

Rapport de stage : Level Designer chez Mode4 Bruxelles

stage effectué du 04/072016 au 26/08/2016



Mode4
1, Avenue de la Porte de Hal
B – 1060 - Saint-Gilles



ESA Saint-Luc
30, place Morichar
B - 1060 - Bruxelles, Belgique

Maître de stage : Andrea Di Stefano

Introduction:

Avant d'expliquer ce que j'ai appris et réalisé lors du stage, il me semble important de rappeler le pourquoi je cherchais à faire un stage supplémentaire et ce qui m'a motivé pour faire celui-ci. Je parlerai ensuite de mes attentes et mes craintes vis à vis de l'entreprise ainsi que de ma place dans celle-ci.

Lors de mes deux dernières années, j'ai pris beaucoup de temps pour faire des jeux et autres applications en dehors de l'école. L'envie d'apprendre est en plus une envie constante. Lorsque j'ai réalisé qu'avec le décret Marcourt, je pouvais prendre l'opportunité d'entrer dans des entreprises qui auraient été « inaccessibles » pour moi, j'ai tout de suite sauté sur l'occasion. Dans le monde actuel du jeu vidéo, la plupart des entreprises de jeu sont formées de peu de personnes, n'ayant pas nécessairement le budget pour prendre un étudiant en job de vacances, Marcourt me permettait d'entrer dans celle-ci et de vivre l'expérience d'un développeur indépendant. J'ai choisi Mode4 car c'était une entreprise non loin de mon domicile, je connaissais quelques-unes des personnes qui y travaillaient. Mode4 est une entreprise similaire à celle où j'espère travailler dans le futur ou créer.

Prestations réalisées lors du stage :

Malgré un énoncé de stage plutôt clair, « Level Design et développement de contenu », je ne savais pas exactement à quoi m'attendre, ni quel en serait les attentes de l'entreprise. Lors de l'entretien réalisé avec Andrea Di Stefano et son associé, on m'expliqua qu'ils avaient besoin d'un designer de contenu et de niveau. Je m'attendais à devoir créer des designs pour celle-ci, je n'imaginais pas comment était créer leur engine ni même leur façon de créer des jeux. Finalement, j'ai dû principalement réaliser des cartes pour leur jeu avec un éditeur de niveau dans Unity. Cette tâche principale était divisée en étapes distinctes divisées au cours des semaines.

Mise en place d'un ré-apprentissage d'un outil de travail connu :

La première chose que j'ai dû réaliser fut de jouer au jeu. Pendant 2 jours, j'ai testé les niveaux, mon objectif premier était de finir le jeu. J'en appris beaucoup, sur le sentiment que l'on avait avec certaines cartes, le sentiment que devait refléter certains niveaux. Ce que les monstres pouvaient faire et ne pas faire, comment les battre. Tout ceci était la base de mon travail futur, la réalisation de cartes. Je me rendus compte à quel point tester était important pour un level designer. En testant, j'ai dû m'enregistrer et couper cela, afin d'envoyer aux investisseurs une vidéo de contenu. C'est à partir de là que je me suis rendu compte que ce que je faisais avait de l'influence sur leur jeu et que je travaillais sur un produit qui allait se vendre.

J'ai ensuite dû faire face aux outils que l'entreprise utilisait pour mettre en œuvre ce jeu. On me présenta directement l'éditeur de niveau. La tâche suivante était de comprendre comment celui-ci fonctionnait, ce que je pouvais faire avec et jusqu'où celui-ci était capable de réaliser des cartes. Je connaissais le logiciel Unity, j'ai dû le redécouvrir car l'entreprise utilisait celui-ci d'une manière bien différente que ce dont j'en avais l'habitude.

Par la suite, on m'a confronté à plusieurs petits logiciels ou outils de travail que l'entreprise utilisait comme moyen de communication ou de transition de donnée. J'ai du faire face à « GIT » pour le partage des données du jeu. À chaque fois que je terminais une carte je devais la sauvegarder dans un dossier précis et ensuite l'envoyer à un serveur en ligne d'où les autres pouvaient télécharger les cartes réalisées. L'apprentissage de « Git » fût long mais, très instructif. C'est un logiciel qui utilise un langage spécifique et où tous doit passer par une console. Heureusement pour moi, une interface graphique me fût présentée. Seulement, ce ne fût pas si facile car, faire des erreurs sur une interface comme celle-ci étaient très vite réalisées. Je pris deux soirs où je me renseigna du mieux que je pouvais sur le fonctionnement de cette interface ainsi qu'au fonctionnement de « Git ».

