



FALLOUT NEW VEGAS

INTERVIEW DE LARRY LIBERTY d'OBSIDIAN

Inside the Vault : Larry Liberty d'Obsidian

Dans l'Inside the Vault de cette semaine, nous accueillons Larry Liberty d'Obsidian -- Producteur Senior sur Fallout: New Vegas. Lorsqu'il ne travaille pas sur les jeux, il rentre dans la peau du personnage *Larry Liberty : Défenseur de la justice...*

Quel poste occupez-vous à Obsidian ?

Pour faire simple, je supervise la production de Fallout: New Vegas. Dans la pratique, je gère une petite équipe de producteurs qui, à leur tour, supervisent les cinq équipes interdisciplinaires de développeurs chargés de créer le jeu. En effet, nous avons divisé l'équipe en sous-équipes plus réduites, concentrées sur des objectifs spécifiques. Ces équipes sont d'ailleurs baptisées d'après des éléments de l'univers Fallout : Buffout, Fancy(lads), Mentats, Nuka, et Psycho. Je gère deux des équipes moi-même et coordonne le reste de l'équipe de production de façon assez organisée. Mon rôle principal est de m'assurer que la vision de Josh (Josh Sawyer, Directeur de projet/Lead Designer) est exécutée au mieux, tout en restant réaliste.

Sur quels jeux avez-vous travaillé ?

En incluant les quelques titres qui n'ont pas vu le jour, j'ai travaillé sur une bonne vingtaine de jeux. À la fac, j'ai testé deux ou trois jeux pour Atari 5200 et Atari Lynx. Mon premier jeu en tant que membre à part entière d'une équipe de développement a été MLB Pennant Race, le premier jeu de baseball pour PlayStation. Je suis crédité sur d'autres titres comme programmeur ou producteur : EverQuest, PlanetSide, Star Wars Galaxies, Tony Hawk 4, NBA: The Life, D&D Tactics, The Witcher, Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer, entres autres.

Des informations que vous voudriez partager à propos d'Obsidian ?

Tous les associés s'impliquent au jour le jour dans le développement des jeux, ce qui n'est pas fréquent lorsqu'une entreprise atteint une certaine taille. Résultat, les intrigues politiques sont quasi inexistantes, ce qui est très agréable et plutôt inhabituel au sein d'une société de plus de 100 employés.

Comment êtes-vous entré dans cette industrie ? Vous avez un truc ?

Après être passé de la filière Histoire à celle des Sciences Informatiques, j'ai été recruté par Sony comme programmeur sur les conseils d'un ami dans le métier. Plusieurs universités proposent des programmes de développement de jeux assez solides, avec des liens dans la communauté du développement. J'ai été impressionné par le SMU's Guildhall (université de jeux vidéo géré par l'Université méthodiste du Sud au Texas) – particulièrement par leurs programmeurs. Si vous êtes trop vieux pour la fac et/ou plus intéressé par la conception ou la production, l'un des moyens de vous faire une place dans le métier est

de créer un modèle qui montrera vos talents de concepteur ou votre capacité à coordonner un important groupe de développeurs amateurs.

Jusqu'ici, quel a été le point culminant de votre carrière ?

J'ai été fier de voir ce que sont devenus quelques-uns des jeux sur lesquels j'ai travaillé, mais la période la plus gratifiante reste mon passage chez Atari, comme producteur. Je devais gérer plusieurs projets à la fois, avec des budgets réduits et des délais serrés.

Au cours de votre carrière, en quoi l'industrie du jeu a-t-elle changé ?

L'industrie est bien plus importante qu'elle ne l'était quand j'ai commencé. Les équipes sont plus grandes et les enjeux bien plus élevés. Certains des jeux sur lesquels j'ai travaillé avaient des seuils de rentabilité nécessitant plus d'un million de ventes et un budget global de plusieurs dizaines de millions de dollars. Mon premier jeu avait un budget d'environ vingt-cinq mille dollars et une équipe de développement de cinq membres. Même à l'époque de la PS1, les équipes étaient souvent composées de 10-12 personnes.

Pour vous, quel est le meilleur jeu de tous les temps ?

Shadow of the Colossus.

Quels jeux êtes-vous impatient de voir ?

Beaucoup de bons jeux doivent sortir cette année : The Last Guardian, God of War III, Red Dead Redemption, Heavy Rain, Gran Turismo 5, Brink, Alan Wake, et Lost Planet 2.

Qu'est-ce qui vous pousse à vous lever le matin ?

Mon réveil. Sérieusement, j'aime vraiment ce que je fais et les gens avec qui je travaille, ça justifie les heures supplémentaires.

Le pire job que vous ayez eu ?

À égalité entre plongeur dans un restaurant (premier boulot régulier, en deuxième année de lycée) et informaticien à la fac.

D'autres hobbies ou centres d'intérêt ? Qu'aimez-vous faire de votre temps libre ?

Je fais du basket, du tennis et du bodysurf. J'aime aussi aller marcher et skier dans les montagnes autour du Lac Arrowhead.

Avez-vous conscience d'avoir le meilleur nom de tous les temps ?

Merci. J'ai eu droit à quelques blagues de super-héros. Je dois remercier mon père et mon grand-père, je suis le troisième.