurs comme Pac-Man, les trois premiers Mario Bros., Castlevania, Metroid, Metal gear et j'en passe..



Pac-Man
1980



Mario Bros.
1983



Tetris
1984



Donkey Kong
1981



Arkanoid
1986



Prince of
Persia
1989



The Legend
of Zelda
1986



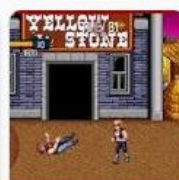
Dungeon
Master
1987



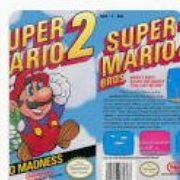
Castlevania
1986



Defender
1981



Double Dragon
1987



Super Mario
Bros. 2
1988



Le Manoir de
Mortevielle
1986



Super Mario
Bros. 3
1988



Out Run
1986



Bubble Bobble
1986

Mais ça n'empêche en rien certains jeux comme les Street Fighter de continuer d'avoir des fans, et par conséquent, commencer à inspirer le **principe de "héros" aux capacités uniques**.



Cependant, en 89 sort un jeu qui poussera le principe un peu plus loin, permettant à certains développeurs de faire germer des idées tournant autour d'un jeu de tir basé sur des personnages spécifiques.

Il s'agit d'un **jeu de stratégie en temps réel** développé par Technosoft et sorti en 1989 sur la

Mega Drive. Il sera appelé le précurseur des MOBA par certains et aura très probablement fortement inspiré les premiers Hero Shooter sans en être un pour autant.



III. Jeu précurseur : Outtrigger

A. Le premier jeu du genre et toutes ses spécificités

Après ce premier jeu qui aura inspiré de très bon succès comme Dune II, Warcraft et Starcraft et qui aura aussi à terme inspiré en partie les premiers Hero Shooter, une dizaine d'années se sont écoulées et le premier réel précurseur du genre fait son apparition.



1. Fiche Signalétique

- Outtrigger (アウトトリガー) est un jeu vidéo de tir à la première et troisième personne
- développé par Sega AM2, sous la direction de Hiroshi Kataoka
- pour borne d'arcade "Sega NAOMI" et pour la Dreamcast.



2. Genèse et développement



Le jeu a été lancé en 1999 pour les salles de jeux électroniques et a ensuite été transféré sur Dreamcast en 2001, où le jeu reçu un mode multijoueur en ligne pour un maximum de six joueurs.

Cependant, cette fonction avait été retirée de la version européenne avant la sortie de la version, mais le mode multijoueur en écran partagé est conservé.



Le jeu peut tout aussi bien être joué à partir d'une vue à la première comme une vue à la troisième personne.



3. Points clés du jeu qui en ont fait le précurseur du genre

Les points clés de ce jeu qui en ont fait un précurseur et qui ont entre autre valu son succès proviennent de son gameplay atypique.

- En effet, le joueur doit choisir parmi l'un des quatre personnages disponibles avant d'entrer dans le feu de l'action.
- Chaque personnage possède une spécialité en matière d'armes (comme les fusils à impulsion laser ou les fusils de tireur d'élite), ainsi que différents attributs (tels que la vitesse et la capacité de sauter).

En plus des personnages par défaut, il existe un mode d'édition permettant aux joueurs de créer leur propre personnage en combinant les armes d'autres personnages.



4. Réception et héritage pour le genre

Le jeu a été généralement bien reçu. À sa sortie, le magazine Famitsu a attribué **33 sur 40** à la version Dreamcast du jeu. IGN a attribué à Outtrigger une note de **8,6 sur 10**, louant le gameplay, le qualifiant de "rafraîchissant" et les graphismes, le qualifiant de "l'un des meilleurs tireurs à la première personne", critiquant cependant la configuration de contrôle de la version Dreamcast.



Edge a marqué la version européenne du jeu **7 sur 10**. Ils ont déclaré que "AM2 a incorporé ingénieusement le design de jeu japonais typique et son héritage d'arcade" avec la mécanique FPS, donnant ainsi "quelque chose d'assez rafraîchissant" et de "territoire relativement nouveau". Ils ont félicité Outtrigger pour ses environnements "colorés et vivants", ses personnalités de caractère uniques, son action rapide et son système complexe, mais ont critiqué la suppression du mode multijoueur en ligne de la version européenne.

On se doute bien ce qu' Outtrigger aura laissé derrière lui pour la suite des événements, c'est à dire les personnages sélectionnables aux sets d'équipement et d'habiletés prédéfinis.



IV. Jeu révélateur

A. Le jeu qui a lancé le genre

Le “**jeu qui a lancé le genre**” est un cas réellement particulier. En effet, le jeu en question n’est **-pas-** un Hero Shooter. Point étonnant me direz vous.

Je l’ai déjà mentionné un peu plus haut en parlant de genres qu’il ne fallait pas confondre, plus précisément quand je parlais de Class Based Shooter.

Je parle bien évidemment de Team Fortress. Cependant, successeur officiel Team Fortress 2 se sera fait une place encore plus importante dans le monde du jeu vidéo.



Pourquoi parlerais-je d’un genre qui n’est pas sujet à cet étude me direz vous ?

Parce que dans l’imaginaire collectif, Team Fortress 2 (abrégé TF2) EST un Hero shooter, et de ce fait, le genre “Hero Shooter” s’est développé grandement à partir de cette base et de ce jeu. Il était donc indispensable d’en parler

1. Fiche Signalétique

Team Fortress est un Class based shooter multijoueur sorti en **Septembre 1996** sur Windows, Mac et Linux à partir du moteur id Tech 2.



Team Fortress 2 successeur de TF Classic est lui développé par Valve Corporation. il garde le même principe et le même gameplay pour un faire un standalone.

Sorti le **10 Octobre 2007** sur Linux, Mac, PlayStation 3, Windows, Xbox 360, Il possède un mode multijoueur en ligne via steam notamment.

2. Genèse et développement



Team Fortress est un Class based shooter créé par trois étudiants: Robin Walker, John Cook et Ian Caughley. Le jeu est en réalité un mod de Quake, premier du nom.

TF2 Quant à lui reprend le concept de TF1 et est développé dans les bureaux de Valve corporation entre autre par deux des développeurs de la version originale, c'est à dire Robin Walker et John Cook. Le jeu sera créé à partir du moteur GoldSrc, moteur utilisé pour Half-life notamment.

Le projet aura commencé en **1998**. Le jeu se voulait être un jeu avec une esthétique de guerre moderne, avec un commandant ayant une vue globale de la carte et donnant des indications aux joueurs qui pourraient se parachuter en fonction des ordres reçus.

À partir des années 2000, Valve et l'équipe fit silence radio jusqu'en 2006 (le jeu se verra d'ailleurs attribuer l'étiquette de "Vaporwave"). Cette année là, Valve annonça enfin des nouvelles. Le style graphique fut totalement repensé pour arborer un style **très cartoonesque** des **classes très stéréotypées** et **très facilement reconnaissables au premier coup d'oeil**. Le jeu sort finalement en version **Pay to play** en 2007 avant de passer définitivement **Free to play** en 2011.



3. Points clés du jeu qui en ont fait le révélateur du genre

Plusieurs points importants ont fait leur apparition ici, tous aussi importants les uns que les autres.

- Un gameplay un peu plus nerveux tout en ayant des contrôles plus fluides et plus système général plus casual. On retrouve très souvent ce style cartoon "**tout public**" dans les Hero Shooter importants de nos jours, ainsi qu'un très bon contrôle sur son personnage en général.
- Le côté RPG que l'on retrouve à peu près partout, c'est à dire la trinité "**DPS - Healer - Tank**" avec un poste "**défenseur**" qui fait son apparition.
- Le côté stratégique franchement inspiré des MOBA en offrant des parties se jouant beaucoup plus sur les objectifs que sur le kill pur.
- Et pour finir, le dernier mais pas des moindres, Je parle bien évidemment des classes ! Chacune faisant partie d'une des catégories ci dessus, notamment le **Soldier**, personnage simple et équilibré que l'on dans tous les Hero FPS pour

débuter, **Sniper**.. le sniper.., **Pyro** le taré du corps à corps, **Heavy** le tank, **Medic** le healer et j'en passe...

