

Gobelins Paris

LE LEVEL DESIGN POUR GUIDER LE JOUEUR

Axel MARION

DN MADe mention numérique
2024/2025

Sommaire

Abstract	3
Introduction	4
Structurer le Parcours du Joueur à Travers l'Architecture	5
Textures, Éclairage et Signaux pour Guider le Joueur	7
Les IA comme guide et défi	9
Conclusion	11
Annexe	12
Bibliographie et vidéographie	17

Abstract

This paper examines the importance of Level Design in terms of helping a player to find their way in a first person shooter game. Level Design is the work of creating maps for the player. It aims at keeping the players engaged with fluent maps and a certain liberty of actions.

I found this topic when I saw a video that talks about Level design. It allows to give indirect tips to the player. This method is similar to a lot of video games that I play. In parallel, I searched about the Level design and discovered that architecture, texture and AI are of similar importance in order to help the player.

Level design is the art of drawing the attention of the player in the right direction. using the architecture, the light and the color of specific elements and the IA. This is an important element for survival of the game when players enter a video game world.

Introduction

Un level designer gère la mise en place d'un niveau ou d'une carte en fonction des éléments de game design ¹ (gameplay ²),. C'est donc le level designer qui décide du rythme des niveaux tout en anticipant les émotions et le comportement que le joueur va ressentir pour garantir une expérience de jeu amusante et immersive. Le joueur étant libre avec le personnage qu'il incarne, sur un niveau nous devons lui indiquer comment et où être pour qu'il ressente ce que le level designer a voulu lui transmettre.

Nous pouvons nous demander comment le joueur est guidé par le Level Design dans un jeu vidéo, plus particulièrement dans les jeux à la première personne ?

Nous allons répondre à cette question en regardant l'architecture des niveaux, puis nous verrons l'importance des textures et de l'éclairage dans un niveau puis pour terminer, la vie qui est apportée dans le niveau par les interactions effectuées.

¹ game design : Regroupant les éléments d'un jeu vidéo qui sont l'intrigue et la façon dont on y joue, le gameplay est au cœur du design.

² gameplay : caractéristiques d'un jeu vidéo, telles que son intrigue et la façon dont il est joué, par opposition aux graphismes et aux effets sonores.

Structurer le Parcours du Joueur à Travers l'Architecture

Premièrement dans la création d'un niveau, un level designer va faire des plans 2D en vue du dessus pour faire l'architecture globale d'un niveau. Nous faisons un plan en vue du dessus pour avoir une vue d'ensemble du niveau pour pouvoir prévoir ce qu'il faudra faire après avoir fait l'architecture comme nous le dit Alexander K. dans *in better pursuit of level design*. Avec ce plan, nous pouvons tracer le chemin que nous voulons que le joueur prenne, en voulant garder une cohérence dans l'architecture globale du niveau, puis après l'avoir fait, nous nous occupons des parcelles de ce niveau où l'architecture va pouvoir guider le joueur dans son gameplay. Nous pourrions voir ça, comme créer des couloirs où nous allons placer le sol et les murs en les laissant dans une couleur uniforme. Nous allons prendre l'exemple de la création d'un couloir. Pour l'architecture de ce couloir il nous faudra un sol, deux murs et un plafond. Nous pouvons rajouter des salles sur le côté dans lesquelles on mettra des éléments visuels ou/et interactifs. Par exemple, dans Titanfall 2 où nous avons une palette de mouvements assez variée, notamment un double saut et la possibilité de courir sur les murs. Cela se ressent dans le level design où ils ont fait des grands espaces là où le joueur doit se déplacer. Pour laisser au joueur la possibilité d'utiliser les murs pour se déplacer lors des combats, les murs doivent être facilement accessibles et pratiques pour lui, mais aussi lorsque le joueur est forcé d'utiliser ces mouvements, le level designer a mis un trou là où le joueur doit aller pour qu'il n'ait pas d'autre choix que de les utiliser pour continuer le niveau cela lui rappelle qu'il a ces deux mouvements à disposition lors de la suite de son aventure. Alors que, dans Mirror's edge, qui n'est pas un Fps comme les autres, où le but final n'est pas de combattre nos ennemis mais de les fuir le plus rapidement possible, L'architecture ne va pas guider les joueurs quand ils commencent le jeu mais quand ils ont assimilés le gameplay particulier, car dans Mirror's edge nous avons un obstacle mais plusieurs chemins possibles, prévus par le level designer (voir annexe), pour surmonter l'obstacle, certains chemins sont plus faciles à emprunter et d'autres sont plus compliqués mais ils permettent au joueur d'aller plus vite dans les niveaux ce qui rend le jeu plus satisfaisant et plus plaisant à jouer. Le joueur a un sentiment de progression et de découverte quand il découvre un nouveau moyen pour passer l'obstacle plus rapidement. De plus, cela renforce l'immersion car il incarne Faith, le personnage principal, car le joueur expérimenté n'a pas besoin des aides que le jeu donne au joueur débutant.