Je fût très vite assigné au test du jeu, je passais désormais 2 demi-journées par semaine à tester le jeu. Des nouveaux outils se sont présentés à moi. « Mantis », c'est un site web créé pour le rapport de bug éventuel dans une entreprise de jeu vidéo. Je n'avais jamais fait face à un rapport de bug. Au début, je ne jugeais pas très bien l'importance d'un bug. J'ai appris beaucoup sur la différenciation de ceux-ci, sur le métier de Testeur. Comment rédiger un rapport.

J'ai ensuite dû enregistrer des vidéos pour un collègue afin qu'il monte un trailer du jeu. J'ai utilisé le logiciel « Fraps » et aussi « Open Broadcaster Software », j'ai du apprendre à manier les deux, juger lequel des deux étaient le plus adapté. D'habitude, lors des cours, nous sommes confrontés à un logiciel et nous devons apprendre avec celui-ci, on ne fait pas souvent de différence entre des logiciels.

J'ai du ainsi répondre à la demande du collègue pour les enregistrements. M'adapter aux demandes. Le seul problème qui apparaît est le format d'un enregistrement vidéo, pour cela j'ai dû aussi faire des recherches afin de mieux répondre à la demande du format, j'ai trouvé « VLC convertir » qui est de base avec « VLC ». Ainsi que « Handshake ». J'ai du tester les deux, faire des recherches sur leurs utilités sur ce qu'ils savaient faire ou pas.

Andrea a pris un peu de temps pour m'expliquer certains logiciels qu'ils utilisaient afin de concevoir leur jeu comme « Concept Board ». J'ai utilisé un peu ce logiciel pour apprendre d'avantage sur ses capacités.

J'ai amené par la suite, pour une question d'organisation et malgré le fait que ce n'était pas demandé, l'apprentissage de « Google sheet » ainsi que « Google slide ». Dans l'entreprise, ils prenaient le temps de faire des modules d'explications qui leur serviraient de documentation à l'aide de Google slide et Google sheet. Dans « Google slide » j'ai du réaliser un powerpoint similaire à celui que l'on m'a donné lorsque je suis arrivé dans l'entreprise. Lorsque je suis entré, j'ai reçu un slide sur l'arrangement des cartes, les règles liées à celles-ci. J'ai par la suite été assigné aux « challenge room ». Une partie du jeu qui consiste à mettre du temps sur une carte ou de développer un petit challenge pour le joueur. Je créa alors ce slide expliquant les idées qui me venaient pour les challenges tout en mettant des cartes. Ce fût un challenge pour moi car je n'avais jamais réalisé ce genre de document. J'appris beaucoup sur la lisibilité de ceux-ci et sur ce qui est important ou pas à mettre.

Être clair et précis est le plus important !

J'entrepris des tableaux de comparaison ou de quantification. J'en fis 4. Ils n'étaient pas demandés non plus mais, ils m'ont bien servi pour savoir où je me situais ou afin de mieux comparer les statistiques entre les niveaux. Je me suis rendu compte qu'avec ses tableaux j'étais une personne qui aimait bien avoir des statistiques devant les yeux et qui cherchais à designer avec ceux-ci.

Pendant que je faisais toutes ces activités, Andrea me demanda des petits travaux sur le côté : Je du réfléchir aux améliorations de monstres ou de réfléchir à un nouveau système de distribution pour ceux-ci. J'ai également regarder à l'équilibrage du jeu global : le nombre d'ennemi par carte, les statistiques des décors dans les cartes, le montant d'argent que les monstres pouvaient donner, le montant d'argent que le vendeur demandait. J'ai aussi dû regarder à organiser un boss et en faire un slide. Le boss en question avait des attaques qui étaient aléatoires et pas nécessairement agréables. Andrea m'a demandé de faire un organigramme qui définirait quelle attaque va avant l'autre afin d'avoir un boss fluide et intéressant.