4. Réception et héritage pour le genre

Team Fortress aura été aimé, Team fortress l'aura été encore plus. Il était attendu et il a fait des heureux. Très bien reçu par les joueurs, comme par la critique..



TEAM FORTRESS 2 PC

Electronic Arts , Valve Software | Release Date: Oct 10, 2007

Summary Critic Reviews User Reviews Details & Credits Trailers & Videos

92 Metascore
Universal acclaim
based on 17 Critics

9.1 User Score
Universal acclaim
based on 6264 Ratings

Your Score 0

.. le jeu reste à ce jour le jeu le plus populaire de la plateforme, comptant le plus de joueur sur steam avec un total de **50 191 347 joueurs** dont **près de 50 000** connexion quotidiennes, ce qui en fait le **9ème** jeu le plus joué sur steam.

Le jeu aura et continue de marquer les joueurs encore aujourd'hui pour son aspect déjanté, fun et amusant, il aura surfé sur la mode des Class Based Shooter, et par la même occasion lancé la mode des Hero Shooter tels que nous les connaissons aujourd'hui.

Les points importants qui ont font partie de son essence même sont très souvent retrouvés, à tel point qu'à la sortie de certains jeux comme Paladin ou Overwatch on a vu des discussions et des topics à tout va, insultant les développeurs de plagieurs...



V. Système de jeu et Gameplay

A. But du jeu du genre “Hero Shooter”

Dans la plupart des modes de jeu classiques, une partie se joue avec deux équipes opposées. Le but en général est donc de vaincre l'équipe adverse en partie ou totalement pour réussir à occuper un objectif en un temps donné afin de valider un point.



B. Système de jeu et gameplay associé

Pour résumer, un Hero Shooter est un **jeu de tir** qui se joue **presque exclusivement à la première personne** et **exclusivement en multijoueur en ligne**.



On y incarne des **personnages toujours très spécifiques** avec leurs particularités bien à eux, autant en terme de compétences que d'arsenal.

C'est un jeu où le **travail d'équipe est très important**, on y retrouve des **aspects importants de RPGs et de MOBAs** comme les rôles de personnages et les objectifs à capturer ou à défendre.

C. Exigences du jeu par rapport au joueur

Le jeu va demander au joueur d'être un **minimum stratégique**, de **gérer convenablement ses temps de rechargements, ses munitions** si il y a etc..

Mais le jeu demandera avant tout une **grande coopération et une bonne synergie** entre les joueurs, si possible de **parler vocalement** pour donner des instructions et agir en équipe soudée pour prendre un objectif, ou le défendre.

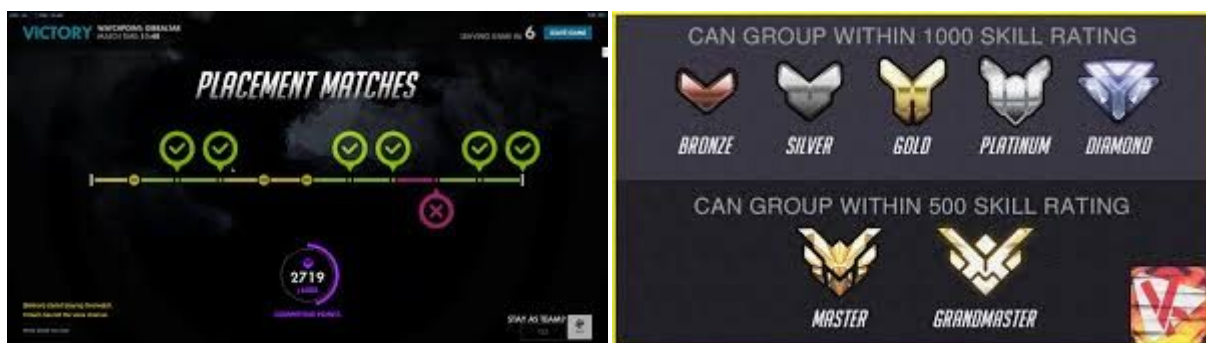
Un joueur devra bien évidemment avoir une **bonne maîtrise de son périphérique**, que ce soit clavier/souris ou manette, pour **viser rapidement et correctement**.

D. Attentes du joueur par rapport au jeu

En général, un Hero Shooter est un jeu qui se veut assez simple, facile à prendre en main, rapide à lancer et sans prise de tête. (Même si l'élément "sans prise de tête" est relativement dur à trouver aujourd'hui... Bref.)

Après ça, tout dépend du joueur. Un joueur veut **lancer une simple partie classique sans prise de tête**.

il peut, s'il veut **augmenter de rang, son niveau personnel et se mesurer aux meilleurs joueurs**, il peut tout aussi bien le faire en faisant des parties dites "classées" qui le placeront sur une échelle prédéfinie en fonction de son niveau, le faisant affronter des joueurs plus ou moins forts.



VI. Historique

Liste détaillée des premiers jeux pertinents dans l'histoire du genre qui ont apporté leur pierre à l'édifice

1. Herzog Zwei

Nous avons déjà vu ce jeu au début du document, je ne vais pas trop m'étendre dessus. Rappelons juste que Herzog Zwei est un **jeu de stratégie en temps** réel développé par Technosoft et sorti en 1989 sur la Mega Drive.

Le point important de ce jeu reste le fait que nous avons la possibilité de choisir parmi des vaisseaux prédéfinis ayant chacun leur particularités bien précises.



2. Outrigger

Outrigger a été le premiers réel Hero Shooter reconnu comme tel. Il s'agit d'un jeu vidéo de tir à la première et troisième personne développé par Sega AM2, sous la direction de Hiroshi Kataoka pour borne d'arcade "Sega NAOMI" et pour la Dreamcast.

Les joueurs pouvaient choisir entre 4 personnages ayant des particularités et leur armes propres.



3. Team Fortress Classic

Team Fortress est un Class based shooter multijoueur sorti en **Septembre 1996** sur Windows, Mac et Linux à partir du moteur **id Tech 2**. Il s'agit d'un mod de Quake qui fut très apprécié, à tel point que Valve en fit un standalone.

Le jeu permettait d'incarner différentes classes et de jouer en équipe pour se focaliser sur les objectifs plutôt que le nombre de frags effectués.



4. Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict est un jeu vidéo de tir à la première et à la troisième personne développé par Epic Games et Digital Extremes et publié par Midway Games sur Xbox et sorti en 2005.

Il s'agit d'un jeu orienté **multijoueur** proposant un total de 6 modes de jeux. Le jeu possède un **roster de 14 personnages**, tous des références de la licence UNREAL.

Chacun ayant bien entendu une particularité, dans ce cas, une arme de corps à corps unique et des capacités tout aussi uniques.



5. Team Fortress 2

Team Fortress 2 successeur de TF Classic est lui développé par Valve Corporation. il garde le même principe et le même gameplay pour un faire un standalone.

Sorti le **10 Octobre 2007** sur Linux, Mac, PlayStation 3, Windows, Xbox 360, Il possède un mode multijoueur en ligne via steam notamment.

TF2 reprend donc les codes de son prédécesseur, mais en mieux, en standalone, et avec un gameplay exclusivement centré sur la synergie et le travail d'équipe.



VII. Triangle (V.1)



Pour ce premier triangle, le choix était déjà tout fait. Nous avons tous nos jeux et les répartir était plutôt logique.

La zone prend beaucoup de place dans la partie "Action", car les **hero shooters** se veulent en général très nerveux, mais pour les précurseur et notamment Herzog Zwei, certains jeux sont très poussés action ou réflexion mais ne sont pas encore très centrés dans la zone.

Pour le triangle comportant les premiers jeux de référence, le résultat risque d'être significativement le même. En effet, les "premiers jeux de référence" sont les jeux révélateurs, le genre du **Hero shooter** n'était pas très répandu jusqu'en 2015, et il est encore assez peu fourni. De ce fait, je risque de faire un mélange de jeu entre les "Précurseurs" et les jeux "connus" de nos jours, qui rempliront le triangle V.2

VIII. Personnalités

Nouveau soucis par rapport au genre en question. Le tout étant peu répandu, il n'y a pas de réelle personnalité qui aura drastiquement donné un tournant au genre, le popularisant et lui donnant des codes.

