

Analyse du combat de Regalla dans Horizon Zero Dawn Forbidden West

Depuis 1958, les jeux vidéo n'ont eu de cesse d'évoluer. Prenant au fil des âges différentes formes, des tout premiers jeux 2D comme "Pong" et "Spacewar", aux plus grands jeux 3D modernes comme "Minecraft" ou "Elden ring", ces jeux ont su captiver notre attention. Mais comment sont construits et pensés certains jeux afin d'arriver à nous intéresser et nous divertir ?

De manière générale, un jeu est constitué de plusieurs "morceaux", que ce soit la partie design, narrative, musicale, etc... Mais s'il y a bien quelque chose de très important dans les jeux, c'est l'immersion. Si on en suit la définition, l'immersion est la période durant laquelle le joueur est absorbé par le jeu que ce soit dû à une absorption totale dans l'histoire, une attache émotionnelle à un personnage ou autre.

Beaucoup de facteurs différents peuvent contribuer à l'immersion du joueur, mais aujourd'hui, nous allons nous pencher un peu plus sur un point spécifique des jeux que les combats et plus précisément ici les combats de boss. En effet de nos jours les boss se voient devenir de plus en plus "réalistes" avec des animations liées étroitement à leur caractère ou encore des réactions en accord avec les différentes stratégies et situations en combat. Ces points deviennent dorénavant presque vitaux pour ces personnages, créés pour nous faire vibrer et pour nous immerger totalement dans l'action présente.

Les combats de boss occupent une place très importante dans l'immersion du joueur, ils permettent de raconter une histoire, qu'elle soit nouvelle ou rattachée au lore du jeu, d'embarquer le joueur dans des actions qui nécessitent une concentration plus élevée, qui les aspirent de la réalité et qui leur font découvrir de nouveaux mondes.

C'est pour cette raison que j'ai décidé de parler aujourd'hui du jeu Horizon Zero Dawn Forbidden West, et plus précisément d'analyser le combat contre le boss "Regalla" qui m'a beaucoup marqué et m'a vraiment permis de m'immerger dans le jeu.

Mais avant toute chose, je souhaitais tout de même faire un petit point sur ce qu'est un boss et surtout sur ce qu'est un bon boss.

Dans les jeux vidéo, le terme de "boss" désigne habituellement un ennemi, plus puissant que les autres créatures, à battre à la fin d'un niveau, d'un donjon, ou d'un autre environnement. Les boss peuvent être trouvés dans tous types de jeu, que ce soit les platformers, les FPS, les MMORPG, etc...

Le principe de boss reprend généralement le mythe du combat entre David et Goliath, le joueur se retrouve donc face à une créature beaucoup plus forte et imposante que lui et il devra trouver le moyen de l'abattre. Pour exemple, ce principe est très bien repris par des jeux comme "Shadow of the colossus" (2005) ou plus récemment la saga des Dark Souls (dernier géant – Dark Souls 2).

On trouve également des sous-boss dans les jeux vidéo. Ces ennemis sont plus faibles qu'un boss mais plus fort qu'une créature de base. Ces mini-boss servent généralement à affaiblir le joueur au milieu d'un niveau avant le vrai boss, mais servent également de parfaites excuses pour des quêtes secondaires, comme dans Zelda breath of the Wild par exemple, où les mini-boss comme les Inox sont utiles pour les quêtes. Il n'est pas obligatoire d'affronter ces mini-boss mais ils peuvent rapporter des items utiles au joueur pour combattre le vrai boss (armes, armures, objet spécial, etc...). Ainsi la difficulté du jeu augmente progressivement et la suite du jeu est totalement définie sur les actions du joueur.

Revenons-en à nos boss. Dans la plupart des cas un boss apporte une sorte de bouleversement au monde. La musique change pour devenir généralement plus dramatique et stressante ainsi que se démarquer des autres musiques du jeu, l'atmosphère quant à elle peut également changer et devenir plus sombre ou en adéquation avec le boss. La map peut également s'en retrouver modifiée (généralement une diminution de l'espace de combat pour apporter un sentiment de difficulté et d'oppression supplémentaire).

