Guitar Hero

Kai Huang : les recettes du créateur

En créant Guitar Hero en 2006, Red Octane a signé l'un des concepts les plus populaires de ces dernières années. Kai Huang, Président et co-fondateur du studio américain, propriété d'Activision, nous détaille les recettes du succès de Guitar Hero et ses ambitions pour l'avenir de la marque. par Patrick Hellio

Entretien avec

Kai Huang
Président et co-fondateur de Red Octane

JDLI : Quel regard portez-vous sur le marché du jeu musical ?
Kai Huang : C'est un genre qui explose littéralement à l'heure actuelle. En 2006 aux États-Unis, le genre du jeu musical a généré un business de 250 millions de dollars, ce qui était bien supérieur à tous les autres types de jeux. En 2007, ce même segment a littéralement explosé, jusqu'à représenter pas moins de 1,2 milliard de dollars aux États-Unis, principalement grâce aux différentes versions de Guitar Hero. Le jeu musical était en 2007 de loin le genre le plus vendu, puisqu'il représentait pratiquement le double du segment numéro deux, le jeu d'action en vue subjective (FPS). En 2008, je pense que nous allons atteindre de nouveaux records car la demande pour le genre ne fait que progresser de manière incroyable. Nous nous efforçons de répondre à cette demande croissante en amenant Guitar Hero sur le terrain de la mobilité avec Guitar Hero On Tour sur Nintendo DS ou en développant l'aspect social de l'expérience avec Guitar Hero World Tour, qui encourage le jeu à plusieurs.

Ne craignez-vous pas une saturation du marché, de plus en plus concurrentiel ?
Non, le marché ne fait que grandir, il suffit de voir comment ce segment a progressé depuis trois ans. La demande ne se tarit pas, pour la simple et bonne raison que l'on ne se lasse pas de la musique. La musique a toujours été là, elle le sera toujours et les jeux vidéo basés dessus vont continuer à faire de nouveaux adeptes. C'est un genre qui s'est imposé en quelques années seulement mais qui est là pour rester.

Après la guitare, comment avez-vous décidé d'inclure de nouveaux instruments à Guitar Hero ?
Quand nous avons conçu Guitar Hero il y a trois ans, nous voulions à l'époque créer un jeu basé sur différents instruments de musique. Mais c'était difficile à réaliser techniquement à l'époque, il était encore trop tôt et nous avons donc décidé de commencer avec un jeu basé sur la guitare. C'était l'instrument qui nous paraissait le plus évident pour débuter. Guitar Hero était pour nous une première étape, qui a rencontré un large succès avec plus de 20 millions d'exemplaires vendus en deux ans et demie. Le prochain épisode Guitar Hero World Tour représente aujourd'hui la concrétisation de ce que nous avions envie de faire depuis le tout début, en proposant d'autres instruments de musique comme la batterie ainsi que le micro…

Êtes-vous vous-même musicien ?
Pas du tout ! Nous nous efforçons d'ailleurs de mettre au point des accessoires accessibles à des gens comme moi, qui n'ont aucune maîtrise d'un véritable instrument de musique. Comme tout le monde, j'ai souvent rêvé de vivre l'expérience d'une star du rock sur scène et je pense que c'est ce qui explique le succès de ces jeux, car on a vraiment l'impression que l'on joue de la guitare une fois l'accessoire en main. C'est tout notre challenge : parvenir à recréer cette sensation alors que nos accessoires ne sont pas de vrais instruments, leur utilisation reposant sur la frappe de touches…

Toujours plus de Guitar Hero

Mike Griffith, CEO d'Activision Blizzard, a annoncé que la firme comptait augmenter le nombre de jeux Guitar Hero sur le marché de 300 % d'ici à 2010. Le nombre de références devrait être doublé d'ici 2009.

Guitar Hero World Tour est prévu pour le 7 novembre sur PS3, Xbox 360, Wii, PS2 et PC. Le jeu sera accompagné d'une guitare, d'un micro et d'une batterie.

Quelles sont vos priorités lorsque vous concevez un accessoire pour un jeu musical ?
Il s'agit avant tout de créer l'illusion de l'instrument original, plus que de reproduire fidèlement son utilisation. Comme je le disais, la guitare de Guitar Hero utilise des touches et pas des cordes. La vérité est que les authentiques instruments sont difficiles à pratiquer ! Dans le cas de la guitare, nous en avons simplifié au maximum le principe et mis au point une interface de jeu la plus accessible possible, qui permette tout de même d'avoir la sensation d'utiliser un véritable instrument.

Tous les instruments de musique peuvent-ils être adaptés en accessoire pour le jeu vidéo ?
Il y a plusieurs aspects de Guitar Hero que nous aimerions développer. La chanson et la batterie sont deux nouvelles activités qui viennent compléter l'expérience Guitar Hero mais l'on pourrait aussi dans l'avenir proposer par exemple un clavier de synthétiseur, pour s'adonner à la musique Dance. On peut même aller plus loin et penser pourquoi pas à un saxophone ? C'est en effet un autre aspect que nous souhaitons faire évoluer : Guitar Hero a initié les joueurs à la musique rock mais nous aimerions à l'avenir leur faire découvrir d'autres types et styles de musique. Et cela passera en effet par la mise au point de nouveaux accessoires.