La seule personnalité qui me viennent naturellement n'est autre que Jeff Kaplan, vice-président de Blizzard Entertainment et Game Director d'Overwatch. Sauf que dans ce cas précis, Jeff est plus réputé pour ses "patchnote vidéo" et surtout son aspect de meme vivant.

Mais à part cette personnalité pour le moins étrange et amusante, il n'existe pas réellement d'autre "visage" pour le genre du Hero Shooter.

When Jeff Kaplan see's you're having too much fun with your main.



IX. Suite de l'histoire des jeux majeurs

Liste détaillée de cinq jeux plus récents qui ont contribué et se sont démarqués

1. Battlefield heroes

Battlefield Heroes est un jeu de tir à la troisième personne en multijoueur orienté sur le jeu d'équipe, disponible en ligne depuis 2009. Le jeu est développé par Digital Illusions CE et édité par Electronic Arts. Ce jeu aux graphismes cartoon est basé sur le modèle économique free to play et est financé par le micropaiement.

Micropaiements qui en auront fait un Pay to Win et qui auront fait fuir la communauté par la même occasion.

Les mises à jour du jeu sont stoppées au cours de l'année 2014, et les serveurs ont fermé le **14 juillet 2015**

[Lien de la musique juste pour le fun et les souvenirs](#)



2. Monday night combat

Monday Night Combat est un jeu de tir développé par Uber Entertainment et publié en 2010.

Monday Night Combat est un **class based shooter** en vue à la troisième personne dans lequel deux équipes s'affrontent dans un cadre de combat fictif similaire à celui d'un titre de tower defense. Les concurrents de chaque équipe sont des clones et **le but est de détruire le Moneyball de l'autre équipe.**

Le jeu fut assez bien reçu par la critique et par les joueurs à sa sortie.



3. Primal Carnage

Primal Carnage est un class based shooter sorti sur PC, c'est un jeu multijoueur en ligne **asymétrique** lancé en **octobre 2012**, créé par l'équipe de développement indépendante Lukewarm Media et publié par Reverb Publishing. Le jeu oppose un groupe d'humains armés à des dinosaures prédateurs dans divers scénarios de combat. Le jeu



humain prend la forme d'un jeu de **tir à la première personne**, tandis que les dinosaures sont contrôlés à partir d'une **perspective à la troisième** personne.

4. Evolve

Evolve est un jeu vidéo du type **FPS coopératif** développé par Turtle Rock Studios, publié par 2K Games et édité par Take-Two Interactive. Le jeu qui se déroule dans un univers de science-fiction, a été dévoilé en décembre 2012, lors de la faillite de THQ, qui était précédemment propriétaire des droits d'édition.

Evolve était selon moi une petite pépite de game design proposant des parties asymétriques à 4 contre 1 avec des persos tous uniques et charismatiques, ce qui a d'ailleurs été reconnu par la critique et par les joueurs. Malheureusement, le jeu était destiné à mourir avant même de sortir à cause d'une série de mauvais choix de l'éditeur et de l'équipe marketing.



5. Overwatch

Overwatch est un jeu vidéo de **tir en vue subjective**, en équipes, en ligne, développé et publié par Blizzard Entertainment. Le jeu a été annoncé le 7 novembre 2014 à la BlizzCon, et a été commercialisé le 24 mai 2016 sur **Windows, PlayStation 4 et Xbox One**.

Si on devait citer une référence en terme de **Hero shooter**, ça serait indéniablement ce jeu. Jeu qui aura fait un buzz monstrueux et qui aura eu une quantité faramineuse (sans mauvais jeu de mot) en très peu de temps. Par ailleurs, ce n'est pas pour rien que les personnages enrôlés sont littéralement des "héros".



X. Liste non exhaustive des jeux du genre

Une fois de plus, la quantité de jeu relative au genre sera très limitée surtout si je me limite exclusivement aux jeux sortis entre les précurseurs et le révélateur. Je vais donc lister tous les jeux qui n'appartiennent pas forcément au genre (les Class Based et certains jeux plus axés MOBA)

Date	Titre	Développeur	Thème	Support original
1989	Herzog Zwei	TecnoSoft	Futuriste - Mecha	Mega drive
1999	Team Fortress Classic	Valve (dans un second temps)	Guerre moderne	PC
1999	Outrigger	Sega AM2	Futuriste	Arcade, Dreamcast
2005	Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	Epic Games	Futuriste	Xbox
2007	Team Fortress 2	Valve	Déjanté ?	PC
2007	Shadowrun	FASA Studio	Futuriste	Windows, 360
2009	Cyber Driver	Taito Corporation	Futuriste - Mecha	Arcade
2009	Borderlands (PvE)	2K Games	Post-apo	PC, PSP, PSVita, PS3/4, 360/one
2009	Gunslinger Stratos	Byking	Futuriste	Arcade
2009	Battlefields Heroes	Digital Illusions CE	BF Déjanté	PC
2010	Monday Night Combat	Uber Entertainment	Futuriste	Windows, 360
2011	Mega Man 8-Bit Deathmatch	Mega Man 8-Bit Deathmatch	Néo-rétro Megaman	Windows
2011	Final Combat	Xunlei	Copie chinoise de TF2 (littéralement)	PC
2012	Primal Carnage	Lukewarm Media, Circle 5 studio	Dinosaures	Windows
2012	Tribes Ascend	Hi-Rez Studio	Futuriste	Windows
2013	Nosgoth (fermé)	Psyonix	Chasse au vampire	Windows
2014	Depht	Digital Confectioners	plongée sous marine	Windows
2014	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	Electronic Arts	Plantes et Zombies	PC, PS3/4, 360/One

2015	Dirty Bomb (beta ouverte)	Splash Damage	Futuriste	Windows
2015	Evolve (RIP)	2K Games	Futuriste	PC, PS4, One
2015	Rainbow Six: Siege	Ubisoft Montréal	Antiterrorisme	PC, PS4, One
2015	Block N Load	Jagex	?	Windows
2016	Battleborn	2K Games	?	Windows, PS4, One
2016	Ghost in the Shell: First Assault Online (fermé)	Neople	Ghost in the Shell	Windows
2016	Overwatch	Blizzard Entertainment	Futuriste	PS, PS4, One
2016	Paladins	Evil Mojo Games	Futuriste	PC, PS4, One, Switch
2016	Paragon (fermé)	Epic Games	Futuriste	Windows, PS4
2017	Gigantic (fermé)	Motiga	?	PC, One
2017	Law Breakers (fermé)	Boss Key Production	Futuriste	Windows, One
2018	Quake Champions	Bethesda Softworks	Futuriste	Windows
TBA / Paused	The Amazing Eternals	Digital Extremes	Futuriste ?	Windows
TBA / Cancelled	Battlecry	Bethesda Softworks	?	?

Que constate-t'on ?

- Déjà, cet aspect de “héros” au kit de compétences et/ou d’armes unique est assez récent. En effet, avant 2000, nous n’avons eu que trois jeux ressemblant plus ou moins à ce genre.
- Entre 2000 et 2005, il n’y a pas eu grand chose pour ne pas dire rien du tout. (J’ai sans doute manqué les rares jeux durant cette période, même si j’ai bien fouillé partout)
- Entre 2005 et 2010, il y a eu quelques jeux se rapprochant déjà plus du genre tel qu’il est aujourd’hui, ayant chacun leur petites particularités.
- Entre 2010 et 2014, il y a eu pas mal de nouveautés, de développeurs qui se sont essayés au genre avec leur particularité ou leur thèmes une fois encore.
- Les années 2015 et 2016 ont été “l’âge d’or” du **Hero shooter** avec Overwatch notamment, qui aura réussi à toucher un très large public. Certains disent que le genre du **Hero Shooter** est mort aussi vite qu’il est né, ce qui n’est pas totalement

faux. Cependant, je pense également qu'il y aura sans doute de très bonnes surprises avant que le genre ne meure complètement.

