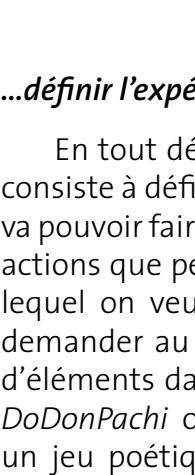


Retour d'expérience : le métier de Game Designer

18/10/2011 - Interview pour le site CG-Blog (<http://entre-espace.com/CG-blog/>)
Adresse: <http://entre-espace.com/CG-blog/devenir-game-designer-thomas-planques/>



Peux-tu me donner la définition du game design ?

Quand je veux simplifier, je dis que le game design, ça consiste à créer les règles du jeu ainsi que l'univers et l'histoire. Ça pose les bases mais évidemment, c'est une simplification assez grossière. Game design, c'est un terme un peu fourre-tout. Ça couvre un spectre qui va d'une extrémité portée sur la technique et le calcul, à une autre extrémité portée sur la création et l'imagination.

...définir l'expérience de jeu voulue...

En tout début de production, en lien avec la direction créative, le game design consiste à définir l'expérience de jeu voulue, d'où vont découler les interactions que va pouvoir faire le joueur. On travaille sur le lien entre le gameplay et la narration : les actions que peut effectuer le joueur doivent être cohérentes avec l'ambiance dans lequel on veut plonger celui-ci. On veut un jeu frénétique et haletant ? On va demander au joueur une précision et une rapidité extrêmes, et lui envoyer plein d'éléments dangereux à chaque seconde (par exemple, un manic shooter comme *DoDonPachi* ou un beat'them all comme *Devil May Cry*). Au contraire, on veut un jeu poétique, calme, quelque chose tirant plus sur l'émerveillement ? On va plutôt demander de la réflexion, et ménager du temps au joueur pour profiter de l'atmosphère (lco ou *Flower* illustrent bien une telle intention).

Pour l'exemple d'un jeu simple que tout le monde connaît, dans *Super Mario Bros.*, cette étape consiste à dire « On veut un jeu basé sur la précision, le timing et le calcul de trajectoire. Le joueur devra donc courir et sauter par-dessus plein d'éléments dangereux. »

...concrétisée par le gameplay...

Cette définition reste à ce stade très générale. L'expérience voulue va être concrétisée par le gameplay, mais aussi par l'ensemble des éléments artistiques du jeu (graphismes, sons, histoire) et sa structure de progression. Tous les éléments du jeu doivent se répondre, être en harmonie, et le game designer est censé être le garant de cet équilibre. C'est pour ça qu'au fur et à mesure de la production, les besoins en game design deviennent plus spécifiques : côtés mécaniques d'un côté (définitions des règles, réglage précis de chaque composante du gameplay) et côtés artistiques de l'autre (développement du monde, de l'atmosphère, de l'histoire). Je vais me concentrer sur le développement du gameplay, qui suit des processus plus formels que le développement artistique, qui est plus facilement envisageable de manière intuitive.

...une granularité de détails très fine...

En définissant le gameplay, on précise les règles au fur et à mesure jusqu'à une granularité de détails très fine. À haut niveau, on détermine la ou les activité(s) principale(s) que le joueur va faire, quels risques il va devoir traverser pour arriver à quels objectifs, et quelles récompenses il va en tirer. Pour *Mario*, cette étape comprendrait : « Le joueur doit arriver à l'extrémité du niveau dans un temps limité, il peut courir et sauter. S'il saute sur un ennemi, l'ennemi meurt. S'il saute en courant, il saute plus loin que s'il saute en marchant. Etc etc ».

Plus on détaille ces règles, plus on fait des réglages fins pour que chaque événement qui se produit dans le jeu retranscrive précisément l'expérience telle que voulue à la base. Tout est dans les détails. Pour *Mario*, ça consisterait par exemple à calculer au millimètre près la longueur que *Mario* peut parcourir en saut selon qu'il coure ou qu'il marche, afin d'offrir exactement la sensation de saut voulue au joueur, et de pouvoir construire les niveaux à partir d'une mesure de saut précise.

Après, certains jeux s'appuient plus sur la précision de leur gameplay (jeux de combat, de stratégie, de tir notamment) et d'autres sur leur valeur artistique (jeux d'aventure). Chaque production est différente, et le lien entre le gameplay et la narration, ainsi que le temps passé pour développer chacun de ces aspects, variera donc selon le type de jeu.

