

Master « jeux et médias interactifs numériques » cohabilité par le Conservatoire national des arts et métiers, l'Université de Poitiers

Travail d'expérimentation



Street Fighter Assassin's Fist (Assassin's Fist Production -
Web-série - 2014)

La retranscription des affrontements au corps à corps dans les jeux de combat



le **cnam**
enjmin



Laurent GAIDIER
spécialité Game Design

Juillet-Août 2019

SOMMAIRE

INTRODUCTION	p. 3
I. LE JEU DE COMBAT, TOUTE UNE HISTOIRE	p. 5
Bonus stage : le cas Super Smash Bros.	p. 20
II. REEL VS VIRTUEL	p. 23
1. LE COUP	p. 23
a. Portée et zone d'impact dans le jeu	p. 23
b. Cycle de vie d'un coup	p. 25
2. LES COMBOS	p. 29
a. Cancel	p. 30
b. Link	p. 32
c. Juggle combo	p. 33
3. DEPLACEMENTS ET PORTEE DES COUPS	P. 34
4. LA PARADE	p. 35
a. La garde	p. 36
b. La garde n'est pas invincible	p. 39
c. Options de garde avancée	p. 40
5. LE CONTRE	p. 42
6. LA FEINTE	p. 47
7. LE MIND GAME	p. 50
III. SECRET STORIES	p. 55
1. CARACTERES ET ANIMATIONS	p. 55
2. LES DECORS COMME LIEUX DE VIE	p. 57
3. ENTREE EN SCENE	p. 58
4. LES MECANIKES DE JEU AU SERVICE DU RECIT	p. 66
5. UN AUTRE ANGLE DE VUE	p. 71
CONCLUSION	p. 72
ANNEXE 1	p. 75
REFERENCES	p. 76

REMERCIEMENTS

Je tenais à remercier les communautés et les personnes qui réalisent et mettent à disposition sur internet les informations, analyses, aides, recherches sur le jeu de combat à travers des articles, documents, schémas, images, vidéos, etc... Grâce à eux, j'ai pu traiter et approfondir mon sujet.

Je remercie également l'équipe pédagogique et l'administration de l'Enjmin qui encadrent et me laissent l'opportunité de réaliser ce travail d'étude.

INTRODUCTION

L'art martial est une discipline portant essentiellement sur l'apprentissage de techniques de combat à mains nues ou avec arme. Historiquement, il intègre une dimension spirituelle, morale et intellectuelle visant au développement global de l'individu. Bien que le terme désigne en général une discipline de combat asiatique, les arts martiaux existent dans de nombreuses régions et cultures du monde. Il est difficile de retracer leurs origines mais les plus anciens témoignages écrits remontent au II^e siècle av. J.-C. mentionnant un art martial indien liés aux traditions religieuses hindouiste et bouddhiste, le Kalaripayatt. Ce dernier est l'ancêtre du Kung Fu en Chine, lui-même à l'origine de tous les autres arts martiaux asiatiques.

Véritables arts de vivre mais aussi arts de guerre, les arts martiaux comportent de nombreuses techniques de combat létales. De nos jours, la pratique de ces disciplines ont davantage un but sportif, de self-défense ou de bien-être, mais elles restent difficile à retranscrire sous forme de compétitions sans être dénaturées de leur aspect «traditionnel».

Les sports de combat sont à l'origine des aménagements de ces arts martiaux avec l'ajout de règles garantissant l'intégrité physique des combattants. Ils s'éloignent du combat réel mais permettent de se confronter à un adversaire dans un esprit sportif. Ces pratiques sont devenus au fur et à mesure des disciplines à part entière. Nous pouvons prendre comme exemple le judo qui est un sport de combat descendant du Jujitsu, un art martial japonais.

Les combats d'arts martiaux traditionnels sont en revanche davantage retranscrits dans le domaine de la fiction, permettant de se libérer des contraintes du réel et où les techniques les plus mortelles sont possibles. Leur représentation peut être également fantasmée et issue des différents récits et légendes : les grands maîtres y ont une maîtrise surhumaine de l'art martial, les enchaînements y sont d'un esthétisme onirique et des enjeux narratifs permettent de donner une intensité dramatique qui va au delà d'un simple combat.

Une autre approche des affrontements est celle du combat de rue. Violent et sauvage, il a souvent une issue fatale. Une culture se développe autour de ces joutes urbaines et des règles peuvent être consenties entre les opposants (lieu de l'affrontement, nombre de combattants, armes autorisées, etc..) mais restent néanmoins sans limite la plupart du temps. La bagarre de rue représente de nos jours une part importante de notre vision du combat total et a influencé l'évolution de certains arts martiaux, donné naissance à des systèmes de self défense spécifiques et participé à la création de formes libres de sport de combat comme le Vale Tudo (littéralement «tout est permis») ou le MMA (Mixed Martial Arts).

A travers ces différents types d'affrontement, qu'elle soient sportives ou fictives, nous avons de multiples perceptions de ce que peut être un combat au corps à corps.

Ce travail de recherche consistera à analyser la façon dont ces joutes sont adaptées dans les jeux de vidéo. Mais comme le sujet est vaste, je limiterai mon champs d'étude sur les jeux de combat.

Dans une 1^{re} partie, je décrirai dans les grandes lignes l'historique et l'évolution de ces jeux en tentant d'interpréter leurs inspirations.

Dans une 2^{me} partie, je ferai le rapport entre quelques fondamentaux de techniques et stratégies issus des pratiques réelles et la façon dont ils sont retranscrits dans les jeux de combat.

Enfin dans une dernière partie, je m'intéresserai plus particulièrement à la façon dont ces jeux peuvent raconter des histoires pendant les affrontements.

Pour conclure, j'élargirai le champs d'analyse de ces concepts et j'ouvrirai ce travail vers d'autres pistes sur la manière d'exploiter les arts martiaux dans les jeux vidéo.

I. LE JEU DE COMBAT, TOUTE UNE HISTOIRE

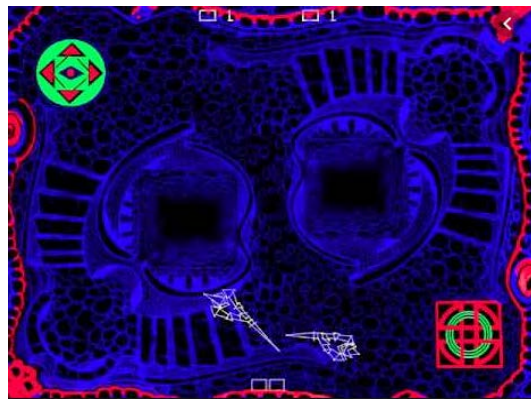
En 1976, Sega lance sur borne d'arcade le 1^{er} jeu de boxe anglaise, *Heavyweight Champ*. En 1978, Atari sort à son tour *Arcade game: Boxer* et s'ensuit de multiples jeux de ce "noble art" sur les machines de l'époque.

Mais d'autres types de jeu de combat commencent également à apparaître : *Warrior* en 1979 qui voit deux chevaliers s'affronter à coups d'épée ou *SwashBuckler* en 1982 avec également des affrontements armés dans un univers de pirates où il faudra parfois combattre deux adversaires en même temps.

Des arts martiaux sont également adaptés avec *Karate* sur Atari 2600 en 1982 mais dont la représentation est plus proche de celle du Full-contact (sport de combat issue du Karaté).



Heavyweight Champ
(Sega - arcade - 1978)



Warrior
(Vectorbeam - arcade - 1979)



SwashBuckler
(Datamost - Apple II - 1982)



Karate
(Atari - Atari 2600 - 1982)

Au départ, la vision du combat au corps à corps dans le jeu vidéo est donc essentiellement sportive et même si des jeux essaient de s'en détacher, ceux-ci possèdent au final une structure de joutes réglées dans une arène délimitée. Cette représentation est également très occidentale, avec une majorité de jeux de boxe anglaise, sport roi aux Etats-Unis.

Le Karaté commence à être adapté également car c'est l'art martial qui perce le plus en occident à cette époque. Ces jeux apportent des notions de gestion de distance, de déplacement et de timing mais restent encore très basiques. Après le krach du jeu vidéo de 1983, les productions japonaises prennent le relais des jeux américains à l'international tout en continuant sur la même vision du combat rapproché.

Ainsi Nintendo sort un jeu de boxe anglaise sur borne d'arcade en 1983, *Punch Out*, qui base son gameplay sur la lecture des mouvements de l'adversaire et sur un timing proche du rythme musical.

Technos Japan lance *Karate Champ* en arcade l'année suivante, adaptant le karaté contact (Karaté de compétition). Ce jeu connaît un certain succès et nous pouvons éventuellement faire le lien avec celui du film *The Karate Kid*, devenu culte pour toute une génération d'adolescents la même année et dont le karaté contact est justement au coeur de l'action. Nous pouvons également observer cette même analogie avec les jeux de boxe qui sont très représentés au moment où la série de films *Rocky* (le 1^{er} est sorti 1976) sont de véritables phénomènes.



Punch Out
(Nintendo - arcade - 1983)



Rocky III - Eye of the Tiger
(United Artists - film - 1982)



Karate Champ
(Technos - arcade - 1984)



The Karate Kid
(Columbia Pictures - film - 1984)

Ce rapport avec le cinéma continue de s'intensifier à la fin de l'année 1984 avec la sortie de *Kung Fu Master* sur borne d'arcade, développé par la société japonaise Irem.

Le scénario du jeu ressemble grandement à celui du film *Le jeu de la mort* avec Bruce Lee (le héros parcourt une tour afin de vaincre le maître de chaque étage). Au Japon, le jeu a pour titre *Spartan X* et se veut l'adaptation d'un film de Jackie Chan du même nom et sorti la même année sur le territoire bien qu'il n'ait rien à voir scénaristiquement avec.

Kung Fu Master est considéré comme le 1^{er} beat them up (ou beat them all en France) et marque la naissance d'un nouveau genre de jeu.

Plus proche de la frénésie d'un shoot them up (parcourir les niveaux en tirant sur des vagues d'ennemis incessantes jusqu'aux boss de fin), le jeu apporte certaines bases du jeu de combat dans son gameplay (esquive en se baissant ou en sautant, gestion de la distance avec des coups de pieds plus longs et des coups de poing plus courts mais rapportant davantage de points).

Kung Fu Master marque un tournant dans son approche en plongeant le joueur dans un univers de film d'arts martiaux et non plus dans une simple compétition sportive.



Kung Fu Master (Spartan X au Japon)
(Irem - arcade - 1984)



Affiche publicitaire japonaise
(1984)

Au milieu des années 80, le concepteur de jeu japonais Yoshihisa Kishimoto trouve que les beat them up de l'époque ne sont que des variantes de jeu de tir et ne retranscrivent que peu les sensations des combats au corps au corps.

S'inspirant de son passé de délinquant et des films de Bruce Lee, il participe au développement de *Nekketsu Koha Kunio-kun* chez Technos Japan qui voit un jeune voyou se battre contre des gangs de lycéens.

La retranscription plus violente et plus sauvage visuellement mais aussi au niveau de son gameplay en fait un grand succès lors de sa sortie en 1986 au Japon.

Le jeu fait écho aux films de Kung Fu Hongkongais (et surtout aux films de Bruce Lee) et à la culture du combat de rue qui connaît à cette époque un certain engouement à travers les films et les mangas sur le thème des bosozoku (groupes de jeunes voyous japonais influencés par la culture américaine et notamment par le gang des Hells Angels).

Pour l'occident, le jeu est renommé *Renegade* et change graphiquement pour se rapprocher de l'ambiance des films *The Warriors* (1979) et *Outsiders* (1983) traitant des gangs de rue américain. En 1987, Yoshihisa Kishimoto pousse le concept plus loin avec *Double Dragon* qui encre définitivement le beat them up dans cette culture de bagarre urbaine, marquant le début de l'âge d'or du genre.



Nekketsu Koha Kunio-kun
(Technos Japan - arcade - 1986)



Renegade
(Technos Japan - arcade - 1986)



Double Dragon
(Technos Japan - arcade - 1987)

En parallèle, les jeux de combat en duel continuent de se développer et nous pouvons citer notamment *Yie Ar Kung Fu* en 1985 de la société japonaise Konami.

Le joueur doit affronter une dizaine de combattants qui ont chacun leur propre visuel et leur propres techniques de combat. Les déplacements sont au coeur de la maîtrise du gameplay car le champs d'action de la mécanique de saut est large et est difficile à gérer.

A noter que c'est dans ce jeu que les barres de vie apparaissent pour la 1^{re} fois. L'ambiance de *Yie Ar Kung Fu* cherche également à s'éloigner de celle du sport pour s'inspirer des films de Kung Fu, genre majeur des films d'action en Asie à cette époque.

En 1987, Capcom apporte sa pierre à l'édifice avec le 1^{er} Street Fighter sur borne d'arcade et pose les fondements d'une nouvelle vision du jeu de combat.

En effet, il y a une réelle volonté d'avoir des personnages avec une vraie personnalité, que ce soit à travers leur aspect graphique, leur décor ou les phases de dialogue en fin de match.

De plus, les personnages ont des pouvoirs spéciaux qu'ils lancent en criant le nom des attaques à la manière de nombreux mangas d'action qui rencontrent un très grand succès auprès des jeunes japonais et qui commencent à percer en Europe.

De cette volonté de se rapprocher de la fiction, il y a en parallèle celle d'avoir une vraie profondeur de jeu à travers la retranscription des sensations des sports de combat et des arts martiaux : large panoplie

de coups, gestion de la puissance de ceux-ci, attaques spéciales nécessitant un certain savoir faire, etc...

La représentation de la structure du combat reste également sportive avec son système de match par round et des affrontements qui se veulent équilibrés et fairplay. Mais la trop grande difficulté de sortir les coups spéciaux, la gestion imprécise des collisions et le système de puissance des coups avec deux boutons analogiques se révèlent difficile à contrôler nuisent au succès du jeu.



Yie Ar Kung Fu
(Konami - arcade - 1985)



Street Fighter
(Capcom - arcade - 1987)

En 1989, Capcom travaille sur sa suite, *Street Fighter '89*, mais en fait finalement un beat them up, genre bien plus populaire à la fin des années 80 que les jeux de combat classiques. De part sa trop grande différence avec le matériau initial, la compagnie décide de le renommer *Final Fight*.

Le jeu fait rapidement sensation à sa sortie. D'abord techniquement avec une réalisation impressionnante pour l'époque, ensuite au niveau du gameplay qui mélange celui de *Double Dragon* et de *Kung Fu Master*. En effet à la manière de ce dernier, *Final Fight* se rapproche de la nervosité d'un shoot them up, le joueur mitraillant un seul bouton de coup afin de faire des enchaînements dévastateurs.

Ce choix de simplification du gameplay peut paraître étrange, mais cela est peut-être dû à un choix de se rapprocher davantage de l'imagerie des combats de mêlée issue de la culture populaire.

En effet, Lorsque nous regardons des affrontements dans les films ou dans des sports de combat, nous avons l'impression que les combattants agitent leurs membres dans tous les sens de façon frénétique. Un non initié au combat aura le réflexe de gesticuler de cette façon pour se défendre. Appuyer rapidement sur un bouton se rapproche donc de cette vision et le résultat à l'écran donne un réel sentiment de puissance en réalisant de façon très simple des actions spectaculaires.

La plupart des beat them up sortis ensuite adoptent cette mécanique d'enchaînement automatisée (ou combo automatisé) et que l'on retrouve d'ailleurs toujours de nos jours dans les jeux actuels (*Devil May Cry*, *Assassin's Creed*, *Kingdom Hearts*, etc...) et même dans certains jeux de combat comme *Dragon Ball Fighter Z* par exemple.



Final Fight
(Capcom - arcade - 1989)

Le beat them up connaît ses heures de gloire et les jeux de combat à un contre un sont clairement en retrait malgré quelques tentatives de faire évoluer le genre.

Mais en 1991, Capcom décide de donner une vraie suite à *Street Fighter* en sortant *Street Fighter II: The World Warrior*.

Le jeu impressionne de nouveau techniquement mais aussi au niveau de son dispositif avec ses six boutons alors que le standard de l'époque n'était que de trois sur les bornes d'arcade. Cette suite corrige tous les défauts du 1^{er} opus et apportent un grand nombre de nouveautés qui donne une très grande profondeur au gameplay.