Nous pouvons voir également que l'architecture permet de guider à la fois dans le chemin mais aussi dans le gameplay, comme dans Portal car les niveaux (salles de test) nous forcent à comprendre et maîtriser les mécaniques particulières du gameplay ce qui nous fait progresser dans l'intégralité du jeu. Nous pouvons prendre comme exemple la salle de test 10, qui dès notre entrée dans la salle, nous montre la sortie de la première partie de ce niveau mais dû à la présence de la

première marche qui est trop haute nous sommes obligés d'utiliser le gameplay des portails pour passer cette première partie de la salle. Puis dans la deuxième partie, le joueur doit placer un portail dans le fond du trou en le traversant, le joueur apprend une nouvelle mécanique sur le gameplay des portails qui permettra au joueur de progresser dans le jeu en l'amenant dans la troisième partie de la salle n°10 qui nous permet d'appliquer ce que nous venons d'apprendre. Mais après avoir fait l'architecture du niveau, nous devons ajouter des textures pour que le jeu ait sa propre identité visuelle ce qui va nous donner d'autres moyens d'orienter le regard du joueur pour lui montrer ce qu'il peut faire et où il doit aller.

Textures, Éclairage et Signaux pour Guider le Joueur

Après avoir fait l'architecture de notre niveau, nous ajoutons des textures et des éléments visuels pour donner une cohérence à l'environnement, ainsi qu'une identité visuelle à notre niveau, cependant cela peut rendre le chemin moins visible contrairement à la phase de création de l'architecture. Dans ce cas, nous pouvons encore le guider avec des changements de couleur ou des contrastes avec l'environnement pour mettre en évidence les éléments que le joueur doit utiliser, comme l'exprime Wadstein, E. dans *Artistic techniques to influence navigational behavior in 3D-Games*. En reprenant notre exemple du couloir, nous pouvons mettre des couleurs différentes sur nos murs, une texture de plancher et mettre des tableaux sur les murs, nous pouvons aussi mettre un symbole de suite au-dessus de la porte au fond du couloir. Par exemple dans *Mirror's Edge* le joueur a une aide, appeler "vision urbaine", qui change la couleur des objets en rouge pour indiquer au joueur qu'il peut l'utiliser pour progresser dans le niveau, cela lui permet de voir le chemin le plus facile pour progresser. Cependant le joueur peut ressentir une frustration car ce chemin n'est pas le plus rapide et dans *Mirror's Edge* avoir de la vitesse est importante car le jeu entier a une ambiance de course constante. Alors que dans *Titanfall 2* les éléments ne changent pas de couleur pour l'indiquer le chemin mais ils ont une texture contrastée et peuvent varier avec l'environnement pour guider le regard du joueur, lui montrer ce que l'on peut utiliser pour progresser. De plus, quand le joueur est dans le feu d'un combat, il est préférable pour son confort de ne pas avoir un surplus de stimulation visuelle qui rendrait l'expérience désagréable, dû à une faible compréhension de ce qu'il se passe autour de lui.

