

## Trinôme ajoute une corde à son arc : le jeu mobile

12 février 2014, 00h10 | Article rédigé par **Mathieu Dessureault**.

**Après avoir fait sa marque dans l'industrie audiovisuelle, Trinôme se lance dans le développement de jeux pour mobiles. L'entreprise montréalaise publiera au printemps sa première création originale, « Puzzle Axe ». Nous en avons discuté avec le programmeur Mathieu Lajeunesse et le chargé de projet J-F Richard.**

Destiné à un public de six à douze ans, « [Puzzle Axe](#) » est un jeu d'aventure constitué d'une vingtaine de casse-têtes qui sont tout sauf conventionnels. « On reprend le principe traditionnel des casse-têtes en y ajoutant de petites surprises. On a intégré une histoire autour des tableaux. Le joueur interagit avec des personnages dans les casse-têtes afin de les aider à poursuivre leur quête. Chaque casse-tête a sa particularité, ce qui fait que le jeu est intéressant et surprenant », explique Mathieu Lajeunesse, programmeur chez Trinôme Médias numériques, une branche de [Trinôme](#).

Depuis plus de 25 ans, l'entreprise a mené un nombre important de projets au petit écran. Que ce soit pour Radio-Canada, Canal D, TV5, TFO ou Historia, elle a produit des documentaires et de nombreuses émissions jeunesse, de voyage et de cuisine. On lui doit notamment la première télé-réalité au Québec, « Pignon sur Rue », la série techno « Ça s'branche où ? », ainsi que l'émission « Ciel ! Mon Pinard ». Son portfolio en contenu numérique s'est élargi au fil des années avec des oeuvres comme « D'Est ou Ouest » et « 11 Somerset ».

« Puzzle Axe » est son premier jeu pour plateformes mobiles (iOs et Android). Conçu sur Cocos 2D-X, il a mobilisé une petite équipe composée de François Veillette à la production et au design, Samuel Boucher aux illustrations, Pascal Brullemans au scénario, Martin Cright à l'animation et Mathieu Lajeunesse à la programmation. Ce dernier a fait une démonstration du jeu lors du DemoNight du chapitre montréalais de l'International Game Developers Association le 28 janvier dernier.

Dans les derniers mois, « Puzzle Axe » a aussi été testé dans plusieurs événements grand public, comme le [Gamercamp](#) de Toronto et le [Festival of Indie Games](#) de Boston. « Chaque fois, raconte Mathieu Lajeunesse, la réaction des enfants est incroyable ! On dirait qu'ils comprennent plus vite que leurs parents ! Ils ont cette habileté à comprendre le jeu du premier coup et à corriger aussitôt leurs erreurs, tandis que les adultes ont tendance à vouloir plier le jeu à leur volonté. On visait un public très jeune. C'est réussi, car ils adorent ! »

Des pourparlers sont en cours avec des distributeurs internationaux, notamment en Asie, marché qui intéresse particulièrement Trinôme. « Dans certaines régions de l'Asie, 80% des gens utilisent leur téléphone pour accéder à Internet. Ça nous donne une idée de ce qui s'en vient ici. C'est le futur, il faut l'accepter », de dire J-F Richard.

« Puzzle Axe » a été produit grâce à la participation financière du Fonds des médias du Canada.