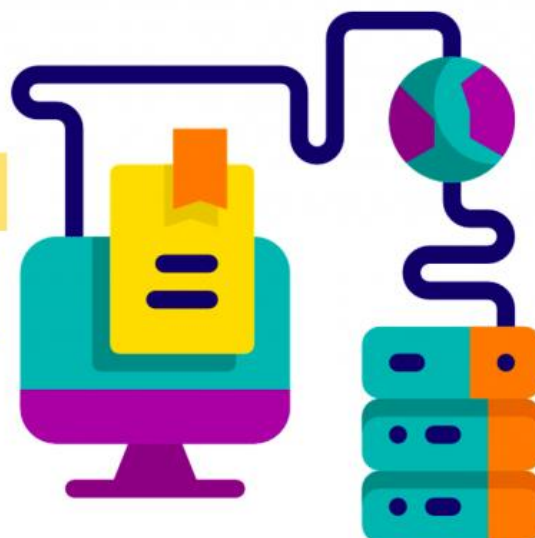


Simplifier son serious game



Vous venez de terminer votre projet, vous êtes fier de vous et pourtant, après quelques tests, vous vous rendez compte que cela ne fonctionne pas. **Le testeur reste bloqué, il s'agace**, il ne comprend pas ce qu'il doit faire ni pourquoi il vient de perdre la partie.

Votre serious game devait être un moment ludique dans la formation... c'est raté.

Surviennent les doutes : votre serious game va-t-il fonctionner ? Faut-il recommencer ? Pourquoi le joueur n'a-t-il pas compris ce qu'il fallait faire ? C'était pourtant simple : avancer avec les flèches de clavier, ouvrir la porte avec espace, prendre le casque avec entrée puis revenir au point de départ en moins de 2 minutes pour que le personnage soit en sécurité. Simple ? Pas vraiment quand on le découvre la première fois !

Pourtant tout n'est pas forcément à jeter ! **Vous pouvez améliorer et simplifier votre serious game en modifiant certains éléments.**

La compréhension du jeu

Il faut se mettre en tête que votre apprenant découvre le jeu pour la première fois, alors que vous avez travaillé dessus depuis des mois. **Ce qui vous semble clair et limpide peut ne pas l'être pour quelqu'un qui doit assimiler toutes les informations d'un coup.**

Votre objectif sera donc de lui **simplifier la tâche en créant des règles simples**. En comprenant rapidement ce qu'il doit faire, l'apprenant s'amusera rapidement. Et c'est un des objectifs de notre serious game : que la personne prenne plaisir à faire ce qu'elle fait.

Créer un tutoriel permettra d'assimiler les règles de votre nouveau jeu, de le découvrir lors d'une phase de test, sans réelle possibilité d'échec ou de danger. Pour cela le mieux est de créer un tutoriel caché, qui demandera au joueur de réaliser des actions, d'apprendre les mécaniques de votre jeu, sans qu'il s'en rende forcément compte. Bien entendu, **il faut que votre serious game s'y prête** car un questionnaire peut ne pas avoir besoin de tutoriel.

Le contenu et le design du jeu

Une fois la phase de découverte passée, le joueur se retrouve seul face à votre jeu avec l'objectif principal en tête. Plus rien ne peut l'arrêter, il est déterminé et prêt à résoudre toutes les énigmes, répondre à toutes les questions ou ramasser tous les champignons qui le rapprocheront de l'écran de victoire ! Sauf si...

Sauf s'il se retrouve perdu dans l'univers dans lequel il vient de plonger, ne sachant ni où cliquer, ni s'il peut cliquer, ne sachant pas plus où aller, ni quel objet prendre au milieu de tout le décor et l'environnement que vous avez créé.

Le design de votre jeu peut minimiser cette sensation. L'utilisation d'objets du quotidien permettra au joueur de comprendre quelle action est possible de façon quasi innée : une porte, un interrupteur, un bouton, un livre. Tous ces éléments ont des fonctions et des utilisations que l'on connaît déjà, **les utiliser dans votre jeu guidera le joueur** qui saura quoi en faire.