C'est un véritable phénomène mondial, participant même au succès de la nouvelle console de Nintendo, la Super Nintendo (ou Super Famicom au Japon), avec son adaptation sur celle-ci l'année suivante. Capcom déclare avoir créé un nouveau genre de jeu en lançant le terme marketing de «Versus Fighting» (appellation qui ne perdura étrangement qu'en France).

Après seulement quelques mois, la société japonaise SNK sort également un jeu de combat sur borne d'arcade : *Fatal Fury : King of Fighters*. Le jeu est moins complet que le dernier né de chez Capcom. Mais cela est dû au fait que *Fatal Fury* était initialement prévu pour être une réponse au 1^{er} *Street Fighter* et SNK a été au pris au dépourvu avec la sortie du 2^{me} épisode.

Le jeu trouve néanmoins son public et la compagnie rectifie le tir avec sa sequel en 1992, se spécialisant même par la suite dans le genre en sortant plusieurs licences devenant de vraies alternatives aux jeux de combat de Capcom.

Au même titre que Nintendo et Sega dans le domaine des consoles de salon, Capcom et SNK se feront la «guerre» dans celui du jeu de combat pendant près d'une décennie.



Street Fighter II: The World Warrior
(Capcom - arcade - 1991)



Fatal Fury: King of Fighters (Garou Densetsu au Japon)
(SNK - arcade - 1991)

Cette concurrence entre ces deux entreprises va participer grandement à l'évolution du genre pendant les années 90. Chaque nouveau jeu apporte ses nouvelles mécaniques tout en digérant ce qui a été fait auparavant.

Durant cette période, le rapport de popularité entre les deux styles de jeu «cousins» est inversé : le jeu de combat devient un genre majeur avec de très nombreuses productions qui sortent chaque année, et le Beat them up est en plein déclin car jugé moins profond et trop répétitif.

Entre la sortie frénétique des jeux Capcom et SNK, certains arrivent à sortir néanmoins du lot comme *Mortal Kombat* en 1992 de la société américaine Midway qui mise sur un aspect plus réaliste avec ses sprites digitalisés et surtout sur une violence décomplexée à la limite du ridicule.

Le gameplay est moins profond que *Street fighter II* mais son système de fatalité (mise à mort gore du vaincu via une manipulation spéciale à la fin du match) montre la volonté d'être un «jeu spectacle» et un défouloir visuel.

En 1994, *Killer Instinct* développé par le studio britannique Rare, et édité par Midway et Nintendo, fait également parler de lui avec ses graphismes digitalisés issus de modèles 3D et sont coeur de jeu basé sur la manipulation de longs enchaînements de coups (combos).



Mortal Kombat
(Midway - arcade - 1992)



Killer Instinct
(Midway/Nintendo - arcade - 1994)

Street Fighter II et ses versions suivantes apportent également à cette époque un fort engouement compétitif que ce soit dans les foyers via les consoles de salon, ou dans les salles d'arcade où les gens font la queue pour défier le vainqueur du dernier match.

En effet même si le jeu de combat s'éloigne du sport dans sa forme pour se rapprocher de la fiction, il en épouse le fond avec un gameplay qui incite à la compétition et qui demande une implication proche de celle d'un sportif afin d'en maîtriser tous les aspects.

D'importants tournois sont alors organisés à l'époque réunissant de nombreuses personnes.

Tournoi de *Street Fighter II Turbo* (Japon - 1993) sur Super Famicom.

Cette événement se déroule au Ryo-goku Kokugikan à Tokyo, temple des plus grands tournois de sumo.



Super Just Games (USA - 1994)

Tournoi officiel sponsorisé par Capcom sur la version borne d'arcade de *Super Street Fighter II Turbo*.



En 1993, *Virtua Fighter* de Sega est le 1^{er} jeu de combat avec des personnages entièrement en 3D.

Outre cette révolution technique, le jeu se veut plus réaliste et sans coups spéciaux «magiques». Même si son gameplay a moins de profondeur que les références de jeux de combat 2D de l'époque, il apporte une nouvelle dimension en terme de déplacement dans l'espace avec la possibilité de bouger latéralement.

Cela marque une nouvelle vision du jeu de combat qui sera poursuivie l'année suivante avec *Tekken* de la société japonaise Namco et surtout avec son adaptation en 1995 sur Playstation. En effet, l'évolution de la 3D à travers les consoles 32 bits marque l'arrivée de nouveaux genres de jeux et d'un nouveau public qui cherche d'autres types d'expériences vidéoludiques.



Virtua Fighter
(Sega - arcade - 1993)



Tekken
(Konami - arcade - 1994)

L'évolution technique donne les moyens au jeu vidéo d'imiter le cinéma et marque le désintérêt de certains types de jeux 2D. Le jeu de combat 2D n'y fait pas exception et laisse sa place au jeu de combat 3D qui cherche à être plus accessible pour le grand public tout en étant plus spectaculaire.

Afin de se différencier, les jeux de combat 2D capitalisent sur leur profondeur et apportent toujours plus de nouveaux systèmes afin d'enrichir le gameplay. Ils en deviennent très élitistes à l'image de *Street Fighter III* en 1997 ou du 4^{me} épisode de *Fatal Fury*, *Garou: Mark of the Wolves* en 1999 s'adressant désormais à un public d'initié.



Street Fighter III: New Generation
(Capcom - arcade - 1997)



Garou: Mark of the Wolves
(SNK - arcade - 1999)

Même si Capcom propose assez tôt des alternatives plus accessibles sous couvert de licences à succès comme *X-Men: Children of the Atom* en 1994, de crossovers comme *Marvel vs Capcom* en 1998 ou des tentatives de jeux en 3D avec *Street Fighter EX* en 1996 et *Rival Schools* 1997 (gardant néanmoins un gameplay 2D pour ces deux jeux), cela ne fait que retarder un déclin du genre au profit des jeux de combat 3D issue de l'école *Virtua Fighter*.



X-Men: Children of the Atom
(Capcom - arcade - 1994)



Rival Schools
(Capcom - arcade - 1997)

Ainsi les suites de *Tekken* (*Tekken 2* en 1995 et *Tekken 3* en 1997), la franchise des *Soul Blade* (1995 pour le 1^{er} opus) ou *Dead or Alive* (Tecmo - arcade - 1996 pour le 1^{er} opus) deviennent les nouveaux ambassadeurs du genre.

Le début du nouveau millénaire marque la fin d'une époque et le crossover des personnages des deux compagnies phares des années 90, *Capcom VS SNK* en 2000 et sa suite en 2001, pourrait être interprété comme le chant du cygne d'une époque.



Soul Blade (ou Soul Edge)
(Konami - arcade - 1995)



Capcom vs. SNK: Millennium Fight
2000
(Capcom - arcade - 2000)

En effet, même si les jeux de combat en 3D continuent de fonctionner auprès du grand public, le genre n'entraîne plus le même engouement qu'à la fin du siècle dernier et seul les principales franchises subsistent. Mais ce type de jeu va continuer à perdurer par une autre voie : les adaptations des animés japonais. Celles-ci ont été réalisées sous forme de nombreux jeux de combat depuis les années 90. Ils sont souvent moins profonds que les classiques du genre et cherchent davantage à retranscrire l'expérience et les sensations des oeuvres. Ils se permettent donc une plus grande liberté vis à vis du gameplay établi par les jeux de combat traditionnels, qui tendent peut-être à trop s'uniformiser.

De plus, l'arrivée de la 3D a permis une gestion de la spatialité et une mise en scène plus proche de l'imaginaire des animés. Ainsi le manga Dragon Ball, qui connaît depuis 1993 de multiples adaptations en jeu de combat tous les ans, voit ses affrontements plus fidèlement retranscrits depuis le passage de ses jeux à la 3D en 2002 participant à la continuité de son succès.

Pendant ce temps, le jeu de combat plus classique continue d'exister à travers son aspect compétitif qui s'était développé dans les salles d'arcade (et participant d'ailleurs à la longévité de celles-ci malgré la concurrence des consoles de salon) et par des tournois aux communautés solides comme l'Evolution Championship Series, surnommé l'EVO, créé en 1996 et qui est devenu une importante compétition internationale dédiée aux jeux de combat. Un public de niche mais qui va se développer durant les années 2000 grâce à la possibilité de jouer en ligne et à l'essor de l'e-sport.



Yu Yu Hakusho: Makyo Toitsusen
(Treasure - Megadrive - 1994)

Adaptation du manga *Yu Yu Hakusho* - jeu de combat jouable à 4 avec un déplacement en profondeur repris des Beat them up.



Dragon Ball: Budokai TenKachi
(Bandai Namco - Playstation 2 - 2005)

Adaptation du manga *Dragon Ball* - jeu de combat avec un déplacement total dans l'espace, au sol et en air.



EVO

(Las Vegas - 2017)

Phase finale de *Street Fighter V* et retransmission en direct sur la chaîne sportive américaine ESPN.

En parallèle, des jeux de combat 2D comme la série des *Guilty Gear* de la société japonaise Arc System Work, continuent de sortir et s'adressent particulièrement à cette communauté née dans les années 90.

Mais le jeu de baston revient sur le devant de la scène avec la sortie de *Street Fighter IV* en 2008 qui re-popularise le genre avec un retour aux fondamentaux issus de *Street Fighter II* et digère l'apport des jeux de combat 3D en apportant une mise en scène plus ambiguë dans la représentation de ses engagements tout en gardant un gameplay en deux dimensions.

Depuis, les jeux de combat sont de nouveau bien présents dans le paysage vidéoludique grâce notamment à un public plus familier des pratiques de jeux compétitifs comme *League Of Legend* (Riot Games - PC - 2009) ou plus récemment *Overwatch* (Blizzard - PC - 2016). Et au delà de son intérêt vidéoludique, le genre se prête particulièrement à la compétition de l'e-sport en tant que sport spectacle : admiration de la maîtrise des joueurs, visibilité (tout se déroule sur un seul écran), simplicité de compréhension de l'action, phases de jeu spectaculaires, etc...



Guilty Gear
(Arc System Works - Playstation - 1998)



Street Fighter IV
(Capcom - arcade - 2008)

Mais il n'oublie pas non plus son héritage issue de la fiction et à l'image des derniers jeux comme *Street Fighter V*, *Tekken 7*, ou *Mortal Kombat 11*, le jeu de combat tente de proposer des modes Histoire travaillés et des mises en scène plus poussées afin de donner une autre dimension aux affrontements. Le genre cherche ainsi à faire ressentir au joueur des émotions qu'il peut avoir à travers des enjeux dramatiques similaires à ce qu'il peut retrouver dans d'autres médiums.



Tekken 7
(Konami - arcade, PlayStation 4, Xbox One, PC - 2015)



Street Fighter V
(Capcom - arcade, PlayStation 4, PC - 2016)



Dragon Ball Fighter Z
(Arc System Works - PlayStation 4, Xbox One, Switch, PC - 2018)



Mortal Kombat 11
(Midway - PlayStation 4 - XboxOne, Switch, PC - 2019)

Bonus stage : le cas Super Smash Bros.



Super Smash Bros.
(Nintendo - Nintendo 64 - 1999)



Super Smash Bros. Ultimate
(Nintendo - Switch - 2018)

Dans cette partie dédiée à l'histoire du jeu de combat, nous n'avons pas parlé de tous les jeux qui ont innové ou marqué le genre mais il est intéressant de se pencher sur le cas particulier de la série de jeux *Super Smash Bros.* de Nintendo.

Le 1^{er} épisode est lancé en 1999 sur Nintendo 64 et c'est un jeu de combat... qui n'est pas considéré comme tel lors de sa sortie. Le jeu s'écarte des jeux à la *Street Fighter* ou à la *Tekken* avec un gameplay simplifié (pas de manipulations complexes à réaliser sur le contrôleur) et il n'est plus question ici de vider la barre d'énergie de l'adversaire mais de projeter ce dernier hors de l'aire de combat. Les arènes comportent des éléments de plateforme et des bonus apparaissent pendant l'affrontement.

Super Smash Bros. est un grand crossover réunissant des personnages des différents univers de Nintendo et est jouable jusqu'à quatre joueurs. Un jeu qui bouscule les habitudes et les joueurs initiés du genre y voit autant un lien avec le jeu de combat que *Mario Kart* avec le jeu de course. En effet, ils le considèrent plutôt comme un jeu à pratiquer pendant une soirée entre amis que comme un jeu de baston au gameplay profond.

La franchise se développe donc en parallèle des jeux de combat et se crée un nouveau public. Mais grâce à ses suites et l'investissement de sa communauté sur internet, *Super Smash Bros.* se voit prit au sérieux au fil des années jusqu'à intégrer l'EVO, la prestigieuse compétition de jeux de combat, en 2007 avec l'épisode *Super Smash Bros. Melee* (Nintendo - Gamecube - 2001). Alors comment expliquer cette reconnaissance tardive en tant que jeu de combat ?

Tout d'abord comme cité plus haut, le gameplay se différencie sur de multiples points et celui-ci se focalise sur les déplacements où il faut tenir compte des spécificités du level design en fonction des capacités de son personnage. Mais nous y retrouvons néanmoins les fondements du jeu de combat où il faut savoir anticiper et lire les intentions de l'adversaire.

Le jeu se démarque aussi avec une direction artistique enfantine dans le plus pur esprit Nintendo et sa structure sans rounds durant les combats où il faut «juste» pousser ses adversaires, fait davantage penser à des jeux de cours de récré qu'à des affrontements entre experts en arts martiaux. Mais en réalité *Super Smash Bros.* se rapproche dans son

but du Sumotori, le sport de lutte japonais, ou aux compétitions de Tui-shou, pratique de pousser de l'individu issue du Tai-Chi-Chuan, dans lesquels il faut sortir l'adversaire hors du cercle de combat.

Nous pouvons y voir également des similitudes avec le Royal Rumble Match, un tournoi de catch sous forme de battle royale où une trentaine de combattants entrent en scène au fur et à mesure après un temps défini et dont le but est de faire tomber ses adversaires hors du ring jusqu'à se retrouver seul.

Le problème de reconnaissance est peut-être donc dû davantage au contexte de l'époque. Les jeux de combat s'uniformisent et ont tendance à beaucoup se ressembler, ne cherchant à se différencier que dans les détails pour un public d'initié. Cela traduit une vision restreinte du genre qui empêche *Super Smash Bros.* à sa sortie d'être considéré comme un vrai jeu de combat avec lequel il faut revoir ses habitudes de joueur. De nos jours, il est quand même toujours considéré comme un peu à part et la paternité d'un sous-genre du jeu de combat lui est assi-

II. REEL VS VIRTUEL

Nous allons traiter lors de cette partie de la retranscription de principes fondamentaux d'arts martiaux et de sports de combat dans leur pendant vidéoludique. Ils seront illustrés à travers quelques exemples mais cela ne sera pas forcément exhaustifs des multiples interprétations faites dans les différents styles de jeux de combat. En outre nous ne traiterons pas de toutes les mécaniques existantes afin de se focaliser sur les concepts généraux qui donnent une richesse de choix et de stratégie que nous retrouvons dans ces jeux.

1. LE COUP

C'est un mouvement rapide d'une partie du corps ou d'un objet afin d'en frapper un autre.

A cela, nous pouvons y ajouter quelques paramètres enfin de mieux le définir :

La portée du coup : c'est la distance nécessaire pour que celui-ci touche sa cible. En fonction de la position du corps et de la partie qui frappe, le coup n'aura pas la même portée. Par exemple, un coup de pied a une portée plus grande qu'un coup de poing, qui lui-même en a une plus longue qu'un coup de coude.

L'emplacement du coup : cela correspond à la cible que nous visons. La frappe possède un niveau horizontal, vertical, de profondeur et d'orientation (en face, sur le côté, etc...).

La puissance et la vitesse d'un coup : c'est la force ou (l'énergie) envoyée sur la cible et la rapidité d'exécution du mouvement. L'un dépend de l'autre. De manière générale, un coup puissant sera moins rapide et vice-versa.

a. Portée et zone d'impact dans le jeu

Dans les jeux de combat, la portée des coups suit la logique des frappes réelles. Mais avec ses personnages parfois dotés de «pouvoir», plusieurs couches de distance peuvent être ajoutées avec par exemple la possibilité de lancer des projectiles, d'utiliser des armes de différentes longueurs, d'allonger ses membres, etc...

