



Fiche d'accompagnement

Parcours : Métiers du jeu vidéo

Séance 3 : Level designer

Niveaux : avancé
Âge : 9 à 11 ans

Avec



Sommaire

Objectifs	3
Compétences & connaissances	3
DÉROULEMENT DE LA SÉANCE	4
Introduction	4
Activité 1 : Présentation de l'objectif de la séance	4
La mission du level designer (environ 10 minutes)	4
Activité 2 : Brainstorming	4
Difficulté et motivation	4
Activité 3 : Emergence des représentations	4
Activité 4 : Visionnage de la vidéo sur la notion de motivation	5
Activité 5 : Décryptage	5
Activité 6 : Quel est le rôle du level designer ?	5
Agir comme un level designer (environ 35 minutes)	5
Activité 7 : À vous de jouer !	5
Activité 8 : Définir le niveau du jeu	5

Objectifs

- Approfondissement sur le métier de level design.
- Agir comme un level designer

Compétences & connaissances

- découvrir le métier de level-designer,
- créer une scène de jeu représentative de l'univers
- jouer avec le plaisir du joueur
- créer un parcours équilibré ni trop simple, ni trop complexe ou impossible, dans le but de jouer avec le plaisir du joueur

Thèmes abordés

- Le métier de level designer

Ressources utilisées

- GameCode

Durée de l'atelier

- 45 minutes

Pré-requis

- Séance 2

Modalité

- Atelier alternant les moments collectifs avec les moments groupe.

Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI
- Un ordinateur par groupe
- Le carnet des charges

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Introduction

Activité 1 : Présentation de l'objectif de la séance

Les élèves vont découvrir le métier de level designer.

En fin de séance, ils devront compléter leur carnet des charges, servant de suivi à la création de leur propre jeu vidéo.

La mission du level designer (environ 10 minutes)

Activité 2 : Brainstorming

Les élèves devront réfléchir sur les différences entre les missions du game designer (qu'ils ont vu en séance 1) et celles du level designer.

Difficulté et motivation

Activité 3 : Emergence des représentations

Dans un premier temps, pour faire émerger leurs représentations, faites réagir les participants autour de cette question :

Objectif	Questions annexes pour approfondir	Éléments de réponse	Infos + / exemple
Plus un jeu est difficile plus il est bien. Vrai ou faux ?			
Prendre conscience de l'importance de la facilité ou de la difficulté d'un jeu.	<ul style="list-style-type: none"> - La facilité rend-elle un jeu inintéressant ? - Est-ce que vous allez jouer longtemps à un jeu trop facile ? - Est-ce que la difficulté dépend du style du jeu ou du public concerné ? 	Un jeu trop facile va avoir tendance à lasser le joueur, un jeu trop difficile peut l'énervier. La difficulté de l'expérience permet donc de jouer avec les nerfs de celui-ci, mais attention à l'équilibre. Un jeu trop dur ou trop facile risque de perdre ses joueurs.	<p>La difficulté d'une expérience de jeu ne dépend pas du public visé.</p> <p>Parfois un jeu qui cible un public adulte peut être relativement facile à terminer et parfois un jeu plutôt tout public peut être suffisamment difficile pour assurer des heures de jeux aux petits comme aux plus grands Exemple : Super Mario World de Nintendo</p> <p>Il est même arrivé qu'un jeu ciblant un public jeune s'avère être beaucoup trop difficile pour tous les joueurs. Exemple : Tintin au Tibet par Infogramme</p>

Activité 4 : Visionnage de la vidéo sur la notion de motivation

Lancer la vidéo « code et moi » sur la notion de motivation.

- <https://www.code-decode.net/videos/motivation>
- <https://www.code-decode.net/videos/motivation-sous-titre>

Activité 5 : Décryptage

À la suite du visionnage, rebondir avec ces questions :

- Quand on perd, quel est le critère qui nous fait réessayer ?
- À quoi sert le choix de la difficulté ou de la facilité d'un jeu ?

Activité 6 : Quel est le rôle du level designer ?

Question de conclusion : Quel est le rôle du level designer ?

Les missions du Level designer en concertation avec le Game designer :

- décider des règles du niveau en accord avec l'univers du jeu,
- décider de la difficulté du niveau,
- placer les obstacles à des endroits stratégiques,
- placer des objets bénéfiques ou maléfiques pour le joueur,
- placer les ennemis et personnages guides.

Agir comme un level designer (environ 35 minutes)

Activité 7 : À vous de jouer !

Lors de cette étape, les élèves sont en binôme ou seuls, et doivent commencer à construire leur niveau en cohérence avec le scénario et en utilisant les médias produits lors de la séance précédente. Cette étape peut être prolongée sur la prochaine séance si les élèves n'ont pas terminé à la fin de la séance.

Activité 8 : Définir le niveau du jeu

Éléments du carnet à remplir pour cette séance :

Type de bonus choisis

Exemples :

- Hauteur saut
- Vie
- Passage secret

Type de pièges choisis

Exemples :

- Objets (invisible, traversable)
- Niveau (trou)

Difficultés ajoutées et parade

Forme du niveau qui représente le scénario