Fallout New-Vegas : Interview de Jorge Salgado, Designer
Interview
PostÃ© par : JerryG
PubliÃ©e le : 21/10/2010 13:50:00

Quâ□□est-ce que vous faites chez Obsidian ?

Jâ□□ai rejoint Obsidian en Novembre 2009, et jâ□□ai travaillÃ© sur le jeu vidÃ©o Fallout: New Vegas en tant que Designer de zone.

Le design de zone implique plusieurs choses, mais on peut rÃ©sumer en disant quâ□□il sâ□□agit de crÃ©er un espace de jeu, de lui donner une forme (gÃ©omÃ©trie, ambiance, lumiÃ¨re, etc.), dâ□□y ajouter des Ã©lÃ©ments interactifs (PNJ/CrÃ©atures, butin, portes, piÃ¨ges, meubles, etc.), dâ□□y concevoir tout ce qui a trait au jeu (quÃªtes, combats, options de furtivitÃ©, dialogues, etc.) et bien sÃ»r, de mettre tout Ã§a en place ! Mais en gardant la cohÃ©rence avec le jeu et son univers : chaque zone doit rester cohÃ©rente avec tout lâ□□univers du jeu.

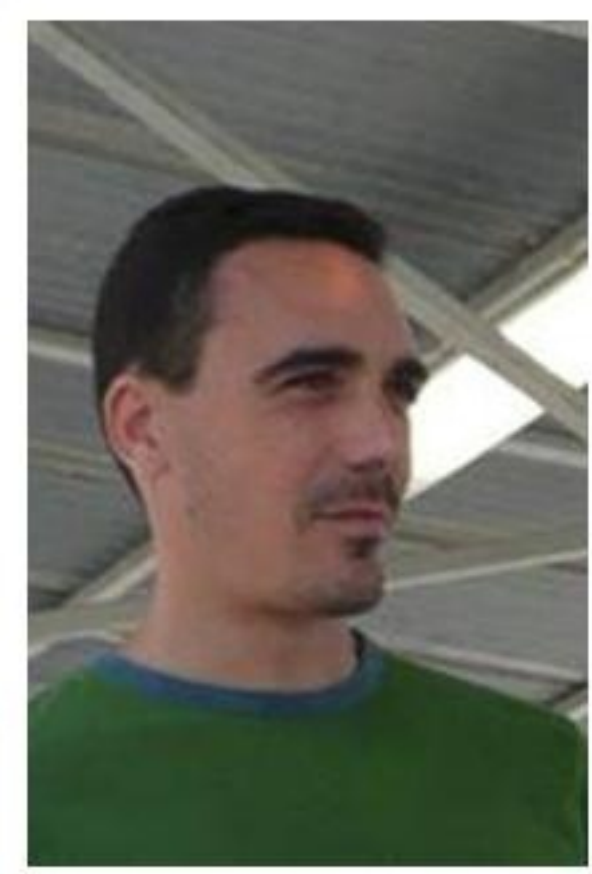
Chacun de ces aspects comprend plusieurs Ã©lÃ©ments, eux-mÃªmes constituÃ©s de plusieurs autres plus petits. Par exemple, crÃ©er des PNJ nÃ©cessite de leur associer des caractÃ©ristiques dâ□□IA, de lâ□□Ã©quipement, choisir leur apparence, leur comportement, etc.

Entre autres choses, jâ□□ai aussi participÃ© Ã lâ□□intÃ©gration de fonctions Ã diffÃ©rents endroits du jeu. Jâ□□ai eu la chance dâ□□intÃ©grer une bonne part des PNJ et crÃ©atures du dÃ©sert du Mojave, de leur associer des comportements, de les Ã©quilibrer et de crÃ©er des rencontres scriptÃ©es. Ce sont des choses qui se dÃ©roulent pour la plupart dans lâ□□espace de jeu qui sÃ©pare ce que nous appelons des zones de jeu principales, oÃ¹ il y a aussi dâ□□autres rencontres, PNJ, etc., dÃ©terminÃ©s par leurs Designers de zone respectifs.