Analyse et bilan personnel :

Ce stage m'a apporté des réponses ainsi que la confiance que je cherchais, surtout dans mon travail. L'école tend souvent à dévaluer nos travaux ou à les diriger, si pas à les cacher. Tandis qu'ici je voyais une équipe à l'écoute qui ne cherchais pas à mettre de côté les points de vue de chacun. Cela ne fait que confirmer mes attentes et l'envie de travailler dans le monde du jeu vidéo. J'ai appris qu'il est important de travailler à plusieurs et que de bien se répartir les tâches est une chose importante.

Les attentes de l'entreprise étaient plus importante qu'à l'école, pour une fois, j'avais l'impression que ce que je faisais avait de la valeur et une certaine responsabilité. Tout ce que je faisais allait se vendre. Je me suis senti concerné et faisant partie de l'équipe. J'ai appris que la documentation et la communication étaient plus important que ce que je ne l'avais imaginé, formuler clairement et précisément sa documentation est d'autant plus important.

J'ai remarqué que j'aimais bien prendre des initiatives et que parfois celles-ci étaient utile et bien vue. Mes responsabilités étaient à mes yeux importantes pour l'entreprise et je ne voulais décevoir en aucun cas. Avoir de ses responsabilités est une bonne chose, cela nous garde concentré et m'a donné une confiance en ma prise de décision.

J'ai beaucoup appris sur celle-ci par la même occasion. Savoir que faire ou quelles décisions prendre en temps voulu est un gain de temps et une question d'organisation qui dans ce genre d'entreprise est une chose primale.

Conclusion et perspectives :

Considérant le fait que plus tard, j'aimerai travailler dans une petite entreprise, ce stage fût énormément bénéfique pour moi. J'ai dorénavant une meilleur idée de ce qui m'attends. Me restant un ans avant d'envisager une autre étude, j'ai encore le temps de réfléchir sur quel orientation choisir. Le level design, malgré le fait qu'il était moindre dans l'entreprise, m'attire toujours autant. J'ai découverts grâce à l'entreprise des vidéos ou d'autres moyens d'apprendre à perfectionner cette compétence-ci. Je remarque une chose importante aussi, c'est la réalité du coup de la vie lorsque l'on travaille dans un petit studio comme celui de Mode4.

L'idée de continuer des études et de chercher à postuler dans des grandes boites AAA me semble être la meilleur des solutions jusqu'ici. J'ai trouvé que je manquais d'expérience, celle que les cours ne nous apporte pas. Je pense que travailler 5-10 ans dans une boîte AAA l'apportera certainement. Mon stage m'a aussi montrer que j'aimais avoir des responsabilités, j'ai apprécié les avoir et faire face aux multiples problématiques que je n'aurai jamais imaginé être confronté était un plaisir. Résoudre ceux-ci me plaît énormément et je pense me diriger vers ce genre de domaine.

J'ai aussi remarqué que j'aimais énormément l'équilibrage, c'est un autre domaine à ne pas mettre de côté, beaucoup de personne n'aime pas équilibrer et beaucoup d'entreprise recherche des gens spécialiser dans la branche.

J'ai réalisé que le travail en équipe était plus important et bénéfique mais, qu'il apportait parfois des problèmes de cohésions qui parfois peuvent faire basculer le produit. Apprendre à travailler avec les autres est très important.

En conclusion, l'idée de créer un studio avec des amis me semble toujours une bonne idée mais, seulement maintenant je refuse de le faire sans expérience. L'entraînement doit donc être plus récurrent et ne rien craindre est une autre chose qui ne doit être mise de côté : « Release » un jeu, montrer ce que l'on fait, discuter avec les gens du milieu. Et c'est ce que ce stage m'a le plus apporter comme sensation et réalisation.

« Le savoir est le pouvoir ».

Annexes :

- **CV et mail de motivation**
- **Convention de stage**
- **Note prise lors du stage**
- **Slide : « Challenge Room » + « Bombslinger Room »**