

MEMO LEVEL DESIGN

Le level design est un rouage essentiel des mécaniques d'un jeu vidéo. L'espace dans lequel nous jouons est une mécanique à part entière.

Jess Schell (The Art of Game Design) parle du cercle magique du gameplay pour définir l'espace d'un jeu.

- Les endroits qui existent dans le jeu
- La façon dont ils sont reliés entre eux
- La vision mathématique

Le premier outil, le crayon

Pour réfléchir sur la conception d'un level design dans son ensemble, enlevez tous les éléments visuels et esthétiques, puis imaginer simplement sa structure élémentaire ou ossature (Dimensions, liaisons, distribution...)

5 questions pour démarrer la création du LD

- L'espace de jeu est-il « Discret » ou « continu » ?
- Combien de dimensions a-t-il ?
- Quelles sont les limites de l'espace ?
- y-a-t-il des espaces imbriqués et comment sont-ils connectés ?
- y-a-t-il une façon utile de modéliser de manière abstraite l'espace de ce jeu.

Le processus de création d'un level design possède plusieurs phases de recherche.

Ensemble des sous études :

- **Level concept** > Intègre les éléments de la Tétrade (techno/Mécaniques/Histoire/Art).
- **Level Test** > Sorte de bac à sable dans lequel sont testées les premières règles (Actions récurrentes du joueur) pour établir les métriques.
- **Level gabarit** > Processus de fabrication / dimension / surface...
- **Level profil** > La partition des temps forts du level (Action / progression / récompense)

Portez une attention toute particulière à la facilité de se déplacer dans l'espace de jeu et à son potentiel stratégique.

Ajuster le terrain par rapport à l'action qui s'y passe est une réflexion fondamentale dans l'organisation de l'espace de jeu.