

Joystick
GEN - EG NIJ

JOYSTICK N°39 - 25F

Joystick

LES JEUX SUR MICRO

PHILIPS invente

la boîte à coucou sur CDI
avec le FULL MOTION VIDÉO

L'EAU A LA BOUCHE

reviews de : CURSE OF ENCHANTIA II
PRINCE OF PERSIA II - BLUE FORCE
WONDERDOG - OVERDRIVE...

MICRO / CONSOLES, LA GUERRE
LES ALLIÉS DÉBARQUENT AVEC

TESTS 7th GUEST

(PC, CD ROM)

GOAL



**244
PAGES**

39 • JUIN 1993 • 25 F
BELGIQUE : 183 FB
LUXEMBOURG : 175 FL
SUISSE : 7,50 FS

T 2788 - 9339 - 25,00 F



A BATONS ROMPUS

Steve Bak - Les équipes de Westwood et
de Maniac Mansion II - Le boss de Tsunami

**5 NOUVEAUX CD ROM
PC chez INTERPLAY**

L'ABC du CDI

Le monde informatique s'encombre sans cesse d'appellations plus insignifiantes les unes que les autres, la dernière en date étant : le Multimédia! Alors que personne n'a réellement compris à quoi ça servait, voilà que Philips sort une machine, dont la seule spécificité est d'être, justement, Multimédia! Face à l'incompréhension générale, Philips décide d'éclaircir le mystère, avec l'aide d'Infogrames, en organisant une journée sur la machine en question. Allions-nous enfin savoir de quoi il en retourne?

Ce fût pour nous l'occasion de découvrir :

- les méthodes de programmation d'un CDI
- l'annonce de nouvelles News
- les nouveaux jeux en préparation
- l'extension Full Motion Vidéo (70 minutes de film sur un laser de 12cm)
- le TéléTennis
- Le CDI en chiffres

Voici donc TOUT, sur le Compact-Disc Interactif

LORD CASQUE NOIR

REALISATION D'UN JEU CD-I

Lorsqu'un, ou des programmeurs décident de se lancer dans la création d'un nouveau produit, ils se réunissent pour essayer de déterminer quel en sera le thème, le style et le nom des machines qui en profiteront. Si ces techniques de travail sont rodées et éprouvées depuis belle lurette, la quantité phénoménale de données que contient un CD et la venue de nouveaux micro-ordinateurs plus puissants les uns que les autres, remettent en cause l'organisation des équipes. Rappelez-vous, à l'époque de l'Amstrad, plus des trois quarts des jeux étaient l'oeuvre de personnes indépendantes. Lorsque l'Amiga débarqua avec ses beaux graphismes et sa musique d'enfer, les copains s'organisèrent et chacun se spécialisa dans sa tâche. L'un faisait les graphismes, l'autre le son et le programmeur assemble les morceaux. Mais les CDI font apparaître de nouveaux acteurs dans le milieu de la programmation. Les éditeurs s'associent avec des réalisa-

teurs de cinéma, des maîtres de l'image de synthèse et des musiciens professionnels. C'est qu'il faut le remplir ce diable de CD avec ses 600 Méga octets! Nous voici donc dans l'aire du Multimédia: de la vidéo et du son dans un environnement numérique. Si l'utilisateur n'y voit que des avantages (il attend ça depuis dix ans), rares sont les éditeurs qui se lancent tête baissée dans l'aventure. Les coûts de production de tels projets sont sans commune mesure avec un simple soft sur disquette, et le parc de CD informatique n'en est qu'à ses balbutiements.

Pourtant, des sociétés comme Infogrames y croient dur comme fer et investissent énormément en s'équipant de tout le matériel adéquat. Toujours est-il que les résultats ne tardent pas à se faire connaître avec des produits comme International Tennis Open ou Kether. Mais ce n'est qu'un début et le plus beau reste à venir! The 7th Guest, Microcosm, Voyeur, Rebel Assault sont bientôt là, pour en témoigner. Nous vous livrons donc, avec la complicité d'Infogrames et de Philips, l'art et la manière de faire un soft sur CDI

PHASE I : LA REFLEXION

PHOTO 1



Dans un premier stade, il faut trouver une idée! Ça paraît stupide mais c'est loin d'être évident. Il faut qu'elle soit à la fois originale, passionnante, motivant et réalisable. En général, c'est chose faite lorsque l'ensemble de l'équipe chante joyeusement autour d'une dizaine de bouteilles de champagne. Hips!