Les boss peuvent également évoluer différemment selon le genre du jeu, un boss dans un "shoot'em up" où il possède généralement un point faible apparent mais difficile à toucher et où le joueur devra faire preuve de précision, est totalement différent d'un boss classique possédant 3 phases et où il s'agit d'un combat ou de l'action pure.

Maintenant intéressons-nous aux différentes évolutions qu'ont pu subir les boss depuis leur toute première apparition jusqu'aux boss les plus emblématiques et élaborés d'aujourd'hui. C'est en 1974 qu'apparaît pour la première fois un boss dans un jeu vidéo. Il apparaît dans "Dungeons & Dragons".

C'est dans les années 1980 que le principe s'est répandu à la majorité des jeux (shoot'em up, combat, etc...).

Lors des premiers jeux, le boss était difficile à animer. Celui-ci avait un sprite compliqué à réaliser pour les moyens de l'époque. Il prenait rapidement le quart voire la moitié de l'écran du jeu. De nos jours, les studios de création de jeux ont plus de moyens, permettant un design beaucoup plus élaboré (cela n'empêche pas que certains boss prennent la moitié de l'écran du jeu).

Mais quel serait le boss que nous pourrions utiliser pour observer cette fameuse évolution ?

J'aimerais faire part d'un boss qui m'a particulièrement marqué. Je voudrais parler de Mr Freeze, boss dans Batman Arkham City (sortie en 2011). Ce personnage est selon moi un des meilleurs boss réalisés à ce jour, du fait que le combattre nous plonge dans une immersion totale et pousse le joueur à réfléchir beaucoup plus qu'auparavant. En effet, durant ce combat, le joueur pourra utiliser plusieurs techniques pour atteindre Mr Freeze, allant du simple coup dans le dos à l'utilisation de câbles électriques en passant par la destruction des fenêtres. Mr Freeze prendra alors en compte chaque tactique utilisée par

le joueur et fera en sorte qu'il ne puisse plus la réaliser de nouveau (gèle les vitres, gèle les conduits, utilise des drones pour empêcher le joueur de se cacher, etc...).

Lors de ce combat je me suis vraiment senti aspiré par le jeu et dorénavant l'immersion est ce que je recherche le plus dans les jeux.

C'est donc cette sensation que j'ai essayé de retrouver dans Horizon Zero Dawn puis Horizon Zero Dawn Forbidden West. Après avoir joué à ces jeux, je me suis demandé, quel était le moment ou le personnage qui m'avait vraiment fait vibrer. J'en suis venu à la conclusion que le personnage qui m'avait le plus immergé dans le jeu était Regalla, boss dans Horizon Zero Dawn Forbidden West. C'est donc ainsi que je me suis lancé dans cette analyse. Je vais commencer par rappeler l'histoire d'Horizon et surtout comment fonctionnait le système de combat de Horizon Zero Dawn. Puis je ferais la comparaison avec les affrontements que nous offre Horizon Zero Dawn Forbidden West (et plus particulièrement celui contre Regalla), pour arriver à définir si oui ou non, Regalla est un bon boss de jeu d'un point de vue technique et d'un point de vue de l'immersion.