Il y a des spécialités ?

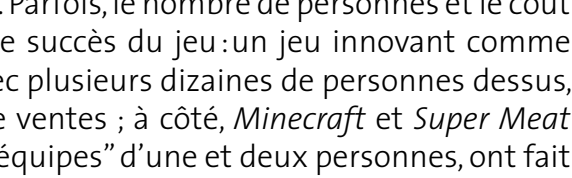
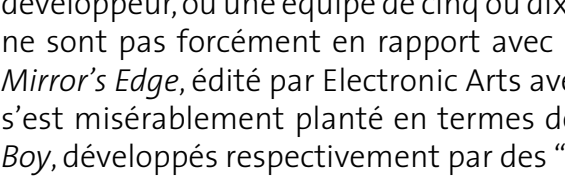
Vue l'étendue du domaine, le game design se divise en plein de spécialités : Level Design (création des niveaux du jeu, qui ont pour but d'exploiter au mieux possible les règles de gameplay), System Design (détermination de systèmes complexes d'interactions entre les ressources à disposition du joueur), Narrative Design (univers, scénario), ergonomie (rendre le jeu compréhensible et intuitif pour les joueurs, adapter chaque élément au public cible), etc. On fait rarement une spécialité toute sa vie, on travaille plutôt sur plusieurs domaines au fil des projets selon ses préférences personnelles.

Et ta définition du game design ?

Tout ça, c'était pour la version académique. En ce qui concerne ma vision personnelle... je vois le jeu vidéo comme un moyen d'exposer des idées, au-delà du simple divertissement. Comme pour le cinéma, c'est bien qu'il existe des jeux juste pour se distraire, mais il faut aussi des jeux au contenu plus profond – et ceci n'est aucunement en opposition avec la notion d'amusement, heureusement. En ceci, ma vision personnelle du game design consiste à utiliser l'interactivité, qui est l'unicité du jeu vidéo par rapport aux autres médias, en synergie avec la narration et la mise en scène pour exprimer des idées. Ça peut être fait de plein de manières : le meilleur exemple est à mon sens lco, dont les thèmes tournent autour du lien à l'autre. Eh bien le gameplay est précisément basé sur ce lien, se basant sur la protection de l'héroïne par le héros, sur leur progression en coopération et sur la communication entre eux. En ceci, autant le gameplay que la narration sont puissamment liés pour porter un même thème, d'une manière qui n'a son équivalent dans aucun autre média. Ça illustre ce vers quoi, à mon sens, le jeu doit tendre.

Finalement, pour moi le game design, c'est arriver à travailler tous les éléments ensemble pour transmettre les émotions et le message le plus forts possibles au joueur. On peut vouloir faire passer énormément de choses différentes via le jeu, mais personnellement, j'aimerais qu'après avoir fini un de mes jeux, certains joueurs se sentent transformés comme je l'ai été par la vision de nombreuses œuvres d'art.

Quelques projets étudiants auxquels j'ai participé à l'ENJMIN



Le métier du jeu vidéo semble très parcellé par une multitude de spécialité, c'est le cas ?

Complètement. Dans une équipe de production, on a 5 corps de métier principaux, qui se divisent eux-mêmes en plein de métiers précis :

- **PRODUCTION** : Les producteurs sont un peu les managers de l'équipe. Ils organisent et mettent à jour le planning, s'assurent du transit des informations et des outils entre les membres de l'équipe. Ils ne mettent pas la main à la pâte à proprement parler ; ils sont là pour organiser le travail des autres de manière à leur permettre de se concentrer dessus sans avoir à gérer des problèmes d'organisation. Un modèle commun dans les équipes importantes est d'avoir plusieurs associés producteurs, chacun en charge d'une partie de l'équipe, sous la responsabilité du producteur, qui chapeaute l'ensemble du projet.

- **DESIGN** : Tout ce qui concerne ce dont j'ai parlé au-dessus, j'en ai déjà assez dit je crois ! De manière globale, on distingue surtout les game designers (mécaniques de jeu), level designers (niveaux du jeu) et la direction créative (expérience de jeu globale, univers).

