

INTRODUCTION

Le Level Design est aujourd'hui une étape cruciale de la création d'un jeu. Pourtant, bien que les jeux vidéos modernes sont nait seulement dans les années 1970 avec le célèbre "Pong", le métier de Level Designer ne s'individualisera qu'a partir des années 1990. Et c'est avec l'arrivée de titres comme "DOOM", que l'industrie du jeux vidéo a enfin pu se structurer correctement. On ne demande plus a une personne de tout faire : le Game Designer supervise toujours, mais c'est le Level Designer qui façonne la progression du joueur, en s'occupant de la conception des niveaux, il gère par exemple la carte, l'emplacement des PNJs, des quêtes.

C'est aussi lui qui dose la difficulté et, par extension, le degrés de liberté des joueurs. Il définit pas seulement "où" le joueur peut aller (autonomie de mouvement) mais aussi "comment" le joueur peut réagir a un problème (autonomie de décision). On le distingue par exemple le studio FromSoftware (Dark Souls) va miser sur une autonomie très radicale. Le level design des niveaux ne guide pas le joueur, le laissant dans un univers difficile ce faire sa propre autonomie par l'expérience. Tandis que dans la licence Pokémon choisira au contraire un accompagnement plus pédagogique, avec des tutoriels par exemple.

Dès lors, le Level Design n'est pas qu'une question de décor, mais plutôt ce qui permet aux joueurs de s'approprier l'expérience. Ce qui va nous amener a nous demander :

PROBLÉMATIQUE

En quoi le Level Design est-il un élément décisif de L'autonomie de l'utilisateur ?

PLAN

1. Guider l'utilisateur

a) En utilisant des indications graphiques

- **Level designer utilise des pictogrammes fournis par les graphistes dans le moteur de jeu pour indiquer sur le niveau/la carte l'emplacement des objectifs, personnages,...**

Parfois certains jeux prennent le parti de libérer l'interface du gameplay de toute indication, ce qui libère visuellement le joueur (profite mieux des graphismes du jeu, des ambiances), mais qui peut aussi augmenter la

difficulté du jeu : le joueur se fit à sa mémoire, à son instinct : bien pour les joueurs vétérans ou qui aime le défi

- Dans le cas contraire, pour les joueurs plus jeunes, moins expérimentés, ou pour les joueurs occasionnelle qui cherche une expérience "sans prise de tête", ici on va avoir tendance a maximaliser les indications graphiques (pictogramme, message, chemin dans le jeux) et orales (narrateur donne des indications, PNJs donne des indications), ce qui va grandement faciliter l'expérience ce qui peut être le parti prix de certain jeu
- L'exemple des jeux Hand-Holding (Prit par la main) : ce genre de jeux prennent le concept d'aide à l'extrême, les joueurs sont indirectement "prit par la main" dans chacune de leurs actions, ce qui s'illustre par de long tutoriel au début du jeu ou à l'approche de mécanique nouvelle, des messages constant d'indication comme "Vas ici", et de grosse flèche ou autre symbole pour indiquer une direction à suivre. Mais également un gameplay qui est régit par une progression pleine de mini quête répétitive et entièrement linéaire. On peut prendre en exemple la licence Pokémon avec notamment le Pokémon Soleil et Lune, qui propose un enchaînement constant de tutoriel, et de cinématique introductive qu'on ne peut pas passer, ce qui empêche la re-jouabilité du jeu (si on connait déjà les mécaniques pourquoi refaire les 20min de tutoriel), et qui fini donc par lasser les joueurs (ce qu'il faut éviter).

b) En créant un chemin pour l'utilisateur

- Le level designer peut parfois concevoir les niveaux de ses jeux comme des couloirs que le joueurs va suivre pour progresser dans le jeu. Ces couloir, au sens figuré, pourront donner sur des chemins détourés, des obstacles, ou des passages secrets, mais globalement la progression sera toujours très linéaire. On ne parle pas ici de jeu à monde ouvert, qui vont généralement à l'encontre du concept. En générale, la carte du jeu et beaucoup plus petit, comme les lieux à explorer qui sont également réduits en taille pour qu'on se concentre sur l'essentiel, soit continuer à suivre l'histoire du jeu. On peut notamment citer le jeu "Sally Face", qui reprend très bien les mécaniques de progression expliquée avant, le tout ce jouant

sous forme d'épisode, dans une narration qui reprend les thèmes de l'horreur psychologique et de la fiction policière.