- 2017 et 2018 auront été très pauvres en **Hero Shooter**, démontrant que le summum du genre a sans doute été atteint, ce qui baisse sans doute l'envie des développeurs de réaliser un nouveau **hero shooter**.

Que peut-on en conclure ?

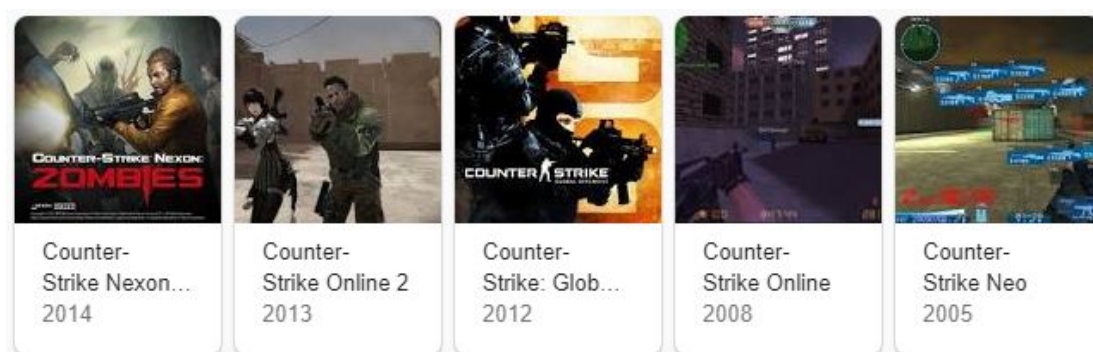
- D'après la forte croissance en 2015-2016 et la forte baisse à partir de 2017, on peut voir que ce genre aura été éphémère un peu comme l'auront été les "hunger games" il y a quelques années également.
- Pour les jeux qui sont sortis, il fallait vraiment se démarquer et se battre pour ne pas périr à cause des mastodontes déjà présents, de leur publicité et par manque de joueur en général. Comme ça a été le cas pour Gigantic ou Law Breakers. Certains jeux sont aussi morts à cause d'une très mauvaise gestion de leur système économique et de leur images comme ça aura été le cas pour Evolve par exemple.

Coeur du genre

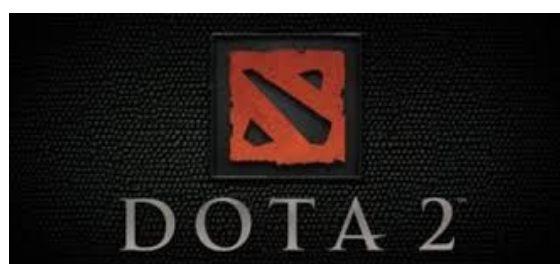
XI. Saga de référence

Ici, encore une fois, je risque d'être bloqué pour la saga de référence. Comme nous l'avons vu dans le point précédent, les **Hero Shooter** ne se sont popularisés que très récemment, et ils sont actuellement en fort déclin avec une baisse très importante de sorties de jeux du genre depuis 2017.

Je pourrais parler de différentes saga de genres proches ou de des genres parents au **Hero shooter**, comme les Counter Strike..



Les DOTA...



Mais au final, tout cela ne rimerait pas à grand chose à part remplir, histoire de remplir. Et je pourrais également essayer d'anticiper la chose et de me projeter pour donner des possibilités de futures saga, mais je pense honnêtement qu'il n'y aura pas de saga d'un **Hero Shooter** car le genre est d'ores et déjà fortement en déclin.

De plus, les jeux déjà existant qui fonctionnent vraiment, comme Overwatch, Paladins, et en seconde mesure Rainbow Six: Siege, se veulent être des "games as a service", autrement dit des jeux qui perdureront dans la durée grâce à des ajouts réguliers pour continuer d'apporter un lot de fraîcheur au jeu en question. Ce qui implique que pendant ce temps, il est fort probable qu'une suite ne soit pas envisagée, ou en tout cas pas dans les premières années de développement.

XII. Mécaniques

Dans cette partie, nous allons donc étudier le **coeur du genre en question**, c'est à dire les **différentes mécaniques qui interviennent en jeu**, et sur lesquelles le joueur a le contrôle. Nous passerons outre la sélection de personnages et les phases précédant le lancement d'une partie pour se focaliser directement sur le jeu en lui même.

Pour ce faire, j'aborderais les différentes **mécaniques** par "blocs" que représentent les **Gameplay**. Dans chacun de ces blocs, nous aborderons d'abord les mécaniques principales, puis les mécaniques secondaires et moins courantes. La ligne de séparation marque donc différence entre mécaniques principales et secondaires.

1. Le déplacement du personnage dans l'environnement

Pour rappel, le déplacement consiste à amener son personnage d'un point A ver un point B, pour ce faire, il peut se servir d'une multitude de mécaniques, point qui est accentué par les compétences spécifiques à certains personnages.

1. Marcher

La mécanique de base du déplacement, elle permet tout simplement de se déplacer au sol, à vitesse constante.



2. Courir

La course n'est pas présente dans tous les **Hero shooter** comme mécanique principale contrairement à ce qu'on pourrait penser. Elle permet d'augmenter la vitesse de marche pour parcourir une distance plus vite

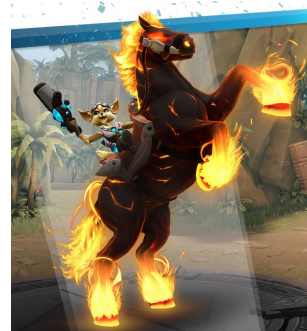
3. Sauter

Le saut permet de parcourir une petite distance verticale, ce qui permet d'être légèrement plus mobile et de sauter sur ou au dessus de certains éléments du décors.



1. Conduite de véhicule/cheval

Cette mécanique existe sur certains jeux, elle permet d'aller plus vite que la course, ou de la remplacer tout simplement, mais nécessite un temps d'activation et empêche le joueur d'attaquer pendant qu'il conduit.

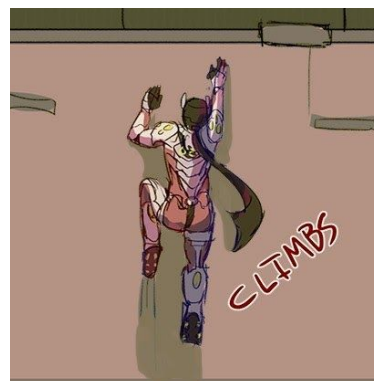


2. Voler et planer

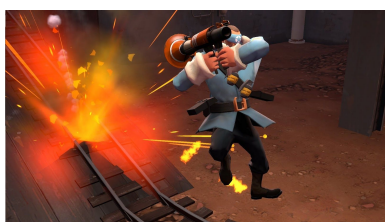
Pour certains jeux comme Evolve, il s'agit d'une mécanique principale. Mais pour la quasi majorité, il ne s'agit que d'une spécificité relative à un personnage ou à une classe bien spécifique, dans le cas des Class Based Shooter.

3. Grimper

Une particularité à certains personnages représentés comme "agiles", cette mécanique permet de s'accrocher à un rebord voir de grimper littéralement à un mur sur une certaine distance, offrant beaucoup de verticalité.



4. Rocket Jump



Mécanique bien connue des joueurs de Quake et encore utilisée dans un certain nombre de jeux comme TF ou encore Paladins. Elle consiste à se servir de l'explosion créée par une arme du joueur pour s'auto propulser afin d'atteindre des distances et des hauteurs plus élevées.

5. Dasher

Mécanique simple qui consiste à parcourir une certaine distance en occasionnant ou non des effets de contrôles ou des dégâts.

6. Se téléporter

La téléportation est bien connue mais elle prend une multitude dans le genre. Téléportation instantanée ou castée, permettant de téléporter les équipiers ou non...

