

Emrys LE GALL

Yaël PICOT

2nd GD

Analyse du modèle de Progression

Elden Ring

05/11/24

Sommaire

1) Les Récompenses & leur Influence sur la Progression	2
a) Court terme	2
b) Moyen terme	2
c) Long terme	5
2) La progression globale du jeu	7
3) Choix de cette progression	7
4) Comportements générés/défavorisés	7
5) Les différences de la progression vis à vis de la concurrence (Open World)	8
6) Les différences de la progression vis à vis de la concurrence (Souls-Like)	9

1) Les **Récompenses** & leur **Influence sur la Progression**

a) **Court terme**

❖ **Runes**

A chaque ennemi vaincu, le joueur obtient une monnaie nommée "rune". Le nombre de runes obtenues varie selon le type d'ennemi défait (les ennemis plus puissants ou uniques donnent plus de runes que des ennemis classiques).

➤ **Achat**

Grâce aux runes, le joueur peut acheter des armes/armure/matériaux à des PNJ.

➤ **Niveau (Stats)**

Les runes sont aussi un moyen d'expérience qui permet d'acquérir des niveaux pour devenir plus puissant. Chaque niveau permet d'augmenter d'un point une statistique du personnage.

❖ **Pierres de forge communes**

La manière la plus courante d'obtenir ces matériaux est de les ramasser au sol ou bien encore dans les mines.

➤ **Amélioration des armes communes**

En échange de pierres de forge et de runes, le joueur peut améliorer son arme (max +25). Avant l'amélioration, il dispose d'une prévisualisation du changement de statistiques que le changement va engendrer.

❖ **Matériaux**

Ils s'obtiennent à la suite d'affrontements ou en les récupérant sur le sol à travers le monde.

➤ **Craft**

En trouvant de nombreux matériaux partout, ceux-ci nous seront utiles pour fabriquer des consommables à condition de trouver des parchemins de recette pour les débloquer.

❖ **Les amas de runes (cadavres)**

A la mort du joueur, les runes récupérées sont jetées au sol.

➤ **Récupérer ses ressources**

Retourner au lieu de sa précédente morte permet de récupérer les runes obtenues avant le game over.

b) Moyen terme

❖ Pierres de forge sombres

Elles se récupèrent de la même manière que les pierres plus classiques mais en quantité beaucoup plus limitée.

➤ Amélioration des armes uniques

Ces pierres permettent d'améliorer les armes rares obtenus par le joueur (max +10).

❖ Sites de grâce

Il s'agit de micro-zones d'interaction où le joueur peut améliorer son personnage, passer le temps ou encore changer ses compétences. Elles permettent aussi le voyage rapide et servent de checkpoint pour la prochaine mort du joueur.

➤ Changer le personnage

Ces zones sont les seuls endroits où le joueur peut améliorer ou changer les compétences de son personnage. Il est essentiel pour lui d'en trouver.

➤ Guider le joueur

Certains sites de grâce ont la particularité de guider le joueur via une légère traînée visible dans le jeu, mais aussi sur la carte. Ces traînées peuvent mener vers la suite du jeu ou vers une zone intéressante.

❖ Effigie de Marika

Ces statuettes sont présentes juste avant un affrontement compliqué. Elles servent de checkpoint intermédiaire.

➤ Garder l'attention du joueur

Les effigies permettent de garder le joueur dans la boucle de mort du boss. À chaque mort, il pourra directement le refaire. Ce raccourci évite au joueur d'abandonner face à un boss qui est très souvent secondaire.

❖ **Loot rare (Arme, armure, sortilège, incantation, invocation, talisman)**

Après avoir fini un donjon, battu un boss, ou ouvert un coffre, le joueur a la possibilité de d'obtenir des équipements ou des compétences comme récompense.

Certaines armes ou armures peuvent aussi être lootées sur certains ennemis avec beaucoup de chance.

➤ **Personnage plus puissant ou préférence personnelle**

Ces équipements ou compétences rendent le joueur plus puissant.

