

### **Fallout New-Vegas : Interview de Jorge Salgado, Designer** **Interview**

Post   par : JerryG

Publi   le : 21/10/2010 13:50:00

#### **Qu  est-ce que vous faites chez Obsidian ?**

J  ai rejoint Obsidian en Novembre 2009, et j  ai travaill   sur le jeu vid  o Fallout: New Vegas en tant que Designer de zone.

Le design de zone implique plusieurs choses, mais on peut r  sumer en disant qu  il s  agit de cr  er un espace de jeu, de lui donner une forme (g  om  trie, ambiance, lumi  re, etc.), d  y ajouter des   l  ments interactifs (PNJ/Cr  atures, butin, portes, pi  ges, meubles, etc.), d  y concevoir tout ce qui a trait au jeu (qu  tes, combats, options de furtivit  , dialogues, etc.) et bien s  r, de mettre tout   a en place ! Mais en gardant la coh  rence avec le jeu et son univers : chaque zone doit rester coh  rente avec tout l  univers du jeu.



Chacun de ces aspects comprend plusieurs   l  ments, eux-m  mes constitu  s de plusieurs autres plus petits. Par exemple, cr  er des PNJ n  cessite de leur associer des caract  ristiques d  IA, de l    quipement, choisir leur apparence, leur comportement, etc.

Entre autres choses, j  ai aussi particip      l  int  gration de fonctions    diff  rents endroits du jeu. J  ai eu la chance d  int  grer une bonne part des PNJ et cr  atures du d  sert du Mojave, de leur associer des comportements, de les   quilibrer et de cr  er des rencontres script  es. Ce sont des choses qui se d  roulent pour la plupart dans l  espace de jeu qui s  pare ce que nous appelons des zones de jeu principales, o  <sup>1</sup> il y a aussi d  autres rencontres, PNJ, etc., d  termin  es par leurs Designers de zone respectifs.

A chaque fois que j  ai pu le faire, j  ai particip   au scriptage des comportements d  IA, aux s  quences script  es dans le jeu,    l  optimisation des performances, aux   clairages d  ambiance, et    toute autre chose. Un projet comme New Vegas permet    chacun d  exprimer sa cr  ativit   individuelle, pour autant qu  elle permette d  obtenir des r  sultats : les missions de chacun sont d  termin  es par leurs propres comp  tences.

**Au sein de la communauté Bethesda, on vous connaît pour le travail réalisé sur Oscuro's Oblivion Overhaul. Pourquoi cela ?**

J'ai commencé à sortir des Mods sur Dark Forces II: Jedi Knight, mais cette fois, c'est à propos d'un Mod que j'avais fait pour moi, une semaine après la sortie de TES IV: Oblivion. J'aime beaucoup les jeux de Bethesda. Et bien entendu, j'étais impatient de me lancer dans le nouveau Elder Scrolls, après avoir joué à TES III: Morrowind plus d'heures que j'ai envie de m'en souvenir.



Oblivion était un monde vaste, magnifique, passionnant.

Ce n'est qu'un avis personnel, mais je pense qu'Oblivion était tout seul pour le titre de Jeu de l'Année et je pense que son concept de « Progression des niveaux » n'est pas parvenu à captiver les listes hardcores.

Je suis moi-même assez hardcore quand on parle de JDR et j'ai décidé de modifier Oblivion pour que le système de « Progression des niveaux » devienne un système de « Progression semi-figée ».

J'aime découvrir 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 à 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 méritée sur un adversaire quand mon personnage a pris en puissance.

Et c'est comme ça que le mod Oscuro's Oblivion Overhaul est né : juste pour moi (j'avais

fait un truc similaire pour Morrowind, mais je ne lâvais pas diffusé « officiellement » pour le public).

Et très vite, le mod a été un succès. Je me suis mis à travailler sur d'autres mods. Il y a des tas de choses comme des fonctions supplémentaires, des objets complets, des modifications du système de combat, des équilibrages, des nouveaux sets d'armure, de nouvelles armes, de nouvelles créatures, de nouveaux comportements IA, des nouvelles quêtes, de nouveaux livres, de nouvelles fonctions scriptées, etc.

J'ai eu beaucoup d'aide et de soutien de la communauté d'Oblivion et OOO est devenu un truc à norme (plus de 1,4 Go de données).

Je n'ai pas créé tous les éléments graphiques, mais j'ai travaillé avec la communauté pour ajouter tout ce qui le méritait dans la structure générale que j'avais mise en place pour OOO.

Encore aujourd'hui, je rends grâce aux efforts de Dev\_Akm, Madcat221, Wrye, MiSP et d'un grand nombre de modders d'Oblivion. Mon mod personnel préfère de l'époque, c'était FCOM.

Il est parvenu à m'aler de façon cohérente quatre Mods à normes en un tout cohérent (Francesco's + Warcry + Oscuro's + Martigen's).