- Ce mode de jeu, est donc souvent utilisé pour les jeux à thèmes historiques ou d'horreur car on va suivre un même fil tout du long. Ce qui réduit l'autonomie du joueur, car ils ne sont ici pas libres de faire ce qu'ils veulent mais suivent plutôt le chemin tracé par les niveaux.
- Exemple de jeu, les Walking simulator : C'est un sous-genre des jeux d'aventure (jeu focalisé sur la narration, l'exploration et les dialogues = œuvre de fiction), qui se joue en vue subjective (vue à la première personne = le joueur incarne le personnage), issu des jeux de tirs à la première personne, puis modifié par les moddeurs (modificateur de jeu qui ne font pas partie des employés qui créent le jeu, ajoute des fonctionnalités) pour faire des niveaux purement narratifs sans mécaniques de combat pour privilégier l'exploration.
- Un bon exemple de Walking simulator est le jeu "What Remains of Edith Finch", un jeu indépendant sorti en 2017, développé par Giant Sparrow puis publié par Annapurna Interactive. Ici le joueur (joue à la première personne), une jeune fille qui retourne dans sa maison d'enfance pour découvrir les secrets sur la terrible malédiction qui touche sa famille. Ainsi, chaque membre de sa famille présente une narration et des mécanismes de jeu différents, qui baignent tous dans la fantaisie et la weird fiction (sous-genre de l'imaginaire, autre monstre que les traditionnels vampire et loup-garou).

c) En reprenant les codes de la narration cinématographique

- Lorsque les jeux sont très portés sur l'histoire, ils reprennent souvent une codification narrative et cinématographique (les cinématiques) similaire à celle du cinéma, ce qu'on appelle plus communément un jeu narratif. On va par exemple reprendre une progression en couloir comme expliqué avant, en donnant un aspect très linéaire à la progression (les énigmes ou les niveaux du jeu peuvent se résoudre que d'une façon possible), ce qui donne à chaque joueur exactement la même expérience. On reprend également dans le jeu les mêmes types de cadrages qu'on utilise dans le

cinéma (orientation des cinématiques, plan de coupe, contre plongée,...), mais également la même importance de la musique et du son ambiant, que ça soit pour la bande son, les dialogues des personnages. Le personnage incarnée, qui est le personnage principale du film est crée de toute pièce et le joueur n'a donc aucun élément de personnalisation, le joueur ne se transpose donc pas dans le jeu directement mais sous le point de vue du personnage principale, comme l'on peut le faire dans la fiction.

- L'exemples le plus poussés des jeux narratifs sont les films interactifs (un sous-genre du jeu d'aventure), ce genre de jeu est souvent littéralement un film (joué par de vraie acteur dans la vraie vie), ou parfois animé en 3D réaliste. Ici le joueur aura la même expérience, que si il regardé un film, sauf qu'il pourra intervenir à quelque reprise dans le scénario pour faire des choix. Ce type de jeu était notamment plus populaire pendant les années 1990 à 2020, suite au sorti des gros blockbusters et des grosses séries, qui étaient souvent par la suite réadapté en jeu de ce type comme la première saison de the Walking Dead par exemple.
- Mais un jeux a narration cinématographique n'ai pas forcément considéré comme un jeu narratif, ne signifie par forcément un jeu dénoué d'action, on peut notamment citer le jeux "The Last Of Us", qui en reprenne très bien les codes tout en restant un jeu d'action-aventure et de survie qui se déroule dans un monde post-apocalyptique. Le jeu illustre ainsi très bien des moments de tentions uniques de part un gameplay travailler, basé sur le parcours, l'infiltration et la discrétion (pas se faire repérer par les infectés), que des animations, des dialogues et des musiques dignes d'un très bon film.