- **PROGRAMMATION** : Parce que sans programmeur, on ne va quand même pas aller très loin. De manière évidente, ce sont eux qui font que le jeu peut tourner sur une machine, et ne reste pas à l'état d'idées et de dessins sur du papier. Il y a les programmeurs gameplay qui implémentent le fonctionnement du jeu tel que spécifié par les designers, les programmeurs Outil qui créent les outils utilisés par l'équipe pour construire le jeu (un éditeur de niveaux par exemple), les programmeurs qui s'occupent du moteur physique, du rendu graphique, etc.

- **GRAPHISME** : Les graphistes créent évidemment l'ensemble des éléments graphiques du jeu. On pourrait dire que les grands domaines de création graphique comprennent les dessins préparatoires utilisés pour illustrer et fixer l'ambiance du jeu (Concept Artists), les personnages et leur équipement (Character Artists), les décors (Environment Artists), l'animation de tout ce beau monde (Animateurs).

- **SON** : Moins nombreux, les sound designers s'occupent des musiques, effets sonores, et voix. En plus de la création des éléments sonores, ils travaillent en lien avec le game designer et les programmeurs Son sur la manière dont ces éléments sont déclenchés, afin par exemple d'attirer l'attention du joueur sur les événements importants et de ne pas avoir trop de sons qui se déclenchent à la fois.

- **ET... LA SIXIÈME ROUE DU CARROSSE** : Un dernier domaine souvent oublié et ingrat à beaucoup de niveaux, mais pourtant indispensable : l'assurance qualité, ou QA. Ce sont les testeurs qui, idéalement, jouent au jeu tout au long de la production pour trouver les bugs et permettre aux personnes responsables de les réparer. Le boulot a une image assez négative, notamment car c'est celui qui nécessite le moins de compétences techniques, mais il peut constituer encore aujourd'hui une bonne porte d'entrée dans le domaine pour quelqu'un de débrouillard.

...l'organisation dans chaque studio est différente...

La production est chapeauté par un responsable de chaque spécialité, dénommé « lead ». Après, l'organisation dans chaque studio est différente. Plus le studio est gros, plus on est spécialisé et plus le fonctionnement est rigide, mais dans les petites boîtes il y a vraiment moyen de toucher à tout. En l'espace de trois mois dans un studio de vingt personnes, j'avais pu m'occuper de game design, de level design, d'écriture de dialogues, de programmation, d'ergonomie, et de QA.

Après, il y a encore d'autres acteurs qui n'entrent pas dans la production proprement dites : l'éditeur, les chargés de marketing, des relations presse, la localisation, etc.

Pour avoir une idée un peu concrète, les plus gros jeux comme *Grand Theft Auto* ou *Call of Duty* rassemblent bien 200 personnes en même temps en pic de production (sans compter les intervenants extérieurs sur les cinématiques, etc), tandis qu'un petit jeu indépendant peut parfois être fait entièrement par un seul développeur, ou une équipe de cinq ou dix. Parfois, le nombre de personnes et le coût ne sont pas forcément en rapport avec le succès du jeu : un jeu innovant comme *Mirror's Edge*, édité par Electronic Arts avec plusieurs dizaines de personnes dessus, s'est misérablement planté en termes de ventes ; à côté, *Minicraft* et *Super Meat Boy*, développés respectivement par des « équipes » d'une et deux personnes, ont fait un véritable carton qui a permis à leurs géniteurs de lancer leur propre studio.

Trois jeux sur lesquels j'ai pu travailler : Final Fantasy XI, Winter Voices, Game of Thrones



Comment se sont passées ta fin d'études et tes premières recherches de travail ?

J'ai un parcours un peu atypique, vu que j'ai eu deux fins d'études ! J'avais fait de la programmation et j'étais en cursus game design dans une école d'art, quand j'ai eu une opportunité d'emploi chez Square Enix sur *Final Fantasy XI*. Passionné de RPG, et vu que l'école ne me convenait pas, le choix a été vite fait. Ça a vraiment été un coup de bol, une histoire d'en arriver au bon endroit au bon moment – et mon implication lors de mes années de lycée dans certains projets liés au travail demandé a fait la différence.