Le joueur est motivé à explorer un maximum pour découvrir un équipement ou une compétence qui lui sera utile ou qu'il aimera personnellement.

❖ **Fragment de carte**

Après avoir exploré chaque terre inconnue, au pied des piliers se trouvent des morceaux de carte qui permettent au joueur de dévoiler l'emplacement de points d'intérêt.

➤ **Un accès à la carte complète du jeu**

Les fragments de carte ont pour objectif de fournir au joueur la visualisation de la région dans laquelle il se trouve. Bien que la carte donne des informations, elle ne dit pas explicitement où se trouvent les lieux qui sont importants et c'est au joueur de faire l'effort de se repérer (zone suspecte, paterne etc).

❖ **Graines dorées, larmes de vie et larmes de mélange**

En explorant des églises ou en trouvant des arbustes dorés dispersés un peu partout dans le jeu, le joueur peut obtenir ces objets limités.

Enfin, les larmes de mélange sont des objets particuliers obtenables en vainquant un type de boss précis.

➤ **Personnage plus résistant**

Les graines dorées viennent augmenter la quantité de fioles disponibles pour le joueur, tandis que les larmes de vie influent sur l'efficacité des fioles.

Pour les larmes de mélange, il faut en combiner deux d'entre elles dans une fiole miraculeuse. Selon la combinaison choisie par le joueur, la fiole lui donnera un buff différent.

❖ Passages secrets

Certaines zones d'Elden Ring sont cachées derrière des mécanismes visibles ou non. Les fameux murs dérobés en sont un bon exemple.

➤ Invitation à chercher partout

Ces passages invitent le joueur à explorer chaque recoin de la carte pour y découvrir ses secrets. Derrière ces passages, le joueur peut trouver des objets, du lore ou encore des zones entières inexplorées.

➤ Des éléments de lore

Certaines zones cachées du jeu pourront fournir des bribes de l'histoire du monde de lequel évolue le joueur.

❖ Boss mineurs et compléter des Campements/donjons/ruines

Pour cette option, la récompense peut varier selon la perception du joueur. Vaincre le boss ou le campement en soi peut être sa récompense pour s'être surpassé. Pour d'autres joueurs, c'est surtout le loot du boss qui va les intéresser. Et enfin, pour certains, c'est le sentiment d'avoir nettoyé le donjon et ils peuvent ainsi donc passer à une autre partie.

➤ Personnage plus puissant

La complétion de ces zones secondaires va fournir au joueur de nouveaux équipements et compétences pour son personnage, lui permettant d'être plus puissant et polyvalent.

❖ Perles de mineurs

Les perles de mineurs s'obtiennent lors de la complétion de certains donjons.

➤ Accès facile aux pierres de forge

Les perles de mineurs permettent l'achat infini de pierres de forge en échange de runes. Via cela, le joueur ne se retrouve plus limité dans son amélioration d'armes et peut tester de nombreuses possibilités.

c) Long terme

❖ Finir le jeu

L'accès au générique de fin est une preuve que le joueur a progressé dans sa compréhension du jeu mais aussi personnellement via ses efforts.

➤ Fins multiples

Elden Ring offre la possibilité de débloquent des fins secondaires suivant la progression du joueur dans certaines quêtes l'invitant à s'investir dans les trames annexes ou à recommencer le jeu.

❖ Pierre de forge de dragon ancien (commune et sombre)

Il s'agit d'un objet d'amélioration rare et limité. Il permet d'améliorer l'arme du joueur au maximum pour utiliser son plein potentiel.

➤ Arme parfaite

La rareté de ces objets va engendrer un questionnement chez le joueur pour savoir quelle arme améliorée et une invitation à tester plusieurs armes.

❖ Runes majeures

Une fois que le joueur a vaincu des boss majeurs, il obtient des runes dites "majeures" elles aussi. Ces runes sont uniques et récompensent le joueur pour avoir vaincu un ennemi très important.