A chaque fois que jâ□□ai pu le faire, jâ□□ai participÃ© au scriptage des comportements dâ□□IA, aux sÃ©quences scriptÃ©es dans le jeu, Ã lâ□□optimisation des performances, aux Ã©clairages dâ□□ambiance, et Ã toute autre chose. Un projet comme New Vegas permet Ã chacun dâ□□exprimer sa crÃ©ativitÃ© individuelle, pour autant quâ□□elle permette dâ□□obtenir des rÃ©sultats : les missions de chacun sont dÃ©terminÃ©es par leurs propres compÃ©tences.

Au sein de la communautÃ© Bethesda, on vous connaÃ®t pour le travail rÃ©alisÃ© sur Oscuro's Oblivion Overhaul. Pourquoi cela ?

Jâ□□ai commencÃ© Ã sortir des Mods sur Dark Forces II: Jedi Knight, mais cette fois, câ□□est Ã propos dâ□□un Mod que jâ□□avais fait pour moi, une semaine aprÃ¨s la sortie de TES IV: Oblivion. Jâ□□aime beaucoup les jeux de Bethesda. Et bien entendu, jâ□□Ã©tais impatient de me lancer dans le nouveau Elder Scrolls, aprÃ¨s avoir jouÃ© Ã TES III: Morrowind plus dâ□□heures que jâ□□ai envie de mâ□□en souvenir.



Oblivion Ã©tait un monde vaste, magnifique, passionnant.

Ce nâ□□est quâ□□un avis personnel, mais je pense quâ□□Oblivion Ã©tait tout seul pour le titre de Jeu de lâ□□AnnÃ©e et je pense que son concept de Â« Progression des niveaux Â» nâ□□est pas parvenu Ã captiver les rÃ´listes hardcores.

Je suis moi-mÃªme assez hardcore quand on parle de JDR et jâ□□ai dÃ©cidÃ© de modifier Oblivion pour que le systÃ¨me de Â« Progression des niveaux Â» devienne un systÃ¨me de Â« Progression semi-figÃ© Â».

Jâ□□aime dÃ©couvrir et terminer des zones qui sont beaucoup plus difficiles que le niveau relatif de mon personnage.

Oui, il fallait que je charge la partie des dizaines de fois pour parvenir Ã battre un adversaire vraiment difficile, mais sinon, je peux aussi me faire plaisir en explorant le monde et revenir plus tard pour prendre une revanche mÃ©ritÃ©e sur un adversaire quand mon personnage a pris en puissance.

Et câ□□est comme Ã§a que le mod Oscuro's Oblivion Overhaul est nÃ© : juste pour moi (jâ□□avais

fait un truc similaire pour Morrowind, mais je ne lâ□□avais pas diffusÃ© Â« officiellement Â» pour le public).

Et trÃ¨s vite, le mod a Ã©tÃ© un succÃ¨s. Je me suis mis Ã travailler sur dâ□□autres mods. Il y a des tas de choses comme des fonctions supplÃ©mentaires, des objets complets, des modifications du systÃ¨me de combat, des rÃ©Ã©quilibrages, des nouveaux sets dâ□□armure, de nouvelles armes, de nouvelles crÃ©atures, de nouveaux comportements IA, des nouvelles quÃªtes, de nouveaux livres, de nouvelles fonctions scriptÃ©es, etc.

Jâ□□ai eu beaucoup dâ□□aide et de soutien de la communautÃ© dâ□□Oblivion et OOO est devenu un truc Ã©norme (plus de 1,4 Go de donnÃ©es).

Je nâ□□ai pas crÃ©Ã© tous les Ã©lÃ©ments graphiques, mais jâ□□ai travaillÃ© avec la communautÃ© pour ajouter tout ce qui le mÃ©ritait dans la structure gÃ©nÃ©rale que jâ□□avais mise en place pour OOO.

Encore aujourdâ□□hui, je rends grÃ¢ce aux efforts de Dev_Akm, Madcat221, Wrye, MiSP et dâ□□un grand nombre de modders dâ□□Oblivion. Mon mod personnel prÃ©fÃ©rÃ© de lâ□□Ã©poque, câ□□Ã©tait FCOM.

Il est parvenu Ã mÃªler de faÃ§on cohÃ©rente quatre Mods Ã©normes en un tout cohÃ©rent (Francesco's + Warcry + Oscuro's + Martigen's).

Vous participez encore Ã la communautÃ© des modders ?

Seulement en tant que spectateur et je ne contribue que sur les forums officiels dâ□□Oblivion de Bethesda. Mais cela fait un certain temps que je nâ□□y suis pas passÃ©. Travailler sur Fallout: New Vegas a pris le pas sur tout le reste, y compris les mods, et câ□□est naturel.

