

JEUX ZOOM
L'UNIVERS DU JEU À LA LOUPE!

sur

LE BOSS DESIGN

PART.1

MÉCANIQUES & GAMEPLAY

Un guide pour construire des boss mémorables, rythmés et équilibrés.

SOMMAIRE.

01

Les archétypes de Boss

Comprendre les modèles fondamentaux et leurs implications mécaniques.

02

Définir le rôle d'un Boss

Établir son but en terme de progression, de rythme, intensité.

03

Construire une boucle de gameplay pour un Boss Fight

Identifier et équilibrer les phases : télégraphie, vulnérabilités, patterns, rythmes, apprentissage.

04

Donner du feedback clair et du poids aux actions de boss

Son, VFX, timing : rendre chaque coup clair, impactant et satisfaisant.

05

Gérer la difficulté d'un Boss

Paliers d'intensité, checkpoints, patterns adaptatifs, learning cuves, scalabilité.

06

Faire évoluer un Boss au fil du jeu

Variantes, nouvelles phases, mécaniques supplémentaires.

07

Boss en multijoueur

Rôle asymétriques, coordination, lisibilité, danger partagé, gestion de l'agro.

08

Erreurs classiques à éviter

Boss trop "tanky", illisibles, injustes, mal intégré à la progression du joueur.

09

Études de cas emblématiques

Cuphead, Sekiro, Hollow Knight, Metal Gear Rising.

ÉDITO.

Quand on pense à un boss de jeu vidéo, on imagine un affrontement épique, un pic de tension, une explosion de gameplay. Mais derrière cette intensité se cache une architecture invisible, une mécanique de précision : **le boss est un système.**

Ici, nous allons nous concentrer sur la **conception purement ludique** des boss (*pour aborder les boss sous un angle narratif, consulter la partie 2*) :

CONCEPTION

Règles de construction

PATTERNS

Comportements et règles de fonctionnement

COMBAT

Lire, Affronter et Surmonter

Ici, pas de narration, pas de symbolisme, seulement des patterns, du feedback, du rythme, de la difficulté bien dosée.

Tu découvriras ici comment :

Télégraphier
une attaque
lisible

Créer des
montées de
tension

Mettre en
scène
l'impact

Permettre au
joueur de
comprendre
défaites et
victoires

Qu'il soit pensé pour un joueur solo ou une équipe en coop, un boss réussi est avant tout un **système de gameplay bien huilé.**

Et je suis là pour t'aider à en créer un.