Horizon Zero Dawn est un RPG en monde ouvert développé par le studio néerlandais Guerrilla Games et publié par Sony Interactive. L'histoire se déroule dans un contexte futuriste post-apocalyptique où l'humanité c'est effondrée en perdant la maîtrise de la technologie et durant lequel le monde est envahi par des créatures robotiques. L'action se déroule aux Etats-Unis, dans les alentours du Colorado, de l'Arizona, du Wyoming et de l'Utah. Le DLC "The Frozen Wild", quant à lui se passe au parc de Yellowstone. Le joueur incarne Aloy, une tueuse et dompteuse de machine qui part en quête du mal qui ronge le monde et en quête de sa propre histoire. En effet Aloy est une orpheline et est bannie dès sa naissance de la tribu des Noras. Elle est alors confiée à un homme appelé Rost. Elle tombe plus tard dans les ruines d'un laboratoire, découvrant alors le focus, un instrument de "l'âge de métal" lui permettant d'analyser le monde environnant. A l'aide de son focus et grâce aux entraînements de Rost, Aloy réussit la cérémonie de l'éclosion, la libérant de son statut de Paria et lui permettant de poser toutes les questions qu'elle souhaite aux Matriarches. Cette réussite lui permettra finalement de partir librement à l'exploration des terres de Horizon Zero Dawn.

Et à la suite de cette exploration, on se rend vite compte que dans Horizon Zero Dawn les combats représentent une grande partie du gameplay et que l'on peut distinguer 2 types d'affrontement. Les ennemis dans Horizon Zero Dawn se divisent en 2 catégories. D'une part les humains (que ce soit en armure, avec des lances, avec des armes à feu...) et de l'autre part, les ennemis principaux du jeu, les machines (sous formes d'animaux actuels ou disparus). Le joueur dispose de plusieurs méthodes afin d'éliminer ces ennemis, que ce soient les pièges (pièges explosifs, électriques...), son arc (avec une diversité de flèches), les armes à feu (récupérées sur les machines par exemple) ou bien sa lance au corps à corps. Ces machines sont-elles même divisées en plusieurs catégories, les machines carnivores qui possèdent souvent des armes plus avancées technologiquement en plus des capacités que possède l'animal (les défenses de l'éléphant par exemple) et qui sont agressives et les machines herbivores/omnivores qui elles possèdent la plupart du temps simplement les attributs de base de la machine (cornes, défenses, etc...) et qui sont généralement piratables pour devenir des montures et pour aider le joueur durant ses futurs combats.

Cependant contrairement à un affrontement contre un humain, il faut utiliser des stratégies précises contre les machines. En effet chaque machine possède ses forces et ses faiblesses (généralement repérables à l'aide du focus) exploitables avec la diversité de l'arsenal d'Aloy. Ces faiblesses correspondent généralement à des parties de la machine allant de simples bombonnes à faire exploser, jusqu'à détacher les armes de la machine pour les utiliser contre elle-même. Ce principe oblige le joueur à redoubler de vigilance et à être très précis dans ses tirs ou attaques. Ainsi, exploiter les faiblesses d'une machine permet de grandement faciliter le combat contre cette dernière, ce système incite le joueur à réfléchir à une stratégie complète avant de se lancer dans des actions difficiles et à choisir le bon équipement avant les combats.

De plus la grande variété de machines (27 modèles sans l'extension "The Frozen Wild") permet au joueur de posséder un arsenal complet de techniques et tactiques à utiliser contre chacune d'entre elles.

Mais dans ce cas, observons comment se déroulait un combat dans Horizon Zero Dawn plus en profondeur. Puis analysons quels changements les développeurs ont apporté à ce système pour l'améliorer dans Horizon Zero Dawn Forbidden West.

Le studio Guerrilla Games propose un système de combat assez innovant dans Horizon Zero Dawn dû au principe du focus qui permet d'analyser chaque créature avant de l'attaquer. Mais les combats quant à eux, se restreignaient à une utilisation simple d'arme, que ce soit l'arc, la lance, ou autre. Le combat au corps à corps était assez simple avec seulement 3 coups possibles (coup léger, lourd et coup critique) tandis que les affrontements à distance finissaient vite par tourner en rond, alternant entre la fabrication de munitions et le spam de flèches contre la créature. Les camps d'ennemis étaient pour la plupart assez mal organisés et permettaient donc au joueur de les finir en assez peu de temps même en jouant la carte de la discrétion. Les combats étaient donc assez simples et ils en devenaient parfois long et mou, ce qui est un problème de taille dans un jeu où le gameplay repose énormément sur les batailles. Je souhaite tout de même accorder une mention spéciale au boss de fin qui selon moi a bien relevé le niveau de difficulté des combats.

