



Les cahiers

CAHIER I :

Les types de jeu

Avant-propos

L'idée de ces cahiers est née de la constatation, que parmi toutes les personnes que nous avons rencontrées au fil de nos nombreux rendez-vous, peu connaissaient vraiment les dessous du jeu vidéo, et ils se faisaient souvent des idées fausses. De nombreux étudiants également, fascinés par l'industrie du jeu vidéo, souhaitent pouvoir comprendre un petit peu mieux ce qui se cache derrière leurs jeux ou y songeaient comme carrière éventuelle. Il nous a paru indispensable de faire un document, le plus précis possible, sur ce que nous pensons être le jeu vidéo. Ce document doit pouvoir être le plus proche possible de la réalité, et, pour essayer de se rapprocher le plus près possible de ce but, ce document restera ouvert et évolutif. Il vous sera donc possible de nous faire connaître les erreurs ou idées de modifications, en nous contactant directement sur le site de JIRAF.

Nicolas PERRET, président fondateur de JIRAF

Suivi des versions

Version	Date	Modifications
1.1	26/07/05	Mise en page – orthographe
1.05	18/07/05	Découpage du livre blanc
1.0	02/03/05	Ajoute les types de jeux
0.9		Corrections sur les métiers du son, chapitre sur les modèles économiques
0.8		Remise en forme de l'idée au magasin
0.6		rajouté le dialoguiste, la partie son, des détails sur les leads, et une présentation résumée des secteurs de la post-prod
0.5		passé d'harmonisation du contenu des métiers

Table des matières

AVANT-PROPOS	2
SUIVI DES VERSIONS	3
TABLE DES MATIÈRES	4
INTRODUCTION	5
1. PLATEFORME	6
2. ACTION	7
2.1. LE BEAT THEM UP	7
2.2. LE JEU DE COMBAT/BASTON	7
2.3. LES JEUX DE RYTHME	7
2.4. LES PARTY GAMES.....	7
3. JEUX DE RÔLE	8
3.1. RPG.....	8
3.2. TACTICAL	8
3.3. MMORPG (MASSIVELY MULTIPLAYER RPG)	8
3.4. HACK'N SLASH.....	8
4. AVENTURE	9
4.1. POINT AND CLICK	9
4.2. JEU D'AVENTURE TEXTUEL	9
4.3. DIGITAL COMICS	9
4.4. HORROR GAMES	9
5. TIR	10
5.1. GUN SHOOTING.....	10
5.2. SHOOT THEM UP	10
5.3. FPS	10
6. RÉFLEXION	11
6.1. PUZZLE GAMES	11
6.2. STR.....	11
7. SIMULATION	12
7.1. GESTION.....	12
7.2. SPORT.....	12
7.3. SIMULATION MÉCANIQUES	12

Introduction

Les huit courants suivants sont les grandes catégories sous lesquelles on regroupe le plus souvent les jeux vidéo. Bien évidemment, il est de plus en plus difficile de définir le genre exact d'un jeu, puisque de nos jours, on ne trouve plus beaucoup de titres se focalisant sur un seul aspect de gameplay, comme au temps de l'arcade et des pionniers du vidéoludisme ; ainsi il est tout à fait possible d'entremêler ces catégories pour diversifier l'orientation d'une œuvre.

1. Plateforme

Le jeu de plateforme, ou « Platformer » en anglais est caractérisé par un gameplay où le joueur devra diriger un avatar en le faisant sauter de plateformes en plateformes. Il utilise alors un bouton de saut, ou une direction de la manette pour se faire. Si ce genre était extrêmement répandu il y a une vingtaine d'années, il est de nos jours beaucoup plus rare de trouver des jeux basés uniquement sur ce mécanisme, la 3D étoffera par exemple fondamentalement ce genre de jeux, et lui associera souvent d'autres actions comme le tir ou des phases d'exploration.

Exemple : Donkey Kong, Mario Bros.

2. Action

L'action est un grand fourre-tout dans le jeu vidéo. C'est en fait l'essence même d'un jeu : il n'est pas de jeu sans action quelle qu'elle soit. Au fil des années, et souvent par l'héritage direct de l'arcade, on retrouvera ces différents sous genres lui appartenant qui sortent du lot.

2.1. *Le Beat Them Up*

Le joueur prend le contrôle d'un avatar progressant dans des niveaux avec scrolling en devant éliminer tous les ennemis sur son passage, très souvent à mains nues et/ou à l'aide d'armes de poing.

Exemple : Double Dragon, Final Fight

2.2. *Le jeu de Combat/Baston*

Aussi nommé « Beat them All » ou Fighting Games », où le joueur prend le contrôle d'un avatar qui rencontrera, un par un, une série de personnages dirigés par l'ordinateur ou un autre joueur dans un décor fixe et unique, et qu'il devra battre à l'aide de techniques de combat.

