

Je suis développeuse de jeux vidéo

Marion Allard est développeuse de jeux vidéo au studio Guerrilla à Amsterdam (Pays-Bas). Elle nous explique son travail.

(1) Comment devient-on développeuse ?

On utilise le mot « développeur » pour tous les gens qui travaillent sur un jeu vidéo. Par exemple, les *game designers* qui inventent les règles, les programmeurs qui codent les règles dans l'ordinateur, les artistes qui dessinent les personnages, les scénaristes qui écrivent l'histoire.

Aujourd'hui, il y a des écoles pour apprendre tous ces métiers. Mais ce n'est pas la seule manière ! J'ai fait des études complètement différentes, mais je suis arrivée dans le jeu vidéo grâce à des stages. Maintenant, on peut même apprendre le métier gratuitement sur Internet !

(2) Tu peux décrire une journée de travail ?

Mon travail, c'est créer des scènes, donc des extraits vidéo¹⁾ pour le jeu. Je place les personnages, je combine les voix et les mouvements et je mets les objets dans les mains des personnages. C'est un travail assez technique, donc je passe beaucoup de temps sur l'ordinateur. Mais ce n'est pas tout ! Je discute aussi beaucoup avec mes collègues sur les possibilités du jeu. C'est très stimulant de travailler dans un univers où tout le monde est passionné et créatif !

(3) Tu joues encore aux jeux vidéo ?

J'ai commencé quand j'étais toute petite avec les premiers Pokémon et je n'ai jamais arrêté. Au contraire ! Maintenant, je sais par expérience à quel point c'est difficile de créer un jeu. C'est pourquoi j'apprécie encore plus les jeux vidéo. Mais, il est important d'avoir d'autres passions à côté.

*Corentin Paillassard, Tout Comprendre Junior
novembre 2022*

noot 1 l'extrait vidéo = het videofragment / de videoclip