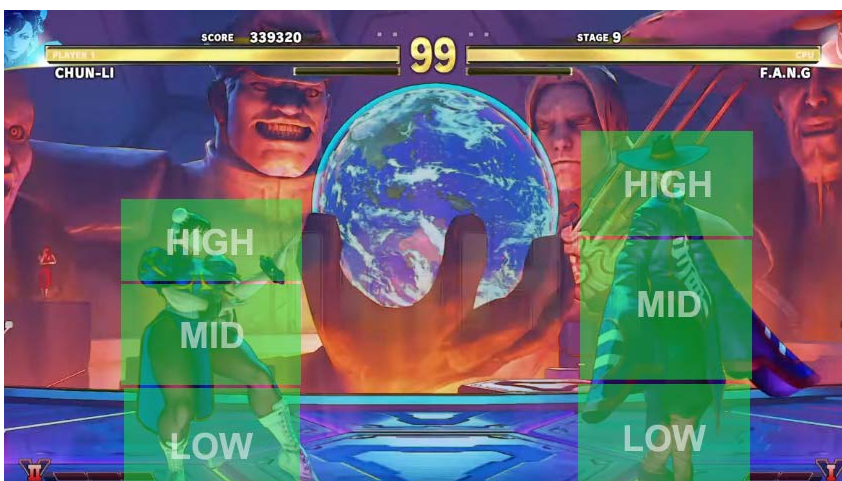


BlazBlue: Chrono Phantasma
 (Arc System Works - arcade, PlayStation 3, Xbox One, PlayStation Vita, PC - 2012)



Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds
 (Capcom - arcade, PlayStation 3, Xbox 360 - 2011)

Pour l'emplacement d'un coup, la plupart des jeux reprennent le modèle de *Street Fighter*, à savoir trois zones d'impact en fonction de la hauteur sur le personnage : Low, Mid et High (bas, moyen et haut).



b. Cycle de vie d'un coup

Nous pouvons décomposer le mouvement d'un coup en trois phases :



Ces étapes ont chacune une vitesse variable en fonction de la puissance et du type de frappe. Par exemple pour un coup fort, les durées d'amorce, d'impact et de récupération seront plus longues que celles d'un coup rapide. En revanche, un coup de poing circulaire puissant à courte portée aura un temps d'amorce plus court ou identique, un temps d'impact plus important et un temps de récupération plus long ou identique par rapport à un coup de poing circulaire à longue portée.

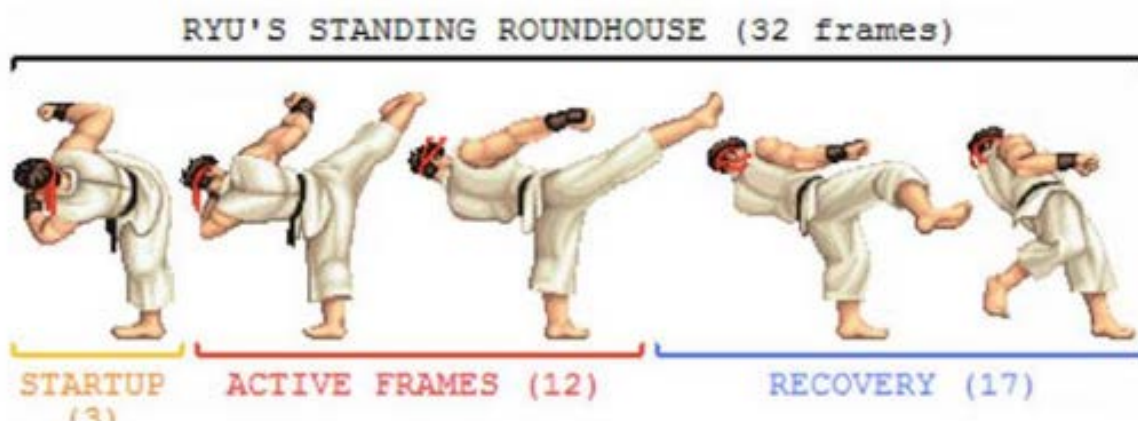
Celui qui porte le coup est également vulnérable aux contre-attaques lors de l'amorce et de la récupération. Il faut donc bien mesurer les risques et les avantages de chaque frappe à travers la connaissance des durées des trois phases pour les utiliser au mieux.

De plus, l'étape de l'armorçe est un facteur important pour la lecture du coup, voir de l'enchaînement qui va être porté par l'adversaire. Plus celle-ci est longue, plus il est facile de réagir. Il est possible aussi d'en déduire la phase de récupération, ce qui permet de réaliser un potentiel contre ou de s'échapper.

Dans les jeux de combat, le cycle d'un coup reprend le même schéma que dans la réalité et les phases d'amorce, d'impact et de récupération se nomment Startup Frame, Active Frame et Recovery Frame. La durée de chaque partie est décomposée en un nombre de frames précis en fonction de la puissance et de la vitesse du coup. Une frame correspond à une étape d'animation et le nombre de frames varie en fonction des jeux mais pour les plus récents il est de 60 frames par seconde.

A noter que l'Active Frame fonctionne un peu différemment de la réalité. Ici, celui-ci correspond à au tant d'activation de la Hitbox (zone d'action d'une attaque). Cela signifie que plus le temps est long, plus le coup blesse longtemps.

Ci-dessous, nous pouvons observer la décomposition du coup de pied fort de Ryu dans *Street Fighter II* :



Nous pouvons constater que ce coup a l'avantage d'être plutôt rapide au déclenchement et que son temps d'impact est assez long. Mais Ryu prend du temps à revenir à sa position de départ, ce qui le rend vulnérable facilement à une contre-attaque de son adversaire s'il frappe dans le vide ou si son coup est bloqué.

Dans l'exemple ci-dessous, Les deux personnages Julia et Negan dans *Tekken 7* lancent un coup de poing en même temps, mais l'une a un Startup Frame de 10 et l'autre de 11. Nous pouvons constater que comme dans la réalité, celui qui a le temps d'amorce le plus court frappe en 1^{er}.



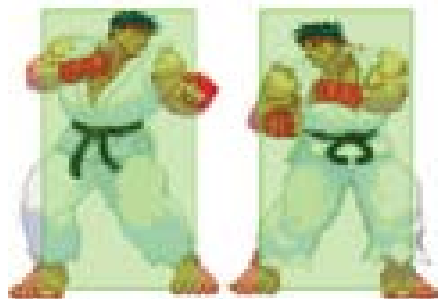
Tekken 7
(Konami - arcade, PlayStation 4, Xbox One, PC - 2015)

A cela nous pouvons ajouter la conséquence de l'impact d'une frappe reçue. Dans la réalité, plus nous recevons un coup puissant (ou un impact sur une zone sensible), plus la durée pour s'en remettre est longue, correspondant au temps que le cerveau a besoin pour gérer les signaux de la douleur. Dans les jeux de combat, cet état est appelé Hits-tun et correspond à une durée d'incapacité à réagir (mesurée en nombre de frames).

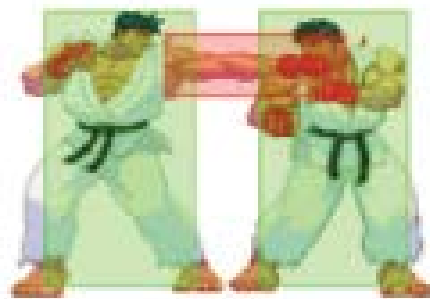
Lorsque le choc est vraiment important, le combattant peut être sonné, c'est à dire dans un état d'étourdissement qui lui demande plus de temps pour récupérer. Dans le domaine vidéoludique, cela correspond au Stun qui paralyse le personnage et dont la durée varie en fonction des coups reçus. Il peut être provoqué par plusieurs frappes à répétition ou par un coup qui possède la propriété Stun.

Il existe également des mécaniques de jeu qui permettent de réduire le temps du Stun, les Cancelable Stuns, grâce à l'entrée rapide de plusieurs commandes sur le contrôleur.

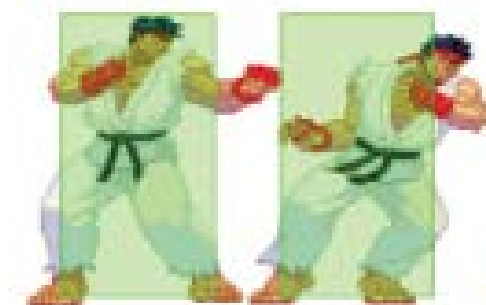
Voici un exemple avec Ryu de *Street Fighter III* concernant le Hitstun :



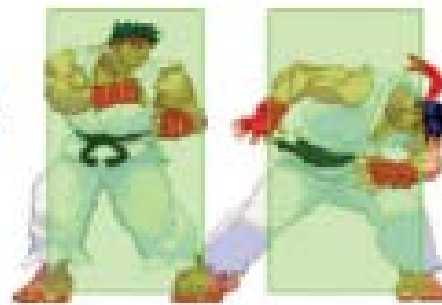
Ryu_1 : Startup Frame = 2
Ryu_2 : neutral = 0



Ryu_1 : Active Frame = 2
Ryu_2 : Hitstun = 2



Ryu_1 : Recovery Frame = 2
Ryu_2 : Hitstun = 2



Ryu : neutral = 0
Ryu_2 : Hitstun = 4

Nous pouvons observer que lorsque le Ryu de gauche (Ryu_1) revient à sa position initiale après sa frappe, son adversaire (Ryu_2) est encore immobilisé le temps de 4 frames. Ces frames supplémentaires s'appellent le Frame Advantage. Si Ryu_1 attaque de nouveau avec un coup dont le Startup Frame est inférieur à 4, Ryu_2 ne pourra pas se protéger. Ce principe est à la base de systèmes d'enchaînement, appelés combos, que nous retrouvons dans la plupart des jeux de combat et d'action de nos jours.

Il existe un autre type d'immobilisation : le Blockstun. Cet état est un équivalent du Hitstun mais celui-ci est provoqué par une frappe dans la garde de l'adversaire. Le Blockstun est souvent de plus courte durée que le Hitstun. En effet un coup violent sur la défense peut tétaniser les muscles et une impossibilité de réagir pendant quelques instants. C'est une technique souvent utilisée dans la boxe.

Voici un exemple de stratégie avec le personnage de Law (à droite) dans *Tekken 7* qui lance son coup spécial, le Dragon Arrow, possédant la propriété Blockstun pour créer une ouverture.



Le coup de Law donne un Frame
Avantage de +3

Le Startup Frame de son prochain
coup est de 11

Pour contrer et casser l'enchaînement de Law juste après, son adversaire doit donner un coup dont le Startup Frame est inférieur à $11 - 3 = 8$ frames.

Cela paraît facile de pouvoir contrer Law, mais son opposant ne possède pas de coups avec un Startup Frame inférieur à 8. Ceci est donc un piège et si l'adversaire ne connaît pas la durée de Blockstun du Dragon Arrow (3 frames), il sera tenté d'attaquer, le rendant ainsi vulnérable à la frappe de Law.

Il y a donc tout un ensemble de stratégies sur la recherche du Frame Advantage pour créer des ouvertures et continuer à frapper. Il est nécessaire de bien comprendre et connaître la composition détaillée de chaque coup (durée des Startup Frame, Active Frame, Recovery Frame, tenir compte des propriétés spéciales, etc..).

Afin de s'y retrouver, des joueurs mais aussi les créateurs des jeux de combat mettent à disposition des tableaux détaillés répertoriant les données des coups de chaque personnage permettant ainsi de connaître toutes les possibilités de Frame Advantage. Ces tableaux sont appelés Frames Data (voir Annexe 1).

2. LES COMBOS

Dans un jeu de combat, un combo est un enchaînement de coups donné à l'adversaire sans que celui-ci ne puisse l'interrompre.

Le 1^{er} jeu de combat connu pour utiliser un système de combo est *Shangai Kid* datant de 1985. Lorsque le mode "rush-attacking" est déclenché, le joueur doit enchaîner des coups dans le bon rythme. A noter également que dans les beat them up *Renegade* et *Double Dragon*, le joueur peut enchaîner les coups de poing avant que l'adversaire ne puisse revenir à sa position initiale.



Shangai Kid (Hiryū no Ken)
(Nihon Game - arcade- 1985)



Renegade
(Technos Japan - arcade
- 1986)



Double Dragon
(Technos Japan - arcade -
1987)

Mais c'est un bug dans *Street Fighter II* qui va apporter une vraie révolution et donner la forme du fonctionnement des combos dans la majorité des jeux de combat suivants.

En effet, le lancement de certains coups pendant qu'un autre est en train de se réaliser annule les dernières étapes d'animation de ce dernier et crée ainsi un enchaînement de frappes que les développeurs n'avait pas anticipé. Les joueurs n'hésitent pas alors à exploiter ce bug et à chercher tous les enchaînements possibles.

Capcom l'intègre officiellement dans *Super Street Fighter II: The New Challengers* en 1993 en affichant le nombre de "Hits combo" que le personnage effectue.

En 1994, *Killer Instinct* fait même des combos son coeur de game-play. Il est possible de réaliser des enchaînements de plusieurs dizaines de hits. Il faut connaître les bonnes combinaisons et les propriétés de chaque coup car chacun d'eux appartient à un type spécifique de frappe servant notamment à commencer, à continuer ou à finir un combo. *Killer Instinct* ajoute également une mécanique permettant d'interrompre l'enchaînement de l'adversaire, appelé "Combo Breaker".



Super Street Fighter II: The New Challengers
(Capcom - arcade - 1993)



Killer Instinct
(Rare - arcade - 1994)

Pour réaliser des combos, il existe plusieurs systèmes que nous allons décrire dans les paragraphes suivants.

a. Cancel

Issue du bug de *Street Fighter II*, le Cancel est l'annulation d'étapes d'animation d'un coup en cours de réalisation afin d'en donner un nouveau, de réaliser un autre mouvement ou tout simplement de l'annuler complètement. Les Cancels demandent un certain sens du timing et une bonne connaissance des coups.

En fonction des jeux, toutes les frappes ne sont pas annulables et ceux qui le peuvent ne le sont pas forcément au même moment de l'animation. Il est donc souvent nécessaire d'apprendre au préalable les combinaisons possibles et les timings afin que cela devienne un automatisme, de la même manière que l'apprentissage d'un enchaînement dans un art martial ou un sport de combat.

D'autres systèmes ont ensuite été créés autour des Cancels. Par exemple, la possibilité d'enchaîner facilement des combos (de pouvoir «canceller» des coups non annulables à la base) par l'activation d'une jauge dédiée pendant une durée limitée.

Par exemple dans *Street Fighter Alpha 3*, le mode V-ISM (ou Variable combo) permet d'activer une jauge pendant un laps de temps donné permettant notamment de «canceller» des coups spéciaux et permettant potentiellement de faire des combos infinis.



Street Fighter Alpha 3 (Street Fighter Zero 3 au Japon)
(Capcom - arcade - 1998)

Lorsque le V-ISM est activé, une série d'ombres suit les mouvements du personnage. Ci-dessus, nous pouvons observer que Ryu a «cancélé» son coup de poing. L'ombre de la frappe est encore en train de toucher l'adversaire alors que Ryu a déjà réalisé son Hadoken.

Autre exemple, la série des *Guilty Gear* possède un système de Cancel avancé, lui même découpé en sous-systèmes, permettant une grande richesse d'enchaînements par la consommation ou l'utilisation d'une jauge de tension mais aussi en fonction de la situation du combattant (défensive ou offensive).

b. Link

C'est une manière de faire un combo sans annulation de frames. Certains coups s'enchaînent facilement si le joueur arrive à lancer un coup au moment où le précédent s'arrête. Cela nécessite un timing précis et la connaissance des coups qui sont connectés entre eux grâce au Frames Advantage.

Dans l'exemple ci-dessous sur *Street Fighter IV*, le coup de poing léger de Ryu a un temps de Recovery Frame inférieur au temps de Hitstun de l'adversaire, ce qui lui permet d'enchaîner directement un autre coup de poing léger à fin du 1^{er}.



Startup Frame du coup léger à une distance rapprochée = 3



Advantage Frame = 5
L'adversaire recule légèrement avec le coup



Startup Frame du 2^{me} coup léger à une distance éloignée = 4

Nous pouvons constater dans *Street Fighter IV* qu'il y a deux niveaux de distance des coups portés lorsque les combattants sont en position de mêlée (courte distance) et que certains coups provoquent le recul de l'adversaire (appelé Pushback). Ces deux éléments influencent les durées des Startup Frame, Recovery Frame et des différents types de Stun.