Nathanaël Deslances,
Game & Level Designer

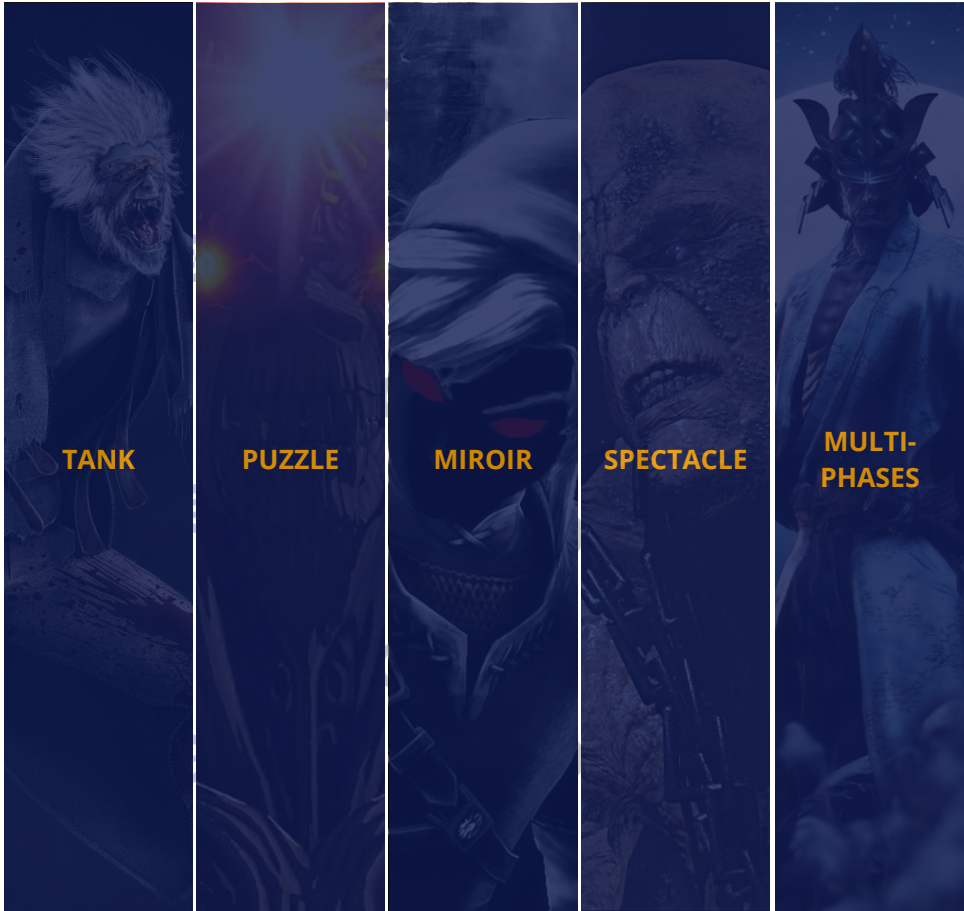


01 ARCHÉTYPES DE BOSS.

Comprendre les modèles fondamentaux de boss et leurs enjeux mécaniques.

Chaque boss est unique, mais dans leur structure, on peut souvent les regrouper en **archétypes de gameplay**. Ces archétypes permettent de poser des bases solides à la conception, en définissant le **type de défi** que l'on veut proposer au joueur.

Voici les **5 grands archétypes** les plus courants, avec leur logique de design :



LE BOSS TANK

L'endurance et
la puissance.



Le "Tank" est un boss qui se caractérise par des mécaniques très marquées. Il est **lent, résistant, et frappe fort**. Son gameplay repose sur une pression constante imposée au joueur et des fenêtres d'attaque rares. Son nom de "tank" indique généralement une forte résistance aux dégâts, soumettant le joueur à un challenge d'endurance, mais également une capacité à frapper sur de larges zones, infligeant des dégâts importants.

Il challenge la capacité du joueur à **lire des patterns** lents mais puissants, et à **se positionner prudemment**.

Le "Tank" doit enseigner au joueur à se **montrer patient** et **gérer son timing**, attendre le bon moment pour infliger des dégâts tout **gérant l'espace** pour esquiver les attaques puissantes et étendues.

Un mauvais design peut rendre l'affrontement **frustrant** si le "Tank" est **difficile à lire** ou si l'espace n'offre pas d'option optimale pour **esquiver**. Au contraire, un "Tank" **trop long** à vaincre ou **trop répétitif** ennuiera le joueur.

Exemple de Boss Tank :

Father Gascoigne - Phase 2 (*Bloodborne*) : Il incarne une évolution vers une forme plus "Tank", brutale forçant le joueur à temporiser et punir avec précaution.

Conseil de design :

Compense la lenteur par une menace claire (zone d'impact, dégâts massifs) et des phases de vulnérabilité lisibles.

LE BOSS PUZZLE

La réflexion au cœur du combat.

Le Boss "Puzzle" se présente au joueur via une **mécanique de gameplay spéciale** dédiée et non par la force brute comme d'autres. Son gameplay repose sur une énigme, un verrou le rendant inaccessible, invulnérable tant qu'il n'est pas surmonté. Pour le vaincre, le joueur doit **comprendre une règle**, repérer une faille dans le système ou exploiter une mécanique contextuelle.

Il challenge le joueur sur sa capacité à remettre en contexte les challenges rencontrés face à une situation de boss à la difficulté accrue.

Le "Puzzle" doit enseigner au joueur à **observer une situation**, un **expérimenter** et **maîtriser une mécanique spéciale** liée à un contexte **logique**, mais également à **gérer son timing**, la résolution du puzzle offrant généralement une fenêtre d'opportunité limitée.

Un mauvais design peut rendre l'affrontement **frustrant** si le "Puzzle" offre une règle inédite, jamais vue par le joueur auparavant ou **trop peu intuitive**.

Exemple de Boss Puzzle :

Phantom Ganon (*Zelda Tears of the Kingdom*) : chaque boss a une mécanique unique à découvrir (vent, feu, eau...) avant d'infliger des dégâts.

Conseil de design :

Introduis la mécanique en amont via un mini-puzzle ou un élément du décor pour éviter que le joueur ne découvre la mécanique et "devine" par hasard ce qu'on attend de lui.

LE BOSS MIROIR

Le duel
équitable.

