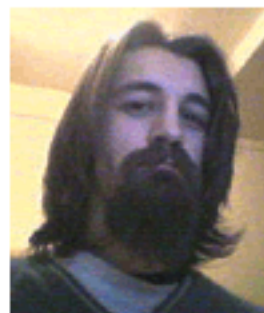


## David Richier, 25 ans Game Designer

Récemment lauréat de deux trophées aux rencontres e-magiciens de Valenciennes pour la réalisation d'Aesirs Fall, il prévoit de concevoir et réaliser des jeux à plus gros budget. Portrait d'un « fondu » de jeux vidéo .

Le vendredi 13 décembre 2002



Tombé très jeune dans la marmite du jeu vidéo, c'est avec l'apparition des premières consoles, Atari, Amiga, Commodore 64 que David se met pêle-mêle à l'apprentissage de logiciels de dessin rudimentaires, de l'anglais sur les premiers jeux non traduits, et de programmation en créant des remakes de jeux tels que Zelda. Parmi ses titres de prédilection: la suite des *Ultima* par Richard Garriott, et *Dungeon Master* de Doug Bell. Après une année de terminale aux Etats-Unis, il rentre à Paris, où l'achat d'un premier PC le convainc de faire de sa passion un métier. Il suit un DUT en multimédia et informatique, avant d'intégrer la formation de Concepteur Réalisateur Multimédia des Gobelins. Avec trois condisciples tout aussi passionnés et enthousiastes, il se lance dans un ambitieux projet de fin d'année : la réalisation d'un jeu d'aventure mythologique inspiré de Tolkien. Pari d'abord jugé démesuré par leurs professeurs qui le soutiennent malgré tout, à raison, puisqu'au final, [Aesirs Fall](#), un jeu de rôle en ligne multi-joueurs en 3D, est si original et abouti qu'il remporte deux prix aux concours e-magiciens de Valenciennes : le prix de l'innovation technique pour leur moteur 3D orienté web et le prix de la SACD (société des auteurs et comédiens dramatiques).

*La création d'un jeu vidéo est équivalente à celle d'une œuvre cinématographique.*

« Les différentes étapes de la création d'un jeu sont tout a fait assimilables à celle d'un film : pré-production, production, post-production, partie test. A l'origine de chaque jeu, on retrouve une idée (le plot), la scénarisation, le choix d'un titre original, des personnages principaux, d'une ambiance, et le découpage séquentiel de tous les éléments.

Le game designer est en charge de la conception du jeu de A à Z : conception, réalisation, graphisme, schématisation séquencée et détaillée de chaque objet du jeu, suivi artistique du projet. Idéalement, le game designer est aussi responsable de la création des algorithmes qui permettent l'interfaçage entre créateurs et développeurs. »

Contrairement aux Etats-Unis ou au Japon, très peu de formations existent en France dans le domaine du jeu vidéo. Selon David, si le passage par une école n'a rien d'indispensable, le développement croissant de la culture du jeu vidéo en plusieurs genres établis et la complexité de niveau de compétences atteintes justifieraient aujourd'hui la nécessité de formations spécifiques. « La création de jeux en bidouillant au fond du garage n'est plus envisageable... »

*En dépit de la crise, game designer reste un métier d'avenir.*

En l'absence de structure juridique définie, le métier reste matériellement difficile dans un contexte où les créateurs-développeurs restent, en terme de crédits, soumis au bon vouloir des éditeurs, préoccupés essentiellement par des critères de rentabilité commerciale et de distribution des jeux, mais qui concentrent l'essentiel des pouvoirs.

A ce problème structurel s'ajoutent les lourds budgets consacrés à l'adaptation aux nouvelles consoles et aux lancements de nouveaux titres.

D'autre part, les games designers ne sont pas reconnus comme des auteurs à part entière. Pour le grand public, ils restent considérés comme des informaticiens plutôt que comme des créateurs. Or cette reconnaissance de statut est cruciale, notamment pour le reversement de droits d'auteurs, jusqu'à présent ignorés par les éditeurs.

Comme la plupart des professionnels du secteur, David reste convaincu que la crise n'est que conjoncturelle et a aujourd'hui atteint son paroxysme : « le jeu vidéo français a touché le gouffre et ne peut désormais qu'être amené à rebondir. Avec des budgets équivalents, voire supérieurs à ceux du cinéma, le marché demeure porteur, et game designer reste un métier d'avenir. »

<http://www.gamekult.com>

<http://www.gamasutra.com>