Ainsi dans l'exemple ci-dessus, il ne sera pas possible de faire un 3^{me} coup de poing léger malgré le Frame Advantage qu'il engendre à chaque fois. Si le joueur souhaite effectuer un combo plus long, il doit effectuer après le 1^{er} coup, une autre frappe qui se «Link» mieux avec le coup de poing léger.

c. Juggle combo

Cela consiste à frapper l'adversaire autant de fois que possible avant qu'il ne tombe au sol après avoir été touché par un 1^{er} coup.

Ci-dessous un exemple dans *Street Fighter III: 2nd Impact* (Capcom - arcade - 1997) :



Urien (à droite) utilise un 1^{er} coup pour projeter l'adversaire (à noter que celui-ci peut être aussi donné alors que l'autre combattant est déjà en l'air), puis porte une 2^{me} frappe avant qu'il ne retombe, l'annule grâce à un cancel afin de le toucher une 3^{me} fois avec un coup spécial, ce qui le projette à nouveau permettant de donner une dernière attaque.

Nous avons ici un exemple de mélange de plusieurs type de principes (Link, Cancel, propriété d'un coup spécial) afin d'affectuer un Juggle combo.

A noter que pour renforcer cette mécanique, Il existe dans certains jeux la possibilité de faire rebondir l'adversaire contre l'extrémité de l'écran. Ce système s'appelle le Wall Bound et permet de prolonger les combos et Juggle combos. Cela peut se rapprocher de l'utilisation des cordes d'un ring afin de faire rebondir et revenir à portée l'adversaire permettant de continuer d'enchaîner les coups.

3. DEPLACEMENTS ET PORTEE DES COUPS

Un des principes fondamentaux des combats au corps à corps et de bien connaître la portée de ses coups et de ceux de l'adversaire afin de se positionner au mieux dans l'espace pour attaquer ou se défendre.

Se tromper et frapper dans le vide peut être dangereux et vous rend vulnérable à une contre-attaque. En effet si nous reprenons les phases de décomposition du cycle d'un coup, nous sommes en situation de prendre un contre lors de la phase de récupération de notre attaque. Dans les sports de combat, le jeu de jambes est un élément stratégique déterminant afin de se retrouver à portée mais aussi de s'éloigner de celle de l'adversaire rapidement.

Dans les jeux de combat, cette notion est nommée Footsie (ou stratégie de jeu à mi-distance au sol) et faire une contre-attaque suite à un coup «dans le vent» de son adversaire est appelé un Wish Punish. Le Footsie permet différentes stratégies dont une des plus basiques consiste à avancer et reculer rapidement afin que son adversaire donne un coup «dans le vent», misant ainsi sur un mauvais réflexe de sa part. Cette technique joue sur le désir d'anticipation de l'adversaire.

Nous pouvons observer cette stratégie dans l'exemple ci-dessous issue du jeu *Footsies* qui tourne entièrement son concept sur les stratégies de déplacement à mi-distance.



Footsies (HiFight - PC - 2018)

Bien que d'apparence simple, la combinaison réalisée ci-dessus nécessite plusieurs compétences : une bonne connaissance de la portée de ses coups, une bonne maîtrise des déplacements de son personnage et un bon sens du timing de ses attaques.

Le travail de déplacement dans les combats est un facteur important. Se déplacer facilement et rapidement où nous le souhaitons participe à une maîtrise de l'espace permettant d'esquiver les assauts et créer des ouvertures. Nous pouvons prendre l'exemple de Mohammed Ali, qui a révolutionné le monde de la boxe avec la vitesse de ses déplacements, ou Bruce Lee avec son art martial le Jeet Kune Do basée sur des déplacements rapides en pas chassé, inspiré entre autre de l'escrime.

Dans un jeu vidéo, les combattants peuvent se déplacer de manière plus variées transcendant la réalité, en volant ou se téléportant par exemple, ce qui complexifie cette gestion de l'espace. De plus dans certains jeux de combat, les personnages peuvent lancer des projectiles ajoutant ainsi une couche supplémentaire de distance à gérer.

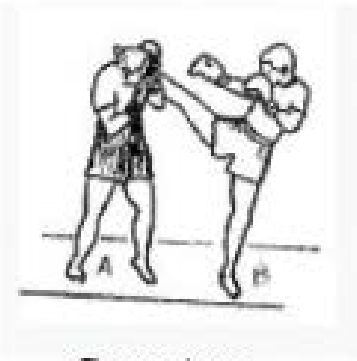
D'autres systèmes de déplacement peuvent également s'ajouter à ceux de base qu'ils soient commun à tous ou spécifique à un combattant : Dash au sol (pas rapide), Dash en l'air, Roll (roulade qui permet d'esquiver les coups et passer derrière l'adversaire), rebondir sur le côté de l'écran, etc...

L'arrivée des environnements 3D a ouvert aussi une nouvelle façon de se déplacer, plus proche de la réalité avec ses déplacements latéraux, permettant des options d'esquives et d'attaques inédites. La gestion de l'espace participe à la maîtrise du combat, mais aussi au sentiment de puissance que le joueur peut ressentir.

4.LA PARADE

C'est une action qui consiste à se défendre d'une attaque en bloquant le coup de l'adversaire avec une partie de son corps (bras, jambe, coude, etc...).

Il existe différents types de parade en fonction des pratiques mais nous pouvons globalement les catégoriser de cette manière :



Couverture

Le coup est simplement encaissé



Déviation

Le coup est dévié de sa trajectoire



Absorption

L'impact du coup est absorbé

A noter que pour les sports de préhension comme le judo par exemple, la parade est également destinée à garantir l'application d'une technique (saisie, projection, etc...).

a. La garde

Dans les jeux de combat, la parade est nommée abusivement la garde. En effet cette dernière est en réalité la position d'attente dans une attitude de vigilance afin de se défendre ou d'attaquer rapidement. Cette confusion est peut-être dû à la traduction littérale du mot anglais «guard» qui signifie également protection. Nous garderons néanmoins le terme utilisé dans le domaine du jeu vidéo afin de respecter la nomenclature déjà mis en place.

La garde consiste donc à bloquer les coups de l'adversaire via une manipulation simple. La plupart du temps, c'est le type de parade par couverture qui est reproduit dans les jeux. Elle doit tenir compte des trois niveaux d'impact d'un coup (Low, Mid et High). Dans les jeux issus de l'école *Street Fighter II*, la protection de base permet de bloquer les coups Mid et High et s'appelle la garde haute. Pour bloquer les coups Low, il est nécessaire d'appuyer en plus sur la touche de direction bas et se nomme la garde basse.

Pour utiliser la garde, il existe plusieurs approches en fonction des jeux :

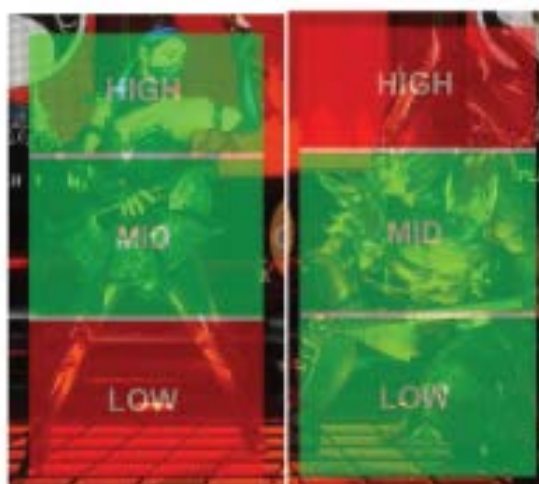
La garde directionnelle : c'est la parade utilisée dans *Street Fighter* par exemple. Le joueur doit appuyer dans la direction opposée de l'adversaire pour se protéger. Cela en fait une garde relative car si l'adversaire arrive à passer derrière le joueur, celui-ci doit changer de direction afin de se protéger à nouveau.

La garde avec un bouton : c'est une parade utilisée dans la série des *Mortal Kombat*, *Soul Calibur* ou *Super Smash Bros*. Le joueur appuie sur un bouton pour se protéger. Destabilisante pour les habitués de la parade directionnelle, elle est plus intuitive quand nous l'analysons de plus près. En effet il est plus simple d'appuyer sur un bouton lorsque nous avançons que d'utiliser une touche de direction et il n'y a pas de risque de se prendre une attaque par derrière.

La garde neutre : à partir du 2^{me} épisode de *Tekken*, le personnage se protège automatiquement lorsqu'il est inactif. C'est une garde destinée au débutant mais elle reste moins complète que la garde directionnelle disponible également dans le jeu. En effet la garde neutre ne bloque pas certains coups par rapport à la garde classique et elle est moins réactive lorsque le personnage est en déplacement.



Garde directionnelle dans Street Fighter V



Garde bouton dans Mortal Kombat X

Dans les deux exemples ci-dessus, nous pouvons constater que les coups Mid sont bloqués quelque soit la hauteur de la garde. Dans les jeux du style *Street Fighter*, les coups High sont plus rares que les autres types de frappe et sont appelés Overheads.

Cela donne une efficacité supérieure à la garde basse et complexifie les approches : un personnage avec peu ou pas d'Overheads au sol (il n'aura que les coups sautés) devra provoquer une ouverture par des feintes ou par l'utilisation d'autres systèmes de jeu (un coup qui peut briser directement la garde par exemple), ou au contraire un personnage étant fort en contre-attaque aura une position de défense solide sur laquelle il peut s'appuyer pour ses stratégies.

Il existe néanmoins des approches différentes de gestion des zones de protection comme dans *Tekken* dont les coups Mid passent la garde basse et met donc l'accent sur les stratégies de changement de hauteur des coups, appelées High-low Mixup.

La parade aérienne (Air Guard) : dans des jeux comme *Dragon Ball Fighter Z* ou *Marvel vs Capcom*, il est possible de se protéger lorsque le personnage est en l'air. La couverture est totale vis à vis des coups mais le Air Guard reste vulnérable aux projections. Avec ce type de parade, il est donc moins dangereux de sauter vers l'adversaire, ce qui incite des manières d'approche plus agressives et rapides.



Zone de protection de la garde dans Dragon Ball Fighter Z

b. La garde n'est pas invincible

Afin que les joueurs ne soient pas toujours sur la défensive, différents moyens de contourner la garde ont été ajoutés dans les jeux de combat :

La projection (chope) : cela consiste à saisir un adversaire pour le projeter ou le mettre au sol en étant très proche de lui. De manière générale, la projection de base dans un jeu de combat réussit automatiquement sur la garde. Dans certaines versions de *Street Fighter II*, cette mécanique de jeu donnait un avantage certain lorsqu'elle était bien maîtrisée. Pour y remédier, un contre, surnommé déchope, a été ajouté dans ses suites. Celui-ci repousse l'adversaire si le joueur réagit au bon moment. Ce système est désormais présent dans la plupart des jeux de baston.

Le brise garde (Guard Crush, Guard Break) : certains coups spéciaux peuvent briser la garde afin de créer une ouverture. Ils sont en général accompagnés de contraintes. Par exemple dans *Tekken*, tous les personnages ont un coup brise garde possédant un Startup Frame très long. Ces techniques sont inspirées des passages de la garde comme en boxe, où cela consiste à donner un coup assez puissant dans la protection de l'adversaire afin de faire dévier ses bras et créer une ouverture. En Kung Fu Wing Chun, un principe consiste à mettre une pression sur la garde pour la retirer ou s'en servir comme appui pour frapper.

Les dégâts de grattage (Guard Damage) : dans la réalité bloquer/encaisser les coups n'empêchent pas de subir des blessures, nos bras et nos jambes n'étant pas invulnérables. Cette notion peut être utilisée de différentes manières dans les jeux. Dans ceux de type *Street Fighter*, les personnages perdent très légèrement de la vie lorsqu'ils bloquent un coup spécial. Dans des jeux comme *Mortal Kombat* et *Tekken*, ils en perdent même avec n'importe quels coups parés (normaux et spéciaux).

L'endurance : la garde du personnage peut se briser au bout d'un certain nombre de coups. Elle peut être représentée de différentes manières comme une sphère qui entoure le personnage et qui rétrécit au fur et à mesure des impacts dans *Super Smash Bros.* ou par une barre d'endurance dans *SNK vs Capcom*. Le combattant ne peut donc pas rester sur la défensive indéfiniment.

Toutes ces possibilités influencent l'utilisation de certaines stratégies. Par exemple nous pouvons constater qu'une garde temporaire privilégie plutôt l'offensive et les déplacements.

Super Smash Bros. incite constamment au mouvement avec sa mécanique de bouclier qui rétrécit rapidement à l'impact des coups.

Dans le cas de *Guilty Gear*, la rapidité d'exécution quasi-instantanée des projections (le Startup Frame est à 1 frame), oblige le joueur à bien anticiper afin de contrer.

Avec les dégâts de grattage, cela donne une pression psychologique de perdre de la vie même en bloquant. Et lorsque son niveau est très bas, cela incite le combattant à esquiver, attaquer et utiliser d'autres systèmes de jeu comme par exemple le système de Parry dans *Street Fighter III* (voir chapitre suivant sur le contre). Cela donne aussi un côté encore plus récompensant de faire un «Perfect» (barre de vie à 100%) lors d'un round.

c. Options de garde avancés

Des possibilités de défense supplémentaires peuvent être intégrées dans certains jeux. Nous allons prendre l'exemple des jeux *Guilty Gear* qui utilisent plusieurs systèmes de protection avancée :

Instant Block : si le combattant bloque un coup au dernier moment, il bénéficie de quelques avantages : réduction du Blockstun, du Pushback, augmentation d'une de ses jauges (celle de tension par exemple), etc... Cela représente une parade effectuée avec un timing parfait et qui permet souvent dans la réalité de pouvoir contre-attaquer plus facilement.

Faultess Defense : permet de faire une garde parfaite moyennant la consommation d'un peu de jauge de tension. Cela permet de ne pas subir les Guard Damages et de repousser l'adversaire.

Burst : nécessitant une jauge entière de Burst à chaque utilisation, cette technique permet de briser le combo de l'adversaire. Elle peut être utilisée de deux manières : en situation offensive, une aura jaune entoure le combattant et celui-ci est invulnérable aux coups (mais pas aux chopes) pendant quelques instants. En situation défensive (s'il est frappé, en garde ou s'il se relève) c'est une aura bleue qui apparaît, il n'est pas invincible mais il a la possibilité de contrer facilement.

Voici les feedbacks visuels des différents modes de parade dont que nous avons décrits sur *Guilty Gear Xrd* (Arc System Works - arcade - 2014) :



Instant Block



Faultless Defense



Burst offensif



Burst défensif

Dans les arts martiaux et sports de combat, la parade peut servir à renverser la situation . Un boxeur peut par exemple pousser son adversaire en même temps qu'il bloque ou en Kung Fu Wing Chun, plusieurs blocages servent de transition à une contre-attaque.

Ces options supplémentaires de garde dans *Guilty Gear* sont une retranscription subtile des autres fonctions que peut avoir une parade.

5. LE CONTRE

C'est une technique pour arrêter un coup ou un enchaînement de l'adversaire et prendre l'initiative de l'attaque. Il y a différents moyens d'effectuer un contre : le combattant peut esquiver, bloquer une attaque ou profiter d'une faille dans la garde pour riposter. C'est une méthode clé pour passer d'une position défensive à une position offensive. Nous allons décrire ici quelques systèmes de contre utilisés dans les jeux.

Cross Counter : si un combattant donne un coup dans le vide, l'adversaire a la possibilité de le frapper s'il est à bonne distance et si le Startup Frame de son coup est inférieur au Recovery Frame du coup raté.

Exemple en boxe anglaise :



Exemple dans *Tekken 7* :



Counter Hit : cela consiste à frapper pendant le Startup Frame du coup adverse. Il faut donc que le temps de Startup Frame du contre soit inférieure à celui de la frappe de l'adversaire.

Cette technique est plus complexe car il faut compter en plus le temps d'identifier le coup ou faire preuve d'anticipation en tentant de lire la stratégie de son opposant. Elle est souvent difficile à réaliser et pour équilibrer le risque/récompense, un contre réussi peut donner des effets bonus comme par exemple des dégâts supplémentaires ou la possibilité de réaliser un combo.