### **Vous participez encore à la communauté des modders ?**

Seulement en tant que spectateur et je ne contribue que sur les forums officiels d'Oblivion de Bethesda. Mais cela fait un certain temps que je n'y suis pas passé. Travailler sur Fallout: New Vegas a pris le pas sur tout le reste, y compris les mods, et c'est naturel.

Ceci étant dit, j'ai beaucoup de respect pour les modders. Ce sont des gens qui créent par passion, par amour et avec constance. Mon email leur est toujours ouvert et j'essaie de répondre autant que je peux en soutenant la communauté.

### **Après la sortie, pensez-vous faire quelques modifications en utilisant le G.E.C.K. pour New Vegas ?**

C'est possible, mais je n'ai rien prévu pour l'instant.

Si cela devait être le cas, ces mods seraient sans plus restreints en taille et en ambition : juste des essais pour voir. C'est difficile de tout repenser, d'une certaine façon, quand on a travaillé si longtemps sur quelque chose, avec autant de passion.

Je vais le dire d'une autre façon : on n'a jamais l'impression d'avoir « terminé ». Il y a toujours quelque chose qui peut être amélioré. Mais à un moment ou à un autre, il faut savoir dire stop, regarder ce qu'on a fait, le juger pour ce qu'il est et ce dire : « oui, je pourrais encore faire ça ou ça, mais déjà en l'état, c'est très bien ! »

### **A part en tant modder, des conseils pour quelqu'un qui voudrait faire ce métier ?**

Je ne peux pas suffisamment mettre l'accent sur le fait que les professionnels portent au

modding, mais d'autres choses ont aussi beaucoup d'importance. Comme tout dans la vie, ça dépend de la situation de chacun, mais voilà mon petit conseil...

Développez une passion pour l'apprentissage. Créer des jeux, cela vous oblige à développer et améliorer vos compétences en permanence. Vous devez apprendre à utiliser de nouveaux moteurs, de nouveaux outils, de nouveaux systèmes de connaissance... tout le temps. Si par exemple, votre prochain projet, c'est un jeu de stratégie en temps réel en 3D isométrique qui se déroule dans l'Éthiopie de l'Antiquité, vous allez devoir apprendre un paquet de choses.

Apprenez à vous respecter et à être fiable. Vous allez devoir faire face à de nouvelles tâches, à de nouveaux problèmes, presque tous les jours. Si vous n'avez pas confiance en vos capacités à les surmonter, vous n'aurez pas la motivation nécessaire pour durer. Ensuite, quand vous avez confiance en vous, ça se voit. Les gens remarquent tout de suite ceux qui sont à l'aise avec eux-mêmes. C'est un signe qui indique qu'on peut vous faire confiance pour faire les choses sérieusement et les mener à terme. Et pour finir, quand vous avez confiance en vous, vous savez admettre quand vous avez fait erreur, sur quoi vous n'êtes pas compétent et que vous avez ce qu'il faut pour vous corriger.

Développez le sens de l'analyse. C'est un mot utilisé un peu partout, mais souvent mal interprété. L'idée, c'est que vous devez pouvoir « casser » une chose complexe (une idée, un événement, un système, un argument, etc.) en composants simples. Vous devez ensuite comprendre comment tous ces éléments interagissent ensemble et ce qui les « colle », comment ils peuvent se combiner et comment faire pour que la somme de ces éléments finissent par donner le résultat désiré. Franchement, en tant que développeur, je passe au mieux 20% de mon temps à imaginer des « trucs cools » et 80% de mon temps à les mettre en place et à trouver des façons que ça fonctionne bien.

Développez vos talents sociaux. C'est très important. À la différence du modding, travailler sur un jeu professionnellement vous oblige à travailler avec les autres 99% du temps et vous passerez du temps avec les autres. Vous allez passer beaucoup de temps à travailler avec des gens, sur la même chose, à résoudre des problèmes (dont vous êtes souvent à l'origine) et le résultat final doit dépasser la somme des composants individuels. Un comportement peu professionnel ou une « scène » aura plus d'influence dans ce métier que dans une autre industrie, car, comme nous le savons, c'est une « petite » industrie : vous n' imaginez pas à quel point les nouvelles vont vite.

Créez un site Web et mettez-y vos meilleures créations. Assurez-vous que vous vous présentez correctement et mettez l'accent sur vos centres d'intérêts et sur vos compétences. De nos jours, vous devez savoir utiliser le Web, servez-vous-en au maximum. Les premières impressions sont essentielles et un bon site Internet est un excellent moyen de prendre contact.

Il y a bien plus à dire, notamment en ce qui concerne chaque discipline spécifique du développement de jeux vidéo, mais ce que je dis s'applique à tout le monde. Tout cela peut vous aider à être au top quand l'occasion se présentera.

### Qu'est-ce que vous préférez dans le fait de travailler pour Obsidian ?

C'est difficile d'isoler une seule chose. Il y a beaucoup de talent, de passion et de camaraderie

chez Obsidian : développer des jeux ici, c'est un rêve devenu réalité.

