

DOSSIER

JEUX VIDÉO: LES SECRETS DE LEUR SUCCÈS

Minecraft, Fortnite, Pokémon Go... Ces jeux passionnent des millions de jeunes. À ton tour, apprends à créer un jeu à succès !



1

Choisis le style et le public cible

Pense au jeu que tu aimerais créer. À quel public est-il destiné ? Quel genre d'expériences et d'émotions veux-tu leur faire vivre ? Plus ton idée est claire, meilleur sera ton jeu, car tous les éléments (histoire, règles, éléments visuels, musique, etc.) iront bien ensemble !

Vas-tu concevoir un jeu de suspense qui se déroule dans des souterrains futuristes hyper-technos ? Ou l'aventure fantastique d'une elfe qui ramasse des bijoux dans une forêt magique ?

Bâtis ton équipe et développe l'univers

Une fois que tu as une bonne idée générale, concentre-toi sur chaque élément du jeu. Il te faudra des programmeurs, des artistes... Auras-tu besoin d'un scénariste pour imaginer l'histoire et les personnages? Pas nécessairement: les jeux de puzzle, comme *Tetris*, n'ont souvent aucune histoire! Côté visuel, le réalisme n'est pas essentiel pour avoir du succès. La preuve? *Minecraft*!

«Le plus important, c'est de travailler de manière équilibrée: certains jeux sont très beaux, mais ont tellement de bogues qu'on ne peut pas y jouer!» met en garde François Boucher-Genesse, concepteur de jeux éducatifs chez Ululab. Mieux vaut un jeu modeste bien réalisé... que de viser trop haut et d'échouer.

Planifie la progression du joueur

C'est le secret du succès: le **dosage parfait du niveau de difficulté**.

«On essaie généralement d'avoir un jeu **facile à découvrir, mais difficile à maîtriser**: quand tu l'essaies pour la première fois, tu comprends tout de suite les règles et l'objectif du jeu, explique François Boucher-Genesse. C'est facile de commencer à jouer, de vivre quelques réussites même si tu n'es pas encore très bon. Mais pour les réussir au complet, ça peut prendre des années!»

Un jeu bien conçu arrivera à garder notre intérêt et notre motivation tout au long de notre progression.

PLONGE DANS LE FLOW

Imagine... Tu commences ta partie. Tu te sens parfaitement en contrôle. Après quelques minutes, pleinement absorbé, tu ne remarques plus ce qui se passe autour de toi. Tous tes sens sont aiguisés! Récoltant quelques étoiles au passage, tu abats sans effort tous les ennemis.

Tu arrives au bord du gouffre dans lequel tu es tombé tant de fois, mais OUF! Cette fois-ci, tu le traverses! Et... ARGHH! Tu dois t'interrompre pour aller souper! POURQUOI?! Tu n'as même pas faim!

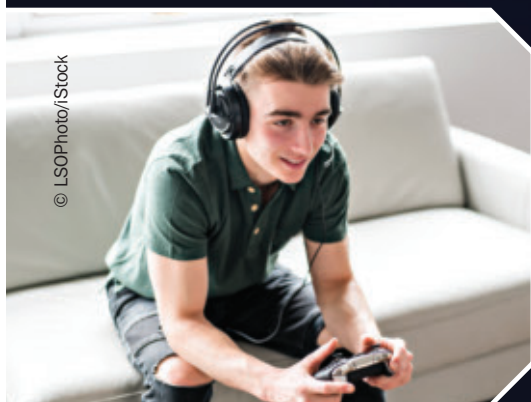
Pros du flow

Quand tu es pleinement concentré sur une activité agréable (au point d'en oublier le temps et la faim), tu ressens ce que les psychologues appellent le **flow**. Cet état mental agréable survient quand on relève un défi parfaitement adapté à notre niveau de compétence. Les athlètes appellent ça «être dans la zone», mais cet état peut aussi survenir en jouant de la musique ou même en faisant un devoir!

Si on te propose un défi **trop difficile** (la piste de ski triple bosses), tu seras **stressé et anxieux**... avec raison! Face à une tâche **trop facile** (assembler un casse-tête de 4 morceaux), **tu t'ennuieras**. Mais si le défi qu'on te propose est bien adapté et que tu réussis: la sensation est incroyable! Ça te donnera le goût de recommencer...

Créer le flow

«Les jeux vidéo sont excellents pour faire vivre une expérience de flow», explique François Boucher-Genesse. Dans un jeu bien conçu, le jeu devient plus difficile à mesure qu'on progresse. Mais on devient aussi meilleur grâce à tout ce qu'on a découvert et appris: armes, manière de les utiliser, énigmes, rapidité, stratégies, etc.



4

Guide tes joueurs pendant la partie

Tes joueurs détestent être interrompus dans leur jeu. Tiens-les informés! Tu crées un jeu de course? Assure-toi que ton joueur peut suivre son niveau d'essence, le temps qui s'écoule... Dans un jeu de gestion, affiche la quantité de ressources disponibles, le niveau d'énergie des personnages, etc. Comme ça, ils pourront ajuster leur stratégie en temps réel.

