

Jeux Vidéo : Ubisoft adopte 3D d'Autodesk pour Assassin's Creed Brotherhood
Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 3/12/2010 13:00:00

Autodesk, Inc., a annoncé que **Ubisoft** avait utilisé les produits de **création artistique et d'animation 3D d'Autodesk** afin de créer le jeu vidéo « **Assassin's Creed Brotherhood** », son dernier jeu vidéo, lancé il y a deux semaines.

Les artistes d'Ubisoft ont recréé et peuplé la vaste cité antique de Rome grâce aux logiciels Autodesk 3ds Max et Autodesk MotionBuilder. La technologie Middleware Autodesk Humanika a également été intégrée au moteur de jeux d'Ubisoft afin de contribuer à réaliser des animations plus réalistes pour les personnages humains et les chevaux.

Autodesk®

« **Assassin's Creed Brotherhood** » est le troisième titre de la populaire franchise d'Ubisoft, qui propose des animations époustouflantes, de magnifiques environnements et un style particulier de jeu immersif. Le héros du jeu, Ezio, maintenant devenu Maître Assassin, entreprend une mission visant à mettre fin à l'oppression que la maléfique famille Borgia fait subir aux habitants de Rome.

Les amateurs de jeux doivent aider à la reconstruction de cinq quartiers de Rome, conquérir le public et recruter de nouveaux assassins afin de combattre le puissant ordre du Temple et ouvrir la voie à la Renaissance.

Rome est la ville la plus étendue présente dans la franchise « **Assassin's Creed®** ».



UBISOFT

De ce fait, Ezio peut désormais se promener à cheval dans la cité, ce qui donne lieu à de nouveaux environnements de jeux grandioses à explorer par le joueur.

La technologie Middleware Autodesk HumanIK permet de s'assurer que les personnages du jeu évoluent de manière plus réaliste dans la ville lorsqu'ils marchent sur des terrains accidentés, gravissent des murs, se promènent à cheval ou sautent d'un toit à un autre.

« La technologie Middleware HumanIK a fait partie de notre moteur de jeux pour les différents titres du jeu *Assassin's Creed* », a déclaré **Danny Oros**, le directeur technique et artistique du jeu.

« Nous savions que HumanIK allait nous permettre de relever les défis posés par la cinématique inverse, et ce, de manière rapide et sans compromis en termes de performance », a-t-il ajouté.

Tandis qu'**Ezio** aide à reconstruire la cité, chacun des cinq quartiers de Rome connaît trois ambiances différentes.

Ubisoft a donc créé trois versions de chacun des quartiers.

« Les logiciels Autodesk nous ont fourni les outils et les workflows qui nous ont permis de créer une large quantité de contenu remarquable dans un court laps de temps », a affirmé **M. Oros**, tout en ajoutant, « Les environnements de jeux ont été créés à partir de presque rien, et la plupart du contenu et des animations des personnages étaient nouveaux. »



Les nouvelles animations soulignent l'amélioration des compétences d'assassin d'Enzo.

Les animateurs d'Ubisoft ont développé un bon nombre d'animations de combat intenses, dont les « combo kills » au moyen desquels les joueurs peuvent terrasser plusieurs ennemis d'un seul coup.

« Enzo est d'habitude un Maître Assassin très efficace; nous avons donc voulu offrir aux joueurs une stratégie de combat plus agressive, au lieu du style défensif requis dans Assassin's Creed 2 », a déclaré **Mike Mennillo**, Lead Animateur de combats chez Ubisoft.

L'Équipe d'Ubisoft a filmé de nouveaux concepts de combat dans un studio de capture du mouvement et a importé les données dans MotionBuilder. Ces données ont ensuite servi de point de départ pour les animations finales créées dans 3ds Max.

Pour savoir comment Ubisoft a développé les nouvelles animations de combat dans Assassin's Creed Brotherhood, veuillez consulter l'« [Auditorium](#) » sur le site de la conférence en ligne Média et Divertissement