Mais si je devais néanmoins choisir qu'un, je dirais que c'est la chance de pouvoir apprendre auprès de certains des meilleurs développeurs du monde. Il ne se passe pas un jour sans que j'apprenne quelque chose pour faire de meilleurs jeux, notamment des JDR.

Les JDR sont, à mon avis, l'expérience de jeu la plus riche et la plus complexe qui soit. Non seulement, il y a des combats, de la ruse, des dialogues, des règles à respecter, mais aussi une profondeur indispensable dans les textes, les personnages, l'écriture, l'univers, la conception au sens large. C'est l'expérience de jeu qui rappelle le plus l'idée de passer dans une autre réalité, où vous êtes libre de faire des choses dont vous ne pouvez que rêver au quotidien. Les JDR sont, à mon avis, la chose la plus proche de l'expérience de jeu ultime.

### Quel est votre jeu préféré de tous les temps ?

C'est vraiment difficile de néanmoins choisir qu'un. Je vais être cupide et en citer deux.

Mon premier jeu préféré de tous les temps, c'est Planescape: Torment où il m'avait vraiment époustouflé la première fois. Je n'avais jamais vu quelque chose d'aussi différent, d'aussi passionnant, d'aussi mystérieux et pourtant d'aussi familier. La créativité et les options que proposaient le jeu l'ont complètement mis à part mes yeux. Il a complètement captivé mon imagination en m'aspirant dans une histoire complexe, changeante, qui m'a marqué jusqu'à aujourd'hui.

Mon autre jeu préféré est aussi un grand classique : System Shock 2. C'est l'un des rares FPS qui comprend une histoire, des éléments de JDR et une ambiance phénoménale : un de ces jeux qui est plus grand que la somme de ses composants. Il avait du suspense et l'évocation de la peur m'a jamais quitté d'un pas, à mon avis.

### Quels sont les jeux que vous attendez ?

Je suis impatient de tester The Witcher 2. Quand j'ai joué au premier, j'ai beaucoup aimé la qualité de l'histoire, son ambiguïté et ses scénarios magnifiquement réalisés. Et j'avais aussi beaucoup aimé le fait qu'il s'adresse sans détour à des sujets adultes. C'est dommage que de trop nombreux jeux soient encore considérés comme des jouets pour enfants. Au cinéma et au théâtre, ils ont des thèmes bien plus variés.

D'autres jeux ont attiré mon attention, comme Batman: Arkham City et Mirror's Edge 2... beaucoup de suites. Batman: Arkham Asylum était bien meilleur que je ne l'imaginais, c'était puissant, magnifique, avec un très bon système de combat et il avait aussi un excellent scénario. Mirror's Edge m'a aussi marqué. C'est un jeu qui brise le moule avec des mécanismes de 3D innovants.

### Le pire job que vous avez fait ?

Je préfère voir le bon en tout et tous mes jobs avaient du bon.

L'un des moins intéressants, c'était le nettoyage des tables après avoir donné des cours d'écriture. Vous pouvez imaginer à quoi ressemblait la corvée.

Mais dans tous les cas, comme le dit un de mes bons amis, avoir une carrière, ce n'est pas la même chose qu'avoir un boulot. Et avoir une carrière dans un métier qu'on apprécie est encore mieux. Et de ce point de vue, tous mes emplois précédents font pâle figure avec celui-ci.

### Qu'est-ce que vous faites de votre temps libre ? Des plans pour après la sortie ?

J'aime beaucoup sortir dans la nature. Donnez-moi une gourde, une canne et un couteau et je disparaîs dans les bois en un clin d'œil. J'aime lire des livres de qualité, qu'il s'agisse de fiction ou pas. Tout comme j'aime aller au théâtre ou voir des films.

J'aime aussi sortir : si vous faisiez une fête, j'y serais sans doute ! Et s'il est question de manger, c'est encore mieux. Il n'y a pas grand chose de mieux que faire un bon dîner en famille ou avec des amis.

J'aime aussi la musique et voyager, et conduire pendant des heures si je peux mélanger les deux : j'adore ça.

Mais évidemment, ce que j'aime par dessus tout et ce que je fais d'abord que je peux, c'est passer du temps avec mes enfants : partir à la découverte des merveilles du monde, partager avec eux les choses que j'ai apprises et apprendre d'eux ce qu'ils ont compris avant moi.

Alors évidemment, mes grands plans pour après la sortie, c'est surtout de partir à l'aventure avec eux, avec le reste de ma famille et avec mes bons amis.

Oh... et bien sûr, au milieu de tout ça, je joue à des jeux :)

### Autre chose à ajouter ?

Oui ! Continuez de vous éclipser !

La communauté Bethesda, les modders et les fans, comptent parmi les gens les plus gentils, les plus impliqués et les plus passionnés que je connaisse. Je suis impatient de voir ce que vous allez faire avec Fallout: New Vegas.

Et enfin, je voulais vous remercier de m'avoir accueilli, c'était un plaisir.