Pendant que nous texturons notre niveau nous ajoutons aussi des lumières. La lumière nous permet de voir ou de ne pas voir les éléments du niveau. Pour reprendre notre exemple du couloir, nous pouvons mettre des lumières uniformes sur toute la longueur du couloir pour permettre de voir l'intégralité du couloir, nous pouvons voir ça dans *Mirror's Edge* qui a des environnements très lumineux, ce qui nous permet de voir facilement le changement de couleur que nous apporte la vision urbaine. Ou comme dans *Doom Eternal* qui a un éclairage dans des tons majoritairement rouges ce qui fait un contraste avec les chemins de lumière verte comme nous exprime aussi Wadstein, E. dans *Artistic techniques to influence navigational behavior in 3D-Games*. Ce qui permet de mettre en évidence des éléments utilisables pour progresser ou utiliser des lumières pour montrer un chemin. Nous pouvons voir ces chemins de lumière dans *Doom Éternel*, car la lumière verte est toujours un indicateur de la présence du chemin à emprunter pour continuer, ou une porte avec une lumière rouge pour indiquer que la porte est bloquée et qu'elle pourra s'ouvrir plus tard, quand la porte est empruntable, les lumières rouges deviennent vertes. Ou encore dans *Titanfall 2*, les éléments importants pour la progression du joueur sont en surbrillance bleu ou orange

c'est-à-dire que nous pouvons interagir avec. Après avoir texturé notre niveau, nous devons l'animer et le rendre plus vivant avec des scripts et des IA.

Les IA comme guide et défi

Dans un niveau, il y a des Intelligences Artificielles (IA ³) ou des éléments animés pour rendre le monde plus vivant et plus immersif, donc en fonction de l'histoire dans le niveau ou de la quête à effectuer, le joueur peut avoir la possibilité d'être guidé par une IA comme nous le montre Alexander K. dans *in better pursuit of level design*. Pour notre couloir, nous pouvons faire des IA qui vont nous guider dans celui-ci comme des guides de musée, ou encore des IA qui se tiennent debout devant les tableaux pour nous inciter à les observer. Nous pouvons le voir dans le tutoriel de Mirror's Edge où les éléments que nous devons utiliser deviennent rouge mais en plus, dans ce niveau nous avons Céleste, une intelligence artificielle, qui nous montre le chemin à prendre. Nous pouvons aussi constater ce principe de guidage dans le jeu Titanfall 2. Dans ce jeu, quand le joueur a un passage de parcours difficile, il est aidé d'un hologramme du personnage qui effectue le parcours, ce qui nous permet de comprendre le chemin à prendre, cela permet au joueur de comprendre à quel moment il doit utiliser ses compétences de déplacement.

Cependant les Intelligences Artificielles ne sont pas là que pour nous guider dans un niveau, mais c'est surtout utiliser pour donner de la difficulté au joueur. Nous pouvons aussi faire en sorte que le joueur fuit une ou plusieurs Intelligence Artificielle toute la durée du niveau, il peut prendre le chemin le plus logique ou qu'il n'emprunte pas un chemin car un ennemi invincible ou trop puissant pour le vaincre sur l'instant comme IronEqual nous le fait comprendre dans *PRACTICAL GUIDE ON FIRST PERSON LEVEL DESIGN*. Si nous voulons faire ça pour notre couloir, nous pouvons imaginer que nous nous sommes introduits dans ce couloir et que nous devons échapper à un agent de sécurité qui est entrain de nous poursuivre. Nous pouvons voir cela dans Ghost Runner 2. Lors de la mission *Quelque chose se cache dans le sable* où le joueur doit faire face à un ver de sable géant, cela nous pousse à analyser l'architecture et les textures pour prendre une décision sur le chemin que nous devons prendre. Nous pouvons aussi voir ça dans Aliens Isolation, pas pour prendre le bon chemin mais pour forcer à utiliser d'autres mécaniques de son gameplay. Car l'Alien va s'adapter au gameplay que fournit le joueur lors de sa partie. Mais aussi dans mirror's edge, dans des missions, nous sommes pourchassés par la police, le joueur doit fuir le plus rapidement possible ce qui nous force à penser au chemin le plus rapide avec les mouvements que l'on peut faire, ou d'éviter un chemin à cause de ces ennemies.

³ L'IA dans le jeu vidéo fait référence à des algorithmes informatiques qui créent des comportements réactifs, adaptatifs ou intelligents chez les personnages non jouables (PNJ) et les environnements de jeu.

De plus, il peut y avoir des zones où nous ne devons pas aller. Elles vont être des zones extrêmement dangereuses pour le joueur et pour l'inciter à ne pas passer par ces lieux et il faut trouver une alternative qui sera montrée par l'architecture et la lumière comme nous l'explique Alexander K. dans *in better pursuit of level design*. Si nous reprenons encore notre couloir, nous pouvons mettre des gardes devant des couloirs ou des portes pour inciter à ne pas rentrer. Nous pouvons voir dans Mirror's edge où nous avons des salles avec pleins de policiers qui sont censés dissuader le joueur de tous les affronter car notre personnage n'a pas un gameplay pour des combats mais un gameplay basé sur la vitesse et la fuite des adversaires.

