



Beste de savoir

Rendez votre jeu amusant

27 avril 2020

Table des matières

1. Premier point : Les obstacles	1
2. Second point : La progression	2
3. Troisième point : La découverte	2

Vous avez une superbe idée de jeu vidéo. Vous préparez tout sur un document, puis vous vous lancez dans la création de celui-ci.

Après quelques mois de développement, vous jouez à votre jeu pour le tester et éventuellement faire l'équilibrage, et vous vous rendez compte que votre jeu n'est pas amusant. Vous vous ennuyez en jouant à votre jeu. Pourtant, sur le papier, votre jeu était bon.

Mais qu'est ce qui ne va pas ? Pourquoi votre jeu n'est pas "fun" ?

Je vais ici vous donner quelques éléments de réponses, que j'ai pu apprendre lors de mes recherches pour le même problème.

1. Premier point : Les obstacles

Les obstacles sont importants pour rendre un jeu plus amusant. Imaginez un jeu où le seul but est d'appuyer sur la touche espace pour faire avancer notre personnage sur la droite, afin qu'il atteigne la fin du niveau. Voilà, vous appuyez, vous attendez et hop ! Vous avez gagné.

Ce n'est pas fun, n'est-ce pas ? Vous allez vous ennuyer. Vous allez vous ennuyer, car il n'y aura aucun challenge. Rien qui ne vous fera perdre.

Dans un jeu vidéo, le joueur a un but. Un objectif à accomplir. Pour prendre un exemple d'un jeu bien connu, Mario, l'objectif du joueur est d'atteindre le drapeau à la fin du niveau.

Cet objectif peut être très différent selon votre jeu, mais, normalement, il devrait y en avoir un. Cependant, si le joueur n'a aucun obstacle dans son chemin pour accomplir son objectif, il va s'ennuyer.

Il faut alors que vous imaginez quel serait l'obstacle que rencontrera le joueur pour atteindre l'objectif que vous avez fixé dans votre jeu. Qu'est ce qui va empêcher le joueur d'atteindre son objectif ?

Pour reprendre notre exemple de tout à l'heure, celui où on appuie sur espace pour se déplacer sur la droite, un obstacle possible pourrait être des trous qui feront perdre de la vie au joueur, le faisant mourir si sa vie tombe à zéro. Ainsi, il devra continuer à appuyer sur espace pour se déplacer, mais devra aussi appuyer sur une autre touche pour sauter et éviter les trous. Le jeu sera tout de suite beaucoup moins ennuyant.

2. Second point : La progression

Maintenant que votre joueur doit surmonter des obstacles pour atteindre un objectif, il faut lui montrer sa progression.

La progression peut se matérialiser de plein de façon, mais si on prend l'exemple d'un RPG où l'on peut monter de niveau, on peut déjà imaginer montrer au joueur qu'il gagne un niveau grâce à un effet lumineux autour du personnage accompagné d'un texte "Level Up!".

Ainsi, il se dira qu'il a surmonter des obstacles pour atteindre les différents objectifs, que c'était difficile, mais que maintenant, il a gagné un niveau. Il voit sa progression et se dit qu'il n'a pas fait tout ça pour rien.

Mais simplement gagner des niveaux ne suffit pas. La progression se matérialise aussi par débloquent de nouveaux éléments.

Si le joueur a accès à tout dès le début du jeu, il ne va pas s'amuser très longtemps. Pour lui montrer sa progression, il faut aussi lui montrer qu'il débloquent de nouvelles compétences, de nouvelles armes, de nouveaux alliés, etc.

Dans un RPG par exemple, au début du jeu, le joueur n'a pas accès à tous ses sorts. Il les débloquent au fur et à mesure qu'il gagne des niveaux. Il voit donc sa progression, et se dit "Chouette, je suis niveau 10 et j'ai maintenant accès à un sort de soin!".

3. Troisième point : La découverte

Le troisième point important pour rendre un jeu amusant est la découverte. Il faut que le joueur découvre de nouvelles choses. Pour un jeu avec une histoire, on pourrait imaginer que lorsque le joueur lance le jeu, il y ait une cinématique qui explique une partie de l'histoire, mais avec des éléments inconnus.

Ainsi, le joueur se demandera "Mais qui est le méchant ? Qu'est-ce qu'il veut ? C'est quoi cette clé magique ? Elle sert à quoi ? Pourquoi le méchant veut absolument l'avoir ?".

Au fur et à mesure de son avancée, le joueur aura des réponses à ses questions. Il découvre qui est ce personnage, ce qu'il veut, à quoi sert cet objet, etc.

Cela donne une raison au joueur de continuer, pour en découvrir toujours plus sur votre jeu, et rend donc le jeu beaucoup plus intéressant.

Ces trois points ne sont pas les seules choses qui rendent un jeu amusant. Il existe sûrement beaucoup d'autres éléments, mais ce sont les points qui me semblaient très importants.

Bien sûr, je ne suis pas expert dans ce domaine, il ne s'agit là que de ce que j'ai pu apprendre lors mes différentes recherches sur une période assez courte.

Mais j'espère déjà vous avoir donné quelques pistes pour continuer par vous-même vos recherches pour rendre votre jeu plus amusant.