En revenant en France, je pensais qu'avec ce nom sur mon CV, ça suffirait pour trouver du boulot dans le jeu vidéo. Mais j'avais travaillé dans le QA et la localisation, domaines assez éloignés du game design, et j'avais un peu trop présumé de l'attention que me porterait les recruteurs. Donc après 8 mois en tant que tester QA chez Darkworks, j'ai compris qu'il me faudrait un peu plus d'expérience dans le game design pour y arriver facilement une place. Donc j'ai repris des études à l'ENJMIN, qui comporte un cursus juste génial. Dans tous ses aspects positifs comme négatifs, il prépare très bien à une production de jeu, et est suffisamment réputé en France pour y trouver du travail sans trop de difficulté.

Le jeu vidéo est un très petit milieu, on recroise tout le temps les mêmes têtes. C'est donc pour trouver son premier boulot que c'est difficile. Les métiers se font, l'expérience s'accumule et les portes s'ouvrent au fur et à mesure.

Comment te présentes-tu ?

Comme je le disais, quand on me demande ce que je fais comme métier, je dis que les gens game designer, ce qui consiste à travailler sur l'histoire et les règles du jeu. Les gens répondent toujours soit « Ah, tu travailles dans le jeu vidéo, donc tu programmes ? », soit « Ouah, tu dois jouer toute la journée, le boulot de rêve ! ». C'est toujours marrant de voir les deux mêmes clichés dans la tête de la plupart des non-joueurs. Donc non, il n'y a pas que des programmeurs et des testeurs dans le jeu vidéo, tester un jeu n'est pas « jouer » puisque c'est bien plus fastidieux que ça, et un bon jeu nécessite une réflexion très poussée et sérieuse pour bien marcher. Paradoxal pour quelque chose avec lequel on doit s'amuser, au final !

As-tu eu des désillusions par rapport à l'idée que tu faisais du métier ?

Certains éléments sont décevants. Premièrement, c'est typique à la France même si on n'est sans doute pas les seuls dans ce cas-là, on se rend rapidement compte que les salaires sont bas, du fait entre autres qu'il y a beaucoup de personnes sur le marché – et toutes les entreprises n'ont pas le même respect envers leurs employés et leurs stagiaires. De plus, le jeu vidéo est un modèle de production qui nécessite beaucoup de monde en deuxième moitié de projet, mais très peu au début. On travaille donc beaucoup sur la base d'un projet, et il faut souvent repartir à zéro et retrouver du travail une fois celui-ci terminé. Clairement, si on recherche l'argent et la sécurité de l'emploi, c'est un domaine à oublier tout de suite.

Le jeu vidéo se fait aussi sentir par des deadlines de production très courtes, ne permettant pas la liberté créative qu'on s'imagine en arrivant. Il faut travailler vite, savoir aller à l'essentiel. La moindre erreur coûte cher et il faut choisir ses combats si on souhaite voir certains aboutir.

Enfin, d'un avis personnel, le jeu vidéo prend actuellement une tournure plutôt déprimante : les petits jeux pour le grand public, vite créés, vite joués, vite oubliés, prennent rapidement le pas sur les productions ambitieuses et plus profondes qui furent le modèle classique des dernières décennies. Les nouveaux médias et l'ouverture vers un large public amènent dans beaucoup de cas une perte de qualité au niveau artistique, pour gagner de l'argent facile en revendant du divertissement débilé et cheap au grand public.

...heureusement...

Mais heureusement, tout n'est pas noir et des éléments intéressants naissent déjà de ce même terrain, notamment la possibilité pour des indépendants de diffuser des jeux originaux beaucoup plus facilement, ainsi qu'une diversité dans les médias et les modes de production qui permettent une certaine créativité. Tout va très vite, mais on voit toujours, pour dix utilisations sans intérêt de la dernière technologie à la mode, une utilisation innovante qui fait penser, « OK, malgré tout, ça va continuer ».

Et surtout, derrière tout cela, il y a tellement d'aspects géniaux. L'ambiance d'un studio de développement, les rencontres passionnantes, la diversité du travail et des projets, le sentiment d'apprendre constamment, participer à la création de quelque chose qui transportera les gens. C'est finalement pour tout ça plus que pour l'aspect matériel qu'on choisit ces métiers, et si c'était à refaire, je ne changerais rien.

Les recherches de design par les artistes, étape indispensable

As-tu rencontré de vraies difficultés ?