Les objets pouvant être utilisés doivent ressortir, attirer l'attention, il doit être clair et évident que l'on peut les utiliser. Cela permettra au joueur de remarquer rapidement quel objet il peut utiliser et lequel n'a pas d'intérêt dans sa mission. Une simple couleur plus claire, un halo de couleur ou un petit effet de grossissement peut répondre à ce besoin et montrer au joueur qu'une action est possible.

Une fois cet objet utilisé, le joueur s'attend à une réaction, un retour du jeu. C'est cette étape qu'il ne faut pas négliger. **Le "feedback" est essentiel dans l'avancement du joueur.** Si l'action sur un bouton ne le fait pas bouger, ne fait aucun bruit, alors on en déduit qu'il ne fonctionne pas. Pas contre, si une lumière s'allume, si un son est émis, si son état a changé, alors **notre action a eu une influence et on sait qu'on avance.**

Aider le joueur

Votre apprenant est là dans un but précis : valider un cours, apprendre une nouvelle notion. Il consacre un temps défini à cela, en espérant que cela ne lui prenne pas des heures.

En ayant ceci en tête il faut **faire en sorte que votre jeu ne lui fasse pas perdre du temps.** C'est-à-dire qu'il ne revienne pas trop en arrière s'il échoue à une étape, et qu'il ne recommence pas trop de fois une action avant de la valider (quitte à valider sans attendre qu'il réussisse). Il aura l'impression que le serious game n'est pas efficace s'il le recommence plusieurs fois.

Malgré l'ajout de ces éléments, il se peut que votre joueur ne sache pas quoi faire. C'est à vous de le guider et de l'aider. Pour lui éviter de perdre du temps et pour ne pas le perdre dans toutes les informations qu'il doit retenir, **il faut lui donner seulement les informations nécessaires.** Moins le joueur a d'informations, plus il pourra se concentrer dessus et les utiliser efficacement. **Si une règle du jeu se débloque en cours de partie, le mieux est de lui expliquer à ce moment et pas avant.**

Lorsque plusieurs choix s'offrent à lui et qu'aucun ne correspond à ce qu'il a envie de faire, il peut se retrouver bloqué. **Pour éviter cela le mieux est de préalablement sélectionner une option.** Avec un choix préétabli pour lui, votre joueur ne se retrouvera pas bloqué et aura simplement à valider. Cela ne s'applique pas à tous les types de jeu non plus, mais peut être une option pour simplifier certains choix.

Gérer la difficulté

Enfin **pour que votre serious game soit efficace et simple, il faut gérer la difficulté.** Mais qu'est-ce que cela veut dire et comment faire ?

Dans un premier temps **il faut communiquer sur les moments difficiles.** Si le joueur est alerté, il se concentrera d'autant plus et aura de meilleures chances de réussir. On peut signaler un moment compliqué en agissant sur les couleurs, en ajoutant un panneau ou du texte, ou encore en modifiant la musique.

Le joueur ne doit pas se retrouver bloqué. **Il faut lui indiquer les choix et toujours lui laisser une porte de sortie,** un indice sur quoi faire. Bien évidemment sans enlever le challenge que représente le jeu mais en laissant la possibilité d'avoir des informations en cas de besoin.

En d'autres termes, **il faut que le joueur progresse sans être frustré et en ayant l'impression d'avoir une liberté d'action.**

Avec tous ces éléments en votre possession, que vous soyez concepteur ou demandeur de serious game, **vous allez pouvoir simplifier et aider votre joueur/apprenant à avoir l'expérience la plus fluide possible.** En éliminant les phases frustrantes, les pertes de temps ou l'impression d'être perdu sans savoir quoi faire, **vous mettez votre joueur dans de bonnes conditions pour apprendre et découvrir ce que vous avez réalisé.**