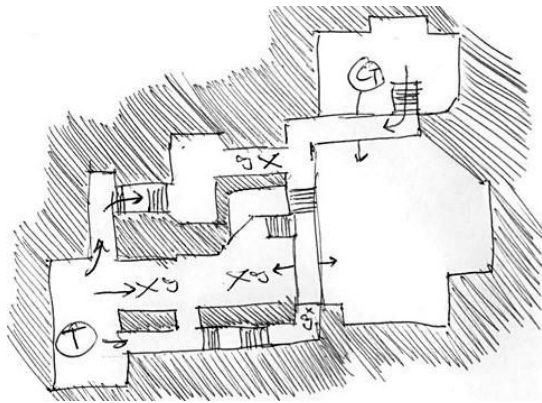
Conclusion

Pour conclure, nous avons vu que le but du level design est de faire ressentir de l'amusement au joueur. Pour cela, nous avons regardé comment le level designer fait pour éviter de se perdre dans un niveau tant en terme de direction qu'en terme de gameplay.

Nous avons vu que cela passe par l'architecture avec une longue vue sur le niveau pour l'aspect direction et pour l'aspect gameplay, exemple: c'est de permettre au joueur d'accéder au mur si celui-ci peut courir dessus ou mettre des toits un peu plus bas que la hauteur de saut maximal afin qu'il puisse escalader plus facilement. Puis nous avons vu les éléments visuels comme les changements de couleur des objets ou les lumières qui permettent de voir les informations des textures et ces changements de couleur ou qui mettent en valeur un chemin. Nous avons regardé les éléments permettant de donner vie au niveau où nous avons vu que les IA peuvent nous faire fuir un chemin, comme un lieu mais elles peuvent aussi nous guider sur des lieux spécifiques.

Nous pouvons aussi nous demander ce qui a permis au level design de s'adapter au gameplay du jeu qu'il est en train de créer ? Ou, pourquoi le level designer veut faire ressentir de l'amusement au joueur ? Comment faire un level design qui ne sorte pas le joueur de son immersion tout en le guidant convenablement ?

Annexe



“The idea is to create a more detailed version of the bubble diagram that gives a more accurate image of how the entire level will look and connect.

Planned combat encounters, platforming sections, etc. should be fleshed out a bit and you should indicate roughly how many enemies and the like each room will have.

Here you can also write down some notes like “The player will fight 1 wave of enemies and a turret, then 1 wave when

the player has the turret ”

levels design in pursuit of better levels, Alexander Keller, these, 23 mai 2020

nous pouvons voir ici, l'importance d'un plan pour prévoir les déplacement du joueur comme il nous est montré dans cette vidéo aussi :

[▶ Level Design Cover 101 - Placement & Mindset](#)



“Arland”: The first part Mirror's Edge's first level

1. Use the easy, suggested route and use a springboard (the red pipe)
2. Jump over on the right from the little chimney-thing
3. Wallrun then wall jump from the wall on the left
4. Go to the middle roof on the left and jump over the fence from there

“

PRACTICAL GUIDE ON FIRST PERSON LEVEL DESIGN, IronEqual, Aug 11, 2017, medium

nous pouvons voir les différents chemins mis à disposition dans mirror's edge.

“In many games it has even gotten to the point where in-game guiding elements (see image below for example) [...] are almost mandatory since reading the environment can be difficult.”



levels design in pursuit of better levels, Alexander Keller, these, 23 mai 2020
nous pouvons voir que c'est corde indique que le joueur peut escaladé le mur

“ A variation of the micro landmark is signposting. It's essentially a more direct form of landmarking that speaks more directly to the player and typically makes less sense in the context of the game world. ”

levels design in pursuit of better levels, Alexander Keller, these, 23 mai 2020

“ Lighting The lighting would be used in such way where one path is lit in a distinct way.

