

Les métiers du jeu vidéo : game designer

Son rôle principal : adapter la vision d'un créateur à une réalité économique en inventant un gameplay séduisant



Le - ou la - game designer est à la croisée de tous les métiers du jeu vidéo. Sa tâche, fondamentale, est de traduire les intentions du créateur du jeu en mécanique (ou gameplay) pour créer une expérience unique. Il est à la fois artiste, technicien, manager, au service des idées du créateur, tout en gardant en tête les objectifs de la production. Car le game designer n'oublie jamais que le projet sur lequel il travaille a une visée commerciale. C'est même son rôle principal : adapter la vision d'un créateur à une réalité économique en inventant un gameplay séduisant.

Le game designer est donc la personne qui va transformer une idée en jeu vidéo. En s'appuyant sur sa grande culture vidéoludique, il doit déterminer le genre du jeu ou, dans le cas de productions AAA, celui d'un niveau ou d'un DLC. Il est à la base du gameplay, c'est-à-dire du plaisir de jouer. Ce qui signifie qu'il doit comprendre finement à quel type de joueur on s'adresse. Son objectif doit en effet toujours être le même : devancer ce que les joueurs recherchent, leur fournir ce qu'ils apprécient. Il

rédige en ce sens un cahier des charges qui s'adresse à tous les intervenants du pipeline de production, pour qu'ils puissent s'y référer afin de garder la cohérence de l'ensemble. Un game designer doit être en mesure de communiquer avec tous les intervenants, mais aussi de porter le jeu devant la presse. Des services techniques à la communication et au marketing, la diversité de ses interlocuteurs est grande.

Informations métier

Niveau d'études : bac +3 - bac +5

Salaire mensuel brut : 2 000 - 4 200 € selon expérience

Avoir des idées et en connaître les limites

Si son rôle est crucial, il n'en est pas moins " *coincé* " entre devoir traduire les volontés du créateur en phases de jeu intéressantes et faire des propositions techniquement réalistes, tout en restant dans les clous de la charte graphique définie par le directeur artistique.

Il doit donc connaître la grammaire qui permet de conter une histoire, mais aussi les règles et contraintes de la technologie. Ce qui signifie avoir une maîtrise des logiciels utilisés par les autres designers (character ou environnement designers, notamment). C'est ce qui lui permettra de faire passer ses idées, mais aussi d'en comprendre les limites.

Qualités requises

- Fort intérêt pour le jeu vidéo
- Être pédagogue et force de proposition
- Être imaginatif
- Esprit de synthèse
- Pouvoir communiquer à l'écrit comme à l'oral

Acquis de fin d'études

- Connaissance de toute la chaîne de production d'un jeu vidéo

- Connaissance des outils tels que les moteurs (Unreal, Unity), les logiciels 3D
- Notions de marketing (tendances, comportement des joueurs)