A partir de là, un scénariste commence l'élaboration d'un "storyboard" dans lequel il va décrire, pas à pas, les différentes phases du jeu (photo 1). La procédure est en tout point, similaire à celle employée dans le monde du cinéma. On y aperçoit un résumé général de l'histoire, l'intégralité des dialogues, les croquis des prises de vue, et diverses annotations de tout ordre. Par exemple, le storyboard d'International Tennis Open d'Infogrames, comprend des formules mathématiques pour le trajet des balles.

Ce document sert, par la suite, à l'ensemble de l'équipe. Il doit donc être complet et répondre à l'attente de chacun. C'est d'ailleurs l'unique façon d'obtenir l'osmose indispensable pour la conception du produit jusqu'à sa fin.

PHASE 2 : LA MAQUETTE ET LA REALISATION

PHOTO 2



ge de les lire, tel le ferait un lecteur laser. Cette phase est généralement effectuée par le designer, ou chef de projet, (le MediaMogul étant accessible aux non programmeurs). La maquette permet d'épurer l'ensemble du projet. Les plus gros défauts peuvent être immédiatement détectés, puis corrigés. C'est la première étape de réglage et de mise au point du jeu. Après quoi, l'équipe peut enfin commencer son travail à plein régime

La première opération "hard" consiste à créer une maquette. Cette phase permet d'établir un vague organigramme du programme et de tester certaines idées, sans pour autant déclencher un branle-bas de combat. Ce travail est simplifié sur CDI grâce au MediaMogul (Photo 2), un émulateur de CDI, comportant une pléiade de menus, destinés à retranscrire simplement le storyboard à l'aide d'un langage à base de macros commandées. L'émulation d'un CD s'effectue sur un disque dur de taille équivalente (600 mégas). Toutes les données y sont stockées, et un programme se charge

Le programmeur :

Il adapte le noyau du soft en fonction des données fictives, prodigue les derniers conseils pour que le programme soit parfaitement réalisable.

Le graphiste :

Toutes les planches du storyboard sont mises en couleurs, des méthodes classiques : papier, crayon... Idem pour les dessins animés. Les personnages, ou objets, sont représentés dans toutes leurs positions (Photo 3). A titre d'info, les dessins animés du programme Asterix d'Infogrames, comprennent autant de plans qu'un véritable long métrage cinématographique (plus de 150 lieux). Quand tout est en ordre, les planches sont passées intégralement au scanner, pour retrouver sur l'écran d'un quelconque Macintosh, du moins, dans le cas d'Infogrames.

(Photo 4) Là, le dessinateur troque son crayon et son papier contre une tablette à digitaliser. Si le rendu à l'écran

PHOTO 3



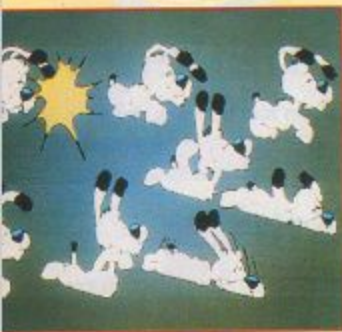
PHOTO 4



n'est jamais aussi fin que celui sur papier, il n'en reste pas moins que le numérique offre des possibilités inégalables. Le dessinateur peut découper n'importe quel morceau d'une image pour l'inclure dans une autre, modifier une couleur en deux clic de souris, ou encore appliquer des effets spéciaux avec une facilité déconcertante.

Dans le cas où le storyboard prévoit des scènes vidéo, International Tennis Open par exemple, on fait appel aux procédés cinématographiques.





Pour reprendre l'exemple précédent, il a fallu filmer chaque joueur dans maintes positions, photographier les terrains, etc...