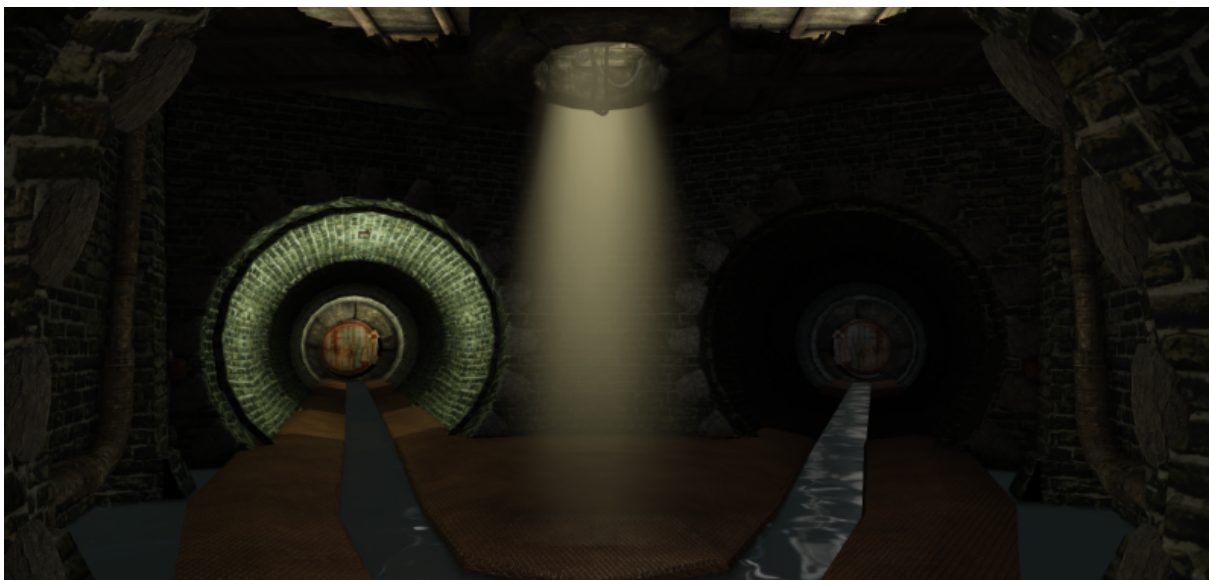


Figure 3.7: Showing the design of the level containing lighting as its artistic technique

Geometry The geometry would consist of different meshes that are suitable

for the environment and setting. These meshes would make a path less accessible and the test-player will have to navigate around these meshes to proceed.



Figure 3.8: Showing the design of the level containing geometry as its artistic technique

Texture The texture would consist of a simple sign, with text and a arrow, creating a statement that one path would be the correct way to proceed.

