

Jeux Vidéo : Fallout New-Vegas, Faire du neuf avec du vieux

Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 7/10/2010 13:35:04

Il n'est jamais facile de revenir sur une série telle que **Fallout**, car elle n'est jamais o   vous l'avez laiss  e. Une fois que vous avez r  ussi    la capturer, il faut la diss  quer. M  me si vous pensez tout conna  tre de ces jeux, il est toujours difficile d'imaginer ce    quoi pourrait ressembler un monde anti par la guerre.

Revenir sur une s  rie comme Fallout demande beaucoup de recherche et de rattrapage, autant par rapport    l'univers qu'aux attentes des joueurs. La sortie de Fallout 3 nous a tout de m  me facilit   les choses. Bethesda s'est donn   pour t  che de porter un monde que nous connaissons bien vers la nouvelle g  n  ration. Le r  sultat donne l'impression au joueur de vivre comme s'il   tait r  ellement un habitant de l'Abri. J'ai particuli  rement appr  ci   le DLC The Pitt, qui vous plongeait au c  ur d'une Pittsburgh en ruines et vous faisait incarner un esclave qui devait    nouveau gagner sa libert  . Ce qui m'a le plus encourag      l'explorer, c'est l'immersion qu'ils sont parvenus    cr  er en unissant d'anciens   l  ments de Fallout avec ce nouvel environnement.



Il est aussi difficile de cr  er un monde nouveau que de se demander quels   l  ments du pass   nous pouvons faire revivre dans le pr  sent. D'une certaine mani  re, c'est un d  fi que l'un des notables de New Vegas tente d'accomplir. Les avantages et les inconv  nients de cette formule devraient   tre bien visibles quand vous visiterez New Vegas. Peut-  tre pas tout de suite, mais laissez le temps faire son   uvre...

Trouver un moyen d'int  grer des tribus dans cet univers pose des probl  mes, reprendre une merveille de l'ancien monde pour n'en faire qu'un vulgaire champ de bataille pose des probl  mes, placer de nouveaux drapeaux sur Rome ou en Californie sans savoir ce qu'ils repr  sentent pose des probl  mes... Mais c'est gr  ce    ces difficult  s que les opinions des nombreux personnages que vous rencontrerez apporteront un regard aussi incisif sur ce qui se d  roule    notre   poque. L'une des grandes th  matiques de **Fallout: New Vegas** est celle d'un ancien monde qui tente de se faire entendre dans le pr  sent. Nous esp  rons que cela fera r  fl  chir les joueurs, ne serait-ce qu'un peu.



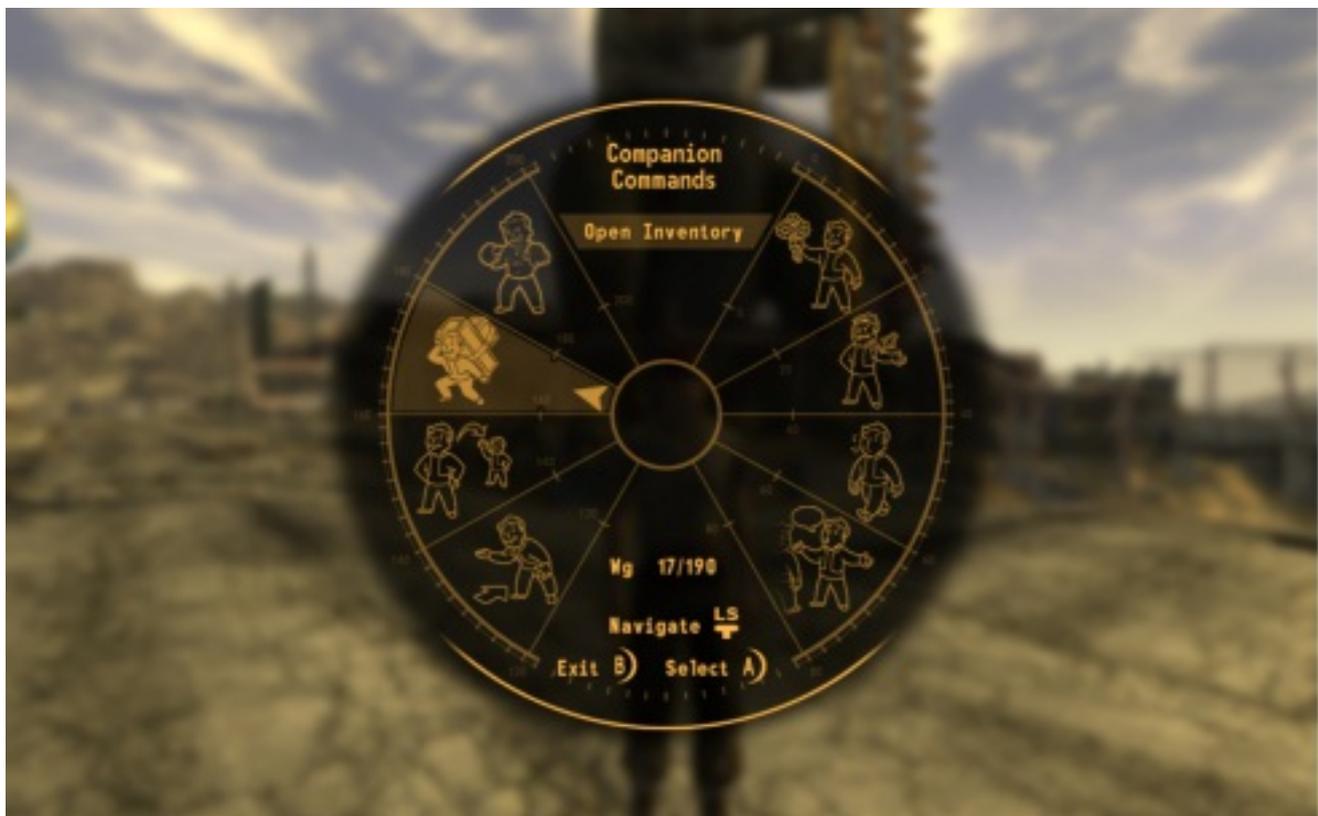
Câ€™est un sentiment que nous avons chaque jour que nous travaillons sur Fallout .