➤ Avancer dans le scénario

Pour continuer dans la seconde grande partie du jeu, un passage nécessite l'obtention de deux runes majeures. Si le joueur ne les possède pas, il ne pourra pas continuer le scénario principal.

➤ Buff temporaire

En équipant une rune majeure et via l'utilisation d'un consommable spécifique, le joueur a la possibilité d'obtenir un buff temporaire qui durera jusqu'à sa prochaine mort.

❖ **Souvenirs de boss majeurs**

Une fois les boss majeurs vaincus, ce qui demande une bonne maîtrise de la part du joueur, celui-ci récupère leur souvenir.

➤ **Armes ou compétences uniques**

En échange de ce souvenir de boss majeur, le joueur a le choix entre deux équipements uniques qui varient entre des armes, des incantations ou des sorcelleries.

❖ **Succès (achievement)**

Lorsque le joueur progresse, bat un boss, trouve des objets légendaires ou réalise certaines actions, des succès sont débloqués.

➤ **Découvrir les secrets**

Les succès Steam (ou tout autre type de succès) viennent montrer la progression du joueur en pourcentage. À travers ces succès, on retrouve de nombreuses récompenses déjà citées plus haut, comme les boss majeurs ou encore les différentes fins.

2) La progression globale du jeu

Au début du jeu, le joueur découvre et est libre d'aller là où il veut. Néanmoins, il va vite se retrouver face à un gros pic de difficulté. Il peut faire le choix entre faire demi tour et gagner en puissance ou insister et s'acharner sur un boss ou donjon par exemple. Une fois le pic passé, il est récompensé et dispose d'une période de repos pour finalement retomber sur un autre pic et le cycle se répète. Cette logique peut s'étendre sur le jeu entier, que ce soit sur l'histoire principale ou à plus petite échelle si on zoome sur un donjon par exemple.

3) Choix de cette progression

Ce système de progression est utilisé depuis les premiers jeux de la franchise Souls. Il s'agit de l'ADN des jeux FromSoftware. Le public cible est en attente de challenge et de cette recette qui a fait le succès des jeux du studio. Cette progression vient donner un vent de fraîcheur dans le paysage vidéoludique rempli de jeux souvent considérés comme trop simples et sans challenge. A l'exception que c'est la première fois que le studio propose une aussi grande liberté au joueur ce qui fait d'ailleurs d'Elden Ring, le jeu souls le plus facile de FromSoftware mais aussi celui qui dispose de la meilleure rejouabilité, un moyen de mettre la recette au goût du jour.

4) Comportements générés/défavorisés

S'acharner

Devant les pics de difficulté, le joueur va être forcé de réessayer plusieurs fois. Il va devoir apprendre et comprendre certaines attaques, identifier les ouvertures pour attaquer, etc. Ce n'est plus uniquement le personnage contrôlé par le joueur qui va évoluer, mais aussi le joueur lui-même.

Explorer un maximum

Devant un monde aussi grand rempli de récompenses, le joueur est invité à l'explorer. S'il se retrouve bloqué devant une épreuve trop difficile, il peut se rendre dans les zones non découvertes afin de devenir plus fort. Une fois revenu, le pic de difficulté sera plus facile à passer. Enfin, l'exploration fournira aussi au joueur friand de lore de nombreuses réponses sur le monde d'Elden Ring.

Optimiser son équipement

Au fur et à mesure de son aventure, le joueur débloque de plus en plus d'équipement, ce qui lui demande de réfléchir à quel objet garder en fonction de son affinité et des épreuves qu'il affronte. Tout cet équipement va le rendre plus polyvalent et lui permettre de se remettre en question s'il échoue trop souvent.

Améliorer son équipement

Elden Ring reste un jeu qui suit un système de RPG. Là où l'armure reste plutôt esthétique, la puissance de l'arme, elle, est vecteur de sa progression tout comme les différentes fioles.

Personnaliser son personnage

En dehors de la puissance, pour un côté plus esthétique, le joueur pourra se faire plaisir en choisissant un ensemble d'armure/arme qu'il trouve cool pour renforcer sa satisfaction ou son immersion lorsqu'il jouera.

