

Jeux Vidéo : Les Royaumes d'Amalur : Reckoning, confiance de Ken Rolston

Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 31/1/2012 14:30:00

Electronic Arts Inc. et **38 Studios, LLC** peaufinent le jeu vidéo : **Les Royaumes d'Amalur : Reckoning**. Une demo pour le jeu vidéo est disponible et pour l'occasion, voici les confidences de Ken Rolston sur ce jeu : Je peux maintenant pourfendre le mal... et m'écarter en même temps !

Petit rappel de la carrière de

Concepteur de jeux mondialement connu, **Ken Rolston** travaille aujourd'hui pour Big Huge Games. Actuellement en charge de la conception du jeu Les Royaumes d'Amalur : Reckoning pour Big Huge Games et 38 Studios, Ken a été concepteur en chef des titres primés The Elder Scrolls IV: Oblivion et The Elder Scrolls III: Morrowind.



[Biographie complète sur le site BigHugeGames.com](#)

Quelle merveilleuse découverte ! Je vis une aventure épique ? Et c'est à moi de choisir ce que je vais faire ?

Voilà ce que j'ai ressenti la première fois que j'ai joué à un jeu de rôle, longtemps avant de devenir concepteur de jeux vidéo. À l'époque, quelques règles de base griffonnées sur deux ou trois feuilles de papier suffisaient. Quand la Terre était encore jeune...

À ce stade, je n'avais plus qu'à dire à mon maître de jeu ce que je souhaitais faire. Et il s'occupait du reste. Nous avions de grandes cartes de donjon soigneusement tracées sur papier millimétré, mais pas de chiffres ni de plans tactiques ou autres complications de ce genre.

Les choses étaient plus simples. Contrairement aux joueurs issus de l'univers des Wargames et des jeux de figurines, inclure des règles de déplacement ou utiliser un plateau de jeu ne nous venait même pas à l'esprit. Des années plus tard, j'ai néanmoins appris à apprécier les batailles sur table et leurs glorieuses miniatures peintes à la main.

Ce que je n'aimais vraiment pas, en revanche, c'était le rythme glacial du combat, les querelles interminables et les règles assommantes gouvernant les mouvements tactiques, d'abord dans les jeux de stratégie, puis dans les jeux de rôle sur table.

Quand les jeux vidéo de rôle sont apparus, j'ai été si soulagé de laisser la machine gérer toutes ces règles complexes d'initiative et de déplacements, que je n'ai pas réalisé à quel point mes options de combat étaient lentes et limitées. C'était tellement plus agréable que le jeu sur table !



Avec le temps, quand nous sommes passés progressivement du tour par tour au temps réel, puis aux perspectives plus immersives à la première et à la troisième personne, j'ai été tellement heureux d'être enfin libéré des chaînes du combat au tour par tour qu'il ne m'est pas venu à l'idée d'en demander plus.

À l'image du prisonnier de Chillon imaginé par Byron, j'avais fini par apprendre à aimer mes chaînes.

En bon dinosaure que je suis, je n'ai jamais joué sur console. J'ai touché aux tout premiers ordinateurs personnels, de l'Apple II jusqu'aux premiers Mac, mais je m'en servais pour travailler... jamais pour jouer. J'utilisais leurs programmes de traitement de texte et leurs logiciels graphiques pour créer mes propres jeux sur table.