2. Favoriser le libre arbitre

a) En s'adaptant aux choix de l'utilisateur

- D'un autre côté, le level designer peut prendre parti de libérer l'utilisateur des "couloirs" de progression habituel, pour lui laisser le choix sur comment il préfère résoudre un problème. Ce genre de level design tisse

donc plutôt une toile de décision qui relie chaque action du joueur à une conclusion indépendante. Ainsi, un joueur n'aura pas la même expérience d'un jeu qu'un autre joueur, car ils ne vont pas penser pareil pour résoudre une difficulté. Ce genre de Level design favorise donc grandement la prise d'initiative et l'autonomie des joueurs.

- On peut citer l'exemple des Otome Game comme Our Life, qui tire des codes des visuels novels pour les adapter en jeux, ici pas de combat ou de personnage jouable, le jeu consiste à une succession de dialogue entre le protagoniste et les différents personnages, chaque dialogue est un choix du joueur qui auront des effets au court ou au long terme sur l'histoire, affectant l'affinité des personnages et l'histoire du jeu. Souvent défini comme des jeux de dragues qui reprennent les codes des mangas (bien qu'il en existe une infinité de type comme sur l'horreur), on y place une importance particulière sur l'histoire car ce sont des jeux purement narratif. Ce qui illustre bien la notion de jeux qui s'adapte aux choix du joueur car le concept de l'otome game tourne entièrement autour de cela.
- D'un autre côté on peut citer l'exemple de jeux Immersive Sims comme Baldur's Gate 3 qui bien qu'il n'en soit pas un à part entière (c'est un RPG), il reprend très bien la philosophie des Immersive sim. Car le jeu permet de créer son personnage de A à Z sans qu'il ne soit un avatar tout frais pour la narration, il permet une grande liberté d'action : le joueur peut choisir de combattre par le dialogue ou attaquer directement et là il peut le faire par surprise ou de front ou en faisant tout exploser par le placement de tonneau de poudre à canon : il choisit sa propre façon de jouer et ainsi son style de jeu, et enfin, chaque choix de dialogue a un réel effet sur le gameplay et sur l'histoire du jeu. Car on reprend ici les codes du jeu de rôles à la Donjon et Dragon, les dialogues et actions sont régis par la chance avec un lancer de dé et chacun d'eux son cruciale pour la progression narrative : tous le jeu est basé sur les choix du joueur. Ce qui fait que même avec 400h de jeu, on a même pas fait tout ce qui était possible dans le jeu ce qui donne donc une possibilité de rejouer immense. Cela n'est pas un immersive sim car bien que le jeu reprend à la perfection l'importance de la liberté de choix et de gameplay,

l'aspect narratif est très important car on suis le schéma du jeu de rôle, donc il y a un narrateur et un scripte, ce que les imersive sim n'ont pas.

b) En laissant l'utilisateur façonner sa progression

- **Ici le Level Designer prend le parti pris de ne laisser aucune indication au joueur, celui ci doit donc analyser la carte et le monde environnant pour pouvoir progresser par lui même dans le jeu. De ce fait il gagne une certaine par de fierté à trouver un passage dérobé ou a réussi à ce faufler à travers le décor. En générale le degrès de difficulté est élevé pour ce modèle de progression car le joueur n'est aucunement materner, il peut ainsi tourner en rond pendant de longue minute jusqu'à trouver l'entrée d'un donjon sans être aidé. C'est ce qui bien que frustrant, apporte un excellent moyen au joueur a être plus autonome, attentif au décor et ainsi gagner en intuition. Et c'est par exemple ce que le studio FromSoftware fait depuis longtemps avec c'est soulslike.**
- **On peut ainsi citer l'exemple des jeux en progression organique comme Elden Ring, qui offre un monde réellement ouvert (aucune barrière narrative), qui n'a pas de narration apparente comme le ferait les autres jeux, mais plutôt une narration cacher dans les détails (inscription dans des temples, livre qu'on ramasse, dialogue avec des marchands) ce qui invite donc à la curiosité des joueurs car le jeux est une réelle mine historique avec une narration extremement bien ficelé qui est encore plus plaisante à découvrir par les énigme car cela rend l'expérience plus réaliste et immersive. Comme si le joueur était lui même l'aventurier qui découvre l'histoire du monde en fouillant dans des ruines. Le jeux est également connu pour ses combats abruptes et sans cadeaux qui nécessite généralement plusieurs essai pour apprendre à combatre son adversaire. On comprend ainsi que le jeu en plus de fournir une autonomie très riche au joueur, a également un but de faire apprendre au joueur a jouer par l'experiementation et la déduction, ce qui lui fournit une progression plus organique (image connection cerveau).**