Se renseigner et regarder des tutoriels

Il se peut que le joueur soit bloqué ou perdu ; dans ce cas, il se rendra sur Internet pour rechercher comment vaincre un boss, se rendre à tel endroit, etc. Mais ce n'est pas tout, l'univers est riche mais très cryptique. Internet est un bon moyen pour comprendre l'histoire et le monde dans lequel évolue notre personnage.

Abandonner trop rapidement

Si le joueur abandonne dès les premiers signes de difficulté, alors il va passer à côté de nombreuses récompenses ou risque de bloquer sa progression dans le jeu.

Se concentrer uniquement sur l'histoire principale

À moins que le joueur soit un connaisseur du jeu, se concentrer uniquement sur la quête principale est une erreur. Les pics de difficulté partent du principe que le joueur a exploré un maximum avant de les affronter.. Affronter les boss principaux va se révéler beaucoup plus fastidieux si le joueur rush l'histoire.

Pour conclure ce document et analyser les différences de progression vis-à-vis de la concurrence, nous avons fait le choix de la diviser selon deux types, Open World et Souls-Like. Elden Ring reste encore aujourd'hui un ovni dans le monde du jeu vidéo, il ne réinvente rien mais a permis de parfaitement fusionner deux styles de jeu différents.

5) Les différences de la progression vis à vis de la concurrence (Open World)

The Elder Scrolls V : Skyrim est un RPG en monde ouvert développé par Bethesda et sorti en 2011. Le jeu se base surtout sur l'exploration libre du monde, la personnalisation du personnage et son impact sur l'univers.

The Witcher 3 est un RPG en monde ouvert développé par CD Projekt Red et sorti en 2015. Il puise ses forces dans l'écriture de ses personnages, de son histoire et dans sa mise en scène.

Zelda: Breath of the Wild est un autre RPG en monde ouvert développé par Nintendo et sorti en 2017. Sa caractérisation se situe surtout autour de son gameplay systémique (interaction des systèmes entre eux) et de la liberté quasi totale du joueur pour explorer ou aborder toutes les situations.

À la différence de ces open world très influents qui ont su marquer l'industrie du jeu vidéo, la progression dans Elden Ring se distingue sur plusieurs points :

Absence d'un journal de quête

Tous les jeux cités plus haut disposent d'un système de journal pour répertorier les différents objectifs du joueur, comme la quête principale ou les quêtes secondaires. Elden Ring fait bande à part : il ne dispose d'aucun système pour suivre sa progression facilement. Le joueur doit prendre des notes sur l'évolution des quêtes pour les compléter ou retrouver des personnages sur la carte.

Les runes

Dans Elden Ring, les runes fonctionnent à la fois comme une monnaie et un système d'expérience.

La difficulté

Les jeux précédemment listés disposent de plusieurs niveaux de difficulté interchangeables en jeu ou non (pour Zelda: BotW, prenons le mode expert). Dans Elden Ring, chaque joueur est logé à la même enseigne ; il n'existe pas de mode facile ni de système pour modifier les statistiques des ennemis.

6) Les différences de la progression vis à vis de la concurrence (Souls-Like)

Sekiro: Shadows Die Twice est un jeu d'action aventure développé par FromSoftware et sorti en 2019. Le jeu met l'accent sur un gameplay dynamique et exigeant.

Hollow Knight est un jeu de type metroid vanilla développé par Team Cherry. Il est sorti en 2017 et se concentre sur des phases de plateforme et d'obtention de pouvoir.

Hyper Light Drifter est un jeu d'action RPG développé par HeartMachine en 2016. Il s'agit d'un jeu en pixel art avec un vague old gen.

La progression dans Elden Ring se distingue de ces souls-like sur plusieurs points :

Open World gigantesque : le monde ouvert est immense, cohérent et fournit au joueur de nombreuses récompenses.

Liberté d'approche : les options d'équipement données au joueur rendent l'approche des de chaque situation unique.