Lorsqu'il s'agit d'incruster des personnages sur un décors importé (incrustation vidéo), ceux-ci sont filmés sur fond bleu. On

substitue ultérieurement, à l'aide d'un Genlock, la couleur bleue avec l'image, ou la séquence d'arrière plan. C'est un ouvrage important et très coûteux. En outre, cette opération est extrêmement gourmande en place mémoire et exige d'être compressée. A titre d'infos, The Seven Guest (sur CD-ROM PC) occupe la bagatelle de 800 mégas, musiques non comprises. Mais la compression pose une autre difficulté, celle du temps de traitement de l'image. Sachant qu'une séquence doit pouvoir s'afficher à une vitesse de douze images secondes pour sembler fluide, il faut décompresser à toute allure, sans parler des très mauvais temps d'accès des lecteurs CD! C'est précisément le but de la carte FMV (Full Motion Video) destinée au CDI de Philips. Sa puce de décompression MPEG est capable de cracher quelques vingt cinq images secondes, avec une perte de qualité infime. A ce propos, Infogrames nous a présenté Liberty Race (photo 5), 37 minutes d'images de synthèse spécialement conçues pour le FMV : ça calme pas mal!

En attendant, vous pouvez d'ores et déjà vous contenter des quelques programmes mettant en oeuvre, images vidéos et images de synthèse (Kether...). De toutes les techniques utilisées par les infographistes, c'est la plus spectaculaire et, à fortiori, la plus chère. Il faut de grosses puissances de calcul, et chaque objet demande un travail de design énorme. Mais le résultat est là! Les chaises se tordent dans tous les sens, le visage d'une femme se morphe en celui d'un homme, les caméras rentrent à l'intérieur du corps... La seule limite restant l'imagination!



PHOTO 5

Photo prise sur bande vidéo.

Le musicien :

PHOTO 6



Il est évident que le storyboard ne comprend pas de partition musicale. Le boulot du musicien est donc assez libre, mais ne doit pas s'éloigner de l'état d'esprit du projet. Pour y parvenir, notre homme s'imprègne de l'ambiance du jeu en décortiquant la bible de l'équipe et en côtoyant ses copains les graphistes. A l'instar de ces derniers, tout n'est que traitement numérique, avec les mêmes avantages et des inconvénients similaires. Les avantages, vous les connaissez: trafiquer un son à l'infini sans en altérer la qualité, créer des sonorités très pures ou insolites... Une voix lambda peut être transformée en celle d'un robot, on peut fabriquer des phrases entières à partir de mots isolés... (photo 6) c'est vraiment l'outil idéal! Le revers de la médaille: ça prend une place folle. Cette fois-ci, il n'est pas question de compression mais de taux d'échantillonnage. Plus celui-ci est grand, et plus le son est bon (un CD musical est échantillonné à 44,1 khz). Pour ce qui est de la retranscription de la parole, un échantillonnage de 12, voir 8 Khz en mono, reste de qualité respectable. On divise ainsi la taille des fichiers par dix! (plus de dix huit heures de blabla sur un CD). Malheureusement, ce système ne peut pas s'appliquer aux instruments de musique; la perte de qualité étant trop importante.

PHOTO 7



Le matériel utilisé se compose couramment d'un ou de deux synthés, d'un enregistreur DAT, d'une table de mixage quatre ou huit pistes, de deux ou trois racks d'effets spéciaux (reverb, pitch...) et d'un Macintosh équipé d'une carte DSP (pour le sampling) (Photo 7). En effet, le Macintosh offre des outils performants comme Sound Designer ou Cubase Audio pour le traitement des sons digitalisés.

Le chef de projet :

Il s'occupe de synchroniser les différentes étapes de la réalisation. Il a une idée très précise du but à atteindre et rectifie le travail des uns et des autres. Lorsque vous avez plus d'une vingtaine de personnes travaillant chacune dans leur coin, mais sur le même programme, on comprend aisément le rôle primordial du chef de projet.

C'est lui qui décide, le moment venu, de débiter la programmation.