Obsidian a déjà travaillé sur plusieurs séries par le passé, alors nous sommes bien conscients de ce que cela implique de trouver l'essence même d'une série. Pas seulement ses mécaniques de jeu, mais aussi les éléments plus abstraits et la façon dont ils sont représentés à l'écran. Fallout, ce n'est pas seulement le style fifties figé par les bombes atomiques, l'humour grinçant, le système SPECIAL, les Abris ou la narration de Ron Perlman... Fallout, c'est aussi la possibilité de faire des choix, de façonner votre personnage de la manière que vous voulez, d'assister aux changements de réactions des autres habitants de ce monde selon les décisions que vous avez prises. Grâce au système de réputation, vous verrez l'impact qu'aura chacune de vos actions dans les terres désolées de Mojave.

Câ€™est aussi la preuve de l'investissement de Josh Sawyer , le réalisateur, qui a décortiqué tous les précédents Fallout pour choisir les mécaniques qui pourraient être reprises dans New Vegas. Certaines armes, des sociétés de caravanes, des visages familiers, des créatures venues de la côte ouest, les restes d'anciennes factions... Voir tous ces éléments intervenir dans New Vegas était un processus fascinant. C'était un plaisir de voir ces anciens éléments sous un nouveau jour dans les terres désolées de Mojave.

Il y a aussi de nouveaux éléments. Des compétences, des manières de les utiliser (y compris en parlant avec les autres personnages, ce qui était un vrai plaisir à imaginer et, nous l'espérons, sera amusant à jouer), des aptitudes, des armes, des manières d'utiliser ces armes, des lieux, et ainsi de suite. L'une de mes plus grandes fiertés est la façon dont la narration est installée.

À Les jeux à monde ouvert nous ont plus de secrets pour Bethesda et nous avons beaucoup appris sur ce sujet. Josh Sawyer et John Gonzalez (notre créateur en chef) ont décidé de renouveler la manière dont les histoires sont racontées dans les jeux pour que même la quête principale soit ouverte.



Vous pouvez arriver à la fin de plusieurs manières différentes. Libre à vous de décider qui suivre et qui prendre parmi vos amis (ou même de faire cavalier seul). Toutes vos décisions ont des conséquences claires, même si vous n'êtes pas tout à fait sûr de ce que vous faites.

A Obsidian, plusieurs d'entre nous ont déjà travaillé sur Fallout par le passé, mais pas tous. Pourtant, tout s'est bien passé entre ceux qui étaient là à l'époque et les nouveaux. Nous avons participé à la création de Fallout (le 2 notamment) quand nous étions à Black Isle, alors nous rêvions tous de développer d'autres épisodes. J'avais des cartons entiers de notes, d'idées, de cartes et de références qui n'ont jamais trouvé leur place dans le jeu. Il est toujours difficile d'abandonner un monde quand vous avez passé tant d'années à le confectionner.

Avoir la chance de revenir dans le monde de Fallout nous a tous surpris, car nous pensions ne plus jamais y toucher. Travailler sur Fallout: New Vegas n'était pas seulement un motif de satisfaction et de reconnaissance pour nous, mais aussi un rêve lointain qui soudain devenait réalité et dépassait toutes nos attentes.

Nous espérons que vous allez aimer jouer à New Vegas autant que nous avons aimé le développer. Si vous êtes de la même génération que moi, j'espère que vous retrouverez l'influence de Fallout 1 et 2 et que vous apprécierez les nombreuses références que nous avons laissées.

[Par **Chris Avellone**, Le Journal des développeurs]