Exemple en Kick Boxing

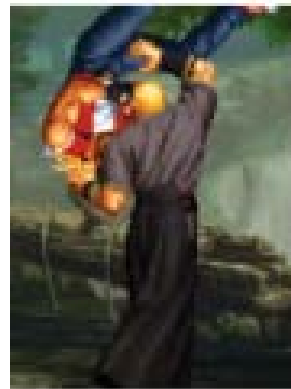


Exemple dans Tekken 7



Mouvement spécial : dans certains jeux, des personnages peuvent effectuer un contre avec une attaque spéciale. Lors de la réalisation de celui-ci, le personnage change de position pendant un petit laps de temps. Si l'adversaire le frappe à ce moment, le contre est automatiquement réalisé.

Exemple avec le personnage de Geese Howard dans *SNK vs. Capcom: SVC Chaos*. Il change de posture et réalise une prise lorsque l'adversaire frappe.



SNK vs. Capcom: SVC Chaos (SNK Playmore - arcade - 2003)

Nous pouvons constater que Geese utilise une technique avancée d'Aikido. De façon plus large, cette mécanique de jeu reprend le principe de cet art martial : le pratiquant est dans l'attente de l'attaque de l'adversaire et accompagne son coup pour renverser la situation.

Parry (ou Block au Japon) de *Street Fighter III* : élément central de son gameplay, c'est en partie avec ce système que ce 3^{me} épisode est très technique. C'est un mécanisme de défense qui permet de bloquer n'importe quel coup sans Guard Damage en pressant la direction vers l'adversaire pour les coups High et Mid et vers le bas pour les coups Low. Il est possible aussi de l'utiliser en l'air. Le parry a donc les propriétés d'une garde parfaite.

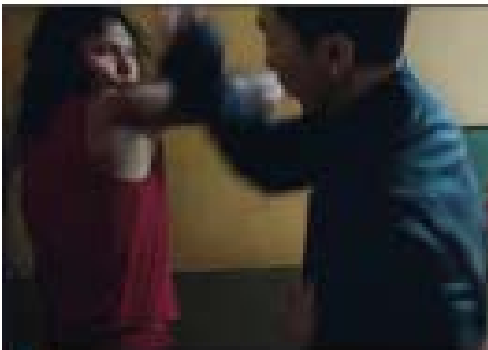
Lorsque le personnage réussit un Parry, celui-ci et l'objet contré (coup d'un adversaire ou projectile) sont figés pendant 16 frames. Mais le combattant peut annuler son Parry par un Cancel pour effectuer un blocage, un nouveau Parry ou pour donner un coup. De plus le Parry octroie des frames supplémentaires en fonction des coups qu'il bloque. Cela permet d'avoir un Frame Advantage plus facilement permettant de casser l'attaque/combo en cours de l'opposant.

Ceci n'est pas valable néanmoins pour les Parry en l'air et les super attaques qui remettent le personnage en position neutre (le Frame Advantage est à 0 et il peut donc juste bloquer ou refaire un Parry).

Le Parry est la mécanique du jeu la plus difficile à maîtriser. La fenêtre active du Parry ne dure que 6 frames. Le joueur a donc une marge de 5 frames maximum pour les coups les plus longs. Cela nécessite une très bonne connaissance des Startup Frames des coups et un très bon timing, voir un timing parfait pour les coups les plus rapides. En plus de cela, il faut tenir compte de la portée des attaques, de leur hauteur et de savoir si une contre-attaque est possible ou pas.

Street Fighter III devient une véritable simulation de contres avec ce système. La difficulté de réalisation en terme de réflexe, timing, positionnement, lecture des coups et stratégies sont proches de celles que nous pouvons rencontrer dans les arts martiaux réels.

Exemple dans le film *Ip Man 3*



Exemple dans *Street Fighter III*



Focus (ou Saving) de *Street Fighter IV* : en appuyant sur les boutons de poing moyen et de pied moyen en même temps, le personnage change de position et peut absorber le coup de l'adversaire s'il le frappe à ce moment là. Celui qui effectue le focus subit des dégâts mais il pourra se régénérer rapidement s'il ne reçoit pas un autre coup entre temps. Ce combattant a ensuite la possibilité d'annuler le Focus par un Cancel en effectuant un déplacement rapide vers l'avant ou l'arrière. Sinon il réalise une contre-attaque. La puissance de cette dernière dépend de la durée d'appuie sur les deux boutons.

Il y a trois niveaux de puissance du Focus : dans le 1^{er}, le personnage provoque des dommages légers, dans le 2^{me}, il donne un coup qui rend Stun l'adversaire, et pour le 3^{me}, il est invincible et le coup devient également imparable même contre des défenses spéciales (Armor Break).

Exemple d'un Focus-Armor break effectué par le personnage de Ryu :



Le Focus est un système hybride entre un coup spécial et le Parry de *Street Fighter III*. La contre-attaque est réalisée automatiquement après le blocage (sauf si nous effectuons un Cancel pour faire un déplacement). La stratégie pour l'utiliser est proche de celle du Parry mais le timing est en revanche plus permissif, ce qui traduit la volonté d'avoir un gameplay plus accessible dans le 4^{me} épisode tout en gardant une mécanique de contre centrale.

A noter que le système de Focus est inspiré de la parade par absorption (c'est d'ailleurs le terme «absorber le coup» qui est utilisé dans le jeu) qui se traduit dans le jeu par le fait de subir des dégâts temporaires pour les récupérer ensuite sous certaines conditions.

C'est une interprétation assez intéressante car dans la réalité lorsque nous commençons à absorber une frappe, nous ne sommes sûr de ne pas subir de dégâts que lorsqu'elle est complètement détournée. Si l'absorption est mal réalisée, nous nous prenons la force du coup de plein fouet car il n'y a pas de blocage direct.

A noter que dans la version *Ultra* de *Street Fighter IV*, le Red Focus a été ajouté et permet de contrer plusieurs coups dans un même Focus en dépensant trois barres de EX. Cela permet donc de bloquer les super attaques, ce qui renforce le contre comme élément important du jeu.

6. LA FEINTE

La feinte est un mouvement destiné à tromper l'adversaire afin de «cacher» un coup ou une technique permettant de passer sa garde. Contre un combattant d'un certain niveau, il est difficile de réussir un coup directement. La feinte est un moyen de créer des ouvertures dans la défense de l'adversaire. Pour qu'elle soit efficace, il faut que ce dernier croit vraiment que le faux mouvement va se réaliser.

Il existe de multiples façons de faire des feintes mais nous allons voir ici trois variations de base que nous retrouvons dans la plupart des pratiques de combat.

Feinte de corps : ce sont des mouvements très courts et brusques du corps donnant l'impression que nous allons faire un mouvement alors que nous restons dans notre position initiale. Cela incite à faire réagir l'adversaire avant nous.



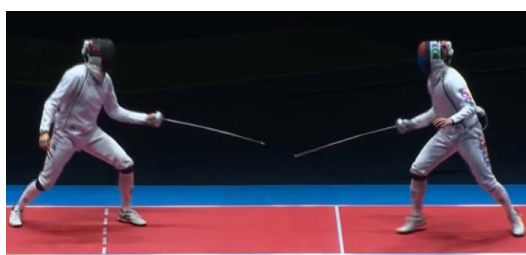
Enter the Dragon (Warner Bros. - Film - 1973)

Feinte de technique : cela consiste à commencer à donner un coup puis l'interrompre pour en donner un autre. Cela a pour but de faire bouger la garde de l'adversaire afin de créer une ouverture.



The way of the Dragon (Golden Harvest - Film - 1972)

Feinte de déplacement : Cela consiste à réaliser un léger déplacement afin de provoquer l'attaque de l'adversaire tout en changeant ensuite de direction permettant ainsi un contre rapide.



Finale d'escrime homme - Epée individuelle (JO de Rio 2016)

Afin de retranscrire ces concepts de feinte dans le jeu de combat, les systèmes que nous avons énumérés dans les chapitres précédents peuvent servir également à la réalisation de ceux-ci.

Utilisation du Cancel : nous avons vu précédemment que le Cancel participe à la réalisation de combos. Mais il permet aussi d'annuler des étapes d'animation pendant le Startup Frame ou l'Active Frame pour changer de coup au dernier moment ou se déplacer. Cela équivaut à réaliser des feintes de corps et des feintes techniques.

Dans la série des *Guilty Gear*, un de ses systèmes avancés de Cancel, le False Roman Cancel, permet d'annuler certains coups spéciaux dans un timing précis moyennant la consommation de 25% de la barre de tension. Ce système peut être par exemple utilisé afin d'annuler un projectile pour en faire un leurre.

Dans *Soulcalibur*, il est possible de faire des Stances Cancel. Une Stance est une position de départ dans laquelle le personnage peut réaliser des techniques spécifiques. Le combattant peut donc annuler une position rapidement par une autre afin de tromper l'adversaire sur les scénarios d'attaque qu'il a anticipé.

Footsies : la stratégie à mi-distance, que nous avons vu dans le chapitre «Déplacements et portée des coups», fait partie de la catégorie des feintes de déplacement qui sont très utilisées en escrime ou en boxe par exemple.

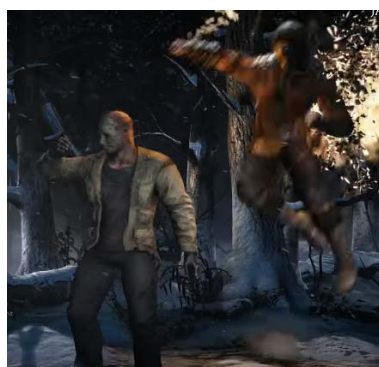
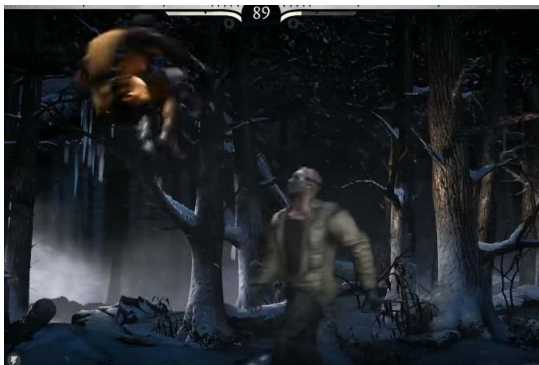
La feinte comme mécanique de jeu : dans *Street Fighter V*, chaque personnage peut donner un coup fantôme. Celui-ci n'a pas de hitbox et ne touche pas l'adversaire mais il permet d'enchaîner rapidement sur un autre coup.



Nous avons ci-dessus une retranscription littérale de la feinte de technique qui joue sur les réflexes et la perception du joueur.

Utilisation de techniques spéciales : certains mouvements spéciaux comme les téléportations par exemple permettent des attaques rapides et peuvent être utilisées dans des stratégies de feinte de déplacement.

Ci-dessous, voici un exemple avec le personnage de Scorpion dans *Mortal Kombat X*. Il saute vers son adversaire lui faisant croire qu'il va attaquer et se téléporte au dernier moment pour le prendre par surprise dans son dos.



Mortal Kombat X

(Warner Bros. Interactive - PC, PlayStation 4, Xbox One, iOS, Android - 2015)

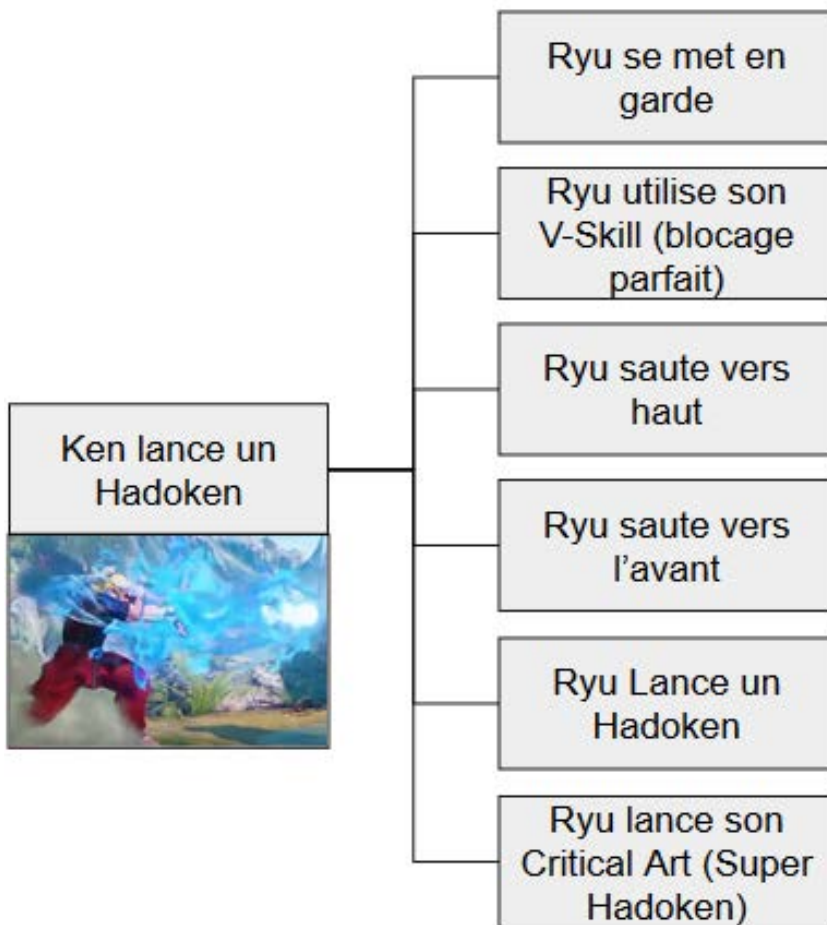
La feinte, tout comme le contre, est un outil fondamental à l'élaboration de stratégies avancées pour créer des ouvertures ou renverser la situation, nécessitant une bonne maîtrise d'exécution au niveau de la gestion de l'espace et du timing.

7. LE MIND GAME

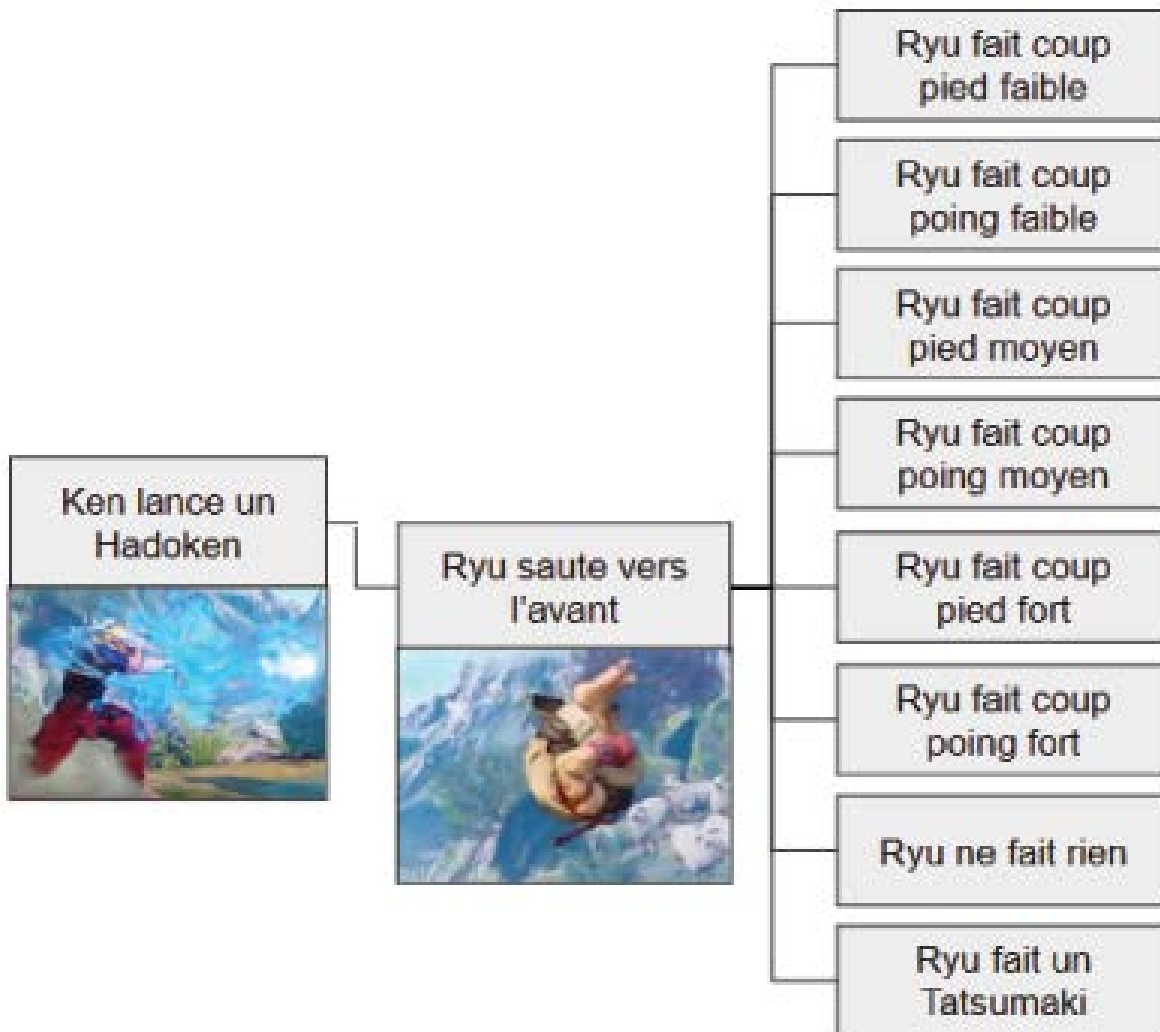
Le Mind Game est un principe complexe que nous pouvons retrouver dans tous les jeux d'opposition. Mais pour résumer, cela consiste à décoder les intentions de l'adversaire à travers les animations de son personnage et choisir des réponses adaptées afin de gagner.

