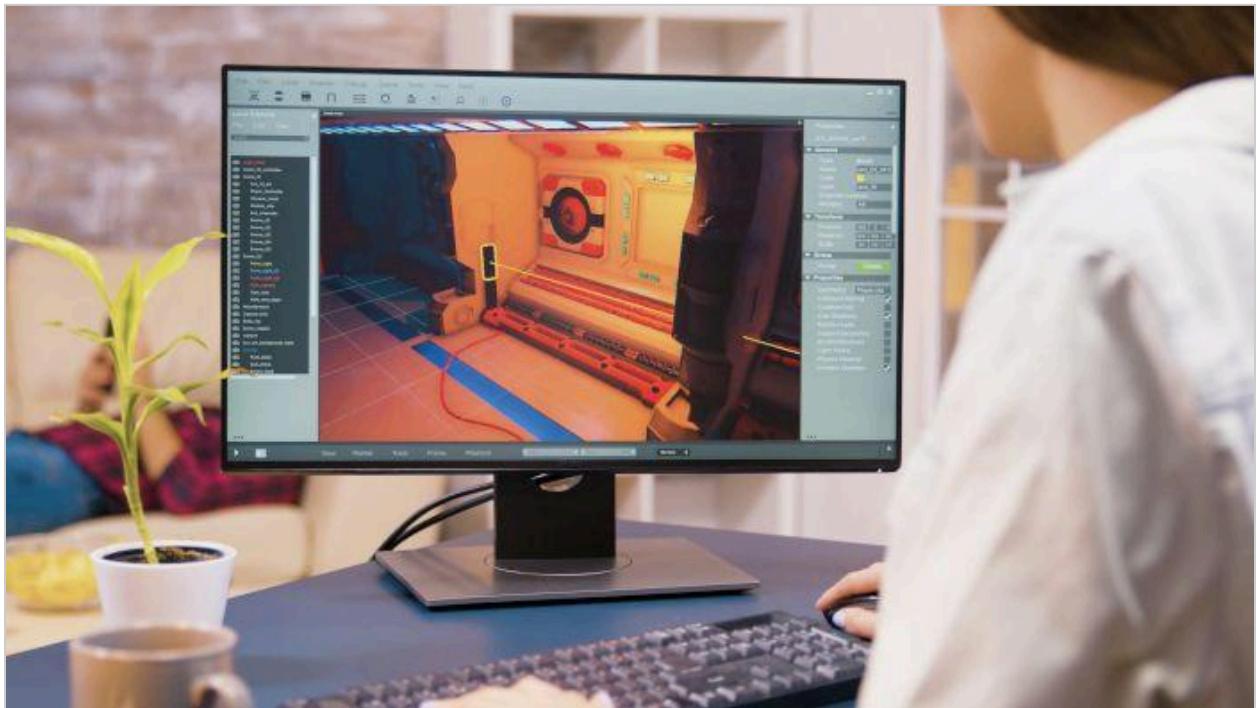


Les métiers du jeu vidéo : Level Designer

Un level designer est responsable d'une partie de la conception du jeu, en fonction du cahier des charges établi par le game designer



Avec le métier de level designer, on se trouve au coeur du game design, mais pour un niveau, c'est-à-dire un épisode du jeu. Le level designer donne la structure au concept du jeu posé par le game designer. Il est chargé de créer le game design et l'aspect de chacun des niveaux qui composent le jeu, ainsi que de tracer toutes les actions et événements qui s'y déroulent.

De l'idée à sa réalisation

Sur un jeu vidéo évoluant par niveaux, généralement de plus en plus difficiles, son principal défi est de s'assurer en permanence que son travail reflète le degré de difficulté nécessaire à ce moment du jeu. La compréhension intime des intentions du créateur du jeu est centrale, comme pour un game designer. Un level designer est responsable d'une partie de la conception du jeu en fonction du cahier des charges déterminé par le game designer. À partir de là, il plonge dans les détails : les

actions, les événements, les objets et l'environnement. Il conçoit également les personnages et la façon dont ils se comportent, se déplacent et agissent dans chaque niveau. Il est en contact étroit avec les autres artistes, qui dessinent les personnages (character designers), les environnements (environment designers), l'éclairage (lighting designers) et les animateurs chargés de leur donner vie en 3D.

Informations métier

Niveau d'études : bac +3 - bac +5

Salaire mensuel brut : 2 200 - 3 800 €

Du crayon au logiciel 3D

Le travail du level designer commence sur papier ou sur ordinateur. D'abord, il imagine et conçoit l'expérience de jeu comme s'il était le joueur, il cartographie toutes les possibilités et tout ce que le joueur pourrait vouloir faire. Ensuite, il réfléchit à la logique du niveau, aux chaînes d'événements et à toutes les actions disponibles pour les différents personnages. Enfin, il se penche sur les défis auxquels le joueur sera confronté. Une fois tous ces aspects conceptualisés, il les rassemble et les transmet à l'équipe de programmation, qui se charge de les adapter au jeu en cours de développement.

La connaissance de toutes les contraintes techniques, graphiques et narratives est requise pour effectuer ce travail. Le level designer doit maîtriser les bases de la programmation et connaître les logiciels 3D. Mais c'est surtout ses talents d'artiste et de conteur qui feront de lui un crack.

Qualités requises

- Savoir dessiner (2D)
- Être créatif, imaginatif
- Sens artistique
- Bonne culture de l'image
- Travail en équipe

Acquis de fin d'études

- Maîtrise des logiciels 3D (3ds Max, Maya...) et d'animation. Connaissance des outils de level design