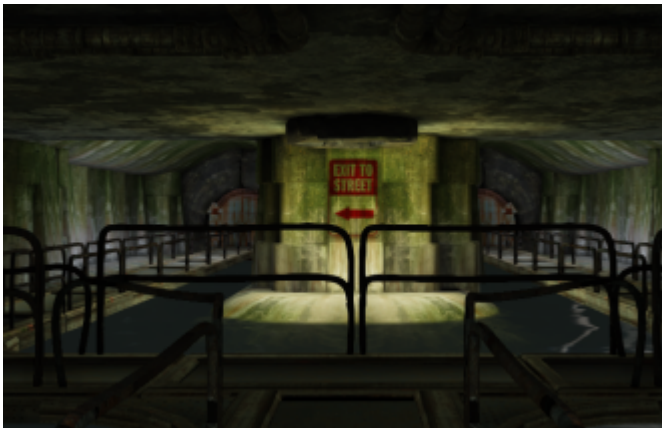
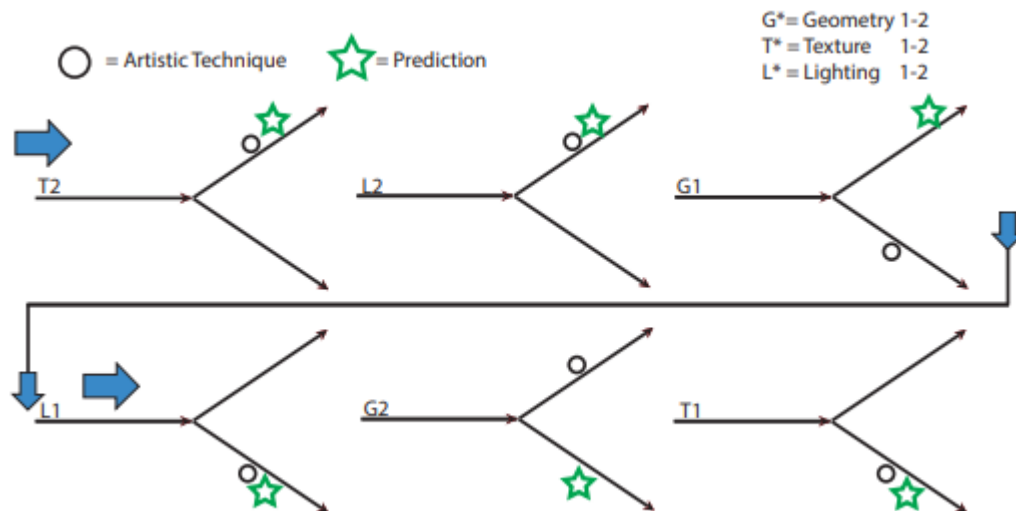
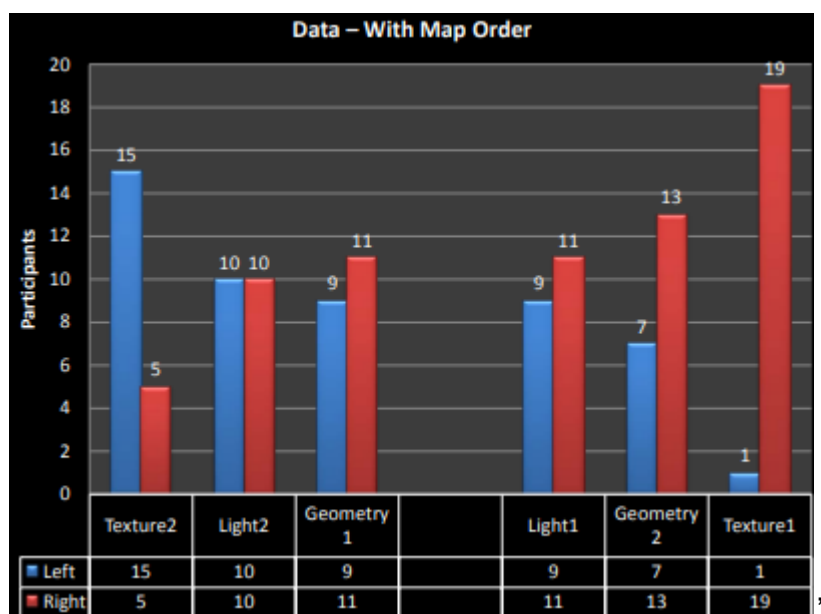


Figure 3.9: Showing the design of the level containing texture as its artistic technique



Overview of levels, with artistic techniques and predictions. The order of the levels were determined by a simple randomization. Each level would be repeated once, when repeated the level would be mirrored. "*" = 1 or 2, which distinguishes the repeated level.



The overall result of each level with an artistic technique

Wadstein, E., *Artistic techniques to influence navigational behavior in 3D-Games*, Thèse de Bachelor, Blekinge Institute of Technology, School of Computing.

nous pouvons voir que l'influence qu'apporte les textures, la géométrie du lieu et

l'éclairage pour indiquer un chemin.

“ Light - Dense vegetation and natural sunlight breaking through trees to grab player attention. Lanterns or small fires in urban and camping areas.

Colour - ColourRepeating — white on a green forest background. Contrasting textures of paths and ground to lead player ”

“ This is effectively just you guiding the player away from an area by making it seem dangerous or uninviting: “Nope, I can't/shouldn't go here”.

It functions in a similar manner to visual language in that it uses (negative) affordance or other forms of visual communication the player understands or is taught. ”

“Guiding with NPCs like humans, animals and the like can be really effective. This is because they generally have high saliency (attention grabbing) because they combine both Top-down and Bottom-up saliency.“

levels design in pursuit of better levels, Alexander Keller, these, 23 mai 2020

“ Cover is about providing... cover (yay!) to the player(s), but can also be used to hide informations from them. It's called occlusion.

Cover and occlusion naturally happen whenever you put some solid object on your map, like a wall. You can't shoot or see through them. You can create cover/occlusion with verticality (like the canal in the Bad Company 2 screenshot above), but also less tangible ones with lights, shadows, sounds, etc.”