Comment sélectionnerez-vous ces prochains genres de musique ?
En fait, nous regardons ce qu'il se passe du côté de l'industrie musicale, et des genres les plus populaires. Le rock est toujours le premier genre musical et c'est pourquoi nous avons débuté par là. Mais il y a d'autres genres musicaux populaires qui se prêteraient très bien au jeu vidéo, il suffit de regarder les disques qui se vendent le plus aujourd'hui. Notre job consiste à créer des expériences de jeu assez convaincantes pour permettre aux joueurs de s'initier à d'autres types de musique.

Quelles relations entretenez-vous avec l'industrie musicale ?
Nous avons des contacts réguliers dans le sens où nous signons les licences de chansons pour le jeu. Globalement, je pense que les jeux comme Guitar Hero ont littéralement transformé le paysage musical. Au tout début, on ne pouvait écouter de la musique qu'en se réunissant à plusieurs au coin du feu. La musique enregistrée a ensuite permis de ne plus être obligé d'être à côté de l'artiste pour l'écouter. Ensuite, l'industrie musicale s'est à nouveau transformée dans les années 80 grâce à l'apparition des vidéo clips : la musique touchait alors désormais deux sens en ajoutant l'image au son. La dernière révolution dans l'industrie musicale est amenée par des jeux musicaux comme Guitar Hero qui, en plus du son et de l'image, apportent l'interactivité et permettent de ressentir les sensations d'authentiques performers. Les majors de l'industrie musicale comprennent aujourd'hui le formidable potentiel des jeux vidéo musicaux, qui peuvent constituer une nouvelle manière pour eux d'exploiter leurs catalogues.

Guitar Hero World Tour va permettre aux joueurs de créer leurs propres morceaux. Ne craignez-vous pas que cela freine vos ventes de titres enregistrés ?
Non, je pense que les joueurs continueront à acheter de nouvelles versions de Guitar Hero ou à télécharger des chansons supplémentaires. Nous implémentons en effet dans le prochain Guitar Hero une fonction studio, qui permet de créer et partager très facilement ses propres morceaux musicaux. Mais je pense que cette nouvelle fonction va avant tout contribuer à continuer à élargir encore le public des jeux musicaux, ce qui n'empêchera pas les utilisateurs de vouloir acheter de nouveaux morceaux. Même si l'on pourra désormais créer ses propres titres, cela n'interfère en rien avec le plaisir que l'on peut avoir de retrouver ses titres favoris de Metallica ou Aerosmith. Je ne pense pas que cela aura un impact négatif sur les ventes de titres, bien au contraire.

Le jackpot d'Aerosmith

Bobby Kotick, patron d'Activision, a affirmé que la version spéciale de Guitar Hero dédiée au groupe Aerosmith, leur avait rapporté plus d'argent que n'importe lequel de leurs albums. *« Leur merchandising, la fréquentation de leurs concerts ou les propositions de nouveaux contrats ont beaucoup profité de leur participation à Guitar Hero »*. Après le disque puis les concerts, le jeu vidéo comme première source de revenu pour les artistes ?

Quel regard portez-vous sur la fusion Activision/Vivendi ? Quelle incidence pourra-t-elle avoir sur la série Guitar Hero ?
Je pense que la combinaison de ces deux entités a créé la plus puissante compagnie de jeu vidéo au monde, avec une expertise dans de nombreux domaines comme le jeu en ligne ou bien entendu le jeu musical. Les différents studios vont apprendre beaucoup les uns des autres. Dans le cas de Guitar Hero, je pense que la fusion va nous permettre de pouvoir proposer nos produits sur de nouvelles plates-formes, de nouveaux formats ou encore de nouveaux marchés. Je pense notamment à l'Asie qui, en dehors du Japon, est moins focalisée sur les consoles de jeu. Blizzard et Vivendi nous apportent des expertises qui vont nous permettre de développer la marque Guitar Hero sous de nouvelles formes.

Comment imaginez-vous l'avenir de Guitar Hero ?
Avec Guitar Hero World Tour, nous allons permettre aux utilisateurs de créer leur musique et de la partager gratuitement avec les 20 millions de joueurs à Guitar Hero dans le monde. Nous créons la plus importante plate-forme de distribution musicale au monde dans le jeu vidéo, qui va permettre à la communauté de découvrir les créations des autres. On peut d'ores et déjà prédire qu'une génération de rock star émergera probablement par le biais de leurs créations sur Guitar Hero. Nous allons fortement travailler sur la communauté en ligne autour de Guitar Hero, je pense que ce sera un élément crucial pour l'avenir de la série.