

- ❖ Tutoriel de **level designer**
- ❖ Niveau **facile**



Conseils généraux pour le level design

Rappels :

- La lecture de ce tutoriel vous permet de cocher une case d'expérience dans votre **carnet de progression** en tant que **level designer**.

Objectifs du tutoriel :

- Découvrir ce qu'est le level design et savoir comment préparer la construction d'un niveau de jeu optimisé.

1/ C'est quoi le level design ?

Le « level design » ou la « conception de niveaux » de jeu est le processus dans la création de jeu vidéo qui s'occupe de la réalisation des niveaux, ou « cartes », de jeu (*level* ou *map* en anglais).

C'est une phase importante qui a son influence sur le *gameplay* final du jeu. Plutôt que de concevoir des règles comme le *game designer*, le *level designer* applique les mécaniques de *gameplay* dans le niveau, essayant de créer un tout plausible, cohérent et varié. Son rôle n'est pas de concevoir graphiquement les éléments mais de décider comment ils seront disposés à l'intérieur du niveau (obstacles, ennemis, bonus, décors...).

Le *level design* est bien plus que de la création de cartes jouables ; c'est la prise en compte de nombreux paramètres comme le *gameplay* général du jeu, l'évolution et le niveau du joueur, la navigation et la crédibilité de la carte dans le seul but de procurer du plaisir ludique.

2/ Comment construire un bon niveau ?

1. Il est d'abord indispensable de réfléchir à la forme que prend votre jeu vidéo, un niveau de *plateformer*, de *A-RPG*, de *point-and-click* ou de *shooter* ne sera pas construit de la même manière (néanmoins, nous présenterons ici une méthode transversale adaptable à tout type de jeu).
2. Réfléchissez avec vos développeurs à ce qu'ils attendent de votre jeu. Demandez leur ce que le joueur peut faire, ou ne pas faire. Listez ces possibilités. Demandez-vous également quelle surface de jeu vous est allouée par la technique, quel est le nombre d'adversaires supporté par le jeu. Enfin interrogez-vous sur l'intention du niveau, que doit ressentir le joueur ? Quelle émotion ? Doit-il se sentir perdu ? Est-il chasseur ou chassé ? Sachez également que tout niveau doit laisser plusieurs possibilités de le finir, un chemin rapide doit être accompagné de chemins réservés aux joueurs talentueux, avec des détails, bonus en plus, mais moins faciles d'accès.
3. Avant de construire un niveau, l'idéal est de le dessiner au brouillon sur papier, incluez la forme générale du niveau, ses points d'entrée et de sortie, les obstacles à placer sur la route du joueur.
4. Une fois ce niveau inventé, faites-en un prototype sur le moteur de jeu. Le niveau sera construit sous la forme de cube et rectangles simples, sans textures ni décors. Ajoutez les éléments interactifs (objets, PNJ, ennemis...).
5. Testez ce prototype. Les tests vous permettent de repérer vos erreurs et les opportunités auxquelles vous n'aviez pas pensé. Essayez de faire participer à ces tests des personnes extérieures à l'équipe de création, qui apporteront un regard neutre sur votre travail. Vérifiez également le niveau de difficulté du niveau et veillez à éviter sa répétitivité.
6. Une fois le prototype abouti, passez à sa réalisation définitive à l'aide des *graphistes* qui habilleront le décor et des *sound designers* qui lui donneront une ambiance sonore ou musicale.

3/ Les éléments du level design

La construction d'un niveau nécessite d'y inclure un certain nombre d'éléments, leur mise en commun abouti à une expérience de *gameplay* unique, âme de votre jeu. Le rythme de leur apparition doit également être progressif afin de guider le joueur vers davantage de difficulté et de possibilités au fil du jeu.

- Le **décor** : Élément principal du *level design*, votre décor doit immédiatement donner au joueur des indications sur l'ambiance du niveau (joyeux, triste, oppressant), sur son thème lié au scénario (rues de grande ville, champêtre, grotte mystérieuse...), sur sa place dans le scénario (ou suis-je, pourquoi je suis là). Il doit être un élément moteur pour votre joueur en lui indiquant le chemin qu'il doit prendre (route) ou en lui fournissant différentes possibilités (plusieurs magasins dans un village).
- Les **ennemis** : Ils servent à ralentir la progression du joueur. Leur aspect visuel doit indiquer leur dangerosité pour les démarquer des PNJ inoffensifs. Chaque type d'ennemi doit posséder ses forces, ses faiblesses et ses propres compétences.
- Les **PNJ** (Personnages Non Joueurs) : Ces personnages sont neutres, n'attaqueront pas le joueur, voir peuvent être des alliés qui l'aideront ou lui fourniront des bonus. Ils contribuent à faire vivre un environnement en le rendant crédible (les villageois croisés dans la rue), et peuvent être affublés de lignes de dialogues (qui peuvent étoffer l'univers ou éclairer le scénario), de leurs propres habitudes et interactions (ex : des enfants qui jouent, des soldats qui s'entraînent, des personnages âgées qui discutent de l'actualité, un jardinier qui travaille dans son potager...).
- Les **boss** : Plus difficiles à vaincre que les ennemis normaux, les boss servent à tester les compétences du joueurs déjà apprises. Ils arrivent souvent en fin de niveau ou de groupe de niveaux, et concluent un arc de scénario afin de passer à sa suite.
- Les **obstacles** : objets ou décors non-interactifs, comme des murs, des chutes mortelles, des pièges, ils permettent d'empêcher le joueur d'avancer librement. Leur aspect visuel doit explicitement indiquer au joueur leur présence et leur dangerosité.
- Les **décors interactifs** : ces éléments de décors, différenciables des autres, offrent à leur contact ou au pressement d'une touche des bonus au joueurs, ou font le lien entre plusieurs niveau (porte, coffre, magasin...).
- Les **bonus** : Des éléments qui simplifient l'expérience du joueur et récompensent son parcours, comme des points de vie, des armes, munitions, bonus d'invincibilité... Qu'ils soient permanents ou temporaires, leur rythme d'apparition doit être calculé pour bien doser la difficulté du niveau. Leur aspect visuel doit les différencier du décor et donner un indice sur leur utilité au joueur.
- Les **armes** : Elles augmentent les possibilités de combat du joueur. Elles peuvent être permanentes ou temporaires, voire améliorables.
- Les **points de sauvegarde** : Ils permettent au joueur d'enregistrer sa progression afin de la reprendre plus tard à cet endroit si son personnage meurt ou si le joueur décide de quitter la partie. Ils peuvent être automatiques ou créés au choix du joueur. Leur possibilité fait partie du dosage de la difficulté du jeu.
- Les **collectibles** : Des objets que peut récupérer le joueur, leur collection doit être une source de récompense en fournissant par exemple des bonus (ex : dans Mario, 100 étoiles collectées offrent une vie supplémentaire) ou en l'aidant à se guider dans un niveau vers la fin de ce dernier (on parle alors « d'appâts »).