2. Le “Shoot”

Le “Shoot” représente les **mécaniques de tir**, c’est à dire tout ce qui est utilisé par le joueur pour **faire perdre des points de vie à l’adversaire avec son arme principale**, dont l’utilisation est quasi voir totalement illimitée, et dont le temps de recharge, aussi appelé **cooldown** est relativement faible, voir inexistant

1. Viser (déplacement caméra)

Avant de tirer, il pour éliminer un adversaire, il faut bien amener son curseur sur sa cible. Il s’agit de la mécanique “primaire” du tir.

2. Tirer

Une fois que le curseur est centré sur la cible, il faut appuyer sur un bouton pour que l’arme du personnage entre en action et fasse des dégâts à la cible en question.

3. Viser (zoom)

C’est une mécanique qu’on ne retrouve pas sur tous les personnages dans tous les **Hero Shooter**, mais elle existe sur une certaine partie d’entre eux malgré tout. Je parle de la visée permettant de zoomer avec plus ou moins d’intensité. On retrouve très souvent cette “visée” sur les personnages dits “snipers”.



Pour les mécaniques secondaires suivantes, nous avons affaire à des cas un peu particuliers. En effet, il ne s’agit pas de mécaniques directement liées et intégrées au jeu, mais plutôt de compétences des joueurs, mixées avec certains éléments et paramètres du jeu pour en ressortir un résultat qui permet d’améliorer les performances en jeu.

1. Quick Scope

Cette manipulation consiste à utiliser une visée zoom d’un personnage et de tirer avant même que l’animation d’apparition du viseur ne soit entièrement terminée. Cela permet de gagner une précision maximale, comme si on visait avec le viseur entièrement déployé, mais en beaucoup moins de temps.

2. Maîtrise du tir (armes automatiques)

La maîtrise du tir consiste en deux micromécaniques. Nous avons la **gestion du spray** (ou la gestion de la dispersion des balles) qui consiste à tirer en continu, tout en gardant un groupage le plus précis possible lors du tir. Et le **“One-tap”** qui consiste à ne tirer qu’une (voir quelques) balles à la fois pour garder la meilleure précision possible.

3. Les compétences

Les compétences font partie intégrante du **kit du personnage**, en effet, c’est en grande partie elles qui créent l’identité du personnage en question. Elles peuvent avoir plusieurs rôles, notamment **offensif** ou **défensif**, mais elles peuvent également servir au **déplacement** comme nous l’avons vu plus haut, à **soigner**, à **améliorer certaines capacités** d’autres joueurs, à **déployer des systèmes de défense** etc..



1. Utiliser les bonnes compétences au bon moment

Cela relève plus du joueur que le jeu en lui-même, mais les compétences possèdent différentes **mécaniques**. En effet, on peut utiliser une **compétence offensive** pour occasionner plus de dégâts si l’adversaire se trouve à découvert, on utilise un **bouclier** pour protéger une zone, un allié ou soi-même si le tir ennemi devient trop embêtant, **soigner** ses alliés ou soi-même si la vie commence à fondre à vue d’œil, Construire une **tourelle pour défendre** un endroit pendant que le joueur n’y est pas et bien plus encore.

XIII. Features

Pour les features, ce sera assez compliqué d'établir une liste propre au genre.. En effet, chaque jeu a ses spécificités, mais il y a quelques points qui reviennent très généralement.

1. Les types de parties

Ici, nous retrouvons des éléments similaires aux **mobas** et aux **FPS**, c'est à dire les différents types de parties que le joueur peut lancer.

- Les **Quick play**, ou "**Parties rapides**", qui sont les **parties classiques**, c'est à dire les parties que l'on lance très généralement quand on ne veut pas se prendre la tête, pour s'entraîner sur un personnage ou jouer en mode détente. Pour cela, il suffit de lancer une partie rapide, le jeu nous place avec et contre des joueurs de notre niveau (techniquement) et on joue simplement puis la partie se termine et on débloque généralement de l'XP et de la monnaie.
- Les **Ranked**, aussi appelées "**Parties classées**" en français. Ici on ne rigole plus vraiment, quand on passe en partie classé, on passe en mode sérieux et on se donne à fond pour gagner. En effet, les **parties classées** permettent de représenter le niveau du joueur appelé "**Classement**", à l'aide d'un système propre à chaque jeu bien souvent. Un bon joueur sera classé à un plus haut niveau, et pour certains, le classement compte beaucoup !
- Les parties dites "**arcade**", qui regroupent souvent plusieurs **mini-jeux plus simples mais aussi plus fun** qui sont purement détente, plus rapides et souvent apportent souvent plus d'action au jeu.

2. Les modes de jeu

En général un Hero Shooter possède plusieurs modes de jeu. La plupart du temps, il s'agit de:

- La **capture de point**, soit deux ou trois points à capturer, une équipe jouant l'attaque et l'autre la défense.



- L'**escorte**, où il faut amener un objectif jusqu'à une certaine distance, une équipe faisant le rôle d'escorte, l'autre de l'interception.



- Le **KOTH** ou king of the hill qui consiste à rester le plus longtemps sur un point au centre de la carte sans ennemi pour "capturer" la zone en question



- Le **Capture the flag**, en français capture de drapeau, qui consiste à aller chercher un objectif dans la base advers et la ramener dans sa base, le tout en survivant en cours de route.



Pour ces modes de jeu dits “classiques”, le principe est souvent le même. On lance une partie seul ou avec des amis, le jeu nous place dans une partie avec des équipiers et des adversaires, on sélectionne un héros unique par équipe et le jeu se lance. À partir de là, il n’y a plus qu’à jouer de la gâchette ou du clic.

3. Les bonus de fin de partie

J'ai mentionné les récompenses à plusieurs reprises donc nous allons enfin les aborder pleinement ici.

- **L'expérience** est quelque chose de très récurrent dans le milieu, voir omniprésent. Pour certains jeux, l'expérience (abrégée "xp") sert juste à **augmenter de niveau** et à **débloquer certains accès dans le jeu**, notamment des modes ou encore les **ranked** et reste purement symbolique du niveau du joueur à part ça. Dans certains autres, les niveaux permettent de débloquer des récompenses diverses et variées.
- La **monnaie** est elle aussi extrêmement répandue, ceci dit, son utilisation diffère d'un jeu à l'autre. Pour certains jeux, notamment les free to play, cette monnaie sert à **débloquer des personnages**. Pour d'autres, souvent les buy to play, la monnaie sert uniquement pour des éléments cosmétiques. Bien évidemment, il existe des micro transaction pour la monnaie du jeu la plupart du temps, c'est comme cela que fonctionnent les free to play en l'occurrence.
- Les **points de classement** qui portent différents noms en fonction du jeu où on les trouve. Ils s'obtiennent après une victoire en partie classée, ou se perdent en cas de défaite. À terme, ils forment l'**Elo** du joueur, c'est à dire son niveau dans le classement.



- Les **Lootboxes**, que l'on retrouve désormais dans beaucoup de jeux. Elle s'obtiennent par **microtransaction**, après un niveau ou un palier de niveau, ou encore en récompense de fin de saison des parties classées. Et très souvent, elle permettent d'obtenir des éléments purement cosmétiques plus ou moins "**rares**"

XIV. Gestion de la difficulté

Nouvelle difficulté ici étant donné que le **Hero Shooter** est un genre quasiment exclusivement multijoueur. Je vais tout de même répondre à la question, même si la réponse sera relativement succincte.

1. Liste des éléments qui permettent de modifier la difficulté

- Gestion de la difficulté relative aux mécaniques et aux features

Le soucis étant que **les mécaniques ne changent pas**, sauf en cas de patch d'équilibrage, **la difficulté ne change pas directement en parallèle**, à cause de ses mêmes mécaniques.

Ceci dit, la difficulté est en **constante adaptation pour le joueur**. À chaque fois qu'un joueur lance une partie, peut importe le mode de jeu, le type de partie, le jeu prend en compte le résultat et génère une valeur grâce à un algorithme, au fonctionnement exact bien souvent inconnu des joueurs.



