



LAURENT GAIDIER

Level designer chez Piece of Cake Studios après un passage à Kylotonn, il est intervenant en game design à l'école Anaten. Il a obtenu une licence pro jeux vidéo à l'IUT de Bobigny et un master game design au Cnam-Enjmin.

QUELLE EST LA FONCTION D'UN LEVEL DESIGNER DANS LE PROCESSUS DE CRÉATION D'UN JEU VIDÉO ?

Le ou la level designer est la personne qui conçoit les niveaux du jeu en appliquant les éléments de game design dans l'espace et dans le temps. Il ou elle définit le thème et la structure du niveau, ainsi que sa difficulté, son rythme, la ou les missions qui la composent et l'intégration du storytelling.

Les tâches du ou de la level designer varient en fonction de la taille du studio (le ou la game designer et le ou la level designer sont souvent la même personne dans une petite équipe), du type de jeu (un jeu d'aventure n'a pas les mêmes problématiques qu'un jeu de course) et de sa structure (si c'est un monde ouvert, des niveaux linéaires ou labyrinthiques, un mélange de tout cela, etc.).

QUELS SONT SES PRINCIPAUX INTERLOCUTEURS DANS LE PIPELINE DE PRODUCTION ? EST-IL PRÉSENT DE LA PRÉPRODUCTION À LA POSTPRODUCTION ?

Le ou la level designer travaille en étroite collaboration avec le ou la game designer afin d'accorder au mieux les 3C (*camera*: point de vue du joueur ou de la joueuse; *character*: le personnage que l'on incarne; *controls*: la façon dont on interagit avec le jeu) et les mécaniques de jeu avec les niveaux. Le ou la level designer travaille également beaucoup avec les artistes afin de répondre aux enjeux de visibilité et de compréhension des éléments de gameplay par rapport à ceux qui relèvent purement du décor. Dans certaines entreprises, le ou la level designer travaille en binôme avec un ou une level artist (ou level builder) au vu du grand nombre de tâches complémentaires qu'ils partagent. Le ou la level designer est surtout présent pendant la production, mais il peut intervenir en préproduction afin de concevoir des situations de jeu pour des prototypes ou réaliser un niveau dans le cadre d'une "vertical slice" (démou jouable de 15-20 min donnant un aperçu de l'expérience finale du jeu). En postproduction, il sera davantage présent pour corriger les bugs liés au level design ou des problèmes d'équilibrage.

LA MAÎTRISE DES OUTILS DE DÉVELOPPEMENT ET DES LOGICIELS D'ANIMATION 3D EST-ELLE NÉCESSAIRE ?

Cela est un vrai atout, mais il n'est pas nécessaire de les maîtriser. Il faut surtout connaître les outils du moteur de jeu (Unity, Unreal, moteurs maison, etc.) et notamment ceux liés à la création de l'espace de jeu. Pour concevoir la structure et le déroulement d'un niveau, des formes simples suffisent pour poser la structure et les intentions afin de tester rapidement les itérations de gameplay (phase de blocking). Le ou la level designer doit également savoir intégrer les assets graphiques et sonores des artistes et sound designers.

COMMENT CE MÉTIER S'EST-IL ADAPTÉ AU GAME AS A SERVICE ET AU MMO ?

Le métier ne change pas fondamentalement dans ces modèles. Le ou la level designer sera surtout amené à créer de nouveaux niveaux après la sortie du jeu et éventuellement à retravailler les anciens en améliorant l'équilibrage ou à corriger leur structure en fonction des retours des joueurs. Cela demande d'être toujours plus créatif afin de concevoir de nouveaux contenus sans forcément avoir de nouvelles mécaniques de jeu sur lesquelles s'appuyer.

EN DEHORS DU JEU VIDÉO, QUELS SONT LES SECTEURS QUI FONT APPEL À SES TALENTS ?

Le métier de level designer reste assez spécifique au jeu vidéo, mais ses compétences peuvent s'appliquer à des projets multimédias qui utilisent des espaces virtuels. Le ou la level designer ayant souvent des notions en architecture, il pourrait transposer éventuellement ses connaissances au secteur du bâtiment, dans le cadre de réalisation de plans 3D par exemple.

CE MÉTIER EST-IL COMPATIBLE AVEC LE TÉLÉTRAVAIL ?

Oui, complètement, à condition d'avoir de bons systèmes pour se connecter à distance, étant donné que le ou la level designer travaille directement dans le moteur de jeu. Mais il faut aussi de bons outils de communication, car le ou la level designer est au carrefour de plusieurs métiers qui ont besoin de lui ou d'elle, et vice-versa.

QUEL JEU VIDÉO VOUS A DONNÉ ENVIE DE FAIRE CE MÉTIER ?

Question difficile... Mais je pense que le tout premier jeu qui m'a marqué par son level design est *The Legend of Zelda* sur la NES. Il donnait pour la première fois au grand public un vrai sentiment d'aventure et de découverte à travers l'exploration "libre" de son environnement.