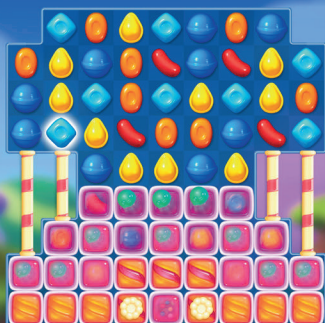
5

Aide les joueurs

Si tes joueurs sont bloqués, ils pourraient se décourager et abandonner le jeu. Prévois des manières de les aider au bon moment. Évite d'afficher du texte à l'écran: la grande majorité des joueurs ne le lira pas!

Mieux vaut fournir de l'aide de manière subtile dans le jeu lui-même. Par exemple, un personnage doit fuir en avion: il pénètre dans la cabine de pilotage, enfille des écouteurs et une voix s'adressera à lui via le casque d'écoute...

Quand tu es bloqué dans *Candy Crush*, les bonbons que tu dois déplacer se mettent à pulser discrètement...



6

Varie les défis

Se fixer des buts et les atteindre, c'est très satisfaisant. Pour donner le goût de rejouer, offre plusieurs types de défis: compléter tous les niveaux, récolter un maximum d'étoiles, battre leur meilleur score ou celui d'une amie, jouer le plus rapidement possible (*speedrunning*), etc.



7

Teste ton jeu

«C'est une étape très importante!» dit Daniel Guertin, concepteur de jeux chez Behaviour Interactive. Ça permet de découvrir des bogues de programmation, mais aussi de recueillir des suggestions: grossir telle arme, offrir plus de choix d'avatars, changer une musique fatigante... «Le plaisir du joueur, c'est ce qui est le plus important!» dit M. Guertin.

8

Prévois le côté social

Pour fidéliser tes joueurs, aide-les à partager le plaisir avec leurs amis.

«Dans un jeu multijoueurs, la présence d'une communauté est ce qui incite le plus les joueurs à revenir jouer», dit Maude Bonenfant, professeure au département de communication sociale et publique de l'UQAM.

Même avec un jeu individuel, on aime discuter avec nos amis pour comparer nos performances et échanger des trucs... Pour fidéliser tes joueurs et augmenter le bouche à oreille pour ton jeu, crée un forum de discussion. Encore mieux: permets-leur de créer des éléments de jeu (cartes, niveaux, avatars, *skins*) à partager avec la communauté! Comme dans *Geometry Dash*.



9

Prépare le lancement

Ton jeu est prêt. Tes testeurs l'ont adoré! Mais une chose est sûre: la qualité de ton jeu ne suffira pas à le rendre populaire. Chaque année, plus de 250 000 nouveaux jeux vidéo inondent le marché mondial! Seule une minorité d'entre eux se hisseront au sommet des palmarès.

Tu comprends un peu mieux pourquoi les compagnies de jeux vidéo dépensent autant d'argent en publicité! Ils veulent faire connaître leurs jeux aux joueurs, mais surtout aux *gamers* vedettes qui en parleront ensuite à leurs millions de fans sur Steam, Twitch et YouTube...





10

Récolte le succès...

Même avec un super jeu et des publicités incroyables... une partie du succès est attribuable à la chance. «Si ton jeu est très bon, mais qu'il sort en même temps qu'un autre jeu plus gros et très attendu, il y a malheureusement peu de chances qu'on le remarque...», souligne Daniel Guertin, qui a travaillé sur une quarantaine de jeux au cours de sa carrière.

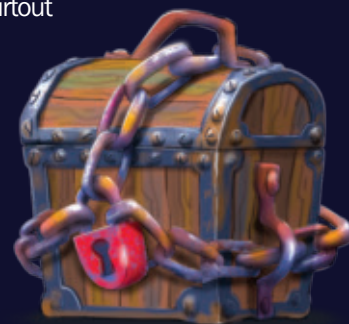
Mais selon lui, un jeu n'a pas besoin d'être archi-connu pour être excellent: «Le succès ne se calcule pas seulement en dollars ou en nombre de «J'aime». Un jeu dont les joueurs parlent à leurs amis, dont ils se rappellent et auquel ils ont le goût de rejouer pendant plusieurs années, pour moi, c'est un succès!» **Alors, envie de te lancer?**



Prêts à tout pour gagner des millions

Tu as sûrement remarqué que même dans un jeu supposément «gratuit», on tente par tous les moyens de t'inciter à payer : pour débloquent des niveaux, pour certaines actions, pour des coffres au trésor... Tu ne veux pas payer? On va te forcer à regarder une publicité avant de pouvoir continuer à jouer.

Toutes ces stratégies sont très payantes pour les studios. Mais certaines de ces tactiques sont de plus en plus critiquées, surtout les coffres au trésor et la publicité.



Le côté sombre des coffres au trésor

«Quand on achète un coffre au trésor, on paye pour avoir la chance de gagner un «gros lot» très rare (*skin*, arme, etc.) qui sera utile dans le jeu, dit Maude Bonenfant. Mais on ne sait jamais à l'avance ce qu'il y a dans le coffre, c'est le hasard qui décide... C'est une loterie! Et normalement, les loteries sont interdites aux moins de 18 ans», fait remarquer l'experte.