Ceci Ã©tant dit, jâ□□ai beaucoup de respect pour les modders. Ce sont des gens qui crÃ©ent par passion, par amour et avec constance. Mon email leur est toujours ouvert et jâ□□essaie de rÃ©pondre autant que je peux en soutenant la communautÃ©.

AprÃ¨s la sortie, pensez-vous faire quelques modifications en utilisant le G.E.C.K. pour New Vegas ?

Câ□□est possible, mais je nâ□□ai rien prÃ©vu pour lâ□□instant.

Si cela devait Ãªtre le cas, ces mods seraient sans plus restreints en taille et en ambition : juste des essais pour voir. Câ□□est difficile de tout repenser, dâ□□une certaine faÃ§on, quand on a travaillÃ© si longtemps sur quelque chose, avec autant de passion.

Je vais le dire dâ□□une autre faÃ§on : on nâ□□a jamais lâ□□impression dâ□□avoir Â« terminÃ© Â». Il y a toujours quelque chose qui peut Ãªtre amÃ©liorÃ©. Mais Ã un moment ou Ã un autre, il faut savoir dire stop, regarder ce quâ□□on a fait, le juger pour ce quâ□□il est et ce dire : Â« oui, je pourrais encore faire Ã§a ou Ã§a, mais dÃ©jÃ en lâ□□Ã©tat, câ□□est trÃ¨s bien ! Â»

A part en Ã©tant modder, des conseils pour quelquâ□□un qui voudrait faire ce mÃ©tier ?

Je ne peux pas suffisamment mettre lâ□□accent sur lâ□□intÃ©rÃªt que les professionnels portent au

modding, mais dâ□□autres choses ont aussi beaucoup dâ□□importance. Comme tout dans la vie, Ã§a dÃ©pend de la situation de chacun, mais voilÃ mon petit conseil...

DÃ©veloppez une passion pour lâ□□apprentissage. CrÃ©er des jeux, cela vous oblige Ã dÃ©velopper et amÃ©liorer vos compÃ©tences en permanence. Vous devez apprendre Ã utiliser de nouveaux moteurs, de nouveaux outils, de nouveaux systÃ¨mes de connaissance... tout le temps. Si par exemple, votre prochain projet, câ□□est un jeu de stratÃ©gie en temps rÃ©el en 3D isomÃ©trique qui se dÃ©roule dans lâ□□Ethiopie de lâ□□AntiquitÃ©, vous allez devoir apprendre un paquet de choses.

Apprenez Ã vous respecter et Ã Ãªtre fiable. Vous allez devoir faire face Ã de nouvelles tÃ¢ches, Ã de nouveaux problÃ¨mes, presque tous les jours. Si vous nâ□□avez pas confiance en vos capacitÃ©s Ã les surmonter, vous nâ□□aurez pas la motivation nÃ©cessaire pour durer. Ensuite, quand vous avez confiance en vous, Ã§a se voit. Les gens remarquent tout de suite ceux qui sont Ã lâ□□aise avec eux-mÃªmes. Câ□□est un signe qui indique quâ□□on peut vous faire confiance pour faire les choses sÃ©rieusement et les mener Ã terme. Et pour finir, quand vous avez confiance en vous, vous savez admettre quand vous avez fait erreur, sur quoi vous nâ□□Ãªtes pas compÃ©tent et que vous avez ce quâ□□il faut pour vous corriger.

DÃ©veloppez le sens de lâ□□analyse. Câ□□est un mot utilisÃ© un peu partout, mais souvent mal interprÃ©tÃ©. Lâ□□idÃ©e, câ□□est que vous devez pouvoir Â« casser Â» une chose complexe (une idÃ©e, un Ã©vÃ©nement, un systÃ¨me, un argument, etc.) en composants simples. Vous devez ensuite comprendre comment tous ces Ã©lÃ©ments interagissent ensemble et ce qui les Â« colle Â», comment ils peuvent se combiner et comment faire pour que la somme de ces Ã©lÃ©ments finissent par donner le rÃ©sultat dÃ©sirÃ©. Franchement, en tant que dÃ©veloppeur, je passe au mieux 20% de mon temps Ã imaginer des Â« trucs cools Â» et 80% de mon temps Ã les mettre en place et Ã trouver des faÃ§ons que Ã§a fonctionne bien.