Exemple : Street Fighter II, Virtua Fighter

2.3. *Les jeux de Rythme*

Genre beaucoup plus récent, où le joueur devra appuyer en rythme sur des boutons ou utiliser des accessoires musicaux. Le genre a explosé dernièrement au japon et passe maintenant à l'assaut du public occidental grâce à son côté convivial et sa prise en main rapide et facile d'accès même pour les débutants.

Exemple : Dance Dance Revolution, Space Channel 5

2.4. *Les Party Games*

où le joueur rencontrera une succession de mini jeux, aux temps de jeu très courts et aux gameplay très simples. Le genre se joue souvent à plusieurs joueurs et l'accent est mis sur la convivialité.

Exemple : Mario Party

3. Jeux de Rôle

Aussi appelé « Role Playing Game (RPG) » en anglais, est caractérisé par un système de jeu proche de celui des jeux de rôle sur table qui se jouent à l'aide de dés. L'avatar est ainsi défini par des statistiques qui ne cessera d'évoluer au cours du jeu, et apprendra des compétences dont le choix sera laissé à l'appréciation de chacun. Encore une fois, on retrouve plusieurs courants pour représenter ce genre :

3.1. RPG

Le joueur se verra confronté à une aventure souvent longue et haletante, où il sera bien plus impliqué dans la trame de l'histoire et où il devra faire preuve de bien des choix qui pourront influencer cette dernière. L'identification au personnage est grande et on ressentira alors une certaine empathie pour les protagonistes. On oppose souvent les productions venues d'Asie à celles venues d'occident pour ce genre, où les premières se caractérisent par une histoire plus dirigiste par opposée à la plus grande liberté d'action et l'influence du joueur sur le scénario plus poussée dans les seconds.

Exemple : Final Fantasy, Morrowind

3.2. Tactical

On garde les propriétés du genre, mais l'action se déroule maintenant dans des cartes à terrain fermé le plus souvent grillagé où le joueur agira au tour par tour. Les coups ne pourront se porter que lorsque le(s) personnage(s) se trouve(nt) dans des configurations spécifiques, aussi il faudra préparer ses coups à l'avance tel un jeu d'échecs.

Exemple : Heroes of Myth and Magic, Fallout

3.3. MMORPG (Massively Multiplayer RPG)

Aussi appelé « Jeu de rôle en ligne massivement multi joueur » en français. Cette catégorie de jeu de rôle se distingue par son univers uniquement en ligne, nécessitant une connexion Internet, où le monde sera actif en permanence et rassemblant plusieurs milliers de joueurs. Du nouveau contenu est ajouté régulièrement ce qui lui donne une durée de vie quasiment infinie.

Exemple : World of Warcraft, Ultima Online

3.4. Hack'n Slash

Autre variante où l'on garde les propriétés du genre, mais où l'action primera sur la réflexion, le joueur portant directement les coups avec son personnage plutôt que de choisir les actions à effectuer. Il peut être aussi par extension assimilé à l'« Action RPG » qui s'il fonctionne sur une mécanique similaire sera plus orienté aventure (il était autrefois appelé arcade/aventure).

Exemple : Diablo, Secret of Mana

4. Aventure

Principalement axé vers la recherche d'indices, ce genre conduit le joueur à découvrir progressivement la trame complexe d'une histoire, en l'impliquant directement dans les mécanismes de narration. Le scénario et les dialogues de ces jeux sont particulièrement travaillés. On notera les grandes écoles suivantes:

4.1. *Point and Click*

Genre fétiche du début des années 1990, le joueur utilise un curseur pour pointer divers éléments du décor et ainsi découvrir les indices nécessaires pour résoudre les énigmes du jeu et faire alors avancer l'histoire. L'Action est ici mise en retrait au profit de la réflexion.

Exemple : Monkey Island, Les voyageurs du Temps

4.2. *Jeu d'Aventure Textuel*

Où on y fera avancer l'histoire en choisissant parmi des réponses prédéfinies ou en tapant son texte directement, le programme réagissant à des mots-clés. Le genre est tombé dans l'oubli en occident mais fleurit toujours en Asie dans un genre un peu différent mais largement inspiré, les Digital Comics.

Exemple : Sram

4.3. *Digital Comics*

Jeu d'aventure plutôt rigide, où le joueur peut régulièrement interagir et faire avancer l'histoire en choisissant parmi des réponses prédéfinies. En Asie, celui-ci sera le plus souvent utilisé pour des jeux de drague où l'histoire est mise en second plan, et l'intérêt plutôt porté sur l'évolution des sentiments entre le héros et les protagonistes du jeu ; l'objectif final étant bien sûr de s'octroyer les faveurs d'au moins l'un d'entre eux. Le jeu de drague possède parfois un système de statistiques, par le biais duquel le caractère du personnage central évolue, en même temps que ses chances de conclure avec les personnes qu'il croise

Exemple : Tokimeki Memorial

4.4. *Horror Games*

Sans être vraiment une catégorie à part entière, c'est un genre découlant de l'aventure misant sur un savant mélange d'action et de découverte d'un univers sombre et inquiétant, qui calque ses mécaniques de surprise sur les films d'horreur.

