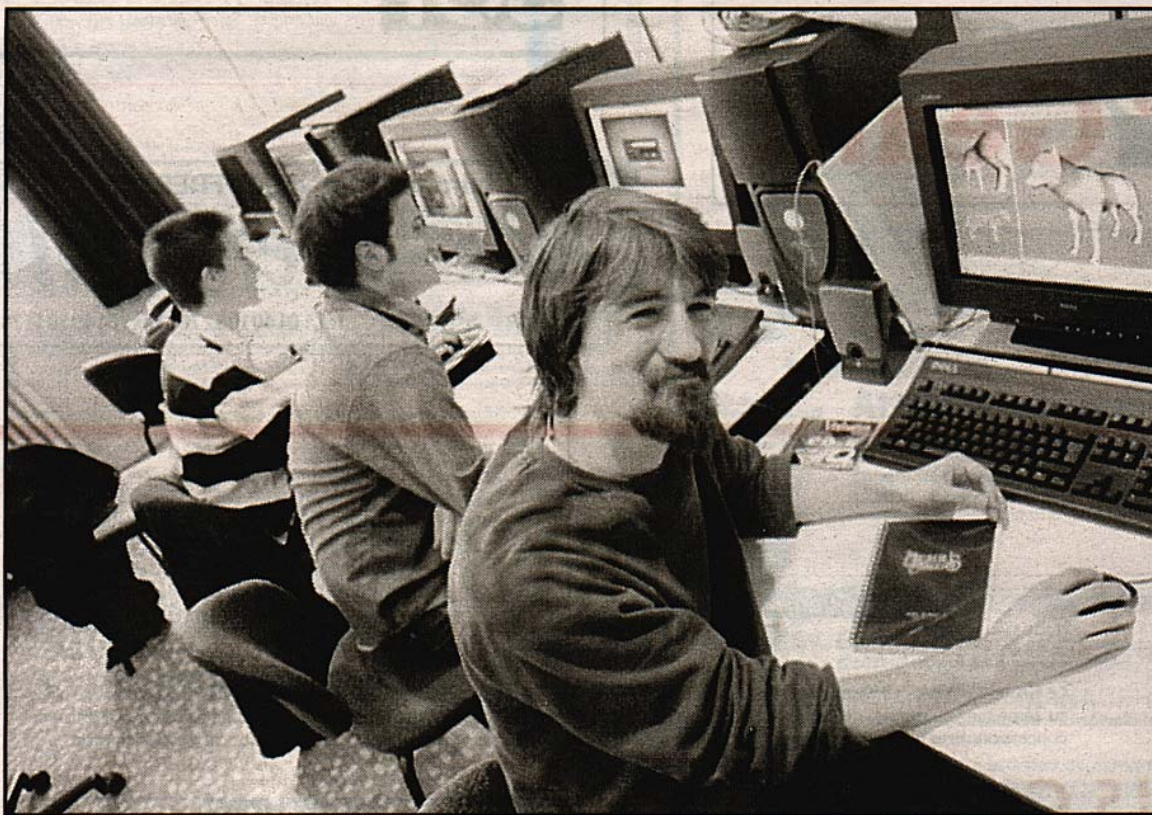


«Promouvoir l'aspect ludique»

David RICHIER, étudiant en multimédia à l'Ecole des Gobelins



(Photo Elise SEVERE)

LE DÉBIT est rapide, l'enthousiasme manifeste. David a vingt-cinq ans mais témoigne d'une ferveur enfantine pour l'univers du jeu vidéo. Il faut dire que son parcours est tout entier tourné vers le multimédia. L'année de sa terminale, il part en Pennsylvanie, sur la côte est des Etats-Unis, où il «découvre notamment le monde du PC, en pleine expansion...» Retour en Alsace en juillet 1996: après un bac L, option arts plastiques, il s'inscrit en fac d'anglais. Mais la déception est rapide. «Je me suis terré chez

moi devant mon ordinateur...» Six mois au cours desquels il s'initie à divers logiciels et dessine, avec une seule idée en tête: retourner dans l'art. Il se lance dans un IUT SRC (services et réseaux de communication), prépare son book et s'attaque à l'Ecole des Gobelins, où il intègre la section «concepteur-réalisateur multimédia». Depuis novembre, seul lui importe le projet de fin d'études qu'il développe avec trois copains de promo, à la croisée de la technique et de la création. «Aesir's fall» est un jeu vidéo en

ligne élaboré grâce au logiciel Director 8.5. Véritable jeu de rôle multi-utilisateur, il est ancré dans l'univers des légendes et de la mythologie nordique. Sa version définitive sera en ligne le 28 juin. Pour la suite, David envisage de suivre une formation «animateur infographiste» aux Gobelins, puis de se lancer comme «game-designer» (créateur de jeu), de préférence aux Etats-Unis.

«Promouvoir l'aspect ludique, c'est l'avenir.»

F.R.

► www.aesirfall.com