

**Jeux Vidéo : Fallout NV, témoignage du Dev Diary Josh Sawyer d'Obsidian**

**Jeux Vidéo**

Posté par : JerryG

Publié le : 19/10/2010 15:10:00

C'est un petit monde d'immensité. C'est un petit monde, mais je ne voudrais pas avoir à l'ajouter au **NavMesh**. Vers la fin du développement du jeu vidéo **Fallout: New Vegas**, je me suis souvent fait cette réflexion. Le NavMesh est l'outil qu'utilisent les personnages pour naviguer dans le monde.

**Les petits triangles du NavMesh** couvrent toutes les surfaces où il est possible de marcher et ils permettent, normalement, d'éviter les obstacles dans les décors.

S'il n'y a pas de NavMesh entre deux points, les personnages ne savent pas comment aller de l'un à l'autre. Si un personnage se retrouve pour une raison ou une autre hors du NavMesh, c'est encore pire. Il peut se passer des choses horribles et le jeu peut même planter.



S'il y a plusieurs outils de création "automatique des NavMesh" dans GECK, ce n'est pas comme ça qu'on crée de bons NavMesh. Il faut pour cela les placer à la main, comme tous les rochers, tous les arbres de Joshua et tous les buissons du désert du Mojave. Dans quelques semaines, quand vous commencerez à parcourir l'univers de Fallout: New Vegas, j'aimerais que vous vous souveniez que toutes les choses que vous rencontrez dans le monde à l'aplacé par quelqu'un de l'équipe de développement de New Vegas chez Obsidian. La moindre boîte de conserve, le moindre gecko de feu, chacun des Vexillarius de la Légion, toutes les caisses de munitions. Tout. Le désert du Mojave n'était au départ qu'une image grise, transformée en carte des altitudes pour y apposer la base du terrain avant qu'au final, ce soit des centaines de personnes qui travaillent dessus pendant un an et demi. Si vous trouvez le temps nécessaire, appréciez les crédits du jeu. Avant que je termine le projet et que je regarde cette liste de crédits, je n'avais pas bien pris conscience des efforts déployés par l'équipe.

J'apprécie de parler de notre travail et j'ai la chance de pouvoir le faire pour la presse et les fans, mais j'ai peur que cela masque l'immense volume de temps passé, de maux de crâne, de frustration et de passion créative qui ont permis de réaliser quelque chose de cette importance. Ce n'est pas le fruit des idées d'une seule personne. Et si la presse et les fans aiment à faire un lien entre l'Obsidian d'aujourd'hui et le Black Isle des temps passés, je crois que c'est vraiment négliger le rôle de Bethesda, qui a développé Fallout 3, mais aussi de la myriade de développeurs d'Obsidian qui travaillent pour la première fois sur Fallout. Sans leur créativité, sans leur motivation, ce jeu n'aurait jamais pu être réalisé.

Nous sommes tous les héros temporaires et les gardiens de ce petit monde. Je ne peux pas me vanter de l'avoir fait, mais je suis heureux d'avoir la chance d'y passer un moment. Je remercie tous ceux qui sont passés avant moi, pour éclairer ma route, et tous ceux qui sont venus avec moi dans les ombres chamarrées d'un monde dévasté, guidant mes pas malhabiles jusqu'à ce que nous trouvions le chemin pour rentrer chez nous.