Mais alors comment les développeurs ont pris en compte ces différents points et les ont-ils améliorés ? On peut parler de plusieurs sujets et surtout de plusieurs nouveautés. En effet le système de combat dans Horizon Zero Dawn Forbidden West a été remanié sur énormément d'éléments. Mais commençons par les bases. Les batailles occupent toujours une place aussi importante dans ce second Horizon. Les ennemis sont des machines inconnues et beaucoup plus agressives tout comme les humains, rendus beaucoup plus virulents et dont l'intelligence a l'air d'avoir été améliorée en plusieurs points. Comme le disait Arjen Beij, programmeur IA senior : "Nous souhaitions rendre les ennemis plus authentiques en améliorant la fluidité et la continuité de leurs déplacements. [...] L'IA cherche désormais des raccourcis lors de vos déplacements, tandis que vous deviez auparavant faire des détours plutôt complexes." En effet, la difficulté dans cet Horizon sera beaucoup plus élevée que dans le premier et cela permet selon moi une meilleure immersion étant donné que le joueur est supposé se déplacer en des terres interdites et plus dangereuses. Les ennemis ont donc beaucoup évolué et c'est un point qui personnellement m'a énormément plu.

Passons maintenant aux armes qu'utilise Aloy. Horizon Zero Dawn Forbidden West propose un ensemble d'une cinquantaine d'armes allant de l'arc de chasseur jusqu'aux armes lourdes des machines

en passant par les frondes élémentaires. Ce catalogue complet permet un élargissement des capacités et situations en combat tout comme il permet une meilleure élaboration de techniques et adaptation.

Mais une arme en particulier a été améliorée dans ce nouvel Horizon. La lance d'Aloy. Cette lance qui ne pouvait réaliser que 3 coups simples dans le premier opus est passée à une possibilité d'enchaînements très importante. En effet en plus des coup légers, lourds et coups critiques on retrouve des coups chargés, des enchaînements calculés pour renverser l'adversaire ou briser son armure, des animations de sauts permettant l'inclusion de l'arc dans les combats rapprochés. Ces nouvelles mécaniques rendent les combats beaucoup plus vivants, stratégiques et plaisant à réaliser. Selon Charles Perain, concepteur des combats de Horizon Zero Dawn Forbidden West : "Nous souhaitions apporter davantage de profondeur au gameplay et permettre aux joueurs une évolution plus importante, notamment grâce aux enchaînements de combat rapproché et aux Sursauts de Bravoure." En plus de cette amélioration du système de combat rapproché, nous avons pu observer l'apparition d'arbres de compétences qui en plus d'être assez bien présentés, sont assez bien garnis et proposent de réels avantages en jeu. Les nouvelles compétences acquises permettent au joueur de posséder une sorte d'attaque phare surpuissante à placer dans ses techniques ou à utiliser en cas de problèmes. On peut citer Richard Oud, directeur de l'animation chez Guerilla : "Il était important pour nous de donner l'impression aux joueurs que les compétences et la confiance d'Aloy avaient évolué à la suite de ses aventures dans Horizon Zero Dawn et "The Frozen Wilds". Ce système n'était effectivement pas présent dans le premier Horizon et j'ai trouvé qu'il s'agissait d'une idée géniale pour redonner vie à ces combats.

Une autre chose que j'ai pu remarquer, est le fait que toutes ces nouvelles techniques ont réussi à être apportées dans le jeu sans qu'il y ait de surcharge d'information. Le joueur découvre ces techniques une par une en réalisant les différentes fosses de combats, et à force de combattre les ennemis. Un autre point positif est le fait que le joueur puisse modifier la difficulté des combats en jeu, permettant à tous types de joueurs de découvrir le jeu dans sa totalité. Cette situation donne vraiment l'impression au joueur de progresser et lui permet de s'immerger totalement quand il use de ces techniques. En effet elles sont assez marquantes du fait de leurs mouvements inédits dans le jeu et de par leur utilisation particulière (enchaînement de touches qui est une nouveauté totale dans le gameplay).