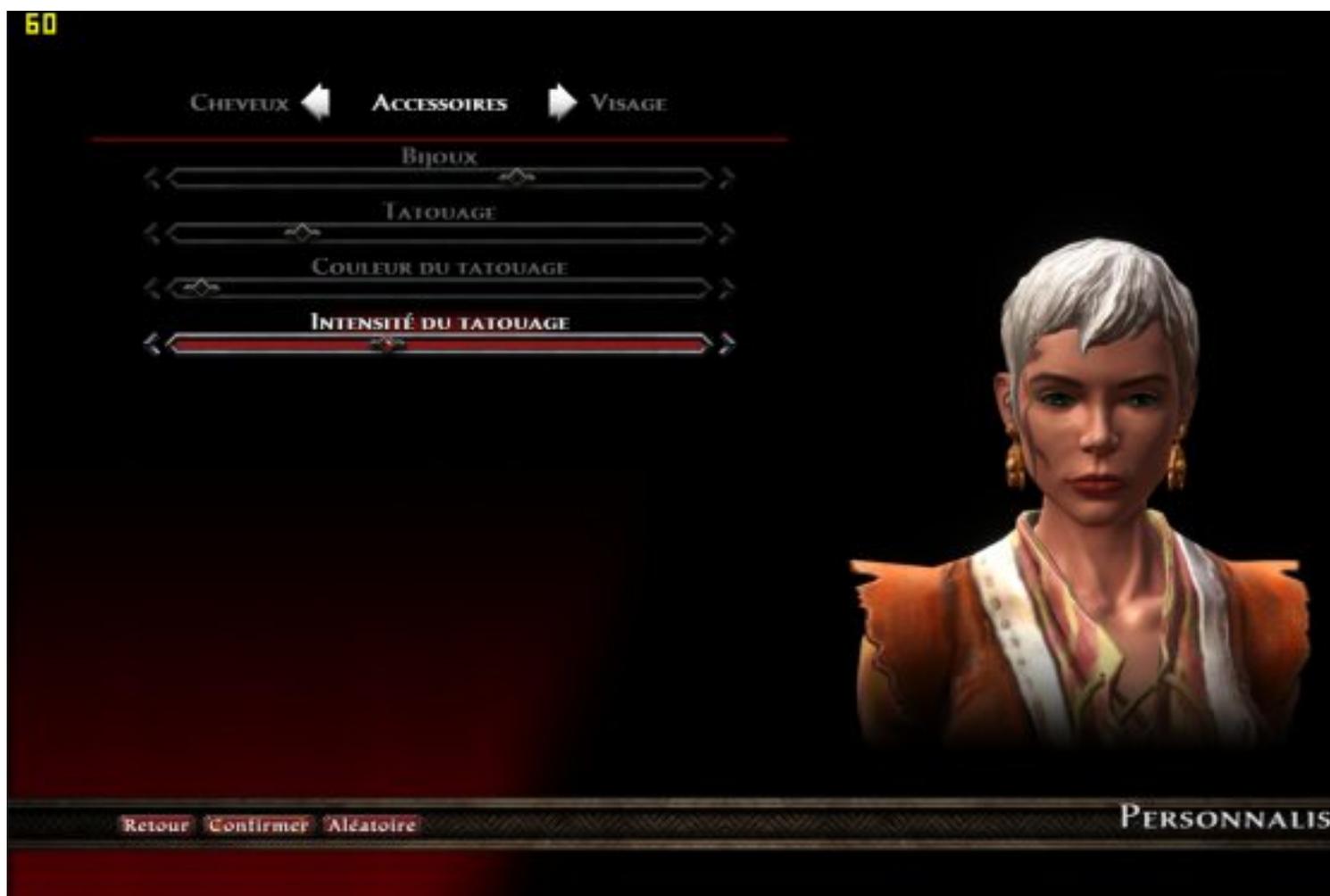
Et quand j'ai finalement cédé à la tentation des jeux informatiques, j'ai été parfaitement heureux de me limiter au clavier et à la souris. L'idée de jouer sur console ne m'a même pas traversé l'esprit. Après tous, ces supports étaient clairement destinés aux enfants... pas aux adultes comme moi.

Ce n'est que tard dans ma vie, après le développement de The Elder Scrolls III : Morrowind, que je me suis abaissé à toucher à mes premiers jeux console. Parce que je m'y suis senti obligé.

J'étais en train de créer un jeu console, alors il fallait bien que je voie à quoi ça ressemblait. Contrairement à la majorité de mes collègues, je ne savais même pas comment tenir une manette...

Même une fois que j'ai su jouer sur console, j'ai gardé une nette préférence pour la plateforme PC. Parce que franchement... qui serait assez bête pour jouer à un FPS avec une manette ? C'est vraiment idiot ! Tout le monde sait que le clavier et la souris sont bien mieux adaptés aux jeux de tir subjectifs.

Comme la plupart des râlistes, je n'étais vraiment pas responsable de mon ignorance. C'est parce que mes attentes avaient été forgées d'abord par le rythme lent, maladroit et limité du jeu sur table, puis par l'interface clavier/souris infiniment plus rapide, mais elle aussi relativement lourde et limitée, que j'étais parfaitement satisfait des jeux de rôle console et PC tels qu'ils étaient.



C'est néanmoins à cette époque que je cherchais à définir les principes fondamentaux qui feraient toute la grandeur d'un jeu vidéo, et au contact de personnes comme Chris Crawford, j'ai peu à peu développé l'idée que le jeu idéal serait celui qui laisserait le joueur prendre le plus grand nombre de décisions importantes par unité de temps. Mais dans les jeux de rôle,

vous ne changez pas d'avis toutes les cinq minutes. Certes, vous êtes amenés à changer d'arme ou à utiliser un parchemin ou une potion rare de temps en temps, mais dans l'ensemble, les décisions vraiment importantes se font dans la durée... par exemple, quelle classe vous allez jouer, comment vous allez développer votre personnage, ou encore quels choix narratifs vous allez faire.

