Capcom

Hiroyuki Kobayashi, chef d'orchestre next-gen.

Attendu de longue date, Devil May Cry 4 marque le premier jeu next-gen développé par Capcom simultanément sur PlayStation 3 et Xbox 360. De passage à Paris, Hiroyuki Kobayashi, Producteur du jeu, a répondu à nos questions et nous en dit plus sur le développement du jeu, son investissement dans le projet mais aussi sa vision du marché. par Patrick Hellio

Entretien avec

Hiroyuki Kobayashi

Producteur de Devil May Cry 4

JDLI : En quoi consiste exactement la fonction de producteur chez Capcom ?
Hiroyuki Kobayashi : Je me dois de superviser le travail de chaque employé travaillant sur le projet dont je suis responsable. En tant que producteur, j'accompagne le projet tout au long de son développement. Cela va des premières discussions autour du concept, des choix en termes de gameplay et d'univers jusqu'au suivi du développement en tant que tel. Je supervise ensuite tout ce qui concerne la mise en vente du jeu, ce qui inclue la conception des outils de promotion et l'élaboration des campagnes marketing.

Parmi ces différentes fonctions, laquelle préférez-vous ?
En amont, je trouve la période de réflexion sur les personnages et l'univers passionnante. Mais j'apprécie aussi beaucoup de travailler dans des domaines connexes au jeu vidéo, dans le cadre de la gestion des droits dérivés notamment. J'ai par exemple eu l'occasion de superviser la création d'un dessin animé basé sur la licence de Devil May Cry. J'ai aussi eu la chance de travailler avec Hollywood lorsque la série Resident Evil a été adaptée en films. C'est vraiment un aspect de ce métier qui me passionne !

Vous avez travaillé sur de nombreux projets d'importance chez Capcom. Lequel vous tient le plus à cœur ?
Cela risque de vous étonner mais le jeu auquel je suis le plus attaché ne fait pas partie des séries Devil May Cry ou Resident Evil. Il s'agit de Sengoku Basara (Devil Kings, sorti début 2006 sous nos latitudes, ndlr) car c'est un titre que j'ai supervisé intégralement. Contrairement aux autres séries sur lesquelles j'ai pu travailler et qui ont été créées par d'autres personnes, j'étais à l'initiative de ce projet et c'est donc un titre qui me tient particulièrement à cœur.

Hiroyuki Kobayashi

Entré chez Capcom en 1995, Hiroyuki Kobayashi occupe le poste de Producteur à partir de 2000 avec le jeu Dino Crisis 2 sur PSone. Il a depuis occupé cette fonction sur les titres les plus prestigieux publiés par l'éditeur japonais comme Devil May Cry (2001), les meilleurs volets de la série Resident Evil (le remake sur GameCube, l'épisode Zero et l'incontournable quatrième volet). Il a également produit le remarqué Killer 7, développé avec Suda51.

Dans quelle mesure le métier de producteur a-t-il changé avec l'arrivée des nouvelles consoles ?
Le travail des équipes de développement est rendu plus difficile car il s'agit de manipuler des moteurs de plus en plus complexes sur deux consoles next-gen assez différentes techniquement. Je tiens d'ailleurs à féliciter ici mes équipes de développement qui ont fait un très beau travail pour rendre le jeu aussi performant sur PlayStation 3 que sur Xbox 360. Alors certes la nouvelle génération de consoles fait que l'on rencontre de nouveaux défis sur le plan technique, mais on doit finalement toujours réussir sur consoles la gageure de faire cohabiter les plus beaux graphismes possibles avec une animation satisfaisante. Et il faut bien admettre que même la nouvelle génération de consoles connait ses limites en termes de capacité de calculs.

Quel a été le budget de développement de Devil May Cry 4 ?
Je ne suis pas autorisé à vous donner de chiffre exact mais je peux vous dire que le développement de Devil May Cry 4 a coûté moins du double de celui de Resident Evil 4 (sorti en 2005 sur GameCube, adapté ensuite sur PS2, PC et Wii) ou qu'il équivaut au budget de production de trois gros films japonais ! Le développement du jeu a débuté au printemps 2005 et il s'est prolongé jusqu'à la fin d'année 2007. Nous avons commencé avec une équipe réduite pour atteindre environ 90 personnes vers la fin du développement.