J'ai dû, au début, corriger rapidement mon relationnel. Les deadlines rendent le travail stressant, et une équipe typique comporte pas mal d'egos forts... dont le sien propre, ce qui nécessite une attention de tous les instants. Sans avoir le sentiment de ne rien plus sur un champ de mines, on travaille constamment en équipe, et il faut savoir donner et recevoir la critique de la bonne manière.

As-tu quelques conseils à donner à ceux qui veulent faire ce métier ?

Il y a quelques points clés indispensables à travailler avant et pendant la pratique du métier, autant en citer quelques-uns.

- **POLYVALENCE** : Vous l'aurez compris via la description du métier, on ne peut se cantonner à une seule compétence, et encore moins espérer pouvoir passer son temps enfermé dans sa tour d'ivoire à imaginer ses univers et ses histoires tandis que de diligents serveurs les exécuteront. On met la main à la pâte, et une sensibilité artistique et technique sont importantes. Logiciels de graphisme, programmation, et même de bureautique (Excel est un outil surpuissant dès lors qu'on se penche un peu en détail dessus), ainsi qu'éditeurs de jeu (Unity, Unreal) sont des cordes à avoir à son arc.

- **PROJETS PERSONNELS** : Avoir des idées, c'est bien ! Mais la première chose qu'on apprend, c'est que n'importe qui peut pondre cinq bonnes idées dès le saut du lit. L'important, c'est d'être capable de les concrétiser. Pour ça, apprendre la technique est indispensable, et le mieux c'est de s'entraîner en faisant ses propres projets (c'est encore mieux en équipe). Avoir un bon projet à montrer, ça vaut mieux que cent idées éphémères.

- **APPRENDRE PAR SOI-MÊME** : C'est un domaine où il faut de la créativité, mais où il faut aussi se tenir à jour, et travailler ses compétences sur son temps libre – il y a tout le temps quelque chose à apprendre. Se tenir au courant de l'actualité, développement, mais aussi s'entraîner sur des logiciels, lire des publications pro (Game Developer Magazine, Gamasutra). Surf, aller visiter la connaissance plutôt que la laisser venir à soi. Même la plupart des écoles supposent qu'on a déjà un certain bagage avant d'arriver.

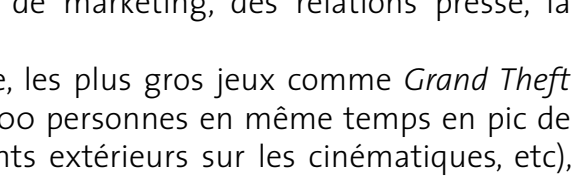
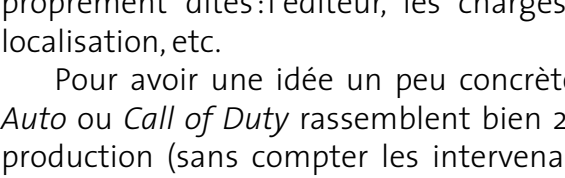
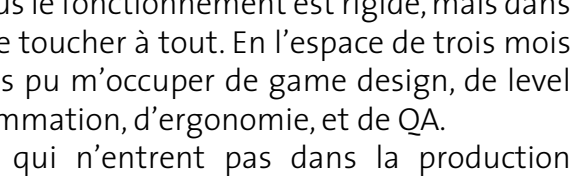
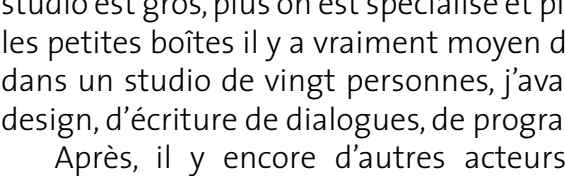
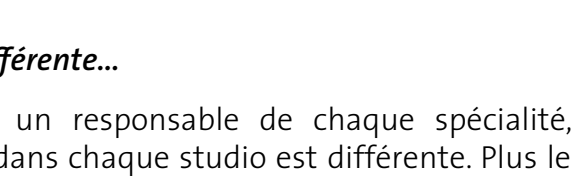
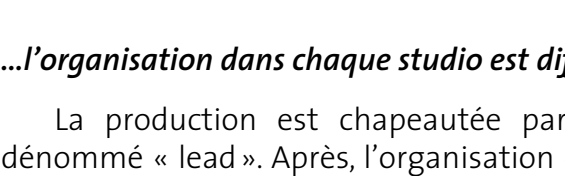
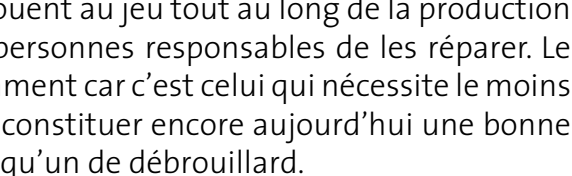
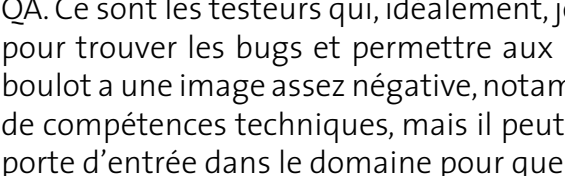
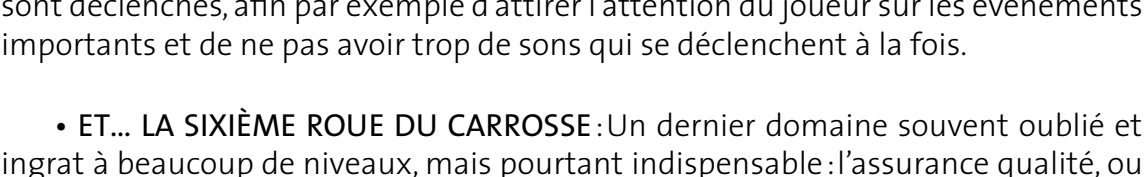
- **JOUER** : Bien évidemment. Jouer aux jeux qui nous passionnent pour connaître son domaine de prédilection à fond, mais aussi savoir sortir de sa zone de confort et tester des choses qui ne nous attirent pas forcément. Il y a toujours un lien intéressant à faire, et l'ouverture d'esprit permet de cultiver sa créativité. Ça vaut aussi pour la culture en général : il est indispensable de s'intéresser à d'autres domaines artistiques, comme le cinéma ou la littérature.