Le déplacement tactique était pour moi la seule exception à la règle. Je ressentais constamment l'envie d'ajuster ma position par rapport à l'ennemi, en fonction des possibilités offertes par l'environnement de combat. Je voulais pouvoir attaquer ma cible dans le dos ou par le flanc... c'était à mon sens une stratégie parfaitement logique. J'essayais toujours de rester adossé à un mur ou à un compagnon ; je m'appliquais à lancer mes projectiles et mes sorts depuis une position surélevée, ou caché derrière un obstacle pour paralyser mes adversaires. Pour moi, c'était vraiment une question de bon sens.

Dans les jeux au tour par tour, je pouvais prendre bon nombre de ces décisions... mais pas dans les jeux en temps réel. Et les combats duraient beaucoup trop longtemps, dans une interface le plus souvent inesthétique, peu intuitive et nuisant à l'immersion.



Sachant tout cela, il semble évident que j'aurais dû aller chercher l'inspiration du côté des

jeux d'action d'inspiration. Mais adapter toutes les spécificités du genre au monde complexe et familier du jeu de rôle médiéval fantastique représentait un défi technique et conceptuel colossal.

Je ne peux pas vous expliquer ce défi. Il dépasse ma compréhension. En tant que concepteur narratif, mes compétences techniques sont assez limitées. J'ignore tout du gameplay des jeux d'action purs, et j'en sais encore moins sur les codes et les contraintes du jeu de rôle-action.

Voilà pourquoi Big Huge Games a très bien fait de rassembler une aussi brillante équipe d'experts système, combat et animation. Et pourquoi j'ai pris un tel plaisir à découvrir le combat dans Reckoning... la concrétisation d'un rêve de réaliste que mon caractère timide et conventionnel m'empêchait de croire réalisable.

La première fois où j'ai pu tester le système de combat de Reckoning, même sous une forme primitive et limitée, j'ai tout de suite senti à quel point il était fantastique... encore mieux que ce que j'aurais pu imaginer. Je pouvais rouler, esquiver, foncer, garder mon ennemi en mouvement et le forcer à me suivre. Et tout était tellement rapide ! Il m'a fallu un moment pour m'y habituer. N'étant pas grand amateur de jeux d'action sur console, j'avais vraiment tout à apprendre.

Cette première expérience a comblé toutes mes attentes tactiques. Mais je n'avais encore rien vu ! Le combat dans Reckoning me réservait encore de nombreuses surprises.

Parce que je suis de la génération des joueurs sur table et des premiers jeux de rôle PC, je n'aurais jamais pensé à me téléporter à travers un ennemi. Ce n'est vraiment pas le genre de chose qu'on peut faire dans un jeu traditionnel. Et je ne parle même pas de l'idée qu'on puisse empoisonner l'adversaire chaque fois qu'on le traverse ; se téléporter plusieurs fois à travers lui, ou à travers une pièce remplie d'ennemis ! Ce genre de concept ne me serait tout simplement jamais venu à l'esprit.



Et les frisbees magiques ? Du grand n'importe quoi ! Et pourtant, c'est bien ce que sont les chakrams... et ils sont devenus mon arme préférée dans Reckoning ! Dans D&D, nous n'avons rien de plus original que les flèches et les frondes comme armes à distance pour les mages. Mais voilà que maintenant, nous pouvons lancer ces incroyables cercles magiques dans des trajectoires complexes et les regarder trancher, électrocuter, brûler et geler nos adversaires. Cette arme n'est pas simplement efficace... c'est un cadeau pour les yeux !

Le chemin a été long depuis mon premier jeu de rôle sur table jusqu'à Reckoning. Pendant tout ce temps, j'étais si heureux de combattre le mal à grands coups de marteau que j'en oubliais le plus souvent de regarder plus loin. Et même quand je ressentais l'envie d'avoir quelque chose de mieux, il était très difficile pour moi de formaliser ce "mieux" et d'imaginer à quoi il pourrait bien ressembler.

Même si j'avais su exactement ce que je voulais améliorer, je n'aurais pas été plus avancé... Mais avec Reckoning, tout a changé. J'ai eu la chance de travailler avec l'excellente équipe de concepteurs et d'animateurs de Big Huge, qui a eu la bonté de créer quelque chose d'exceptionnel et de le mettre entre mes mains.

Alors oui, les premiers jeux de rôle étaient excitants, mais rien de comparable au plaisir que j'ai ressenti en prenant les commandes de Reckoning dans sa version finale pour la première fois. Je n'oublierai jamais la chance que j'ai d'avoir vu mes rêves se concrétiser grâce au travail et à l'ingéniosité de mes camarades de Big Huge. Tout ce que j'espère, c'est que vous ressentirez le même enthousiasme quand vous jouerez à ce jeu.