PRACTICAL GUIDE ON FIRST PERSON LEVEL DESIGN, IronEqual, Aug 11, 2017, medium

Bibliographie / vidéographie

Tempini, M., *Guiding with a Soft Touch : Directing Players in Nonlinear Levels Without UI*, Press Start, vol. 5, no. 2, 2019.

<https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/129>

Wadstein, E., *Artistic techniques to influence navigational behavior in 3D-Games*, Thèse de Bachelor, Blekinge Institute of Technology, School of Computing, may 2013

<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:829676/FULLTEXT01.pdf>

Totten, C. W. , *Architectural Approach to Level Design*, CRC Press, 2019.

https://students.aiu.edu/submissions/profiles/resources/onlineBook/V4f4R6_architecture%20level%20design.pdf

game design theory and practice, Noah Falstein, 2005

<https://edugieccip.sharepoint.com/:b:/r/teams/-fichiertransfer/Documents%20partage/General/memoir%20dossier/5-game-design-theory-and-practice.pdf?csf=1&web=1&e=Q13dll>

levels design in pursuit of better levels, Alexander Keller, these, 23 mai 2020

<https://heystack.com/doc/345/ld---in-pursuit-of-better-levels>

Design patterns in FPS level, Kenneth Hullett Jim Whitehead

[Design patterns in FPS level.pdf](#)

Level Design for Games: Creating Compelling Game Experiences.,

[_OceanofPDF.com_Level_Design_for_Games_-_Phil_Co.pdf](#)

Composition techniques and player direction , Lewis Gunson, June 25, 2013

<https://shapeofplay.wordpress.com/2013/06/25/composition-level-design/>

A Beginner's Guide to Designing Video Game Levels, Mike Stout,

<https://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/a-beginners-guide-to-designing-video-game-levels--cms-25662>

The Mirror's Edge Creating a dynamic games course that reflects industry practices and manages student expectations. Richard Hurford Jessica LaCombe Adam Martin

https://edugieccip.sharepoint.com/:b:/t/-fichiertransfer/EdzS_q-7Q9VMqdYUXEQTrRYBVJzYbJ_BscylrIsYOiMxBw

Retro Evolved: Level Design Practice exemplified by the Contemporary Retro Game
Fares Kayali et Josef Schuh

<https://edugieccip.sharepoint.com/:b:/t/-fichiertransfer/EW00F4qAzmhAs9ojXEfNUNIBp6lJPzhL-jhEG9ByW8klwg>

Level Design Process #01: Cube to Temple, Amin Montazeri January 29, 2024
<https://www.gamedeveloper.com/design/-level-design-process-01-cube-to-temple>

Book Excerpt: Game Design Workshop, 5th Edition Tracy Fullerton, April 18, 2024
<https://www.gamedeveloper.com/design/book-excerpt-game-design-workshop>

Level Design Compare: FPS vs TPS Games, Liu Xinyan, March 25, 2024
<https://www.gamedeveloper.com/design/level-design-compare-fps-vs-tps-games>

Unity Level Design: Building Amazing Levels, Bruno Lorenz, Jul 26, 2024
<https://medium.com/@brunolorenz98/unity-level-design-building-amazing-levels-55d6ef743e2f>

PRACTICAL GUIDE ON FIRST PERSON LEVEL DESIGN, IronEqual, Aug 11, 2017, medium
<https://medium.com/ironequal/practical-guide-on-first-person-level-design-e187e45c744c>

Le level design, 2013, Lou Lubie
<https://www.forum-dessine.fr/tutoriels/level-design>

Level design for beginners: paths, secrets and shortcuts, March 29, 2021, Pavlo Skoroplyas
<https://kreonit.com/idea-generation-and-game-design/level-design-for-beginners/>

What is Level Design? And How Do You Learn It?, Alexander Brazie
<https://gamedesignskills.com/game-design/level-design/>

A Practical Guide to Level Design: From Theory to Practice, Diplomacy and Production, Benjamin Bauer,
<https://www.goodreads.com/book/show/63243458-a-practical-guide-to-level-design>

LEVEL DESIGNER - FICHE MÉTIER
<https://www.isart.fr/metier-level-designer/>

Level Design Challenges & Solutions - Mirror's Edge, Electronic Arts / DICE ,23 août 2010
<https://fr.slideshare.net/slideshow/e-silli-taome/5039380>