- **HUMILITÉ** : On a facilement tendance à se croire très fort dès lors qu'on a quelques bonnes idées. Mais le jeu est rempli de personnes qui ont des idées aussi bonnes voire meilleures, et on rencontre toujours des gens qui ont beaucoup à nous apprendre.

- **ÉCOLES** : Une école spécialisée dans le jeu est aujourd'hui la voie classique pour y entrer, mais à part l'ENJMIN la France ne compte que des écoles privées, et il faut se méfier avant de balancer 20.000€ pour trois ans d'études. La moitié des écoles ne sont pas aussi réputées et compétentes qu'elles veulent bien vous le dire. Renseignez-vous avant, auprès d'anciens élèves, sur des forums...

- **RÉSEAUTER** : Un constat déprimant (avis perso, là encore) mais vrai : l'industrie marche beaucoup au contact, et plus vous connaissez de gens, plus vous avez de chances de réussir. N'hésitez pas à participer aux événements, aux salons, à aller parler aux gens, vous intéresser à ce qu'ils font, et leur montrer votre travail. Donnez un coup de main quand vous le pouvez. Prenez des nouvelles. Au fil du temps, vous vous construisez un réseau bénéfique autour pour vous que pour les gens qui en font partie.

Un des travaux du GD : la documentation



Ton folio est en anglais, on peut travailler dans cette branche sans parler anglais ?

On ne va pas passer par quatre chemins : non, tout simplement. Sans non plus devoir parler avec le plus parfait accent british, le minimum est de lire l'anglais sans souci et pouvoir tenir une conversation basique. Beaucoup d'acteurs importants du domaine sont anglophones. Si on veut se former, toutes les conférences sont en anglais. On demande souvent de lire des docs en anglais, même à postes débutants. Quasiement toutes les annonces d'emploi mentionnent « Anglais obligatoire », ou ne le mentionnent pas tellement c'est évident.

Bref, inutile d'en rajouter. Alors pour ceux qui voudraient bosser dans le jeu mais ne se sentent pas encore très sûrs d'eux dans la langue de Shakespeare, une solution : apprenez la langue comme je l'ai fait, jouez à vos jeux en anglais !

- Thomas Planques

thomas.planques@gmail.com

<http://www.thomas-planques.com/>

Merci à Corey pour m'avoir donné l'occasion d'écrire cette interview !