On dit la PlayStation 3 plus délicate à travailler que la Xbox 360. Quel regard portez-vous sur les deux machines ?
Devil May Cry 4 a été notre première expérience sur PlayStation 3 et lorsque le

développement a débuté, la console était alors à peine finalisée ! C'est pourquoi nous avons débuté le développement sur PC et que nous devions, au fil de la progression, nous assurer que ce que nous obtenions tournerait convenablement sur une PlayStation 3. Il nous a donc fallu un certain temps pour apprendre à la maîtriser mais Sony nous a heureusement bien soutenus en nous fournissant les outils nécessaires. Il s'agit d'une machine très pointue sur laquelle le développement est en effet plus ardu que sur Xbox 360. Chez Capcom, nous avons mis au point le MT Framework, un moteur interne qui facilite les développements sur PS3 et Xbox 360. Des titres comme Dead Rising et Lost Planet ont été développés sur cette base, ainsi que Devil May Cry 4 bien sûr.

Dans ce cas, que peut-on attendre de la présupposée supériorité de la PlayStation 3 sur sa rivale ?
Une fois qu'elle sera parfaitement maîtrisée, la console de Sony pourra sans doute se montrer supérieure à sa concurrente. Je pense notamment grâce à la présence d'origine d'un disque dur. C'est un aspect que nous avons exploité sur Devil May Cry 4 puisque la version PlayStation 3 s'installe à la première utilisation pour rendre ensuite le jeu plus agréable à l'usage.

Vous avez travaillé sur Resident Evil 4 qui constituait une vraie rupture dans la série. Devil May Cry 4 est au contraire assez conservateur dans son principe. N'aviez-vous pas envie également de créer une rupture ?
Ce sont des cas de figure différents. Resident Evil 4 est sorti alors que la série approchait de ses dix ans d'existence et que les joueurs commençaient à exprimer leur lassitude par rapport au système de jeu original. Nous savions alors qu'il fallait opérer pour ce quatrième opus un changement de fond pour conserver l'intérêt des fans de la série et donc adopter un tout nouveau type de gameplay (Resident Evil 4 est un jeu d'action à la troisième personne alors que les précédents opus étaient davantage orientés vers l'aventure à la troisième personne, ndlr). Nous n'avons pas ressenti cette nécessité de renouveler autant en profondeur le gameplay pour Devil May Cry 4. Il faut dire que la série est plus récente et compte moins de déclinaisons que Resident Evil. Nous nous sommes focalisés sur l'objectif d'enrichir le gameplay avec un nouveau personnage jouable, de nouvelles armes, des actions inédites et une réalisation remise au goût du jour pour les dernières consoles.

RESIDENT EVIL 4
En 2005, Hiroyuki Kobayashi produit Resident Evil 4, qui marquait avec brio la transition de la série vers le genre action à la troisième personne. Un succès planétaire.

Depuis vos débuts dans cette industrie, quels principaux changements avez-vous observés ?
Il y a une chose qui me préoccupe aujourd'hui, c'est la multiplication des plates-formes de jeu. Je me rappelle que lorsque je suis arrivé chez Capcom en 1995, nous n'avions à décliner nos jeux que sur PlayStation et Sega Saturn. Aujourd'hui, un producteur doit prendre en compte une multitude de machines différentes, qui induisent des systèmes de jeu et des gameplay distincts : consoles next-gen, Wii, Nintendo DS… À l'époque, on se concentrait exclusivement sur le gameplay sans se préoccuper véritablement des spécificités du hardware. J'ai le sentiment que la donne a changé aujourd'hui et que le matériel est devenu un facteur décisif dans le développement. C'est aussi pourquoi j'imagine que les consommateurs doivent beaucoup s'interroger avant d'acheter l'une ou l'autre des machines aujourd'hui…

Quel avenir espérez-vous idéalement pour cette industrie ?
C'est pour toutes les raisons évoquées précédemment que j'aimerais voir émerger une seule et même plate-forme de jeu, même si je sais bien que ce n'est pas réaliste ! Cela nous permettrait d'avoir moins de préoccupations concernant les aspects techniques du développement et donc de nous concentrer sur le gameplay pur, comme cela se faisait à l'époque de la Famicom (la Nes, première console de Nintendo, ndlr). Ce que j'attends pour l'avenir, ce sont des jeux basés sur des univers et des histoires toujours plus immersifs. On ne peut renier l'importance actuelle du casual gaming, mais je reste personnellement attaché aux jeux bâtis sur des univers marquants. C'est dans ce sens que je vais continuer à travailler.