Ce sont tous ces points qui me font affirmer que les combats de Horizon Zero Dawn ont été nettement améliorés et qu'ils permettent une sensation plus plaisante en jeu ainsi qu'une meilleure immersion dans le second Horizon.

Mais alors, qu'en est-il de ce fameux combat contre Regalla ? Est-il lui aussi tout autant réussi les autres combats de boss ? Le système de combat de ce nouvel Horizon est-il adapté à cet affrontement ?

Avant de répondre à toutes ces questions, rappelons-nous qui est Regalla ?

Regalla est considérée comme étant le second antagoniste de Horizon Zero Dawn Forbidden West. Elle est le chef d'une faction de rebelles Tenakth et ne souhaite qu'une chose, renverser Hekarro. Regalla est un personnage animé par la colère et la haine. Son caractère est totalement incontrôlable et ses actions imprévisibles et c'est ce qui a rendu le combat contre cette dernière si intéressant.

Le combat démarre alors qu'Aloy vient de mettre hors d'état de nuire plusieurs machines contrôlées par Regalla à l'aide d'une batterie d'Horus. Le joueur la défie alors et le combat s'engage.

Ce combat est divisé en 3 étapes (séparées entre elles par des cinématiques et des changements d'environnement puisqu'à chaque étape Aloy et Regalla descendent un peu plus bas dans la fosse).

La première phase du combat se déroule sur une petite plateforme juste au-dessus de la fosse de combat. Le joueur pourra trouver sur cette plateforme du soin et de quoi fabriquer des munitions. La première chose que l'on remarque est que cette zone est très petite. Les mouvements du joueur sont vite entravés par les murs et en plus de cela, Regalla possède une très longue portée avec son arme et peut enchaîner un grand nombre de coups, rendant les esquives beaucoup plus complexes. Regalla possède une énorme barre de vie (pouvant vite décourager le joueur) et également des déplacements très rapides lui permettant de s'éloigner afin de tirer des flèches, qui infligent de très lourds dégâts. Cette méthode force le joueur à toujours rechercher un combat rapproché avec elle (dû aux dégâts des flèches et au peu de PV que retire les attaques à distance d'Aloy à cette dernière). Cette première phase est tout de même assez rapide puisque la première cinématique se lance après que le joueur a retiré seulement à peu près 1/6 des PV de Regalla. Elle projette donc Aloy plus bas sur une deuxième plateforme et reste quant à elle en hauteur.

Se lance alors la deuxième phase de combat qui est selon moi la plus difficile. La plateforme sur laquelle le joueur se retrouve, est un peu plus grande que la première mais est toujours assez restreinte. Cette fois ci, le joueur pourra y trouver beaucoup de soin et de quoi faire des munitions mais également des petits murets de bois. Cependant même en se cachant derrière les murs, Regalla peut toucher Aloy, rendant le combat très stressant et forçant le joueur à se déplacer en continu. C'est durant cette phase que s'ouvre à nous l'étendue de l'arsenal de Regalla. En effet cette seconde phase devra se jouer à distance, Regalla étant un peu plus en hauteur qu'Aloy et se cachant derrière des palissades. Elle possède un nombre énorme d'attaques différentes à l'arc. Entre les flèches de glace qui empêchent le joueur de rester statique, les flèches explosives, les lances explosives ou encore les flèches de base qui font énormément de dégâts, Regalla est ici présentée comme étant beaucoup plus forte et c'est au joueur de renverser la cadence. Il n'y a nulle part où se cacher et les flèches du joueur ne font toujours pas énormément de dégâts à Regalla rendant la situation presque impossible à débloquer. C'est cette grande difficulté qui est très utile pour l'immersion car le joueur est totalement absorbé par son combat. Chaque action doit être très précise et chaque esquive doit être parfaitement calculée. C'est personnellement, la partie du combat qui m'a le plus plu.