PHASE 3 : LA PROGRAMMATION

Cette phase ne concerne pratiquement que le programmeur. Il adapte le noyau du soft en fonction des ressources vidéos et sonores et s'aperçoit, à son grand regret, que la théorie ne colle pas toujours avec la réalité. Mais impossible n'est pas français... La programmation s'effectue sur compatible PC, équipé du même disque dur que la maquette, et d'un programme d'émulation CD. Les ressources sont décortiquées, triées puis assemblées.

(photo 8)
Comme je vous l'expliquais plus haut, les principaux problèmes rencontrés sont inhérents à la quantité de données à traiter. Si le storyboard et la maquette ont été correctement conçus, le programmeur ne

rencontrera aucun problème majeur. Dans le cas contraire, c'est carrément l'horreur!

La programmation d'un jeu en CD s'effectue, en fait, de la même façon qu'un soft en disquette. Les langages, notamment le C, n'évoluant pas aussi vite que le matériel.

PHASE 4 : LE MASTER

Une fois la phase de programmation terminée (l'équipe a souvent du mal à y croire), il suffit de balancer le contenu du

PHOTO 9



disque dur contenant le soft terminé, sur le WORM placé à côté du PC. (Photo 9) Cet appareil n'est en fait qu'un enregistreur Compact Disc. Voilà donc le programme installé sur son support final. Cette bêta version est distribuée aux personnes chargées de débiter les derniers bugs, puis réimprimée dans la version définitive. C'est en général chose faite, lorsque l'équipe pousse des hurlements euphoriques autour d'une certaine boîte... Ooops, j'avais promis de ne rien dire!

LES NEWS Le Full Motion Video va concurrencer le magnétoscope :

Accessible à la condition d'y ajouter le FMV (voir encadré) sur votre CDI, vous pourrez très bientôt visionner vos plus grands chefs d'oeuvres cinématographiques, gravés sur un ou plusieurs Discs de 12 centimètres! La qualité se situe entre le VHS et les disques vidéo grand format.



Le TeleCD va concurrencer le Minitel :

Nous avons l'honneur et l'immense avantage de posséder un système télématique le plus évolué du monde. Si le Minitel souffre pas du manque de services (plus de 12000), son graphisme rudimentaire et sa faible vitesse de communication, l'interdisent les applications vidéo. Le Télé CD en reprend les avantages sans les inconvénients.

Développé conjointement par CD-Matics et Philips Interactive Media Systems, le Télé CD se compose d'un modem et d'un soft de communication. Prochainement disponible, aux alentours de 1 200 Francs, le CD-I pourrait bien s'installer comme l'appareil de communication des prochaines années, du moins dans les pays dépourvus d'un système équivalent.

PHOTO 8



Le TéléTennis va concurrencer Roland Garros

Vous connaissez tous, le célèbre "Hugo Délire" présenté par la charmante Karen Cheryl. Et bien, Infogrames lance une opération équivalente pendant le prochain tournoi de Roland Garros. Du 26 Mai au 6 Juin, France 2 et France 3, offriront plusieurs fois par jour (11h, 13h et 17h50) pendant les interruptions des matchs) l'opportunité de jouer à International Tennis Open. Pendant ces séquences de 5 à 13 minutes, un téléspectateur tiré au sort disputera un tie-break avec une vedette ou un joueur célèbre, à l'aide d'un simple téléphone à touche. Le programme d'Infogrames a été renommé pour l'occasion en TéléTennis. Une opération à suivre de près, sachant qu'il ne s'agit "que" d'un simple essai interactif!