Le Boss "Miroir" est construit de manière à **refléter les compétences** et mécaniques de gameplay du joueur. Il a des capacités proches voire **identiques**. Il agit comme un reflet ou une **version évoluée** du personnage jouable, testant sa maîtrise du gameplay. Pour en venir à bout, le joueur doit **surpasser sa maîtrise** de ses différentes mécaniques.

Il challenge le joueur sur sa capacité à **varier** les outils et tirer partie des **faiblesses** de ses propres mécaniques.

Le "Miroir" doit enseigner au joueur à **l'efficacité** de ce qu'il a acquis jusqu'à présent, la **précision** et la **gestion** de ses différentes ressources dans le but de surpasser son adversaire dans un duel équitable.

Attention à ne pas permettre au "Miroir" de disposer d'un panel plus important, **inaccessible** au joueur ou de lui permettre de **spam** une compétence sans possibilité de le punir.

Exemples de Boss Miroir :

Dark Link (*la série Zelda*) ou Genichiro (*Sekiro*) : Ces deux boss reprennent les mécaniques du joueur et punissent ses habitudes, le forçant à varier les approches.

Conseil de design :

Il peut être nécessaire de limiter artificiellement les comportements du boss ou il deviendra trop difficile voire injuste.

LE BOSS SPECTACLE

La mise en scène
au service du
gameplay.



Le boss "*Spectacle*" est construit davantage comme un **moment marquant de gameplay** que comme un adversaire classique. Le gameplay classique peut être mis de côté un instant afin de proposer **une version souvent simplifiée** au profit d'une expérience **cinématique**, sans pour autant sacrifier le rythme. Pour en venir à bout, le joueur doit généralement **suivre le rythme** imposé par la mise en scène et maîtriser un certain **timing**.

Le "*Spectacle*" enseigne au joueur à profiter d'un **moment impressionnant** sans perdre le contrôle, tout en **gérant l'adrénaline** due à la **tension** de la **mise en scène**.

Attention tout de même à ne pas ôter la main au joueur trop longtemps ce qui n'en ferait qu'un **simple spectateur** et non plus un acteur. Également, un **gameplay trop simplifié** risque de sortir le joueur du moment jusqu'à ce demander pourquoi ne pas avoir fait une simple cinématique.

Exemples de Boss Spectacle :

Metal Gear Ray (*MGS2*) ou
Chronos (*GoW3*) :

Des boss qui impressionnent
par l'échelle, mais restent
mécaniquement simples.

Conseil de design :

Mixe gameplay limité et mise en
scène forte. Le joueur doit se
sentir acteur, même si le cadre
est contraint.

LE BOSS MULTI-PHASES

L'évolution progressive.



Le boss “Multi-phases” se présente au joueur comme un challenge qui a pour but de **se renouveler**. Il change radicalement entre **plusieurs phases**, brisant les attentes et forçant le joueur à **réapprendre, s’adapter, se réinventer**. Chaque phase peut appartenir à un **archétype différent**, créant une courbe d’intensité variée qui offrira une **expérience marquante**.

Le boss “Multi-phase” a pour but d’apprendre au joueur à se montrer **résilient**, en leur permettant de surmonter chaque phase, souvent de plus en plus difficile. Il enseigne également la **lecture rapide** et **l’adaptation** par des phases qui se doivent être **rapidement identifiées** par le joueur et lui permettre d’adapter son gameplay pour les dépasser.

Un défaut de design peut impliquer des phases **trop longues** ou **trop peu lisibles** qui ne permettent pas de s’adapter à la situation et de constater la progression dans le combat.

Exemples de Boss Multi-phases :

Isshin (*Sekiro*) : Chaque nouvelle phase introduit des mécaniques plus complexes comme le sable, le fusil, la foudre etc.

Conseil de design :

Mixe 2-3 phases maximum assez différentes pour être lisibles mais cohérentes dans le gameplay.

Ces archétypes ne sont **pas des cases fixes**. qu'on ne pourrait bouger sous aucun prétexte. Bien au contraire. Il est intéressant d'expérimenter et de composer des **combinaisons** qui auront pour but de rendre un affrontement et son boss mémorable.

Un bon boss peut ainsi aussi bien être conçu avec un **archétype unique** qu'être le résultat de mélanges avancés à **double archétype** ou encore un **design complexe** destiné à combiner plusieurs approches : un *Tank/Puzzle*, un *Miroir/Spectacle*, ou même un *Miroir/Spectacle/Multi-phases* etc.