RANK	NAME	RATING	WINS	LOSSES
1	Shipa	5070	55	7
2	Dynouh	4901	109	58
3	thBAAS	4835	45	14
4	smutny1221	4786	122	46
5	Notreve	4730	43	12
6	Simsiloo	4718	8	0
7	náda	4716	101	54
8	SuperDash	4656	51	15

Cette valeur est appelée "**MMR**", ce qui signifie le "**matchmaking rating**". Cette valeur est prise en compte lors du matchmaking, c'est à dire la phase de recherche avant le lancement d'une partie où **le jeu place automatiquement le joueur avec et contre d'autres joueurs de même niveau**.

De ce fait, le joueur se trouve en permanence placé avec un niveau de difficulté correspondant à son niveau de jeu global.

- Gestion relative aux éléments de jeu

Les seuls éléments littéralement en jeu qui influent directement sur la difficulté sont assez précis et concernent souvent la même chose:

- La hitbox des personnages
- Le headshot fonctionne ou non
- La hitbox de la tête si le headshot fonctionne

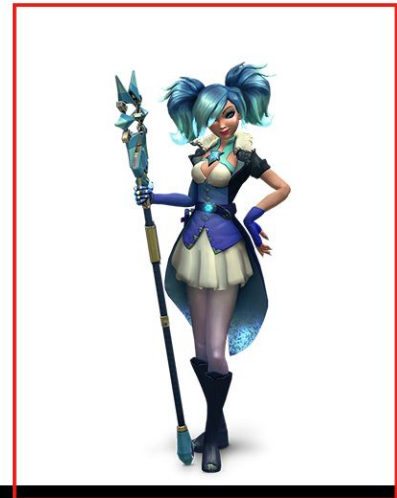
□ = Hitbox



Normal FPS

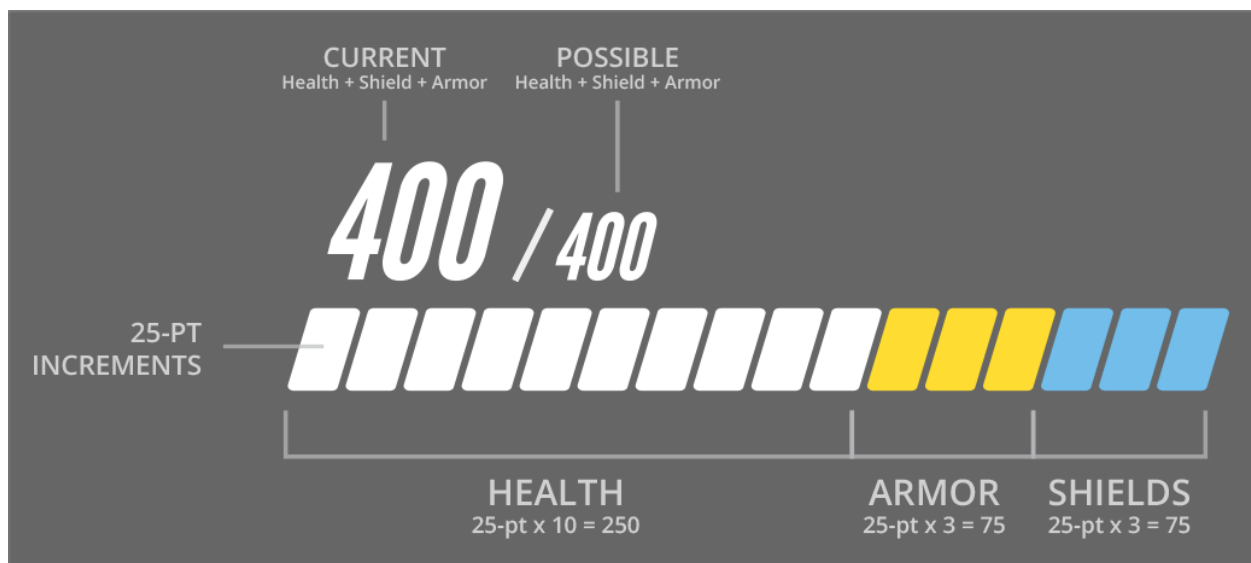


Overwatch



Paladins

- La vitesse d'un personnage
- Les points de vie d'un personnage
- L'armure si il y en a et son fonctionnement



- Gestion de la difficulté relative aux Intelligences Artificielles

Étant donné que ce genre de jeux est **presque exclusivement en joueur contre joueur**, il n'est bien souvent pas question d'IA. Ceci dit, nous avons certains jeux qui, dans certains modes de jeu, prennent utilisent des IAs.

Nous avons parfois un mode "**Coop vs IA**" qui se résume à trois niveaux de difficulté: facile, moyen et difficile.

Il existe un peu plus rarement des modes de jeux spéciaux comme sait très bien le faire Overwatch pendant les événements.



Et dans ce cas, la difficulté varie sur plusieurs éléments, notamment:

- les points de vie des IAs
- leur réactivités si elles voient un joueur
- leur précision de tir
- le nombre d'IAs en tout

2. Liste des éléments qui permettent de modifier la difficulté

Comme nous l'avons vu plus haut, la **difficulté en PvP est automatiquement mise à niveau en permanence** donc on ne peut pas influencer là dessus. Je vais partir sur trois représentations d'un mode **Coop vs IA**

- **Facile**

- Une base de points de vie fixe, valeur "vanilla" (Pas de chiffres précis car la façon dont fonctionne les PVs changent en fonction des jeux)
- Nombre d'IAs avec une valeur de base
- Détection des joueurs à 20 mètres avec une ligne de vue dégagée
- Temps de latence avant une action de 3 secondes
- Précision moyenne de 50%

- **Moyen**

- 150% des points de vie de base
- 125% du nombre d'IAs par rapport au nombre de base
- Détection des joueurs à 30 mètres avec une ligne de vue dégagée et à 5 mètres sans ligne de vue
- Temps de latence avant une action d'une seconde
- Précision moyenne de 70%

- **Difficile**

- 200% des points de vie de base
- 150% du nombre d'IAs par rapport au nombre de base
- Détection des joueurs à 40 mètres avec une ligne de vue dégagée et à 10 mètres sans ligne de vue
- Temps de réaction instantané
- Précision moyenne de 90%

XV. Code du genre

Dans cette partie, nous allons voir en détail ce qui représente concrètement le genre. J'ai déjà fait allusion à plusieurs de ces points durant le fil de l'étude et je vais les reprendre et les détailler ici.

1. Un FPS simplifié se voulant généralement plus casual et tout public

En effet, ce qu'on remarque dans plus de la moitié des **hero shooter**, c'est l'aspect "**cartoonesque**" et fantastique qui s'en dégage. Dans cette majorité, il n'y a **pas de gore**, **peu de réalisme** et des **compétences presque magiques**.

Parmi ceux qui se veulent plus matures et moins casu, très souvent il s'agit d'un **univers fantastique irréaliste**.



Très souvent, on retrouve aussi un **esprit de sport**, comme c'est le cas pour Monday Night Combat, ou moins directement Quake Champions.



2. Une multitude de personnage tous différents les uns des autres

Il n'est pas rare de trouver un d'une vingtaine de personnages jouables avec chacun un **kit de compétence et une arme très unique**, parfaitement reconnaissable. Il en va de même pour la **personnalité des personnages**, chacune se différenciant très facilement.



*Le but principal, outre le fait de créer des personnages différents, c'est de créer tout autant de **gameplays et de jouabilités différentes**. L'objectif recherché ici est de se servir de cette variété pour que **chaque joueur puisse s'identifier à un personnage et/ou avoir un bon ressenti avec le kit de compétence qui lui est donné**. C'est surtout en ce point que se différencie les **Hero Shooters** des autres genres proches.*



3. La coopération

Les **Hero Shooters** font partie des jeux qui nécessitent le plus de **coopération**, de **communication** et de **synergie entre les joueurs** pour gagner, surtout à haut niveau. Il s'agit, dans tous les sens du terme, d'**un jeu d'équipe**. Pour cela, les **Hero shooters** sont fortement appréciés quand on y joue en groupe d'amis.



4. La compétition

Dans le point précédent, nous avons abordé le travail d'équipe, et le travail d'équipe, nous savons très bien que c'est ce qui constitue l'Esport, et le sport en général. De ce fait, les **Hero Shooters** sont relativement réputés pour la compétition, au même titre que ses parents, les **MOBAs** et les **FPS**.