Plusieurs scientifiques sont inquiets : ces coffres au trésor pourraient pousser certains jeunes à vouloir essayer d'autres jeux de hasard, et peut-être même à devenir dépendants. Certains pays comme la Belgique et les Pays-Bas ont donc carrément interdit les coffres au trésor! L'industrie devra trouver des moyens plus acceptables pour faire de l'argent.

Des jeux qui t'espionnent

Un autre phénomène inquiète l'experte : beaucoup de jeux récoltent des informations à notre sujet, le plus souvent sans qu'on le sache. Ils détectent automatiquement notre type d'appareil, nos jeux préférés, l'endroit où on habite, etc.

Ces informations servent à créer notre profil de consommateur et à afficher des publicités sur notre appareil. «Plus notre profil est détaillé, plus la publicité sera adaptée à nos goûts... et plus il sera difficile d'y résister!» explique Maude Bonenfant.

Pourtant, au Québec, la publicité destinée aux enfants de moins de 13 ans est supposée être réglementée par la loi! «En général, les parents s'inquiètent beaucoup de la violence dans les jeux vidéo. Mais ils ne s'inquiètent pas assez de la publicité ciblée et des coffres au trésor. Mieux vaut un jeu à 5\$ qu'un jeu gratuit qui récolte toutes ces informations personnelles...», dit Maude Bonenfant.





COMPLÈTEMENT JEUX

Tu adores les jeux vidéo ? Tu joues souvent, longtemps, et ça cause parfois des conflits avec tes parents ? C'est normal !

Les jeux vidéo sont conçus pour être accrocheurs, et il est tout à fait normal de vouloir continuer une activité agréable. Mais c'est le rôle de tes parents d'imposer des limites. Pourquoi ? Parce que c'est très difficile pour ton cerveau de le faire !

Cerveau immature



À ton âge, la partie du cerveau située juste derrière ton front (le lobe frontal) est encore immature. Le lobe frontal, c'est le responsable de l'autocontrôle. C'est lui qui t'aide à freiner les comportements impulsifs que tu pourrais regretter par la suite (insulter quelqu'un quand tu es en colère, jouer au lieu de faire tes devoirs, etc.).

Le lobe frontal se développe pendant l'adolescence et au début de l'âge adulte. Si tes parents ont plus de facilité à mettre fin à une course endiablée de *Mario Kart*, ce n'est pas parce qu'ils trouvent le jeu moins amusant, mais parce que le frein de leur cerveau est plus puissant que le tien !

Dans ton jeu, c'est toi qui décides !



Les jeunes ont peu de pouvoir dans leur vie quotidienne. Les parents leur disent à quelle heure se lever, se coucher, quoi manger... Et en classe, c'est le prof qui décide !

Mais le jeu est un espace de liberté. Dans un jeu, tu es libre d'explorer ou de créer des mondes imaginaires, tu choisis toi-même où aller, quelles stratégies utiliser... Ce sentiment de contrôle, de pouvoir décider toi-même, est très agréable ! Et ça, les adultes ont parfois tendance à l'oublier...



ACCRO AUX VIDÉO



Pourquoi certains deviennent-ils dépendants?

Chez certains, le jeu vidéo devient une manière de fuir les difficultés ou d'oublier leurs problèmes. Avec les jeux en ligne, par exemple, on peut rapidement développer des amitiés avec d'autres joueurs. Plus on passe de temps à jouer, plus ces amitiés se renforcent.

Un jeune déjà isolé à l'école, ou victime d'intimidation pourrait s'isoler davantage en jouant beaucoup. Le jeu devient une manière (imparfaite, mais facile) de combler des besoins qui ne sont pas comblés dans la vraie vie : être apprécié par les autres, se sentir bon dans quelque chose...



Quand la passion dérape

Vouloir jouer (et rejouer!), c'est normal. Mais chez une minorité de joueurs, le jeu vidéo devient aussi puissant qu'une drogue. Depuis l'an dernier, la dépendance aux jeux vidéo est même reconnue officiellement comme une maladie.

Chez ces joueurs malades, le cerveau s'est transformé et s'est habitué peu à peu au plaisir de jouer. C'est ce qu'on appelle la dépendance. Chez les joueurs dépendants, jouer une petite partie ne procure plus de plaisir. Pour ressentir le même bien-être, ils doivent jouer de plus en plus. Et ils continuent malgré des conséquences négatives : chicanes avec la famille ou les amis, mauvais résultats scolaires, manque de sommeil, hygiène négligée, etc.



Jouer sans limites

Certains jeux vidéo ont un univers limité et suivent un scénario précis. Une fois qu'on a réussi l'ensemble des tableaux ou sauvé la princesse, on peut décider de rejouer, mais ça devient vite répétitif.

Mais les jeux offrant un mode créatif comme *Minecraft*, ou les jeux multijoueurs comme *World of Warcraft*, sont « infinis ». On peut toujours construire quelque chose de nouveau, explorer un nouvel endroit, lancer de nouvelles quêtes... Il faut apprendre à se mettre une limite!