Le joueur doit maîtriser deux aspects dans les jeux de combat : la connaissance (systèmes de jeu, coups des personnages, etc...) et l'exécution (automatisation par répétition des techniques et combinaisons à réaliser sur le contrôleur). Mais cela ne suffit pas pour remporter la victoire à partir d'un certain niveau. En effet, le joueur doit utiliser sa connaissance du jeu et sa maîtrise d'exécution au service de ses stratégies de combat et du Mind Game.

Nous allons voir cela à travers une situation classique dans la série des jeux *Street Fighter* : ci-dessous, Ken et Ryu s'affrontent dans l'épisode V. Ils sont en position neutre et à mi-distance.

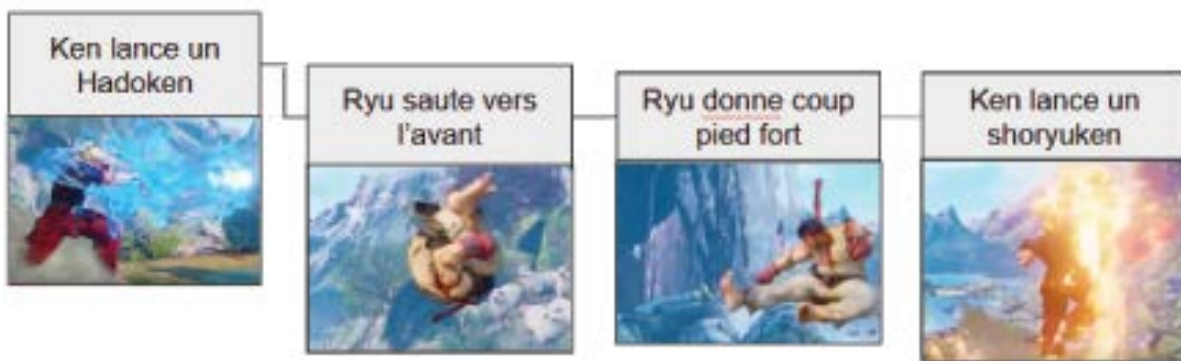


Ken lance un Hadoken. Nous pouvons observer que Ryu a un certain nombre de choix pour réagir et doit prendre une décision très rapidement.



Ryu choisit de sauter vers Ken. De nouvelles possibilités s'offrent à lui pendant qu'il est en l'air.

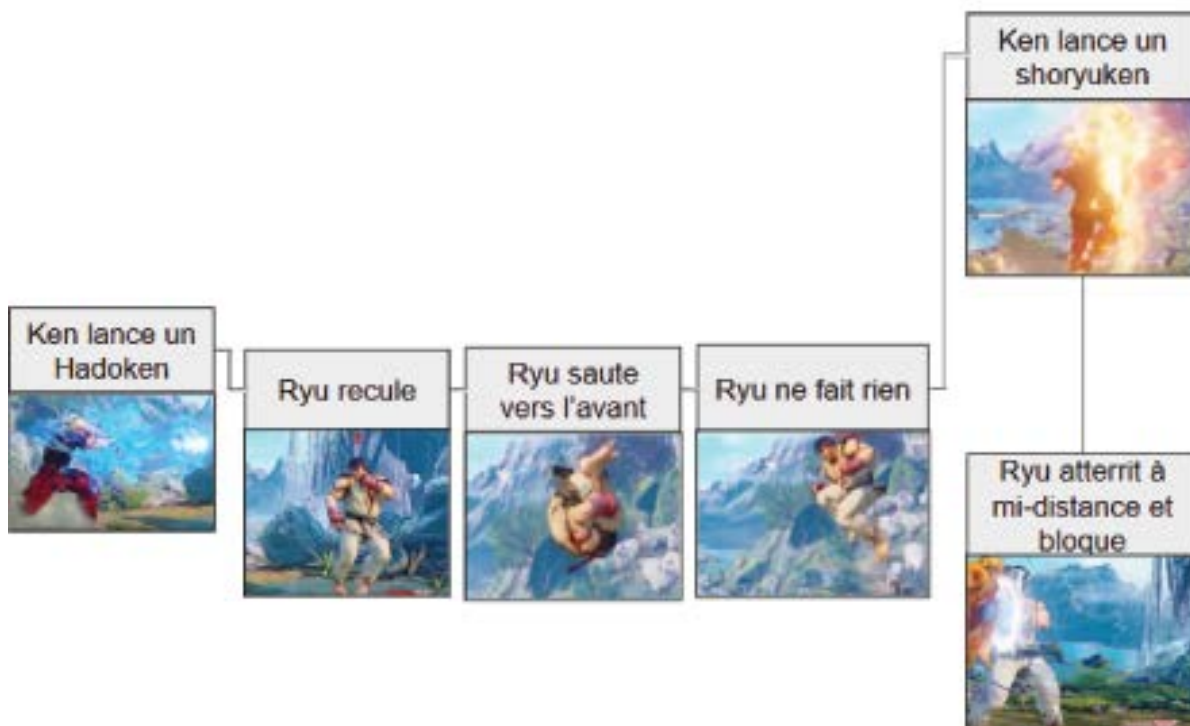
Dans une situation basique comme celle-ci, nous pouvons déjà de constater que les combattants disposent d'un large choix possible et que le déroulement du jeu est une suite de décisions à prendre à chaque instant. Ces décisions sont influencées logiquement par ce qui est le plus efficace.



Ryu choisit de donner un coup de pied fort car cela paraît être la solution qui aura le plus de chance de toucher et qui fera le plus de dégâts. Mais Ken le contre avec un Shoryuken.

Nous commençons à entrer dans le Mind Game : le Hadoken était un piège. Ken espérait justement que Ryu s'avance vers lui en sautant et ainsi n'aurait aucune chance de pouvoir éviter son Shoryuken. Ken a établi une stratégie en anticipant ce qu'allait faire l'adversaire.

Mais si Ryu avait opté pour les choix suivants :



Ci-dessus, Ryu a anticipé la stratégie de Ken et lui tend à son tour un piège : Ken lance son Hadoken. Ryu recule légèrement avant de sauter vers lui et ne donne pas de coup. Ken lance son Shoryuken pensant avoir anticipé une attaque sauté mais Ryu atterrit juste avant et bloque.

Le Recovery Frame de l'attaque spéciale de Ken étant important, Ryu se retrouve dans une position très favorable et peut contrer avec une possibilité assez large de choix pour la suite. Mais Ken aurait pu aussi prendre une autre décision en remarquant le léger recul de Ryu, anticipant le risque potentiel que son adversaire avait compris sa stratégie.

Le Mind Game est donc la capacité du joueur à prévoir les scénarios possibles en analysant les habitudes et les stratégies de l'adversaire tout en évaluant les risques/récompenses dans ses prises de décision. A la manière d'un jeu d'échec, il faut calculer les coups et les stratégies à l'avance.

Le Mind Game peut prendre des couches de complexité supplémentaires avec par exemple l'utilisation de procédés psychologiques comme le conditionnement classique. A la manière du chien de Pavlov, le joueur peut conditionner son adversaire en lui donnant des informations à travers une fausse stratégie afin de l'induire en erreur. Mais ce dernier peut aussi anticiper cela et faire de même.

Ces joutes prennent alors la forme de véritables batailles psychologiques et touchent à l'aspect émotionnel des joueurs. En effet, garder le contrôle de soi mais aussi tenter de destabiliser les émotions de son adversaire permettent de prendre l'avantage dans le Mind Game.

Nous pouvons d'ailleurs observer lors des compétitions des tentatives de destabilisation qui sortent du cadre même du jeu et qui sont, à la manière des rencontres d'avant match de boxe, de catch ou de MMA, un moyen de prendre l'ascendant psychologique sur ses adversaires avant de commencer à combattre.

Le Mind Game est l'élément central qui apporte la vraie profondeur et la richesse d'un jeu de combat, les systèmes qui la composent étant des moyens mis à son service.

III. SECRET STORIES

Le jeu de combat n'est pas connu pour la qualité de ses histoires. Elle n'a même aucune importance pour ceux qui ne jurent que par la profondeur de son gameplay. Le principe du jeu en lui-même, une série d'affrontement en duel dans une arène et la présence d'une multitude de personnages rendent difficile la construction d'une narration et d'un récit cohérent.

Pourtant, cela n'empêche pas le jeu de combat d'avoir le désir de raconter des histoires depuis de nombreuses années : les adversaires vaincus s'expriment en fin de match dans le *Street Fighter* de 1987, des scènes de fin propre à chaque personnage sont présents depuis *Street Fighter II*, des modes Histoire sont ajoutés, etc...

Mais dans cette partie, nous allons nous intéresser plus particulièrement à la manière dont ces jeux véhiculent une forme de narration pendant les combats, du moment où les combattants apparaissent jusqu'à la victoire de l'un d'eux.

1. CARACTERES ET ANIMATIONS

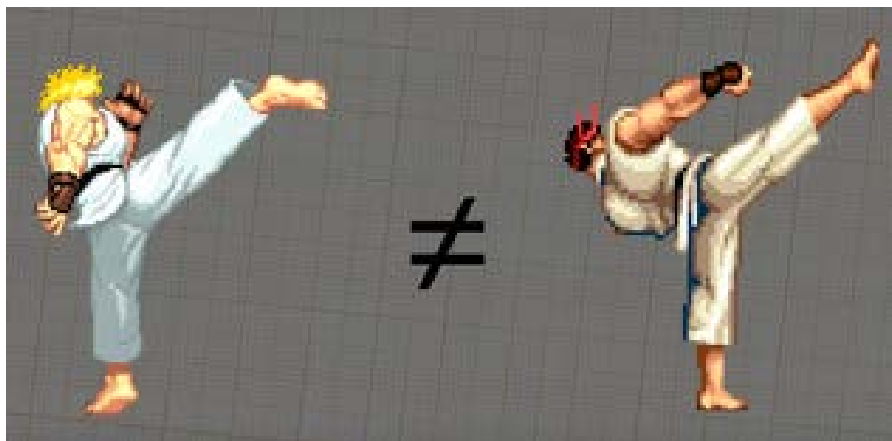
A l'époque des 1^{er} *Street Fighter* et autres jeux de combat SNK, le personnage était défini par son apparence, son gameplay, son sound design, un bref descriptif dans le jeu ou dans la documentation, et éventuellement une cinématique de fin propre. Mais c'est aussi à travers la manière dont il bougeait que son caractère se dessinait.

Un exemple avec le personnage de Ken dans la série de jeux *Street Fighter* : c'est le rival de Ryu, ayant eu le même entraînement que ce dernier, possédant un caractère plus fougueux et plus instinctif.

Mais en jeu, c'est un simple clone de Ryu et qui ne se démarque de lui que visuellement pendant les combats.

En 1994, Ken voit ses animations changées dans *Super Street Fighter II X*. Dans cette nouvelle version, en plus de lui avoir changer légèrement son gameplay, des animations sont également modifiées afin de le différencier de son rival.

Ci-dessous, nous pouvons constater cette différence avec la façon dont il donne son coup de pied fort, plus relâché et frimeur par rapport à celui de Ryu qui reste rigoureux et martial.



La position par défaut du personnage (idle) permet de constater aussi que Ken respire plus vite que Ryu, trahissant un côté plus nerveux.

Les animations des personnages racontent une histoire et permettent même parfois de déduire des relations entre certains personnages.

Par exemple dans *Garou : Mark of the Wolves*, le jeune garçon Hokutomaru possède des animations similaires à deux autres personnages de la série, Andy et Mai, sous-entendant qu'il serait leur enfant (alors que rien n'est indiqué dans l'histoire à part le fait que Andy et Mai avaient une relation dans les épisodes précédents).



Ici, le travail sur l'animation va au delà du cadre du caractère du personnage et sert de support narratif. Dans les jeux de combat, les combattants bénéficient d'un grand nombre d'animations qui peuvent jouer le rôle de véritable langage corporel.

2. LES DECORS COMME LIEUX DE VIE

Les décors dans les jeux de combat peuvent être également vecteur de narration. Ils sont construits comme des tableaux de vie qui représentent la plupart du temps l'environnement où le personnage habite permettant ainsi d'avoir des informations sur lui et sur l'univers du jeu.

Les décors ne sont pas forcément tous créés avec cette démarche de raconter une histoire ou d'être cohérent avec le reste du jeu mais le joueur en fait dans tout les cas une interprétation narrative.

Voici un exemple avec le décor du personnage de Yun dans *Street Fighter III :second impact* (1997) :



Ce tableau est typique de ce qui nous permet de nous projeter dans la vie du personnage laissant libre court à notre interprétation : Yun habite-t-il dans un de ses immeubles, va-t-il aller manger dans le restaurant en bas d'habitude ? Connaît-il ces gens ?

En haut, nous pouvons observer aussi une affiche de film avec un autre personnage de l'univers du jeu, Fei Long, apparu pour la 1^{re} fois dans *Super Street Fighter II* mais non présent dans cet épisode. Cette pancarte nous donne une information de ce qu'il est devenu : une star du cinéma d'action.

Nous savons au début de jeu que Yun est un fan de Fei Long et qu'il désire marcher sur ses traces. La façon dont ce dernier est représenté dans le décor prend donc tout son sens : Fei Long est le sommet à atteindre mais il reste encore lointain. En revanche, l'affiche n'est pas centrée par rapport au point de fuite. Fei Long ne serait-il finalement qu'une étape sur le chemin pour un objectif plus important ?

Autre point typique de la série à travers ce décor, quelques personnes regardent le combat alors que d'autres continuent leurs occupations. Cela montre que dans cet univers, elles ont l'habitude de voir s'affronter des combattants dans des duels et que cela n'intéresse pas forcément tout le monde.

Par opposition à *King of Fighter' 94* par exemple qui avaient davantage de décors avec du public regardant attentivement et encourageant les combattants. Cela montre que le tournoi qui se joue est un événement important et renforce le fait que ce 1^{er} crossover des personnages de l'univers SNK est un moment spécial.

Les décors dans les jeux de combat, au delà de leur fonction de visuel de fond, utilisent une forme de narration environnementale depuis de nombreuses années et bien avant que le terme ne soit popularisé par des jeux comme *Bioshock* (2K Games - PC, Xbox 360, Playstation 3 - 2007) ou *Dark Souls* (From Software - PC, Xbox 360, Playstation 3 - 2011).

3. ENTREE EN SCENE

Dans les années 80, les jeux de combat suivent un déroulement inspiré des compétitions sportives avec des combattants concentrés, déjà en position de commencer le match et avec un système de rounds à gagner ou de points à engendrer pour avoir la victoire. Le combat est fairplay et la mise en scène est sobre ne permettant que d'exprimer éventuellement de façon succincte la victoire à la fin.



Karate Champ
(Technos - arcade - 1984)



Street Fighter
(Capcom - arcade - 1987)

Dans les années 90, des animations d'introduction des personnages sont ajoutées en début de match permettant de les mettre légèrement en scène. Cela montre un changement de vision du jeu de combat qui assume davantage un côté «sport spectacle» à la manière des entrées des combattants de catch, des galas de boxe ou de MMA (Mixed Martial Arts).



