



## Fiche métier : Concepteur de niveaux de jeux web

*Level designer web, Créateur de niveaux*

Le level designer web donne vie au gameplay (principe de jeu) élaboré par le game designer en concevant les niveaux du jeu web. A partir du cahier des charges du jeu (Game Design Document), il crée le parcours du joueur, règle la difficulté et le rythme du jeu de manière à garantir une expérience ludique plaisante. Il collabore avec tous les acteurs de la chaîne de production : infographiste, sound designer, développeur, etc

### Présentation

A partir du gameplay (concept et règles du jeu) élaboré par le game designer, le level designer conçoit les niveaux du jeu. Il cartographie les décors du jeu et y intègre une série d'éléments (personnages, bonus, obstacle, énigme, etc.) qui rythment la progression du joueur et lui permettent d'évoluer d'un niveau à un autre.

### Missions

Le level designer a pour mission de construire le parcours du joueur et d'ajuster la difficulté du jeu de manière à garantir une expérience ludique plaisante en maintenant le joueur immergé dans l'univers du jeu, dans un état maximal de concentration qui lui permet d'éprouver un sentiment d'engagement total et de réussite.

Il commence par analyser le scénario réalisé par le game designer (le Game Design Document ou GDD) puis il fait des propositions sur la structure et l'architecture du jeu.

Il modélise les niveaux, règle les comportements des personnages et intègre des obstacles.

Enfin, il teste la jouabilité du jeu (interface et contrôles de jeu intuitifs, facilité de prise en main, ) et effectue les ajustements nécessaires.

### Domaines et périmètre d'intervention

Le level designer conçoit des environnements à partir des mécaniques de jeu définies au préalable par le game designer (game level design) ; il assure ensuite leur habillage graphique (graphic level design) en collaboration avec l'équipe graphique.

Dans le cadre de jeux de grande envergure - lorsqu'une équipe de réalisation conséquente est mise en place - le game level design et le graphic level design peuvent faire l'objet de deux postes spécifiques.

A l'inverse, dans un studio de jeu vidéo au sein duquel l'équipe est plus réduite, le level et le game design peuvent être assurés par la même personne.

Le level designer peut évoluer vers des postes de lead level designer, de game designer puis de directeur créatif.

### Activités et tâches

#### Activités 1

#### Conception des niveaux du jeu

#### Tâches

Analyser le Game Design Document (réalisé par le game designer)

Anticiper tous les comportements du joueur

Concevoir et assembler les situations de jeu sur le papier

Faire valider ces propositions par le game designer et le chef de projet



## Activités 2

### Prototypage de niveaux

#### Tâches

Créer un prototype fonctionnel en réalisant une maquette simplifiée du niveau  
Mettre en scène les règles du gameplay (principe de jeu). Par exemple, si le gameplay prévoit un personnage qui peut sauter, le level designer devra prévoir des trous, des plateformes, des zones/bonus que l'on ne peut atteindre qu'en sautant.

## Activités 3

### Intégration

#### Tâches

Intégrer les éléments multimédias réalisés par l'équipe de création (objets, décors, personnages, animations...) et les mettre en scène  
Intégrer des scripts de programmation pour créer des comportements et déclencher des actions

## Activités 4

### Tests et réglage

#### Tâches

Tester et régler les niveaux pour assurer une bonne jouabilité (interface intuitive, facilité de prise en main ou apprentissage possible avec une marge de progression intéressante, ...)

## Activités 5

### Veille

#### Tâches

## Activités 6

#### Tâches

## Compétences

### Savoirs

Connaissance des différents types de jeux vidéos  
Connaissance du web et de ses spécificités pour le jeu vidéo  
Connaissance des tendances du marché des jeux web et de leurs modèles économiques  
Maîtrise des notions d'Intelligence Artificielle dans les jeux vidéo, notamment la technique des machines à états appelée FSM pour Finite State Machines couramment utilisée pour simuler une intelligence réaliste  
Maîtrise des courbes de progression (difficulté, rythme, apprentissage)  
Notions d'ergonomie  
Notions de modélisation et de prototypage 2

### Savoir faire

Maîtrise des outils d'édition de niveaux (Unreal, Renderware studio, ) et les logiciels de versionning (SVN, Perforce, Alienbrain...)  
Maîtrise des technologies du web (Flash, Unity, HTML 5, ...)  
Maîtrise de la modélisation 2D (Game Maker, Flash, )

### Savoir être



Avoir une sensibilité artistique  
Être capable de travailler en équipe  
Faire preuve d'ouverture d'esprit et de curiosité  
Se montrer rigoureux et organisé

Cette fiche métier est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution 2.0 France.

Dernière mise à jour : 13 septembre 2011.

## Contributeurs

- YAMAGO, studio de création de jeux vidéo, spécialisé dans les jeux en ligne : Mathieu ANTHOINE (C.O.O.) - septembre 2011.
- CELSA - Ecole des hautes études en sciences de l'information et de la communication, Université Paris IV-Sorbonne - MASTER 2 Professionnel Ressources Humaines et Communication : Amandine LEJEUNE - mars 2011