XVI. Univers associés

Comme nous avons pu le constater dans la liste non exhaustive, l'**univers futuriste** est omniprésent dans le genre. Bien qu'il diffère entre chaque jeu, certains auront un **univers futuriste proche** comme overwatch...



d'autres **plus adultes** comme Evolve qui touchent à l'exploration spatiale et la "dératisation" de planètes..

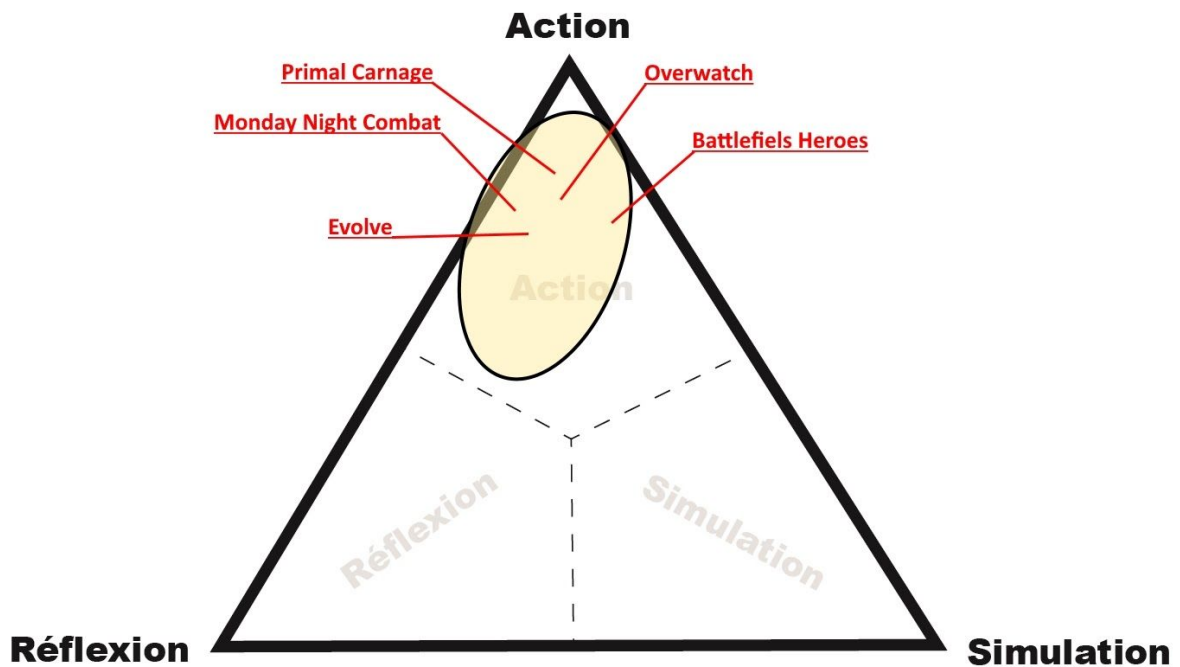


et certains autres on un mélange d'univers futuriste, médiéval, un **mélange bâtard d'une multitude d'univers** comme Paladins



Pour résumer, dans **75% du temps**, c'est un **univers futuriste** spécifique et très propre au jeu. Les **25% restant** sont des **univers extrêmement variés** et toujours aussi spécifiques aux jeux en question.

XVII. Triangle V2



J'ai donc repris les 5 jeux majeurs cités plus haut dans le document, puis les ai placés dans le triangle.

- **Battlefield Heroes:** J'ai décidé de le mettre ici car, comme beaucoup de battlefield, même si celui-ci est plus cartoon et déjanté, on reste techniquement dans la **simulation militaire avec une bonne grosse dose d'action**. Il me semblait donc raisonnable de le placer ici.



- **Primal Carnage:** Ici, je me souvient bien que les joueurs de l'équipe dinosaures devait **jouer sur la discrétion pour suprendre les humains**, et inversement pour les humains, essayer d'**anticiper les déplacements des dinosaures**. De ce fait, j'ai **accentué le côtés action et légèrement réflexion**.

- **Monday Night Combat:** Nous avons affaire à un jeu de "sport" ici, donc forcément, il faut un peu réfléchir pour **prendre l'avantage face à l'équipe adverse**, même si le skill reste une part importante du jeu. Comme pour le jeu précédent, **grosse part d'action et pas mal de réflexion également**.



- **Evolve:** Evolve est un **jeu de chasse**. On y chasse du très très gros gibier avec des canons à protons et des fusils à plasma. On reste assez limité niveau simulation, mais en tant que jeu de "chasse", il **réfléchir un minimum pour anticiper** les déplacement du monstre ou des chasseurs en fonction de l'équipe. Puis bien évidemment, se débrouiller pour **se concentrer sur la bonne personne** quand on joue chasseur.
- **Overwatch:** De son côté, Overwatch a été placé plus au centre. La part d'action reste dominante, c'est indéniable, mais il y a aussi une part de simulation et de réflexion.



Perspectives d'évolution

XVIII. État des lieux du genre : Le Public

- Public historique, celui auprès duquel le genre est né

D'une part, nous avons Outrigger, premier vrai **Hero Shooter** comme nous le connaissons aujourd'hui. Un jeu sorti sur borne d'arcade puis deux ans plus tard sur Dreamcast, il était destiné à un public de jeune adulte. Un contenu très axé action, un peu violent sans être gore pour autant, ce qui était parfait pour les joueurs un peu plus jeunes.

Il y avait donc une bonne diversité parmi les joueurs à ce niveau.



D'autre part, nous avons le tout premier Team Fortress qui n'était qu'un simple mod de Quake. Quake étant déjà un jeu destiné à un public plutôt **hardcore gameur**, surtout à l'époque, mais aussi à une communauté qui s'y connaissait assez pour modder un jeu.



Donc quelque part, Team Fortress premier du nom était destiné à un public extrêmement restreint, assez **mature** et un minimum **connaisseur du milieu informatique**.

Donc pour la naissance du genre, les premiers jeux étaient destinés à un **public relativement adulte** et **assez mature**.

- Le ou les publics actuels

Je peux dire sans trop m'avancer que le genre a **énormément évolué** et le public également. Il existe **certains jeux visant un public précis, souvent assez mature**, comme c'est le cas pour Quake Champions, Paragon ou encore LawBreakers.



D'autres misent plus pour le "tout public", comme c'est le cas pour Overwatch ou encore Paladin. En effet, sur ses jeux, on retrouve des personnes de tous genres, avec une légère dominance de joueurs un peu plus "casual", et une tranche d'âge de **14-17 ans** plus importante.

La tranche d'âge la plus dominante ensuite représente la catégorie mid-core et hardcore gamers, il s'agit des joueurs ayant entre **19 et 23 ans**. C'est d'ailleurs l'âge moyen des joueurs semi-pro et professionnels dans le milieu.



XIX. État des lieux du genre : La scène actuelle

- **Où en est le genre aujourd'hui ?**

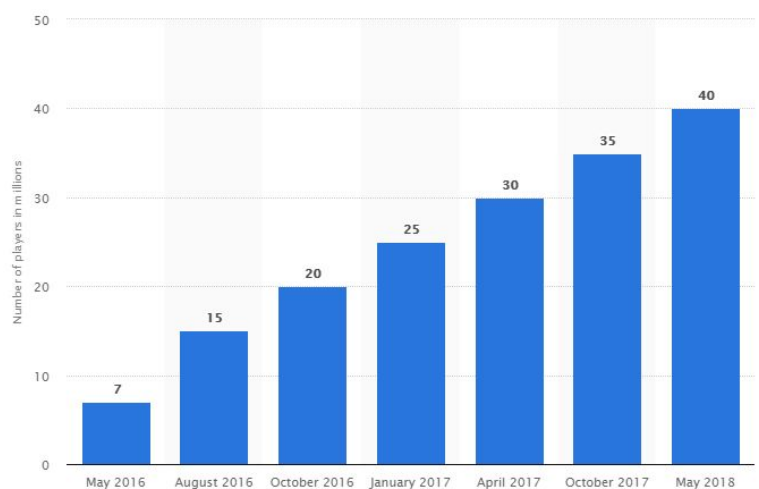
Aujourd'hui, je dirait que le genre est dans un **état incertain**. Comme nous l'avons vu et expliqué à plusieurs reprises, il y a eu une **explosion du genre en 2015 et 2016**, mais depuis 2017, le **genre est en très forte baisse**. Des mastodontes se sont imposés, les plus petits ne survivent pas bien souvent et je pense que nous avons d'ores et déjà fait le tour du genre aujourd'hui.