Exemple : Resident Evil, Alone in the dark.

5. Tir

Genre ayant fait les beaux jours de l'Arcade, qui tombe en désuétude à notre époque dans sa forme première mais dont de nouvelles formes émergent. Son fonctionnement est basé principalement sur l'utilisation d'armes et de projectiles pour détruire un ennemi.

5.1. Gun Shooting

Ce type de jeu de tir se joue accompagné d'un accessoire dont le joueur se servira comme interface entre le jeu et lui-même à l'instar d'une manette ou d'un joystick. Il devra alors viser des cibles de diverses natures à l'écran en tirant avec cet accessoire (fusil, pistolet).

Exemple : Virtua Cop, Duck Hunt

5.2. Shoot Them Up

Ici, le joueur sera aux commandes d'un véhicule (vaisseau, avion, tank etc.) et se déplacera dans des niveaux où il devra tirer sur les ennemis et en éviter les tirs. Les réflexes sont mis à rude épreuve et l'adresse du joueur est essentielle.

Exemple : R-Type, Gradius

5.3. FPS

Ou First Person Shooter (jeu de tir à la première personne). L'action est vue à travers les yeux du héros, et on devra se déplacer à travers des niveaux en 3D pour se débarrasser de ses adversaires (joués par l'ordinateur ou d'autres joueurs). Un arsenal plus ou moins fourni sera mis à contribution. C'est la dernière forme en date des jeux de tir et son succès croissant fait oublier aux jeunes joueurs les autres catégories, leur faisant souvent faire l'amalgame entre les différents termes du genre pour ne parler que du FPS.

Exemple : Doom, Half Life

6. Réflexion

Dans le jeu vidéo, le cerveau du joueur est toujours mis à contribution, mais dans ce genre en particulier, ce sont les méninges qui sont à la fête. Situations complexes et changeantes où les facultés d'analyse et d'adaptation seront reines.

6.1. *Puzzle Games*

Qu'ils soient dérivés de jeux existant réellement ou des concepts totalement inventés pour le jeu vidéo, les jeux de puzzle regorgent de mécanismes tarabiscotés pour faire réfléchir le joueur. Parfois, l'adresse est combinée aux facultés de réflexion pour un cocktail diabolique.

Exemple : Tetris, Puzzle Bobble

6.2. *STR*

Ou Jeux de Stratégie en temps réels (RTS - Real Time Strategy games en anglais). Le joueur y est souvent aux commandes de troupes qu'il devra faire prospérer et micro manager avant de l'envoyer combattre contre des adversaires humains ou dirigés par la machine. Il faudra faire attention aux ressources disponibles et trouver un équilibre entre attaque et défense en réfléchissant vite, et en s'adaptant aux situations rapidement.

Exemple : Warcraft

7. Simulation

Le mimétisme de la réalité par le virtuel dans toute sa splendeur. On y essaiera de copier des comportements physiques (simulation d'avion, de bateau) comme sociaux (gestion de vies de humaines, du microcosme au macrocosme). Le résultat variera alors de la parodie à la reproduction poussée. Les styles sont très différents selon les types de jeux, et leur accessibilité peut paraître ardue au premier abord, puisqu'ils impliquent généralement un très grand nombre de paramètres à gérer.

7.1. Gestion

Des copies de systèmes sociaux, allant du club de foot à la famille, en passant par une société, une ville et même une planète. Les statistiques y sont nombreuses, et peu sont les jeux de ce genre à sortir du marché de niche pour atteindre vraiment le grand public.

Exemple : The Sims, Football Manager

7.2. Sport

Représentations virtuelles des disciplines sportives, les jeux de sports ont toujours existé depuis les débuts du jeu vidéo. A travers des épreuves physiques on lutte contre d'autres adversaires ou contre le temps. Ainsi on trouvera dans les jeux de sport des jeux de football, de golf ou d'athlétisme où la réalité sera reproduite plus ou moins fidèlement.

Exemple : Virtua Tennis, Pro Evolution Soccer

7.3. Simulation Mécaniques

Orienté sur le pilotage de véhicules, le joueur n'est plus seulement le personnage à l'écran mais dirige la machine toute entière. Encore une fois le degré de réalité sera plus ou moins fidèlement reproduit selon le nombre de paramètres impliqués.

Exemple : Flight simulator, Gran Turismo

A propos de JIRAF

L'association Loi 1901 JIRAF (le Jeu vidéo et son Industrie Rassemblent leurs Acteurs Français) se compose de professionnels du jeu vidéo français, associés à titres individuels pour aider au développement bénéfique et durable de ce secteur, et pour informer et sensibiliser l'opinion publique et les médias tant sur les réalités de ces métiers que sur le potentiel de ce support de création. Site WEB : <http://www.jiraf.org>, Contact : president@jiraf.org.