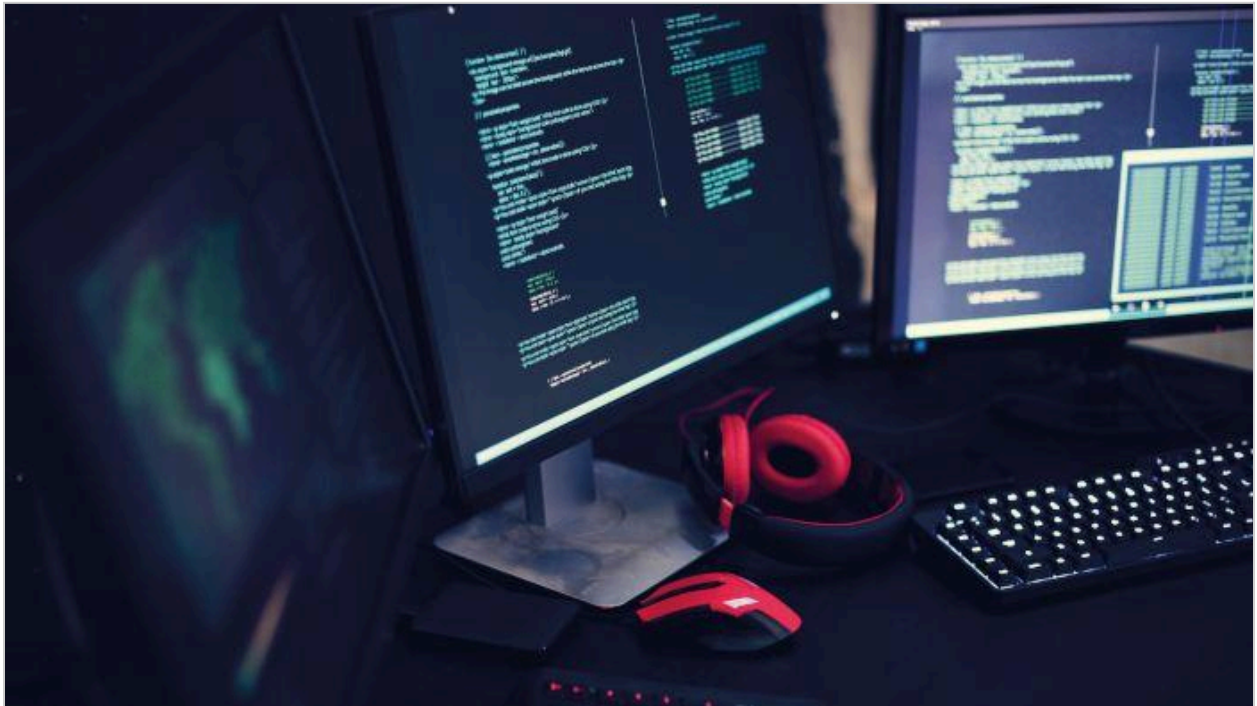


Les métiers du jeu vidéo : Programmeur gameplay

Il doit avoir une vision globale du jeu en devenir pour concevoir le codage des systèmes qui le composeront



Le gameplay est un terme difficile à traduire, qui synthétise tout ce qui rend un jeu vidéo plaisant en dehors de ses qualités purement graphiques. Penchons pour "*expérience de jeu*".

Le programmeur gameplay est donc d'abord un ingénieur maîtrisant la science de la programmation, qu'il met au service du game design et donc des mécaniques de jeu. Son travail est de transcrire en programme informatique les règles de jeu inventées par le game designer et ses équipes de level designers. Il est responsable de l'architecture globale ou d'une phase d'un jeu, et définit à travers un cahier des charges le travail des programmeurs, qui sont ensuite responsables de développer finement les outils qui permettront aux designers et artistes de créer.

Une grande maîtrise de l'informatique

Le programmeur gameplay doit avoir une vision globale du jeu en devenir pour concevoir le codage des systèmes qui le composeront. Il se doit de posséder un bagage informatique très conséquent, qui inclut non seulement la programmation, mais aussi les logiciels utilisés par les designers.

Pour parvenir à maîtriser toutes les contraintes de ce métier, une connaissance assez intime des autres métiers du pipeline de production est nécessaire. D'un côté, il faut se fondre dans les intentions du game designer pour intégrer le gameplay recherché, de l'autre gérer les possibilités et limites technologiques auxquelles sont confrontés les développeurs.

Informations métier

Niveau d'études : bac +3 - bac +5

Salaire mensuel brut : 2 900 - 4 500 €

Un travail collaboratif

Ainsi, le programmeur gameplay travaille en étroite collaboration avec les corps de métiers liés à la production afin de répondre à leurs problématiques de développement, mais aussi pour leur fournir des contraintes claires et gérables. Il est également amené à travailler sur la correction de bugs découverts par les testeurs en toute fin de développement.

Dans les productions de grande envergure, un programmeur gameplay se verra attribuer des missions plus précises, en lien avec une phase du jeu ou une de ses dimensions, comme le multijoueur ou la réalité virtuelle. Mais avec toujours une obsession : la jouabilité, le plaisir du joueur.

Qualités requises

- Excellente connaissance du jeu vidéo
- Aisance avec les mathématiques
- Sens de l'analyse
- Sens de la communication

Acquis de fin d'études

- Maîtrise des codages complexes
- Maîtrise des moteurs de jeu
- Gestion de projet sur le long terme