Ph. André Garcia de France Télévision, présentateur du TéléTennis

LE FMV

Le Full Motion Video n'est pas nouveau. Quicktime sur Mac, ou le plus récent Video for Windows de Microsoft, en sont les deux meilleurs exemples. N'importe quelle séquence vidéo peut être capturée, puis rejouée à partir d'une application quelconque. Mais les deux micros se heurtent à des temps de calculs pour décompresser l'image beaucoup trop longs. Il faut donc y adjoindre une carte hardware spécialisée, pour obtenir une fluidité digne de ce nom. C'est également le rôle de la carte FMV du CDI. Son processeur, spécialisé dans la décompression au format MPEG, va permettre l'affichage de vingt cinq images/seconde, plein écran et sans perte de qualité. En fait, la perte existe mais elle est tout à fait supportable. Et ce n'est pas tout! l'utilisateur pourra, toujours par l'intermédiaire du FMV, transformer son lecteur de CD-I en régie vidéo. Eh oui, le FMV décompressant l'image en temps réel, rien ne vous empêche d'en modifier son aspect extérieur, en temps réel évidemment. On peut l'étirer dans tous les sens, ouvrir une fenêtre et la balader n'importe où, appliquer des filtres sur l'image... Si on se fie aux outils disponibles pour Quicktime, les possibilités seront bientôt innombrables! (photo 10)



Le CD-I Philips portable 360 sur le cartouche de Full Motion Vidéo. C'est un peu cher pour une console de jeu mais bonjour la frime!

PHOTO 10

Lors du déroulement d'une séquence, l'utilisateur peut faire apparaître une barre de commande, rassemblant les touches d'un magnétoscope. On peut donc vraiment faire ce l'on veut.

Mais Philips n'a pas oublié l'aspect ludique du produit, en y incluant un méga de mémoire supplémentaire, et en étoffant ses ressources pour la gestion de sprites. Si le lecteur CD-I dans son état actuel, était incapable d'afficher plus de cinq sprites, l'addition du FMV permettra de jongler avec une vingtaine de blocs et deux pages d'écran. Sans égaler les micros ou les consoles, le CD-I devrait proposer des jeux d'arcade de meilleure facture que ceux disponibles à ce jour. En revanche, sa grosse puissance vidéo, nous promet des jeux à couper le souffle avec des séquences vidéos (course, poursuite dans un univers d'images de synthèse, extrait de films...) de toute beauté!

Le prix de la cartouche FMV devrait se situer aux alentours de 1500 Francs.



LES CHIFFRES

Depuis Octobre 1991, date de l'introduction du CD-I sur le marché américain, c'est plus de 100 000 lecteurs qui ont été vendus à travers le Monde: 50 000 aux Etats Unis, 40 000 en Europe (dont 10 000 en France) et 10 000 dans le reste du monde. Philips prévoit d'en vendre le double cette année et plus d'un million pour la fin 94. Chaque utilisateur a acheté en moyenne 8 à 12 discs CD-I, et on estime environ que 33% des lecteurs ont été acquis à des fins éducatives et 40% à des fins ludiques, le reste étant absorbé par les entreprises.

Il existe d'ores et déjà quelques 7 000 points de vente de part le monde, et on estime que ce chiffre doublera à la fin de cette année.



Monsieur le Directeur de Philips Interactive Média System, John Hawkins, responsable du développement du CDI dans le monde

BIENTOT SUR VOS ECRANS!

LITIL DEVIL Gremlin Graphic

Ce programme d'aventure-action à l'humour ravageur devra sortir dans un premier temps sur Amiga et PC. La version CD-I l'améliorera sur de nombreux points, notamment avec l'intégration de séquences Full Motion Video.

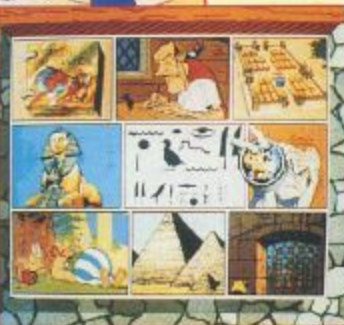
Vous incarnez un jeune garçon, qui par une grande maladresse se retrouve dans la peau d'un petit démon évoluant dans un immense château. Pour vous sortir de ce mauvais pas, vous allez devoir résoudre de nombreuses énigmes, braver de nombreux dangers et retrouver la fontaine sacrée qui vous délivre de votre sort.

L'action se déroule sur des tableaux isométriques et les graphismes sont du style de Dragon's Lair.