c) En laissant la gestion du jeu à l'utilisateur

- Ici le Level design prend le parti pris de livrer le monde aux joueurs en leur laissant une libre autonomie, on va appeler ce genre de progression la "sandbox". Ici le joueur est libre de se créer ses propres objectifs et de jouer comme il le veut. Cela s'illustre par exemple par la présence d'un mode "créatif" comme dans Minecraft, où le joueur va pouvoir faire littéralement ce qu'il veut dans le jeu sans être touché par les mécaniques de celui-ci (barre de vie, la faim, la récolte de bloques, marcher), ou d'un mode "construction libre" comme dans les jeux de gestion à la Zoo Planet, qui cette fois-ci permet de construire comme on l'entend sans être dérangé par la notion de l'argent. Ce genre de fonctionnement laisse ainsi une autonomie entière aux joueurs et fait également appel à sa part de créativité car il lui laisse la liberté de construire ce qu'il veut.
- exemples des jeux de simulation, on peut citer par exemple les Sims, qui permet de créer directement les personnages à l'image de son imagination ou de ses connaissances, et de créer leur vie (les faire avoir des amis, un métier, des romances, etc), de plus c'est un jeu qui fournit de nombreuses extensions ce qui enrichit encore plus le gameplay du jeu, car on y peut par exemple y incarner un vampire ou une sirène, y élever son chien tout en faisant aller son personnage à la fac pendant que son autre personnage est un grand chirurgien. Et la communauté de moddeurs, n'aide pas car il rajoute eux aussi des expériences en plus faisant que les sessions de jeu peuvent être interminables et restent toujours aussi plaisantes.
- dans un principe un peu moins libre, les jeux de gestion à la Rimworld laisse eux aussi une grande part d'autonomie à ses joueurs (pas la même que dans les Sims mais conséquente). Ici on va contrôler des colons arrivés sur une nouvelle planète qu'on pourra contrôler pour les faire construire une base, chasser et survivre face à la dangerosité de l'inconnu. ET comme le veut le nom, jeu de gestion, il faudra tout gérer, la faim, la soif, le taux de bonheur, de sommeil, les maladies,...; le jeu permet au joueur de simuler une réelle petite colonie et lui laisse la liberté de choix face aux différents événements aléatoires qui pourront lui arriver qui représenteront parfois des défis de taille (attaque d'animaux enragés, catastrophe naturelle, sécheresse,...). Ici le joueur a un plein contrôle sur son autonomie et le Level Designer va plutôt façonner des défis qui se dresseront sur le chemin

du joueur pour tester sa réactivité et la façon dans laquelle il va pouvoir s'en sortir.

3. Dénoncer le manque de liberté

HYPOTHÈSE FINAL

CAHIER DES CHARGES

CIBLE

- Jeune adulte/ adolescent
- Aime les jeux vidéos
- Aime l'humour noir

BUDGET

- Moyen

COMMANDITAIRE

- **Studio Seufz**

CONTRAINTES

- Satirique
- Ludique
- Donne des défis
- Présence d'animaux

PRÉSENTATION

Intention de projet :

Reprendre les codes d'un jeu de gestion, de construction et de simulation typique. Ici on gère et on crée sa propre ferme, on cultive et on récolte, on récupère soit même les matériaux (un peu comme dans RimWorld). On contrôle les personnages en leur donnant des actions à faire comme : "coupe le bois de cette zone" ou encore "construit un mur en pierre". Chaque personnage a un métier qui lui est propre : le bûcheron récolte le bois, le maçon construit, ect. Ici les personnages sont un peu une métaphore du joueur, dans les autres jeux où ils doivent eux même faire tout de A à Z, là ils jouent le rôle de celui qui décide.