Street Fighter II: The World Warrior
(Capcom - Arcade - 1991)

Dans *Street Fighter II*, seul Bison a une animation d'entrée en scène afin de montrer que c'est l'adversaire ultime. Il faudra attendre le 1^{er} épisode de *Street Fighter Alpha* en 1994 pour que chaque personnage en possède une.



World Heroes
(SNK - arcade - 1992)

World Heroes est un des 1^{er} jeux de baston où chaque combattant possède une animation de début de match. SNK en intégrera ensuite dans tous leurs jeux suivants.

Ces quelques secondes d'animation en introduction contribuent à montrer le caractère des personnages et à les rendre plus vivants.

Mais elles vont parfois dépasser ce cadre pour en faire un vrai support narratif. En effet, plusieurs personnages peuvent avoir une modification de leur entrée en scène lorsqu'ils sont en face de certains adversaires montrant leur relation ou leur rivalité. A la manière du catch et de ses combats scénarisés, ce sont des moments qui servent à raconter une histoire afin d'augmenter la tension dramatique de l'affrontement qui s'apprête à commencer.

Par exemple dans *Street Fighter Alpha*, Sagat (à droite) ressent une douleur sur sa cicatrice lorsqu'il est en face de Ryu au début du combat. Cette blessure lui a été infligée par ce dernier dans le 1^{er} *Street Fighter* (1987). Il se rémorce ce moment dans une posture très solennel. Ici, ce n'est pas un simple match et l'affrontement prend la forme d'une véritable occasion de revanche pour Sagat.



Street Fighter Alpha (Street Fighter Zero)
(Capcom - arcade - 1994)

Autre exemple dans *King Of Fighter' 96*, Kyo (à gauche) demande d'un air grave à Iori s'il veut vraiment qu'ils s'affrontent. Au départ aussi sérieux que lui, Iori répond ensuite avec un sourire narquois si Kyo ne lui demande pas en réalité d'épargner sa misérable vie.

Nous pouvons y déceler une légère hésitation de la part de Iori au début avant qu'il ne se ressaisisse en provoquant Kyo. Ce dernier doit se résigner à affronter Iori et le match prend alors la forme d'un combat fratricide.



The King Of Fighter '96
(SNK - arcade - 1996)

Avec ces «scénettes» d'introduction, nous pouvons même interpréter l'évolution des relations entre certains personnages au fil des épisodes. Nous allons regarder plus en détails les introductions spécifiques entre Ryu et Ken dans différents jeux.

Dans *Street Fighter Alpha 3* (1998), Ken taquine Ryu avant le combat. La série des *Street Fighter Alpha* se passe pendant la jeunesse de ces derniers lorsqu'ils s'entraînaient encore ensemble. Nous voyons leur complicité et le côté fraternel de leur relation à ce moment là. Nous constatons aussi que Ken a le dessus en terme de caractère.



Dans *Street Fighter III 3rd Strike* (1999), Ryu demande à faire un Fist Bump (salut de poing à poing) à Ken afin de lui montrer son respect. Nous constatons la position réticente de Ken. Cela montre une rivalité, voir une certaine animosité de sa part qui s'est développée envers Ryu. Ken effectue ensuite quand même le Fist Bump rapidement. La différence de posture à ce moment là montre un Ryu détendu et sûr de lui, et un Ken sur la défensive.



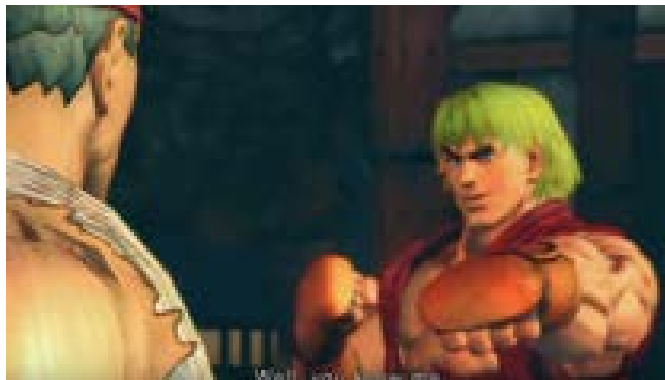
Dans *Capcom Versus SNK* (2000), Ryu demande toujours à faire un Fist Bump mais il a les épaules remontées et une posture plus martiale. Nous sentons d'avantage une envie de combattre de sa part.

Ken est plus fier et a l'air même de narguer Ryu en lui tournant légèrement le dos. Ken n'est plus en position défensive pendant le Fist bump et paraît plus sûr de lui. Il attend cette fois-ci que Ryu retire son poing avant de reculer rapidement.

Cette intro montre que Ryu a envie d'en découdre avec Ken et que ce dernier ne veut pas de se laisser dominer psychologiquement. Mais la fin de l'introduction montre que Ken reste très méfiant de la force de Ryu en s'éloignant ensuite rapidement. Nous sentons ici une dégradation de leur relation.



Dans *Street Fighter IV* (2008), c'est Ken cette fois qui propose à Ryu de faire un Fist Bump. Il est cette fois plus amical et c'est Ryu qui a l'air un peu surpris. Nous avons l'impression ici que Ken cherche à renouer le lien avec Ryu.



Dans *Street Fighter V* (2016), Ryu et Ken font un Fist Bump en même temps. Ils sont tous les deux dans la même position et ils sont détendus. Nous constatons que Ryu et Ken sont sur un même pied d'égalité et la mise en scène ne met pas l'un plus en avant que l'autre.



Ces moments de présentation des combattants peuvent également être utilisés d'une autre manière et servir de cinématique afin de mettre en avant l'histoire.

Par exemple avec *Art of Fighting*, le jeu cherche à s'émanciper d'un scénario autour d'un tournoi afin de proposer plutôt une enquête sur un enlèvement. Dans le mode un joueur, lors de la phase d'introduction des combattants de chaque match, un dialogue se déclenche entre eux permettant d'expliquer le contexte et l'avancée de l'histoire.



Art of Fighting
(SNK - arcade - 1992)

Mais l'arrivée de la 3D dans les jeux de combat ne marque pas une évolution immédiate des introductions de personnage. Paradoxalement c'est même le contraire.

Elles ne sont même plus présentes dans certains jeux comme le 1^{er} épisode de Virtua Fighter ou Tekken par exemple.

De plus, les décors sont également plus pauvres et perdent cet aspect tableau avec des détails foisonnant à analyser. Seul la mise en scène de victoire des personnages évolue avec une approche plus cinématographique grâce aux changements d'angle de vue.

Cela peut s'expliquer pour des raisons techniques mais aussi sur la volonté de se concentrer sur des cinématiques en image de synthèse spectaculaires et «extérieures» au jeu. Ces animations d'introduction réapparaissent néanmoins rapidement dans les jeux de combats en 3D et vont au fur et à mesure aller plus loin dans leur mise en scène devenant de véritables mini-cinématiques.



Dead or Alive 2
(Techmo - arcade - 1999)



Virtua Fighter 4
(Sega - arcade - 2001)

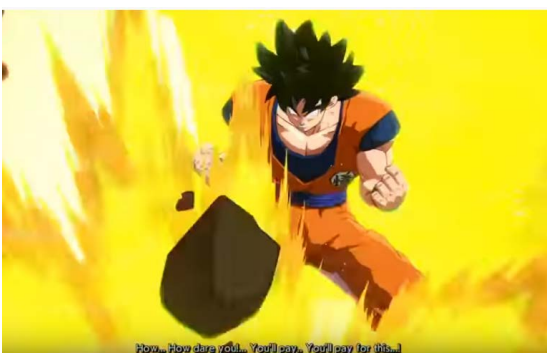


Street Fighter IV
(Capcom - arcade - 2009)

Dans *Dragon Ball Fighter Z*, adaptation du manga *Dragon Ball*, les introductions spécifiques des personnages sont utilisées pour remettre en contexte les enjeux des combats importants qui se sont déroulés dans l'oeuvre originale. Ce sont les Dramatic Intros et prennent la forme de véritables petits dessins animés en utilisant le moteur du jeu.

Dans l'exemple ci-dessous, nous pouvons observer la Dramatic Intro de Son Goku et Freezer lorsqu'ils se rencontrent dans un combat : Freezer s'attaque au personnage de Krilin. Ce dernier appelle à l'aide son ami Son Goku mais il se fait tuer avant qu'il n'ait pu faire quoi que soit. Sous le choc émotionnel, Son Goku déploie une nouvelle force et se transforme en super guerrier.

Au début de l'affrontement, le joueur se retrouve donc dans un contexte dramatique fort, prêt à revivre ce moment marquant.



4. LES MECANIKES DE JEU AU SERVICE DU RECIT

Dans un genre où les systèmes de jeu servent essentiellement à la richesse du gameplay et à l'équilibrage, est-ce que certains d'entre eux ont-ils été mis en place pour servir également une certaine forme de narration ?

Dans de nombreuses oeuvres d'arts martiaux et d'action de la culture populaire, le personnage principal se retrouve souvent dans une situation où il est mal en point face à son adversaire mais arrive à réunir ses dernières forces et à se transcender afin de porter une ultime attaque et ressortir finalement gagnant de l'affrontement. Ce schéma est une composante essentielle d'un procédé narratif utilisé notamment dans les mangas et romans japonais : le Nekketsu (qui se traduit par «envie brûlante de gagner»).

Les racines du jeu de combat depuis *Street Fighter* sont clairement influencées en partie par les mangas Nekketsu à succès de l'époque comme *Dragon Ball* par exemple (personnages avec des pouvoirs, similitude entre le Hadoken et le Kamehameha, etc...).

Et c'est peut-être aussi pour cela que l'adaptation de ce type de manga en jeu vidéo prend souvent la forme d'un jeu de baston.

Vivre ces moments Nekketsu est une expérience marquante. Dans les jeux de combat, cette «remontée spectaculaire» peut être reproduite par les seules compétences du joueur. Mais des éléments sont parfois ajoutés pour renforcer ce moment.

Par exemple dans *Street Fighter II*, la barre d'énergie d'un personnage clignote en rouge lorsqu'il lui reste peu d'énergie et la musique s'accélère donnant une sensation d'urgence. L'ajout n'est pas que visuel et sonore, car à ce moment là le combattant est aussi plus résistant aux coups, donnant l'impression qu'il puise dans ses dernières forces pour résister.

A noter que le Nekketsu est aussi un concept fort pour les bozoku (gangs japonais) qui ont inspiré l'évolution et la vision du beat them up.

Pour la retranscription de l'esprit Nekketsu, nous allons nous intéresser plus particulièrement à une mécanique de jeu : le Desperation Move.

Littéralement «mouvement du désespoir», ce type de super attaque est apparu pour la 1^{re} fois dans *Art Of Fighting* (septembre 1992) et popularisé avec *Fatal Fury 2* (décembre 1992).

Lorsqu'un combattant n'a plus beaucoup de vie (la barre de vie clignote ou change de couleur en général) et éventuellement grâce l'aide d'une jauge de Fury, il peut réaliser un coup ou un enchaînement dévastateur afin d'avoir une chance de renverser la situation. Il est à différencier des Super Moves, qui sont des super attaques réalisables à tout moment par l'utilisation d'une jauge dédiée. Nous retrouvons le Desperation Move dans la plupart des jeux SNK.

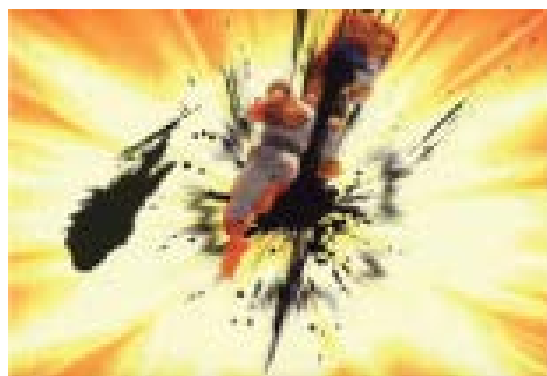
Nous pouvons aussi le retrouver dans les jeux d'autres éditeurs comme dans *Mortal Kombat 11* qui la nomme Fatal Blow. Mais il existe aussi des variantes comme l'Ultra Combo dans *Street Fighter IV* qui s'utilise grâce à une jauge circulaire qui ne se remplit que lorsque le combattant subit des coups. Nous avons également le Sparking Blast de *Dragon Ball Fighter Z* qui est un bonus permettant des attaques plus puissantes, de récupérer de l'énergie et qui n'est activable qu'une fois dans le match. Plus ce bonus est utilisé tard dans l'affrontement, plus celui-ci est puissant.



Art of Fighting
(SNK - arcade - 1992)



Fatal Fury 2 (Garou Densetsu 2 au Japon)
(SNK - arcade - 1992)



Street Fighter IV
(Capcom - arcade - 2008)

Le Desperate Move est souvent désigné comme une mécanique de comeback c'est à dire un système donnant une aide au joueur lorsqu'il est en mauvaise posture afin qu'il puisse revenir en jeu, voir renverser la situation. Un exemple connu est l'attribution des bonus de *Mario Kart* dont le pourcentage de hasard varie en fonction de la position du joueur. Cela permet à des joueurs de différents niveaux de jouer ensemble et de garder l'intérêt de tous quelque soit leur situation en jeu.

Mais si nous regardons de plus près les origines du Desperate Move, nous pouvons constater plusieurs éléments qui montre qu'il n'était pas destiné à cela :

Premièrement ces techniques étaient cachées. En effet rien n'indiquait leur existence et une minorité de joueurs étaient au courant.

Les desperate Moves étaient complexes à réaliser. A l'époque où il était déjà difficile de faire certains coups spéciaux, avoir une manipulation deux fois plus longue demandait un haut niveau de maîtrise.

Le Desperation Move est sujet plus facilement au contre. En effet, il a un Recovery Frame plus important que les autres coups, ce qui demande au joueur de bien cerner les moments où il peut l'utiliser.

Sa 1^{re} apparition dans le jeu *Art of Fighting* qui est un jeu de combat orienté sur la narration. Ce jeu étant conçu avant tout pour jouer en mode histoire et étant non adapté pour le mode deux joueurs (les personnages étant trop déséquilibrés au niveau de leur gameplay).

Le Desperate Move n'a donc pas été intégré dans celui-ci en tant que mécanique de comeback.

A la façon dont le Desperation Move a été conçu à l'origine, nous pouvons en déduire qu'il fait véritablement écho à ces moments où le personnage d'un film d'arts martiaux ou d'un manga, sort une technique cachée surpuissante au moment où il est au plus mal.

Nous avons également une variante de ce schéma : lorsque les deux opposants sont mal en point. Nous nous retrouvons alors dans une situation où les combattants peuvent s'affronter à coup de Desperation Moves.

Art of Fighting 3 tient compte de cette possibilité et ajoute une mécanique qui en joue : si un combattant réussit un Desperate Move sur son adversaire qui n'a que 5% de barre de vie lors du 1^{er} round, il gagne le match. Cette mécanique est nommée dans le jeu *Ultimate KO*.



Art of Fighting 3: The Path of the Warrior
(SNK - arcade - 1996)

Dans les jeux de combat adaptés de manga, certains systèmes servent explicitement à reproduire des moments forts de l'oeuvre originale.

Par exemple dans *Yu Yu Hakusho Final*, il est possible de réaliser une attaque finale déclenchant une cinématique 2D si le joueur réalise un Super Move dans les conditions suivantes : être au dernier round, l'adversaire ne doit plus avoir beaucoup de vie et être étourdi, le joueur doit avoir sa barre d'esprit (Fury) pleine.

Au premier abord, il est difficile de voir l'intérêt au niveau du gameplay de réaliser un Super Move alors que l'adversaire n'a pratiquement plus de vie et qu'il n'est pas en état de se défendre.

Mais cela fait écho à un passage marquant du manga : Yusuke, le héros de l'histoire, libère une force démoniaque qui lui permet de vaincre son puissant adversaire. A la fin du combat, ce dernier n'est plus en état de se battre mais Yusuke lui assène son attaque la plus dévastatrice pour l'achever.

L'autre interrogation que l'on pourrait avoir est la difficulté de réalisation de cette super attaque au vu des conditions requises, notamment celle d'allier un adversaire avec peu de vie et de le mettre dans un état d'étourdissement. C'est là que nous faisons plus attention à une autre mécanique du jeu : chaque personnage possède un coup qui a la propriété de Stun directement l'adversaire et qui ne fait perdre que très peu d'énergie.