DÃ©veloppez vos talents sociaux. Câ□□est trÃ¨s important. A la diffÃ©rence du modding, travailler sur un jeu professionnellement vous oblige Ã travailler avec les autres 99% du temps et vous passerez du temps avec les autres. Vous allez passer beaucoup de temps Ã travailler avec des gens, sur la mÃªme chose, Ã rÃ©soudre des problÃ¨mes (dont vous Ãªtes souvent Ã lâ□□origine) et le rÃ©sultat final doit dÃ©passer la somme des composants individuels. Un comportement peu professionnel ou une Â« scÃ¨ne Â» aura plus dâ□□influence dans ce mÃ©tier que dans une autre industrie, car, comme nous le savons, câ□□est une Â« petite Â» industrie : vous nâ□□imaginez pas Ã quel point les nouvelles vont vite.

CrÃ©ez un site Web et mettez-y vos meilleures crÃ©ations. Assurez-vous que vous vous prÃ©sentez correctement et mettez lâ□□accent sur vos centres dâ□□intÃ©rÃªts et sur vos compÃ©tences. De nos jours, vous devez savoir utiliser le Web, servez-vous-en au maximum. Les premiÃ¨res impressions sont essentielles et un bon site Internet est un excellent moyen de prendre contact.

Il y a bien plus Ã dire, notamment en ce qui concerne chaque discipline spÃ©cifique du dÃ©veloppement de jeux vidÃ©o, mais ce que je dis sâ□□applique Ã tout le monde. Tout cela peut vous aider Ã Ãªtre au top quand lâ□□occasion se prÃ©sentera.

Quâ□□est-ce que vous prÃ©fÃ©rez dans le fait de travailler pour Obsidian ?

Câ□□est difficile dâ□□isoler une seule chose. Il y a beaucoup de talent, de passion et de camaraderie

chez Obsidian : dÃ©velopper des jeux ici, câ□□est un rÃªve devenu rÃ©alitÃ©.

Mais si je devais nâ□□en choisir quâ□□une, je dirais que câ□□est la chance de pouvoir apprendre auprÃ¨s de certains des meilleurs dÃ©veloppeurs du monde. Il ne se passe pas un jour sans que jâ□□apprenne quelque chose pour faire de meilleurs jeux, notamment des JDR.

Les JDR sont, Ã mon avis, lâ□□expÃ©rience de jeu la plus riche et la plus complexe qui soit. Non seulement, il y a des combats, de la ruse, des dialogues, des rÃ¨gles Ã respecter, mais aussi une profondeur indispensable dans les textes, les personnages, lâ□□Ã©criture, lâ□□univers, la conception au sens large. Câ□□est lâ□□expÃ©rience de jeu qui rappelle le plus lâ□□idÃ©e de passer dans une autre rÃ©alitÃ©, oÃ¹ vous Ãªtes libre de faire des choses dont vous ne pouvez que rÃªver au quotidien. Les JDR sont, Ã mon avis, la chose la plus proche de lâ□□expÃ©rience de jeu ultime.

Quel est votre jeu prÃ©fÃ©rÃ© de tous les temps ?

Câ□□est vraiment difficile de nâ□□en choisir quâ□□un. Je vais Ãªtre cupide et en citer deux.

Mon premier jeu prÃ©fÃ©rÃ© de tous les temps, câ□□est Planescape: Torment â□□ il mâ□□avait vraiment Ã©poustouflÃ© la premiÃ¨re fois. Je nâ□□avais jamais vu quelque chose dâ□□aussi diffÃ©rent, dâ□□aussi passionnant, dâ□□aussi mystÃ©rieux et pourtant dâ□□aussi familier. La crÃ©ativitÃ© et les options que proposaient le jeu lâ□□ont complÃ¨tement mis Ã part Ã mes yeux. Il a complÃ¨tement captivÃ© mon imagination en mâ□□aspirant dans une histoire complexe, changeante, qui mâ□□a marquÃ© jusquâ□□Ã aujourdâ□□hui.

Mon autre jeu prÃ©fÃ©rÃ© est aussi un grand classique : System Shock 2. Câ□□est lâ□□un des rares FPS qui comprend une histoire, des Ã©lÃ©ments de JDR et une ambiance phÃ©nomÃ©nale : un de ces jeux qui est plus grand que la somme de ces composants. Il avait du suspense et lâ□□Ã©vocation de la peur nâ□□a jamais Ã©tÃ© dÃ©passÃ©, Ã mon avis.