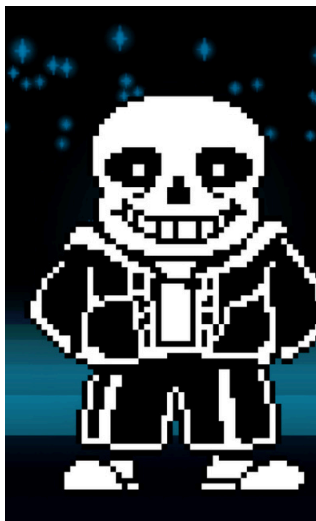
Ce sont des **outils conceptuels** pour guider la création, clarifier l'intention, et éviter les incohérences.

Ornstein & Smough (Dark Souls)

Vergil (Devil May Try)

Sans (Undertale)

TANK	MIROIR	PUZZLE
MIROIR	MULTI-PHASES	SPECTACLE
MULTI-PHASES	SPECTACLE	MIROIR



ÉTUDE DE CAS.



SHADOW OF THE COLLOSSUS

SPECTACLE - TANK - PUZZLE

Chaque colosse représente un **puzzle en mouvement**, demandant **d'analyser**, grimper, **comprendre** le pattern. Fusion entre boss **tank**, **puzzle** et **spectacle**.



HOLLOW KNIGHT

MIROIR - MULTI-PHASES - TANK

Utilise des boss **miroir** (ex : *Hornet*), des boss patternisés en skill-check pur (*Radiance*) et une montée en puissance élégante via la narration implicite.

EN RÉSUMÉ

- **Varier** les archétypes évite la lassitude.
- Un bon boss doit incarner un **test logique** de ce que le joueur a appris.
- Les archétypes peuvent (*et doivent*) se **combina**

MÉLANGER LES ARCHÉTYPES

Exemple : Conception d'un boss à deux phases

Phase 1 : Boss Tank

Lent à grosse épée **puissante** → *test d'esquive et de positionnement*

Phase 2 : Boss Miroir

Le boss **jette** son arme et gagne en **rapidité** → *test de réactivité*

Effet sur le joueur : stress initial → **surprise** → montée **d'adrénaline** → sentiment **d'accomplissement**

LE RÔLE PÉDAGOGIQUE DU BOSS

Un boss bien conçu ne **punit pas l'échec**, il **évalue le joueur**. Il agit comme un professeur exigeant à la fin du chapitre :

- **Il te demande :**
« As-tu bien compris comment fonctionne ce système de jeu ? »
- Et si tu échoues, il montre **pourquoi**, souvent mieux qu'un tutoriel.
- Et si tu réussis, cela démontre ta maîtrise de la mécanique et valide le passage vers la suite.

POUR CONCLURE...

**Les archétypes ne
sont pas des carcans.**

Utilise-les comme briques de
design. Ce qui rend un boss
mémorable, ce n'est pas son
type...

**...c'est l'intelligence avec
laquelle tu t'en sers.**



CHAPITRE
01

EXERCICES

A. Crée ta matrice d'archétype.

B. Effectue une analyse comparative.

A.

CRÉE TA PROPRE MATRICE D'ARCHÉTYPE.

Sur la base du tableau ci-dessous, réalise 3 fiches de boss.
N'hésite pas à tester des variations !

NOM DU BOSS	ARCHÉTYPE PRINCIPAL	ARCHÉTYPE SECONDAIRE	OBJECTIF JOUEUR	RISQUES À ÉVITER	SOLUTIONS APPORTÉES
<i>Ex : Reine du Néant</i>	<i>Puzzle</i>	<i>Tank</i>	<i>Gestion de l'espace</i>	<i>Lassitude, Lenteur</i>	<i>Large zone d'impact</i>

B.

ANALYSE COMPARATIVE.

Choisis 3 boss issus de jeux que tu connais bien.
Remplis ce tableau :

BOSS	ARCHÉTYPE	MÉCANIQUES MARQUANTES	POURQUOI FONCTIONNE-T-IL ?
-	-	-	-

02 DÉFINIR LE RÔLE DU BOSS.

— Donner une fonction claire au boss
dans l'écosystème du gameplay.

Bien avant d'animer, coder ou équilibrer un boss, il y a un certain nombre d'étapes dont une qui consistera à répondre à une question, bien qu'en apparence évidente, s'avère particulièrement fondamentale :

"Qui est-il vraiment?"