ASTERIX, LE DEFI DE CESAR Infogrames

Ce jeu de plateau s'inspirant de la BD du même nom, s'adresse à toute la famille. Le principe en est fort simple. Chaque participant doit effectuer un tour de Gaule et ramener un objet de chaque ville par laquelle il est passé. C'est Abraracourcix qui part le premier avec la ferme intention de relever le défi.

Le jeu se déroule de la même façon que le jeu de plateau (Monopoly, jeu de l'oie...) avec l'environnement visuel interactif.



plus. Le druide Panoramix fait office de meneur de jeu et chaque participant (quatre au maximum) lance les dés à tour de rôle et avance son pion. A partir de là,

le lecteur de CD-I est également bien perçu sur le marché professionnel, avec l'introduction de 35 titres sur des sujets aussi variés que la médecine (banque de données sur les maladies ou les médicaments), la plomberie ou l'apprentissage de la conduite... Philips annonce plus de 500 titres en préparation.

Bruno Bonnell, PDG d'Infogrames, nous confie qu'il faut compter trois millions de francs pour le développement d'un programme destiné au CD-I, et un minimum de 7 personnes à plein temps, pendant quinze mois. A ce prix, il faut en vendre 50 000 pour que l'opération devienne rentable. Quand on sait qu'un mauvais titre console se vend à environ 25 000 exemplaires en Europe, ça n'est pas utopique... loin de là! A titre d'exemple, plus du quart des possesseurs de CD-I ont acheté International Tennis Open (3 500 pour la France).



Bruno Bonnell projeté dans l'un de ses jeux : Kether

Un CDI peut contenir jusqu'à 250 000 pages dactylographiées, ou 7 000 images, ou 19 heures de parole (2 heures en qualité HiFi) ou 70 minutes de film en Full Motion Video!

Le lecteur Philips est équipé d'un processeur 68341 de Motorola et son système d'exploitation est une version de l'OS9 appelé RTOS (Run Time Operating System) et le système de compression MPEG divise la taille d'une image vidéo par 40!!!

Enfin, vous pourrez trouver plus d'une cinquantaine de titres dans les rayons des grands magasins, 90% d'entre eux étant intégralement en Français.



c'est chacun pour soi. Le premier ramenant tous les objets est déclaré vainqueur. Le plateau du jeu est un grand rond et chaque case donne naissance à plu-

sieurs types d'événements: les images fixes, les animations vidéo, et les jeux. Par exemple, si l'un des pions se trouve sur une case piège, une séquence de dessin animé vous montre le participant se faisant catapulter à plusieurs centaines de mètres de là... Les cases jeux mettent en scène l'ensemble des objets et des personnages de la Bande dessinée, et vous invitent à prendre part à de petits jeux simplistes comme le puzzle, ou encore venir en aide à un autre personnage (pas un concurrent). Il existe même des "contre-Meneurs" de jeu qui tentent, par tous les moyens, de vous corrompre en se proposant de foutre la zone entre deux de vos concurrents (vol de potion magique, ...)

THE 7TH GUEST Virgin Games

Testé dans ce numéro par notre grand et bien sympathique Moulinex, The 7th Guest est le premier programme entièrement réalisé à partir d'images de synthèse. Les graphismes sont à tomber par terre et l'intrigue est très prenante. Son seul défaut reste sa lenteur. Son adaptation sur CD-I devrait pallier au problème, grâce à l'exploitation du FMV. De plus, la machine de Philips se prête beaucoup mieux à ce genre de programme, essentiellement basé sur les mouvements vidéo.

Vous évoluez dans un immense manoir de 23 pièces. Au départ, peu d'entre elles vous sont accessibles et ce n'est qu'après avoir résolu les énigmes qui s'y trouvent, que d'autres portes s'ouvrent.

Une version française du soft devrait, si tout se passe bien, voir le jour à la fin de l'année.

MARCO POLO Infogrames

Dès 1271, ce célèbre aventurier vénitien traversa l'Asie en passant par la Mongolie, et revint par la ville de Sumatra après seize ans d'incursion.

