

**Jeux Vidéo : Les Royaumes d'Amalur : Reckoning, confidence de Todd McFarlane**

**Jeux Vidéo**

Posté par : JerryG

Publié le : 7/2/2012 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 **Todd McFarlane** sur ce jeu : Dans les jeux, l'art visuel, c'est bien plus que de simples images ; c'est un monde à part entière.

**Petit rappel de la carrière de Todd McFarlane**

Producteur et directeur récompensé par un Grammy et un Emmy Award, **Todd McFarlane** a connu un grand succès dans le monde du comic book dans les années 80 grâce à son travail sur la franchise de Marvel, Spiderman. En 1992, il lance son propre comic, Spawn, dont le personnage éponyme devient l'un des super-héros les plus populaires de la décennie.



Le premier numéro connaît un succès sans précédent dans le monde du comic indépendant, puisqu'il se vend à plus de 1,7 million d'exemplaires. En 2011, SPAWN passe la barre historique des 200 numéros et continue de susciter l'engouement des fans encore à ce jour.

**Biographie complète sur le site 38studios**

"Ce qui me plaît vraiment, c'est quand c'est moi le moins talentueux du groupe." nous confie Todd McFarlane.

Quand j'ai rejoint 38 Studios et Big Huge Games, j'ai dit à Curt Schilling que je ne souhaitais pas être un simple artiste conceptuel. Je connaissais des tas d'autres personnes qui pouvaient faire ce travail à ma place. Mais s'il me donnait l'opportunité de m'impliquer dans tous les aspects du jeu (éclairage, sorts, architecture, cinématiques et j'en passe), ce serait différent.

Après tout, ce sont ces aspects-là que le joueur allait juger. Mettre l'accent sur un ou deux de ces éléments ne garantit pas le succès d'un jeu. Notre travail consiste à être aussi méticuleux que possible dans chacun de ces domaines. Nous avons tous vu des films dans lesquels un ou deux

acteurs avaient brillamment interprété leur rôle, sans que le film soit vraiment réussi.

R.A. a fait le plus gros du travail en ce qui concerne le scénario. Mon rôle était de lui apporter de la clarté. Bob raconte une très belle histoire, mais si je ne la représente pas bien et si tout semble fade et peu clair, alors je gâche son travail.

Lorsque je discute avec l'équipe de l'agencement des édifices, des arbres et des rochers, je leur explique qu'il ne suffit pas simplement de disposer des éléments dans l'environnement. Tout est question de mouvement et de découverture. Il faut créer des instants uniques.

Imaginez-vous d'ambuler sous une canopée. À travers les feuillages épars, vous apercevez un château au loin. Vous abordez un tournant et découvrez qu'il ne s'agissait en fait que d'une partie du château. Vous avancez encore de quelques pas, vous passez sous un pont et réalisez que ce que vous aviez vu n'était qu'une moitié de l'édifice. C'est cette magie que nous tentons d'insuffler à Reckoning.



Nous essayons de donner vie au monde.

Je ne me suis pas dit au début du processus qu'on devait y reconnaître "la patte de Todd". J'ai dû en avoir cette opportunité dans un autre jeu. Je m'aime beaucoup, mais admettons-le, la grande majorité du monde n'a aucune idée de qui je suis. Alors offrons à ceux-ci ce qu'ils désirent et rendons ce jeu aussi magnifique que possible.

Ce que le joueur doit voir en premier, c'est la qualité. Vous ne vous direz peut-être pas, "Ah, c'est du Todd !" ; mais vous reconnaîtrez peut-être le travail d'un type qui a créé des comic books, et puis qui s'est lancé dans l'industrie du jouet, qui a changé un peu les choses et qui a fait un peu d'animation pour HBO. Il n'est pas nécessaire qu'on me reconnaisse dans chaque ligne tracée, comme dans les comic books que je crée. Le visuel est important, mais il est porté par le dur labeur de toutes les équipes. Étrangement, si j'ai bien fait mon travail, ma contribution ne doit pas dominer le reste.

