



Faciles à installer et accessibles à tous publics, les jeux sur mobile ont les faveurs des « gamers » occasionnels. Entre adaptations des licences à succès et créations originales, certains titres prennent un peu plus de place que d'autres. C'est le cas de « Tasty Tale », une application développée par le studio bordelais Sublinet.

Gratuit au téléchargement, « Tasty Tale » est un jeu de puzzle coloré, jouable à la fois sur Facebook, Android et iOS. Qu'est-ce qui en fait son originalité ? Les explications de Cameron Van Der Berg, co-fondateur du studio bordelais.

Quel est le concept de Tasty Tale ?

Tasty Tale est un jeu de puzzle de type « Match-3 » sur le thème de la cuisine. Vous devez aligner des ingrédients par trois ou plus pour les combiner et ainsi compléter la recette du niveau.

L'originalité de « Tasty Tale » tient à la force de son thème et au grand soin que nous avons pris pour rendre l'expérience joueur la plus immersive possible. Chaque niveau est une recette différente, les ingrédients changent à chaque fois, les niveaux sont regroupés par restaurant. Chaque restaurant a un thème ou une nationalité unique et tous les mécanismes du jeu sont inspirés par la cuisine.

Quel est le parcours du studio Sublinet ?

Samuel, mon associé, et moi-même sommes passionnés de développement de jeux depuis l'adolescence. Lors de nos études d'ingénieur en informatique, nous avons décidé de fonder une entreprise pour créer et commercialiser des jeux en ligne. Ayant commencé étudiants, l'entreprise était déjà pérenne à la sortie de l'école et nous avons donc pu agrandir l'équipe très rapidement. Aujourd'hui, nous sommes une équipe de cinq et le studio est basé à Bordeaux.

Comment est conçu un jeu de ce type au sein du studio ?

Nous commençons par plusieurs sessions de "brain-storming" avec toute l'équipe, puis on répartit le travail pour la phase de production. Vient ensuite une longue phase de tests et d'optimisation du produit basé sur l'analyse du comportement des premiers joueurs. Cela permet de détecter des problèmes dans le jeu ou dans l'interface pour améliorer le produit final. Des mises à jour seront proposées régulièrement pour le faire évoluer ?

Oui, bien sûr ! Le jeu est mis à jour presque toutes les deux semaines et nous ajoutons de nouveaux niveaux toutes les semaines. Depuis la création du jeu, nous avons ajouté près de 500 niveaux !

Qu'est-ce qui, selon vous, est important pour qu'un jeu de ce type rencontre son public ?

Un thème fort, des niveaux et des mécanismes intéressants, des mises à jour régulières. Bref, beaucoup de travail et surtout de la passion pour le jeu vidéo ! •

Recueilli par Perrine Tiberghien