Yu Yu Hakusho Final
(Namco - Super Famicom - 1995)

Dans *Dragon Ball Fighter Z*, nous avons parlé plus haut des Dramatic Intros mais il existe aussi des Dramatic Finishes qui se déclenchent à la fin du combat, là aussi en fonction des personnages qui s'affrontent et de l'environnement où ils se trouvent. Il est également nécessaire que la dernière frappe soit un coup fort et il peut y avoir des conditions supplémentaires à remplir.

Ci-dessous c'est le Dramatic Finish de Son Gohan adolescent lorsqu'il se bat contre Cell dans le décor de «l'arène de Cell détruite». La condition supplémentaire est l'absence de Son Goku dans les équipes qui s'opposent. En effet, dans le manga, il se sacrifie et meurt avant la partie finale du combat. Nous pouvons d'ailleurs voir cette scène lors de la Dramatic Intro. Et dans le Dramatic Finish, nous pouvons voir l'esprit de Son Goku aider son fils pour l'attaque finale en reprenant à quasi l'identique certains plans du manga.

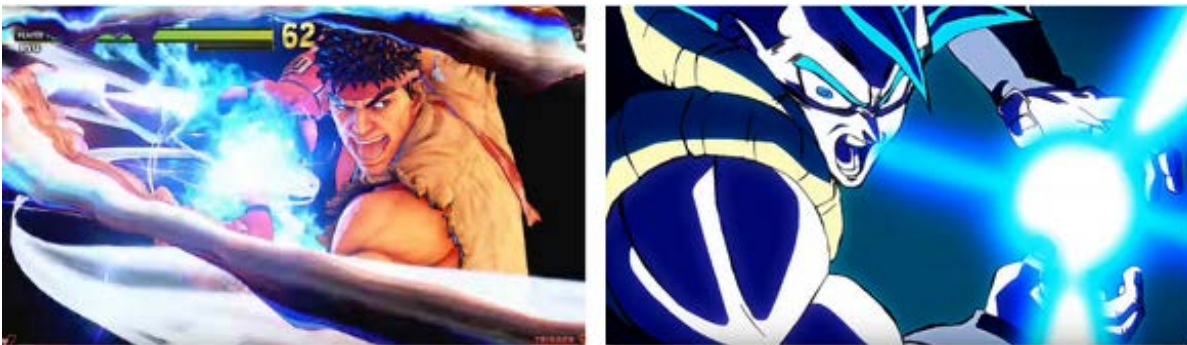


Il est intéressant de constater dans ce chapitre que des mécaniques de jeu, qui ne sont pas destinés à l'origine à faire de la narration, permettent de raconter une histoire en les adaptant, voir en les détournant. Ici le joueur ne cherche pas juste à vaincre son adversaire mais à reproduire des moments forts de fiction, à la manière d'un enfant qui cherche à replonger dans ses univers préférés en jouant avec ses figurines.

5. UN AUTRE ANGLE DE VUE

Comme déjà cité dans le paragraphe concernant les introductions des personnages en début de match, le passage à la 3D (et les goûts du public) incitent les jeux de combat à se rapprocher dans la forme d'un film ou d'un dessin animé.

Dans *Street Fighter IV*, même si le gameplay reste sur un seul plan à la manière des anciennes versions 2D, la 3D est utilisée pour la mise en scène des Super Moves afin de rendre ces moments plus spectaculaires et cinématographiques. Dans l'exemple ci-dessous, nous pouvons voir Ryu réaliser sa super attaque, reprenant les mêmes plans que ceux que nous pouvons voir dans l'animé de *Dragon Ball*.



De plus, afin de renforcer l'empathie envers les personnages, ce sont également des occasions de mettre en avant leur visage et leurs expressions participant ainsi à les rendre plus vivants.

Nous pouvons également observer que ces tentatives de reproduire visuellement ces fictions ont commencé déjà des années plus tôt dans les jeux de combat adaptés de manga.

Dans le jeu *Jojo's Bizar Adventure* de 1998, une illustration en gros plan du personnage apparaît lorsqu'il lance un Super Move et nous voyons ensuite une image de l'expression du visage de l'adversaire si celui-ci s'est pris la super attaque.

En plus de rendre ce moment plus spectaculaire, nous avons là aussi une volonté d'en faire un moment plus proche de l'oeuvre. Cela donne l'impression que les personnages sortent de leur état de combattant du jeu afin de rappeler qu'ils sont bel et bien les personnages du manga. Ce procédé sera ensuite utilisé dans d'autres jeux de combat.



Jojo's Bizar Adventure: Heritage for the Future
(Capcom - arcade - 1998)

CONCLUSION

Ce travail d'étude, nous donne une approche de la manière dont le jeu de combat s'inspire et adapte les principes des arts martiaux et sports de combat réels afin d'avoir un gameplay profond et demandant une grande d'implication de la part du joueur.

Une implication qui crée une relation presque intime entre lui et son avatar, passant des mois à maîtriser tous les aspects de son personnage à la frame près tout en y insérant de lui-même afin de créer son propre style de combat. C'est une relation qui peut se rapprocher du joueur de MMO avec son avatar, mais dont toute l'expérience et les compétences gagnées sont acquises uniquement du côté du joueur.

Pour arriver à un haut niveau, il doit passer du temps dans le mode entraînement. Au fur et à mesure des jeux, ce dernier est devenu un véritable coach virtuel avec un grand nombre de tutoriels intégrés, des aides permettant l'affichage des Hitbox, des manipulations effectuées ou encore la possibilité de paramétrer entièrement le partenaire d'entraînement afin de créer les situations de combat voulues.

La maîtrise d'un personnage de jeu de combat se rapproche de la maîtrise d'un art martial dans sa démarche.

Les influences de la culture populaire en font également également un genre qui veut parfois fleurter avec l'expérience narrative.

Vivre une aventure à travers le déroulement du combat et ressentir des émotions proches de ceux d'autres mediums, donnent une autre approche de ce que peuvent rechercher ce type de jeux. Mais cela est encore sous exploité avec des histoires et des univers enfermés dans leurs clichés et souffrant souvent de maladresse et d'incohérence.

Le genre a développé néanmoins des pistes intéressantes au niveau de la narration non verbale, que cela soit au travers du langage corporel des personnages, de la construction des environnements, ou de la mise en scène des affrontements.

Il est intéressant de noter que le jeu de baston cherche à allier deux mondes, celui du sport à travers de vraies performances de la part des joueurs et celui de la fiction avec des joutes esthétiques et spectaculaires dans une mise en scène proche du film et du dessin animé.

Cette observation des jeux de combat pourrait être étendu à d'autres genres : le système de contre précis dans *Dark Souls* ou à l'opposé celui très permissif et rythmique dans les jeux *Batman Arkham*, les systèmes de combos plus ou moins semi-automatisés alliés à des possibilités de Juggle combos dans les *Devil May Cry* et autre *Bayonetta*, la gestion des distances et de l'espace, etc...

Par l'analyse des fondamentaux, cela permet de comprendre le type d'expérience de combat qui veut être retranscrite dans ces jeux.

Des pistes concernant la vision des combats dans le jeu vidéo seraient également intéressantes à explorer. En effet, vaincre ses adversaires restent la seule finalité des affrontements. Mais l'art martial peut avoir d'autres buts : désarmer une situation violente, se créer une opportunité de fuir d'une agression, se défendre en préservant l'intégrité physique de celui qui nous attaque, maîtriser une personne en crise afin

de la protéger d'elle-même, séparer une bagarre qui pourrait mal finir, etc...




L'expérience du combat dans les jeux vidéo pourrait exploiter cette approche de préservation de soi et des autres. Les fondamentaux d'arts martiaux internes comme le Tai Chi Chuan, le Yi Chuan ou le Bagua Zhang pourraient être également intéressants à être interprétés en mécaniques de jeu. Et notamment la partie énergétique qui comporte tout un système et une logique dans l'utilisation des techniques martiales.

Certains aspects ont déjà été adaptés comme des jauges représentant le Qi pour utiliser des coups spéciaux ou des super attaques, ou des possibilités de récupération d'énergie par une mécanique de concentration. Des systèmes qui sont en réalité inspirés la plupart du temps des mangas et des films d'arts martiaux qui exploitent énormément ces concepts d'énergie interne.

Aujourd'hui, le jeu de combat tente d'allier grand public et joueurs compétitifs afin d'en faire un genre majeur de l'e-sport qu'il soit destiné à être joué ou à être regardé. Mais comme par le passé, il faut éviter d'en avoir une vision trop réductrice et sortir des enjeux de simples tournois et des clichés qui lui colle à la peau car c'est un genre qui a encore bien des richesses à offrir.

ANNEXE 1

Frame Data du Hadoken de Ryu dans *Street Fighter V* :

Nom du coup	Hadoken (L)	Hadoken (M)	Hadoken (H)
Image			
Start	14	13	12
Total	45	47	49
Hit Stop	8	8	8
Hit Advantage	-1	-2	-3
Block Advantage	-7	-8	-9
Damage	60	60	60
Stun	100	100	100
Counter-Hit Advantage	1	0	-1
Counter Damage	72	72	72
Counter Stun	120	120	120

Source : <https://www.supersoluce.com/soluce/street-fighter-v/ryu>

REFERENCES

Chaîne Youtube Core-A Gaming

https://www.youtube.com/channel/UCT7njg_VOy3n-SvXemDHvg

Chaîne YouTube Ken Bogard Versus

<https://www.youtube.com/channel/UCe7boVfF1s1eE2Kl9z0u9Tw>

Le Pugilat des Étoiles - Le mindgame dans Smash et les jeux d'opposition

https://www.youtube.com/watch?v=5tHe_lj5YKs

Le Pugilat des Étoiles - Smash - Jeu de combat ?

https://www.youtube.com/watch?v=1QPGOMe_-hl

Guilty Gear France - les bases du jeu

<http://guilty.france.free.fr/bases.php>

end585 - Otaku - Le cinéma du Réel

<https://www.youtube.com/watch?v=yRCj9cQdlr8>

vengersama - 1994 Official Capcom Super Street Fighter 2 Tournament -P01-

<https://www.youtube.com/watch?v=6XB1RgcQBzU>

Chaos Productions Inc - Street Fighter 5 Arcade Edition - All Critical Arts

<https://www.youtube.com/watch?v=eqCCNTDqa5E>

Lost-Town - Art of Fighting

<http://www.lost-town.com/dossier-d17-art-of-fighting>

Eclypsia - Guide du Débutant Dragon Ball FighterZ

<https://www.eclypsia.com/fr/db-fighter-z/guides/guide-du-debutant-dragon-ball-fighterz-comment-bien-commencer-sur-le-jeu-25576>

Gritty Urban Saga - How To Play ULTRA Street Fighter 4 - Part 4 How And Where To FOCUS ATTACK

<https://www.youtube.com/watch?v=BFZlo-acJjY>

TK_ Mellowlink - SVC CHAOS // Geese Howard [MOVELIST]

<https://www.youtube.com/watch?v=Zquu5yuwlrU>

wiki.basgrospoing.fr - Street Fighter 3: 3rd Strike
http://wiki.basgrospoing.fr/index.php/Street_Fighter_3:_3rd_Strike

MMAShredded - 8 of my BEST Counters to drill before a fight
<https://www.youtube.com/watch?v=59bUFRegn54>

Against All Authority - Le glossaire des jeux de combat
https://www.team-aaa.com/fr/breve/le-glossaire-des-jeux-de-combat_113596?page=3

Yannick Fleurit - Guide des cancels dans les jeux de combat
<http://yannick.fleurit.free.fr/GameDesign/Guide%20des%20Cancels.htm>

Rufio Baston - Commencer le jeu de combat #5 - La garde
<https://www.youtube.com/watch?v=KS0lrvnmnaL8&list=-PLi0a-fpeAmBM6zwcSy90kNKjoajCU-EQW&index=5>

helyala - GUIDE FR TEKKEN 7 DEBUTANT | Comment bien se protéger dans le jeu ? [100.000 hits combos]
https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=nj2_-GQIVnw

Le grand POP - Comprendre le jeu de combat : l'influence de la garde
<https://legrandpop.fr/dossier-comprendre-jeu-combat-influence-garde.html>

Northern Rufio - Animations : un langage du jeu de combat
https://www.youtube.com/watch?v=KU_5Alq4pBQ

Kelleher Bros. - The Importance of Story & Character in Fighting Games
<https://www.kelleherbros.com/blog/2018/8/19/the-importance-of-story-character-in-fighting-games>

Jeuxvideo.com - Comprendre les 'Frame Data'
<http://www.jeuxvideo.com/wikis-soluce-astuces/460761/comprendre-les-frame-data.htm>

Hit Combo - [SSF4AE] - Comprendre et Lire les Frames
<http://www.hitcombo.com/1news/comprendre-et-lire-les-frames/>

Sirlin on game design - A Fighting Game First: Frame Advantage
<http://www.sirlin.net/posts/a-fighting-game-first-showing-frame-advantage>

Gamasutra - The Fundamental Pillars of a Combat System
https://www.gamasutra.com/view/feature/175950/the_fundamental_pillars_of_a_.php

Gamasutra - 7 combat systems that every game designer should study
https://www.gamasutra.com/view/news/261698/7_combat_systems_that_every_game_designer_should_study.php

Gamasutra - The Esoteric Design of Fighting Games
https://www.gamasutra.com/blogs/MauriceEdwards/20180521/318408/The_Esoteric_Design_of_Fighting_Games.php

Kung Fu Tea - Digital Sparring: A History of Martial Arts in Video Games by Rob Argent
<https://chinesemartialstudies.com/2013/08/30/digital-sparring-a-history-of-martial-arts-in-video-games-by-rob-argent/>

Edward - L'histoire du jeu vidéo 10 - Les prémices du versus fighting et du beat'em all
<https://www.youtube.com/watch?v=jUTVB3IC-h0>

Edward - L'histoire du jeu vidéo 21 - La suprématie de Street Fighter II
<https://www.youtube.com/watch?v=PAUgHjRf4il>

Edward - Le jeu de combat vers la 3D
<https://www.youtube.com/watch?v=BzPfTEhvHKU>

Opium Testing - Chronique : Histoire du Versus Fighting
<https://www.youtube.com/watch?v=iKJaCAUdemo>

Le Boxeur FR - [TUTO] BOXE - MAÎTRISER LES FEINTES : FEINTE DE PIED, DE TÊTE ET FEINTE DE DIRECT
<https://www.youtube.com/watch?v=tHg8kvAzjIU>

Edward - L'histoire du jeu vidéo 10 - Les prémices du versus fighting et du beat'em all
<https://www.youtube.com/watch?v=jUTVB3IC-h0>

Edward - L'histoire du jeu vidéo 21 - La suprématie de Street Fighter II
<https://www.youtube.com/watch?v=PAUgHjRf4il>

Edward - Le jeu de combat vers la 3D
<https://www.youtube.com/watch?v=BzPfTEhvHKU>

Opium Testing - Chronique : Histoire du Versus Fighting
<https://www.youtube.com/watch?v=iKJaCAUdemo>

Le Boxeur FR - [TUTO] BOXE - MAÎTRISER LES FEINTES : FEINTE DE PIED,
DE TÊTE ET FEINTE DE DIRECT
<https://www.youtube.com/watch?v=tHg8kvAzjIU>

Wikipédia - Art martial
https://fr.wikipedia.org/wiki/Art_martial

Wikipédia - Sport de combat
https://fr.wikipedia.org/wiki/Sport_de_combat

Wikipédia - Parade (technique de combat)
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Parade_\(technique_de_combat\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Parade_(technique_de_combat))

Wikipédia - Contre (technique de combat)
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Contre_\(technique_de_combat\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Contre_(technique_de_combat))

L'esprit du combattant - Qu'est-ce qu'une feinte?
<http://espritducombat.ca/le-combat/lattaque/feintes/>

Wikipédia - Street Fighter (série)
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Street_Fighter_\(s%C3%A9rie\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Street_Fighter_(s%C3%A9rie))

Wikipédia - Fatal Fury
https://fr.wikipedia.org/wiki/Fatal_Fury

Footsies - le jeu
<https://hifight.github.io/footsies/>

art/research - Yoshihisa Kishimoto - Making Double Dragon (2011 In-
terview) - chaine No Life
https://www.youtube.com/watch?v=VmVv26_4FOo