Pourquoi les canards :

J'ai choisi comme avatar des canards car c'est un animal qui a une esthétique simple et facile à représenter graphiquement, de plus ils sont facilement reconnaissables et ont une morphologie de base qui s'adapte bien à un petit avatar. De plus le canard est un animal naturellement passif, il flotte dans l'eau en suivant le courant, il n'est donc pas pleinement maître de ses actions.

Pourquoi le dictateur :

Le dictateur est une manière satirique de représenter les indications et tutoriels prédominants de certains jeux qui donnent une impression de domination sur le gameplay. Ici le dictateur fait pareil, il donne des ordres bêtes et irrationnels dans le seul but de contrôler et déranger l'autonomie du joueur tout en lui donnant de terribles conséquences si il n'obéit pas.

HYPOTHÈSE

III. INCITATION p2
DÉMONSTRER À L'AIDE D'UN JEU

JEUX EN 2D POUR PC

CONCEPTE : UN JEU DE GESTION

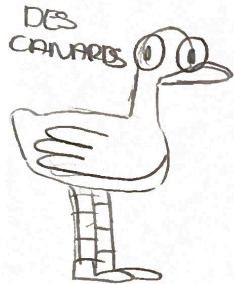
(très libre = top autonomie)
↳ en jeu de territoire (plein de règles) ^{topographique}

CARTIER DES CHARGES

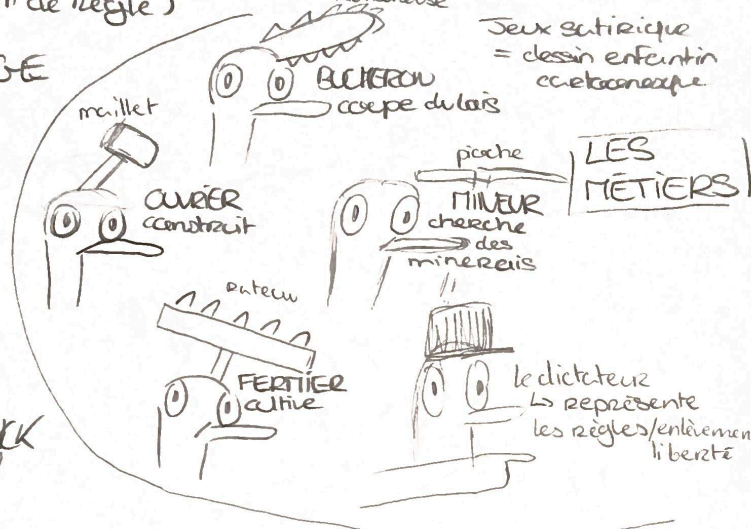
- CIBLE : ado / jeune adulte
- BUDGET : MOYEN
- ↳ COMMERCE : **Studio Self**
- CONSTATS : jeux vidéo, satirique, amusant, de fi, unimeux