PRACTICAL GUIDE ON FIRST PERSON LEVEL DESIGN, Niels Tiercelin, August 15, 2017

<https://www.gamedeveloper.com/design/practical-guide-on-first-person-level-design>

Titanfall 2 - Mission 03 - "Into the Abyss", David Shaver

https://www.davidshaver.net/portfolio_titanfall2_boomtown.html

Effect & Cause — Titanfall 2's Masterclass in Video Game Level Design, Casey Evans, Sep 4, 2024

https://medium.com/@CaseyEvans_effect-cause-titanfall-2-masterclass-in-video-game-level-design-9ba31a0bf8a8

Creating a Single-Player Combat Space, By PeteEllis, May 9, 2016

<https://www.mapcore.org/articles/development/creating-a-single-player-combat-space-r80/>

Intelligence artificielle dans le jeu vidéo, 24 septembre 2024,

https://fr.wikipedia.org/wiki/Intelligence_artificielle_dans_le_jeu_vid%C3%A9o

IA dans le Jeu Vidéo,

<https://www.globant.com/fr/tech-terms/ia-dans-jeu-video#:~:text=L%27IA%20dans%20le%20jeu%20vid%C3%A9o%20fait%20r%C3%A9f%C3%A9rence%20%C3%A0%20des,et%20les%20environnements%20de%20jeu.>

L'histoire des FPS, septembre 2024

https://www.senscritique.com/liste/l_histoire_des_fps/59576

Pourquoi dire que Dishonored est un jeu d'infiltration ?, CrazyCat25000, 01 janvier 2018

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-36-54693691-1-0-1-0-pourquoi-dire-que-dishonored-est-un-jeu-d-infiltration.htm>

gameplay, 01/12/2018

<https://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=https%3A%2F%2Fen.oxforddictionaries.com%2Fdefinition%2Fgameplay#federation=archive.wikiwix.com&tab=url>

Le parkour parfait de Mirror's Edge continue d'influencer les développeurs de jeu 15 ans plus tard, Mat Olson, 29.07.2024

<https://store.epicgames.com/fr/news/how-the-perfect-parkour-of-mirror-s-edge-continues-to-influence-game-developers-15-years-later>

Jeu :

Mirror's edge :

Développeurs : DICE, EA Mobile, IronMonkey Studios

Date de sortie initiale : 11 novembre 2008

Genres : Jeu de tir à la première personne, Jeu d'action-aventure, Adventure

Alien isolation :

Développeurs : Creative Assembly, Feral Interactive

Date de sortie initiale : 6 octobre 2014

Genres : Survival horror, Jeu de tir à la première personne, Jeu d'infiltration, Jeu vidéo de réflexion, Jeu d'action-aventure

Portal :

Développeur : Valve Corporation

Date de sortie initiale : 10 octobre 2007

Genres : Jeu vidéo de réflexion, Jeu de tir à la première personne, Jeu de plates-formes

Titanfall 2 :

Développeur : Respawn Entertainment

Date de sortie initiale : 28 octobre 2016

Genres : Jeu de tir à la première personne, Jeu de plates-formes, Jeu d'aventure

Doom Eternal :

Développeurs : id Software, Panic Button

Date de sortie initiale : 20 mars 2020

Genres : Jeu de tir à la première personne, Jeu de plates-formes, Jeu d'aventure

Ghost runner 2 :

Développeur : One More Level Spółka Akcyjna

Date de sortie initiale : 26 octobre 2023

Genres : Jeu de plates-formes, Jeu d'aventure, Jeu de combat, Adventure, Strategy

Video :

 [Qu'est-ce que le cinéma a appris au jeu vidéo ?](#)

▶ Le seul vrai jeu vidéo

▶ Leçon de mise en scène avec Doom Eternal

▶ Le jeu le plus immersif

▶ C'est QUOI le LEVEL DESIGN?

▶ LEVEL DESIGN : Les ESCALIERS dans le jeu vidéo

▶ Level Design Cover 101 - Placement & Mindset

▶ Level Design practice inspired from Titanfall 2.

▶ Mirror's Edge Walkthrough - Training

▶ Designing Unforgettable Titanfall Single Player Levels with Action Blocks

▶ 19 ways to improve this FPS level design

▶ Portal walkthrough - Test Chamber 10