Un boss n'est pas juste un ennemi plus gros. C'est un **pivot de design**, un **test**, un **point de rupture**. Le concevoir, ce n'est pas juste lui donner des attaques puissantes et spectaculaires, mais bien **l'intégrer dans une logique de progression** du jeu.

On doit alors se demander :

"Pourquoi ce boss existe-il?"

Nous allons voir ensemble les différentes options avec les cas ci-contre.



Cuphead



Elden Ring



Shadow of the Colossus



Follow Knight

LE BOSS COMME...

TEST DE COMPÉTENCE

Souvent, le boss intervient pour **valider la maîtrise d'une mécanique** apprise en amont. Il agit comme un **examineur**, vérifiant que le joueur sait :

- exploiter une nouvelle capacité (double saut, contre, esquive, etc.)
- comprendre une structure de pattern
- utiliser un environnement particulier

Exemple : Le boss **Grim Matchstick** dans Cuphead test la plateforme aérienne et les tirs multi-directionnels dans un combat en scrolling horizontal.

C'est le **gameplay-loop boss** par excellence.

LE BOSS COMME...

MUR DE PROGRESSION

Un boss bien placé peut aussi servir à **marquer un palier**. Ce n'est pas un test direct, mais un **filtre** : si le joueur n'est pas prêt, il doit revenir plus tard, mieux s'équipe ou s'entraîner.

C'est très utilisé dans les jeux à progression ouverte (Metroidvania, Souls-like, RPG...).

Exemple : Le **Tree Sentinel** dans *Elden Ring* bloque l'accès à certaines zones sans forcer, en laissant au joueur le choix de revenir plus tard, mieux armé.

LE BOSS COMME...

INTRODUCTION GAMEPLAY

Un boss peut également jouer le rôle **d'enseignant**. Il permet d'introduire une **nouvelle mécanique** ou un **changement de rythme**, tout en la mettant en valeur par la tension du combat.

Ce type de boss est généralement plus simple et **scénarisé dans sa défaite**.

Exemple : Le premier colosse dans Shadow of the Colossus sert de tuto spectaculaire pour comprendre les mécaniques d'escalade, d'agrippement et d'attaque ciblée.

LE BOSS COMME...

BOUCLE FERMÉE

Dans certains cas, le boss boucle **une séquence de gameplay ou de narration** : il fait écho à ce qui précède, conclut un arc de compétence, de level design ou d'apprentissage.

Exemple : Le **Gardien Furieux** dans Hollow Knight réutilise tout ce que le joueur a appris sur les attaques au sol et en l'air dans les 3 zones précédentes.

EN RÉSUMÉ

Avant même de designer ton boss, de penser à ses attaques, son aspect physique, pose-toi ces questions :

1

Quel est **son rôle dans la progression du joueur** ?
(test, récompense, frein, tremplin...)

2

Est-ce qu'il **introduit ou conclut une mécanique** ?

3

Que doit-il **enseigner ou valider** ?

4

Où se situe-t-il dans la **courbe de difficulté** ?

5

Est-il **obligatoire** ou **optionnel** ?
(Cela impacte sa sévérité attendue)

POUR CONCLURE...

**Le rôle d'un boss
n'est pas
anecdotique.**

Utilise-le pour modeler
l'expérience que tu souhaites
proposer au joueur au moment
de son apparition. Un rôle bien
défini...


**...c'est une rencontre dont on
se souvient.**



CHAPITRE
02 EXERCICE

Crée ton challenge de boss
en fonction de son rôle.

CRÉE TON CHALLENGE DE BOSS.

The background of the entire page is a dark blue color with a repeating pattern of small, light blue icons that look like stylized eyes or mechanical components. In the center, there is a large, semi-transparent white rounded rectangle containing text. Behind this rectangle and across the entire page, there is a faded, artistic rendering of a boss character. The boss is a complex, metallic, insect-like creature with a central circular chest piece, two large horn-like structures on its head, and two large, clawed arms. It is surrounded by various sketches and technical drawings of its body parts, including legs and hands, which are also rendered in a faded, artistic style.

Choisis une **mécanique centrale** de ton jeu (*esquive, parry, grappin, etc.*). Conçois un boss entièrement centré sur cette mécanique et dont **le rôle est de valider sa maîtrise**, avec un pattern qui la **valorise** et une arène qui **l'encourage**.