Jeu satirique
= dessin enfantin
écobonaphe

PERSONNAGE



NOM : DUCK DUCK FARM



LES MÉTIERS

LOGO



↳ le spatial
animation de marche



↳ le trap simple



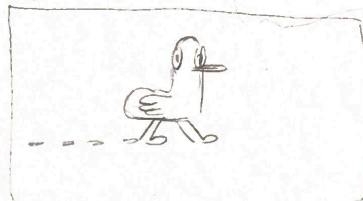
↳ le communicant



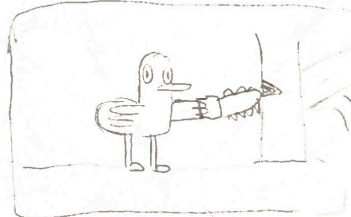
↳ le trap simple



↳ le amusant



↳ temps de chargement
simple et efficace



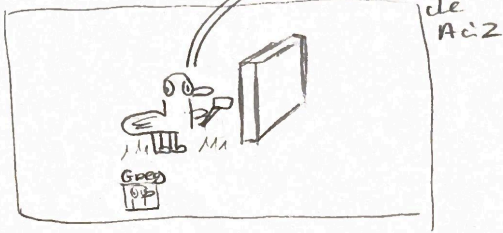
temps de chargement

animateur
casse
de bois
↳ reprend
une citation
du jeu

HYPOTHESE

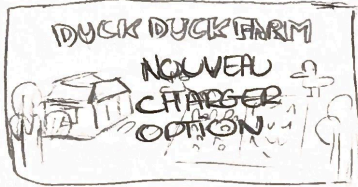
III. INCITATION pt 2

GAMEPLAY SLITE



LES MENUES

TYPO IDU ⇒ effet cartoon



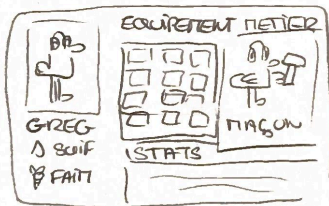
Menu principale
ferme en fond



Menu option
⇒ inclusif



Menu suc
⇒ simple & efficace



Menu caract

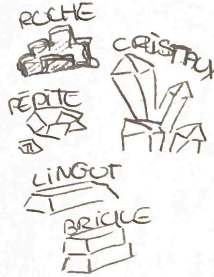
↳ possibilité de personnaliser
= amusant, encourage prise en main, attachement

ESTHETIQUE DES CONSONNABLES

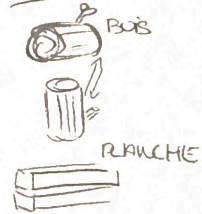
CULTIVABLE EXEMPLE



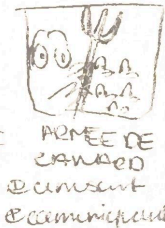
MINER



COUPE DE BOIS



NOTRES LOGOS



ou vêtements = AIDE À DIFFERENCIER LES PERSONNAGES
ou couleurs

CONCLUSION

Pour conclure, nous avons vu que le Level Design façonne l'expérience du joueur. Dans un premier temps, il agit comme un guide à travers des indications graphique, des chemins balisés tout tracés pour le joueur, ou une mise en scène cinématographique. À l'inverse, le Level Design peu aussi se faire plus discret, pour façonner le libre arbitre de l'utilisateur, en

s'adaptant à ses choix, en favorisant une progression plus organique, ou en lui offrant un espace de simulation totale.

On remarque ainsi, que l'enjeu fondamental d'un bon Level Design, réside en un équilibre assez fragile : le guidage ne doit jamais écraser l'autonomie. Ainsi, je soutiens et prend parti qu'un jeu vidéo ne devient pleinement intéressant que lorsqu'il offre un défi et un sentiment de liberté. Être dirigé de A à Z, reviendrait, à mes yeux, à arrêter de "jouer" pour simplement obéir aux ordres d'un développeur. Ce qui de mon point de vue n'apporte pas une expérience enrichissante au joueur, car elle prive l'utilisateur de l'opportunité de grandir ou de tirer un apprentissage moral de ses sessions de jeu. Sinon à quoi cela servirait de passer plus de 120h sur un jeu si on n'en ressort pas un minimum grandit ?

C'est donc ce que j'ai voulu démontrer avec mon projet : la surabondance d'aides et de tutoriels intrusifs qui devient généralement une forme de directivité étouffante. Alors que nos quotidiens sont déjà régis par de nombreuses obligations, le Level Design a (pour moi) comme mission d'offrir au joueur un espace où il peut se sentir libéré de toute directive pour pouvoir se plonger pleinement dans l'univers du jeu, lui offrant ainsi une bulle de réconfort.