

L'art de donner vie à l'univers du virtuel

Pro | Simon Troussellier, "cara designer", collabore notamment avec Feerik.

Travailler dans l'univers du jeu vidéo, c'est le rêve pour bon nombre de jeunes adultes qui ont manié le joystick pendant toute leur adolescence. Et ne l'ont pas lâché depuis. Simon Troussellier a réalisé ce rêve. A 27 ans, le Montpelliérain est "cara designer" freelance. Traduction: il dessine des personnages et des décors. Avant, parfois, de leur donner vie sur ordinateur. Tout ça pour le compte d'une entreprise tierce. «*J'ai besoin d'un ordinateur, d'une tablette graphique... et de beaucoup d'imagination*», explique le jeune homme dans sa chambre-bureau remplie de bandes dessinées.

Des centaines de BD dévorées et de jeux terminés

Cette imagination, il la puise dans sa culture et son expérience: des centaines de BD dévorées (mangas, *Tintin*, *Blueberry*, comics américains), autant de jeux terminés et un an et demi passé chez Ankama, à Roubaix, à travailler sur *Wakfu*, un dessin animé ambitieux diffusé sur *France 3*.

Aujourd'hui, l'essentiel de la production de Simon est destiné à Feerik, un studio héraultais spécialisé dans les jeux en ligne. Le Montpelliérain a notamment collaboré à *Tara Duncan*, le jeu tiré des romans d'heroic fantasy à succès de Sophie Audouin-Ma-



■ Simon Troussellier : «*J'ai besoin d'un ordinateur, d'une tablette graphique... et de beaucoup d'imagination.*»

mikonian. Donjons, abbaye, crypte, bibliothèque, monstres, héros... les réalisations de Simon Troussellier sont visibles à chaque écran de ce "hit" en évolution permanente qui fédère près de 280 000 joueurs.

«*Je travaille en parallèle sur un autre titre, toujours pour le compte de Feerik. En tant que freelance, je ne peux pas me permettre de n'avoir qu'un projet*

en cours», explique le jeune homme. Qui sait apprécier sa situation à sa juste valeur, alors que ses études le destinaient à être professeur de biologie: «*Je n'ai pas la sécurité de l'emploi, c'est sûr. Mais je fais un métier qui me passionne, c'est le plus important. Je ne sais pas si ça durera toujours mais en attendant, c'est le bonheur.*»

► <http://hutt.over-blog.com/>

Feerik story

Succes story, l'expression colle exactement au parcours de Feerik. En six ans, l'entreprise de Grabels est devenue l'un des leaders français du jeu en ligne. Certains titres comptent plusieurs millions de joueurs. Le studio est composé d'une trentaine de personnes.

Graphiste, programmeur, illustrateur, testeur...

Orientation | De nombreux métiers existent pour qui veut travailler dans le jeu vidéo.

Vous voulez travailler dans l'univers des jeux vidéo? Plusieurs voies sont possibles. Pédagojeux.fr est un site d'information et de sensibilisation sur l'univers du jeu vidéo soutenu par le ministère des Solidarités et de la Cohésion sociale.

Il recense trois grandes catégories de métiers (sans compter les filières connexes de cet univers à savoir les attachés de presse, vendeurs, journalistes...).

La création: scénariste, game designer (il définit les principes et les mécaniques du jeu), infographistes, animateurs, level designer (spécialiste de la conception des niveaux, de l'aire de jeu dans lequel les personnages évoluent), musicien, directeur artistique (il veille à la cohérence de l'ensemble).

La gestion: des métiers classiques, comme le chef de projet et le chef de produit, mais aussi très particuliers et liés

aux jeux massivement multi-joueurs sur internet comme le community manager (il gère et anime la communauté de joueurs) et le maître de jeu (chargé de veiller au bon comportement des joueurs en ligne et de répondre à leurs attentes).

La technique: programmeurs, illustrateur sonore, testeur (ces derniers sont chargés essentiellement de débuser les bugs avant la commercialisation).



■ Plusieurs voies sont possibles.