Après avoir retiré à peu près 2/6 de la vie de Regalla, se lance la troisième cinématique. Regalla fait alors exploser le sol à l'aide d'une lance explosive et fait tomber Aloy dans l'arène principale, la fosse de combat. Elle la rejoint alors et débute la troisième et dernière phase de combat.

La zone de combat est beaucoup plus grande que les deux précédentes, libérant enfin le joueur de ce sentiment d'oppression constant. Se trouvent dans l'arène des soins et de quoi fabriquer des munitions, mais il s'y trouve également différents tonneaux que le joueur peut utiliser contre Regalla (tonneaux de fumée, de poison...). Cependant, si le joueur a tout le loisir de se déplacer librement, Regalla de même. Le combat qui s'engage est un mélange de combat rapproché et à distance. Le joueur doit faire face à toutes les techniques de Regalla simultanément et ce n'est pas une partie de plaisir. Il reste encore à peu près 4/6 de sa vie à lui retirer et ce moment est assez long. Cela demande donc une concentration assez élevée malgré tout qui suffit à maintenant le joueur dans l'immersion du combat. Cette partie du

combat reste assez simple, et permet au joueur de récupérer un peu d'énergie, perdue durant les 2 premières phases.

C'est alors sur la défaite de Regalla que se termine ce combat. L'affrontement ayant été éprouvant, cette fin provoque un fort sentiment de satisfaction qu'on retrouve de nos jours selon moi assez rarement dans les jeux vidéo. De plus un évènement assez spécial se produit à la fin de ce combat, un évènement que l'on avait déjà retrouvé dans Horizon Zero Dawn mais jamais sous cette forme. Il s'agit d'un choix, que le joueur doit faire et qui peut impacter son aventure. Le joueur a donc le choix entre, tuer Regalla ou bien l'épargner et la faire rejoindre notre groupe. Ce moment est très souvent assez fort en émotions, la haine que le joueur a accumulée envers Regalla tout au long de l'aventure peut enfin être déversée mais l'idée d'un coéquipier aussi puissant au sein du groupe, permet d'hésiter un bon moment. Ce choix permet en quelque sorte de tester la notion du bien et du mal de chaque joueur. Laisserons-t-il leur colère s'exprimer ? Ou agissons-t-il avec sagesse ? Ce choix m'avait beaucoup plu, j'avais choisi de l'épargner et elle a ainsi permis plus tard à l'escouade d'Aloy d'avancer en se sacrifiant. Pour les joueurs ayant choisis de l'exécuter, ils obtiendront alors l'arc de Regalla, possédant ainsi une sorte de totem, une mémoire au boss mémorable qu'a été Regalla.

Ainsi, durant ce développement nous avons pu nous faire une idée de si oui ou non Regalla était un bon boss de jeu. Personnellement j'ai beaucoup aimé ce personnage, que ce soit moralement, ou dans le combat qu'il a pu me proposer et je trouve qu'il s'agit d'un des meilleurs boss qu'il m'ait été donné de combattre. Bien sûr, chaque joueur aura ici son avis sur le sujet.

Finalement, Horizon Zero Dawn Forbidden West a été perçu par beaucoup comme un incontournable dans le monde du jeu vidéo. Ses combats, nettement améliorés, ont su s'adapter aux exigences des différents joueurs afin de devenir le point le plus important du gameplay.

Maintenant, le monde a le regard tourné vers un possible Horizon Zero Dawn 3 (annoncé par la fin de l'histoire de Horizon Zero Dawn Forbidden West), les exigences sont toujours aussi élevées, nous attendons donc tous de voir comment, cette fois ci, Guerilla Games va pouvoir innover et une fois de plus, nous émerveiller.