- **Est-il toujours populaire ?**

Rien qu'en voyant l'état des mastodontes du genre aujourd'hui, notamment Overwatch (bien que ces statistiques soient approximatives):

Le genre, ou plutôt les jeux qui ont réussi à se faire une place sont très populaires aujourd'hui, et le nombre de joueurs ne cesse d'augmenter.



- Qu'en est-il de la concurrence ?

J'en parlais juste avant, la **concurrence dans le genre est très rude**. Seule les plus gros jeux survivent. Il faut réussir à attirer des joueurs, trouver une fanbase, avoir le financement pour afficher le jeu un peu partout, etc..

Donc il faut déjà **un bon éditeur**, ou au moins des investisseurs pour débiter, et même certains gros éditeurs comme Epic Games ou 2K ne parviennent pas à trouver une place dans le coeur des joueurs.

De plus, les "mastodontes" comme je les ai cités plus haut on déjà récupéré une grosse partie des joueurs, donc les faire changer de jeux pour partir sur un nouveau jeu du même genre s'avère relativement compliqué.

- Des jeux et studios majeurs qui font la loi ?

Trois jeux dominant totalement le genre aujourd'hui. Je parle évidemment d'Overwatch, développé et édité par Blizzard Entertainment;



Team Fortress 2, développé et édité par Valve;



et Paladins, développé par Evil Mojo Games et édité par Hi-Rez Studio.



- Assiste t-on à une nouvelle tendance qui annonce une évolution du genre ?

- En terme de gameplay ?

Actuellement, c'est **très compliqué de prévoir une quelconque évolution** niveau gameplay. Les jeux qui essaient d'avoir leur "particularité à eux" et se démarquer finissent tous par mourir, certains avant même d'être sortis officiellement.

Cependant, Nous ne sommes pas à l'abri d'un **jeu mettant en place un renouveau dans le milieu** qui serait une prouesse niveau gameplay et qui deviendrait LE jeu majeur du genre. Et je l'espère sincèrement.

- En terme de technologie ?

On pourrait croire qu'une évolution du genre en terme de technologie serait **très peu probable**. N'oublions pas que la quasi totalité des jeux se jouent à la première personne et ont un gameplay très axé action, donc demandant beaucoup de mouvements et une bonne précision générale.

Mais, c'est sans compter certains studios, notamment Disruptive Games qui est actuellement sur le développement de Megalith un **Hero Shooter** destiné au PS VR.



Image officielle de présentation de MEGALITH

Seul l'avenir nous dira si le mélange de cette technologie et de ce genre fonctionnera !

XX. Studios spécialisés

Même soucis que pour le personnalité, il n'existe pas réellement de studio "spécialisé" qui a sorti plusieurs jeux dans le genre.

Le seul studio qui est "spécialisé" est un studio qui a développé un seul jeu, donc par conséquent, un **Hero Shooter**, c'est à dire Evil Mojo Games, créateur de Paladins.

Evil Mojo Games enchante les joueurs avec des mondes vivants et gratuits et emplis de magie. Paladins, leur jeu primé et acclamé par la critique, a attiré plus de **30 millions de joueurs** sur PC, PlayStation 4, Xbox One et Nintendo Switch.

Leurs histoires épiques et leur gameplay infiniment riches prennent vie grâce à des **mises à jour constantes**.



Équipe de développement EVIL MOJO GAMES

Les autres studios qui ont marqué le genre restent les mêmes, c'est à dire Blizzard Entertainment pour Overwatch, et Valve pour Team fortress 2.

XXI. Projections futures du genre

Cette partie sera assez compliquée à traiter. Le genre commence sérieusement à s'essouffler selon moi, principalement parce que de gros studios ont étudié tous les points importants et les ont perfectionnés au plus haut point. Je m'explique plus précisément ci-dessous:

- **L'accessibilité**

Comme nous pouvons le constater pour trois des **Hero Shooters** les plus populaires et les plus joués, c'est à dire Team Fortress 2, Paladins, et Overwatch, les jeux sont relativement **tout public**.

De plus, deux des trois sont des **Free to play**, autrement dit, des jeux accessibles gratuitement.



Généralement, les **Hero Shooters** optent pour un modèle **free to play**, ceci dit le niveau de maturité et la classification peuvent varier. De ce côté, nous avons un tout déjà très accessible, il sera donc compliqué de faire autrement.

- **Approfondir ses mécaniques pour la scène eSport**

Le **Hero Shooter** est, je le précise une nouvelle fois, le fils spirituel du FPS et du MOBA. Chacun de ces deux genres représente une part importante sur la scène **eSport**. De ce côté, le **Hero Shooter** a plutôt des bons parents et il est relativement facile pour lui de partir sur cette voie.



Photographie de la cérémonie de fermeture de l'Overwatch world cup 2018

- **Attirer de nouveaux publics**

Comme dit précédemment, les **Hero shooters** ont un panel de joueur très élargi. Il y a des joueurs **de tous âges, de tous genres**, certains jeux sont créés dans le but d'être "**ad firendly**", d'autres se veulent **plus matures**. Certains proposent une quantité hallucinante de choses à collectionner, d'autres un background extrêmement riche, d'autres encore mettent l'accent sur la compétition et le skill personnel.. Bref, il y en pour tous les goûts !



Rainbow Six Siege - Ubisoft entertainment

- **Nouveaux supports**

Niveau supports de jeu, le **Hero Shooter** est relativement gâté. Il en existe sur PC principalement, mais également sur Xbox, PlayStation, Switch, très récemment sur smartphone et prochainement en VR



Megalith - Disruptive Games - 2018



Brawl Stars - Supercell - 2018

- **Modèles économiques**

Il est fort probable que dans l'état actuel des choses, le modèle économique des **Hero Shooters** de bouge plus beaucoup. Il existe deux catégories principales:

Les **Free to play**, comme Block N Load qui proposent un service gratuit, mais des **héros débloqués** avec de l'argent, que ce soit réel ou en jeu
Avec bien entendu, des **cosmétiques** pour générer les principaux bénéfices.



Block N Load - Jagex - 2015

Et les **Buy to play**, qui consistent à **acheter une licence** du jeu pour pouvoir y avoir accès, tout en ayant la grande majorité, voir la totalité des Héros débloqués de base. Les revenus de ces jeux sont **générés par la vente des licences**, mais aussi par les dépenses des joueurs pour les **cosmétiques** en jeu.

- **Gameplay emprunté à d'autres genres**

Étant donné que le **Hero shooter** est déjà le **fil spirituel de deux genres**, prenant une partie du gameplay aux deux, rajouter un gameplay différent par dessus permettra, dans la plupart des cas, de simplement créer une **abomination** défiant toute logique.

Mais, cela reste une **option potentielle pour quelques rares genres**, si le tout est très bien calibré et possède un concept fort.

- **Nouveaux thèmes**

Le renouvellement des thèmes reste selon moi la **meilleure possibilité** pour dénicher de futurs joueurs, et pour **donner du renouveau** au genre, sans changer les grandes lignes.

Comme vous l'avez peut-être remarqué dans la liste non exhaustive, énormément de **Hero Shooters** utilisent un thème plus ou moins futuriste, probablement pour plus de simplicité de mise en oeuvre.

Cela fonctionne très bien pour du tout public, mais un jeu pourra à mon goût très bien trouver sa niche de joueurs fidèle en utilisant un thème propre et encore sous exploité, voir totalement inexploité dans le milieu.



Fanart D&D - artiste inconnu