4/ Guider le joueur dans un niveau

Le joueur ne doit jamais trop longtemps être « perdu » dans un jeu, il doit toujours avoir en tête d'où il est parti, où se trouve son personnage et facilement deviner quel sera son prochain objectif et pourquoi le scénario lui demande de s'y rendre. C'est le *level design* qui lui offre ces informations, voici quelques moyens simples de l'appliquer.

- Les **lignes directrices** : C'est un chemin qui dirige le joueur vers son objectif, il peut s'agir d'un décor (un chemin qui apparaît sur sa route) ou un obstacle qui lui indique d'aller voir ailleurs (pierres en travers de la route, cul-de-sac, falaises...). Pour être élégante, une ligne directrice doit être discrète : le joueur doit avoir un peu de « marge » et pouvoir se perdre quelques secondes, il doit penser que l'information vient de lui. Il est aussi possible de récompenser la curiosité du joueur, il peut de temps en temps trouver des bonus si il a l'audace de s'éloigner de la ligne directrice pour fouiller de lui-même le niveau. Enfin, vous devez essayer d'intégrer des chemins secondaires pour arriver à la fin du niveau, plus dangereux et moins balisés, mais riches en récompenses pour le joueur aventureux.
- Les **repères** : Ce sont des éléments qui attirent visuellement le regard du joueur et l'aide à se repérer dans l'espace ou à trouver un bonus. Ils peuvent prendre la forme d'un objet, d'un gros élément de décor ou d'un contraste visuel (lumière, élément en mouvement, élément isolé contrastant avec le reste du décor...). Ces repères doivent être immédiatement visibles et mis en valeur aux yeux du joueur (ex : les lézardes sur les murs dans Zelda indiquent au joueur qu'une bombe placée à cet endroit ouvrira une porte secrète). Notez que les repères servent aussi à surprendre le joueur, un repère peut attirer son personnage vers un piège (par exemple, un coffre vous invite à avancer vers lui mais un ennemi apparaît alors dans le dos du personnage à son insu).
- Les **modules** : Ce sont éléments de décor qui indiquent au joueur qu'il va changer de zone de jeu (portes, entrée de grotte, extrémité d'un niveau...). Le joueur, face à l'idée de changer de zone, va alors adapter sa façon de jouer, il va par exemple vouloir fouiller à fond la zone actuelle avant de passer à la suivante, se préparer à une future confrontation en utilisant des bonus et en sauvegardant sa partie avant de franchir le *module*, ou encore y foncer le plus vite possible pour échapper à un trop grand danger actuel. Les modules bien visibles permettent d'éviter au joueur de changer de zone sans le savoir, car il peut être frustré si la zone précédente lui est ensuite interdite alors qu'il ne l'a pas fouillée, ou se retrouver nez à nez avec un boss alors qu'il ne s'y est pas préparé (notez qu'il est possible de justement NE PAS faire apparaître un module de transition pour surprendre volontairement le joueur, pour lui faire peur, mais vous veillerez dans ce cas à ne pas l'y envoyer sans ressources, il devra être capable de s'en sortir malgré sa surprise).
- Les **appâts** : Un peu comme des « repères », les appâts sont des éléments qui doivent attirer le joueur, mais contrairement à ces derniers, ils font partie du *gameplay* et invitent le joueur à prendre une décision, ce sont souvent des bonus bien visibles mais dangereux à obtenir, le joueur est alors tenté de les récupérer mais sait qu'il lui faudra passer une épreuve difficile, qui va à l'encontre de son instinct de survie. Les appâts plus faciles d'accès peuvent aussi servir à guider le joueur, il sera tenté de les suivre l'un après l'autre, aboutissant finalement à la fin du niveau.

Bravo, après cette lecture, vous avez gagné un point dans la section **Level design** de votre fiche de progression !