**Ce qui me plaît vraiment**, c'est quand c'est moi le moins talentueux du groupe. Et je suis assez doué dans ma discipline. Alors c'est plutôt bon signe quand j'ai cette impression. Quand 38 Studios a racheté Big Huge Games, une structure était établie. J'ai donc fait un grand nombre de commentaires sur la direction artistique dès le début du processus. Et j'ai une liste d'environ 12 points que je rabâche sans cesse.

Les artistes venaient me présenter leur travail, je leur faisais des suggestions, puis au fur et à mesure, ils sont devenus leurs propres critiques. Ils finissaient par se dire : "Ça ne sert à rien de présenter ça à Todd parce qu'on sait ce qu'il va nous dire. Alors pourquoi ne pas faire les corrections en interne ?" Et c'est ainsi que tout a commencé. Et à la fin, ils me présentaient leur travail et tout ce que j'avais à leur dire, c'était "cool".

Chacun a son style, mais il faut tout de même établir un consensus. Nous y sommes parvenus relativement rapidement avec BHG grâce à ce que nous avons déjà mis en place chez 38 Studios. Mais nous ne souhaitons pas copier ce système à l'identique. Alors nous avons créé des versions Big Huge.



**Nous nous sommes mis d'accord sur le fait** que nous ne souhaitons pas voir notre jeu dominé par des déclinaisons de marron et de bleu. Je sais bien que quand on regarde un film de deux heures comme Braveheart, on doit s'attendre à voir du bleu pendant deux heures. Et deux heures me suffisent amplement. Je suis conscient que si on supprime tout ce qui a été créé par l'homme, la Terre n'est pas vraiment riche en couleurs. La plupart des éléments naturels de notre planète sont ternes. C'est l'homme qui lui apporte de la couleur ; la chemise que vous portez, ou la voiture jaune canari qui vient juste de passer.

Un RPG est un florilège de tous les jeux vidéo. Chaque joueur en tire ce qui lui plaît. Si vous n'aimez pas les sorts, alors ne les utilisez pas. Si vous préférez les environnements aux couleurs vives, évitez les sombres donjons. Vous pouvez choisir à votre guise. Et c'est ce qui nous

complicque les choses, car tout doit être de bonne qualité. Nous devons porter la même attention à chacun de ces éléments.

Et dans le domaine de l'art, il est facile d'en faire trop. Parfois, j'entends certains dire : "Tout doit être cohérent, avoir un sens, s'accorder." Et je leur réponds : "Je suis dans la réalité, et je décide d'aller acheter un poisson-pierre. Maintenant, mettez ce poisson-pierre à côté de moi. Pouvez-vous me dire où est la cohérence ?"



**La cohérence doit résider dans les jeux d'ombre et de lumière**, dans la façon dont poussent les feuillages. Même en architecture, le monde réel peut être incohérent : grottes, maisons ou encore gratte-ciel. Si on reprend ceci dans une œuvre artistique, on peut créer un large éventail de styles. Il faut laisser libre cours à son imagination. Quand on crée un jeu, je pense qu'il est nécessaire de surprendre le joueur de temps à autre. C'est mieux que d'aller trop loin et de devoir faire marche arrière parce que tous les points ne sont pas connectés. Et ça, c'est le travail de R.A.

De tous les projets sur lesquels j'ai travaillé dans ma carrière (cinéma, télévision, comic books ou jouets), ce jeu possède le plus vaste potentiel. À la différence des autres supports, où j'ai un contrôle total sur ce qui vous est proposé, dans un RPG (et particulièrement dans Reckoning, où le personnage principal n'a aucun passé), on vous présente le jeu après 4 années de travail, et on vous dit : "Tenez. Vous êtes aux commandes, maintenant. À vous de jouer."

La responsabilité est en quelque sorte vaine. Faites-en ce que vous voulez : un jeu d'action, d'exploration, utilisez la magie outrance, etc. Choisissez un style de jeu effréné ou plus passif, si vous le souhaitez. Et si nous avons bien fait notre travail, vous passerez un très bon moment. Vous n'irez peut-être pas dans les superbes endroits que j'ai visités. Ou peut-être irez-vous sans y porter la moindre attention. Mais si vous aimez le jeu, vous saurez profiter de ce qu'il vous offre.