Quels sont les jeux que vous attendez ?

Je suis impatient de tester The Witcher 2. Quand jâ□□ai jouÃ© au premier, jâ□□ai beaucoup aimÃ© la qualitÃ© de lâ□□histoire, son ambigÃ¼itÃ© et ses scÃ©narios magnifiquement rÃ©alisÃ©s. Et jâ□□avais aussi beaucoup aimÃ© le fait quâ□□il sâ□□intÃ©resse sans dÃ©tour Ã des sujets adultes. Câ□□est dommage que de trop nombreux jeux soient encore considÃ©rÃ©s comme des jouets pour enfants. Au cinÃ©ma et au thÃ©Ã¢tre, ils ont des thÃ¨mes bien plus variÃ©s.

Dâ□□autres jeux ont attirÃ© mon attention, comme Batman: Arkham City et Mirror's Edge 2... beaucoup de suites. Batman: Arkham Asylum Ã©tait bien meilleur que je ne lâ□□imaginais, câ□□Ã©tait puissant, magnifique, avec un trÃ¨s bon systÃ¨me de combat et il avait aussi un excellent scÃ©nario. Mirror's Edge mâ□□a aussi marquÃ©. Câ□□est un jeu qui brise le moule avec des mÃ©canismes de 3D innovants.

Le pire job que vous avez fait ?

Je prÃ©fÃ¨re voir le bon en tout et tous mes jobs avaient du bon.

Lâ□□un des moins intÃ©ressants, câ□□Ã©tait le nettoyage des Ã©tables aprÃ¨s avoir donnÃ© des cours dâ□□Ã©quitation. Vous pouvez imaginer Ã quoi ressemblait la corvÃ©e.

Mais dans tous les cas, comme le dit un de mes bons amis, avoir une carriÃ¨re, ce nâ□□est pas la mÃªme chose quâ□□avoir un boulot. Et avoir une carriÃ¨re dans un mÃ©tier quâ□□on apprÃ©cie est encore mieux. Et de ce point de vue, tous mes emplois prÃ©cÃ©dents font pÃ¢le figure avec celui-ci.

Quâ□□est-ce que vous faites de votre temps libre ? Des plans pour aprÃ¨s la sortie ?

Jâ□□aime beaucoup sortir dans la nature. Donnez-moi une gourde, une canne et un couteau et je disparais dans les bois en un clin dâ□□oeil. Jâ□□aime lire des livres de qualitÃ©, quâ□□il sâ□□agisse de fiction ou pas. Tout comme jâ□□aime aller au thÃ©Ã¢tre ou voir des films.

Jâ□□aime aussi sortir : si vous faisiez une fÃªte, jâ□□y serais sans doute ! Et sâ□□il est question de manger, câ□□est encore mieux. Il nâ□□y pas grand chose de mieux que faire un bon dÃ®ner en famille ou avec des amis.

Jâ□□aime aussi la musique et voyager, et conduire pendant des heures si je peux mÃ©langer les deux : jâ□□adore Ã§a.

Mais Ã©videmment, ce que jâ□□aime par dessus tout et ce que je fais dÃ¨s que je peux, câ□□est passer du temps avec mes enfants : partir Ã la dÃ©couverte des merveilles du monde, partager avec eux les choses que jâ□□ai apprises et apprendre dâ□□eux ce quâ□□ils ont compris avant moi.

Alors Ã©videmment, mes grands plans pour aprÃ¨s la sortie, câ□□est surtout de partir Ã lâ□□aventure avec eux, avec le reste de ma famille et avec mes bons amis.

Oh... et bien sÃ»r, au milieu de tout Ã§a, je joue Ã des jeux :)

Autre chose Ã ajouter ?

Oui ! Continuez de vous Ã©clater !

La communautÃ© Bethesda, les modders et les fans, comptent parmi les gens les plus gentils, les plus impliquÃ©s et les plus passionnÃ©s que je connaisse. Je suis impatient de voir ce que vous allez faire avec Fallout: New Vegas.

Et enfin, je voulais vous remercier de mâ□□avoir accueilli, câ□□Ã©tait un plaisir.