A l'instar de ce grand voyageur, vous vous trouvez dans la peau d'un commerçant bien décidé à faire fortune. Au départ, vous ne



possédez que quelques pièces d'or qu'il faudra faire fructifier dans les 60 villes du jeu. Vous devrez acheter au plus bas prix en traînant dans les souks ou en côtoyant les paysans, et revendre au plus offrant. Vous devrez également acquérir une certaine notoriété en effectuant des missions d'importance... Cette simulation économique est d'autant plus passionnante qu'elle est dotée d'une banque de données complète sur l'histoire de Marco Polo et des pays d'Asie. Pour compléter le tout, des slideshows ou des



séquences vidéo tirées du film viennent présenter chaque nouveau lieu; ou personnage important. La présentation du programme est extrêmement soignée et l'intérêt de tout premier ordre. Malheureusement, il ne devrait pas sortir avant l'année prochaine.

MICROCOSM et LEMMINGS I & II Psygnosis

Bande de petits veinards! On vous a déjà présenté en avant première Microcosm dans notre dossier consacré au FM-Towns. La version CD-I devrait être en tout point identique, c'est à dire fabuleuse!

L'histoire prend sa source en plein 21ème siècle, sur la planète Bodor. Deux corporations se partagent le pouvoir: Cybertech et Axiom. Le responsable scientifique de Cybertech, propose alors au président d'Axiom, d'implanter des robots miniaturisés à l'intérieur du corps du président de sa propre société (le traître!). Ainsi, Stark pourra contrôler tous les faits et gestes de son concurrent, sans éveiller les soupçons. Mais le vice-président de Cybertech découvre rapidement la supercherie et prend la décision d'envoyer un pilote à l'encontre des antagonistes! Pour faciliter votre tâche, les scientifiques implantent des bases à divers endroits du corps, où vous devrez vous rendre, pour changer de vaisseau.

Pour ce qui est des Lemmings, il n'y aura pas de changement notable, si ce n'est l'apparition de séquences vidéos et un son digital de meilleure facture.

THE MYSTERY OF KETHER Infogrames

A l'heure où vous lirez ces lignes, cette superbe production devrait être sur le point de sortir en magasin.

Le développement de ce programme aura duré plus de 3 ans. Mettant en oeuvre des effets spéciaux et des images synthèses de toute beauté, c'est l'un des jeux les plus impressionnants du moment.

Vous partez à la recherche de la Princesse Eta Carene, de la planète Kether, retenue prisonnière par les forces de Khor.



POUR BULLFROG, LE FUTUR EST SOMBRE ET IMPITOYABLEMENT INHUMAIN

SYNDICATE

ARRIVE CET ÉTÉ DE BULLFROG
PRODUCTIONS LTD





L'action se décompose en plusieurs phases d'arcade, plus éprouvantes les unes que les autres. Vos nerfs seront mis à rude épreuve et votre mission ne sera pas facile. Toujours est-il que l'on s'en prend plein la tête pour pas un rond! Grandiose!

SHAOLIN'S ROAD

Infogrames



Décidément, Infogrames ne chaume pas. Leur dernière production va vous transporter dans un dessin animé plein de rebondissements et bourré de scènes d'arcade.

Le scénario prend sa source dans la ville natale du Kung-Fu: Shaolin. Un homme d'une grande sagesse et d'un immense respect se fait dérober un sabre d'une valeur irremplaçable. Mais le vieil homme n'est plus en âge de combattre et décide, de ce fait, d'envoyer son fil à la recherche de l'objet subtilisé. Vous incarnez donc un jeune garçon chinois bien décidé à remettre la main sur ce fameux sabre. Mais ce néophyte va devoir traverser toutes les villes du pays, se rendre dans les temples et s'initier de longues heures, pour devenir maître des cinq disciplines (la concentration, la force, l'agilité, la rapidité et l'intelligence qui lui permettront de venir à bout de ses futurs agresseurs. Au début du jeu, vous pouvez choisir le niveau de difficulté en sélectionnant la couleur de votre ceinture. Au fur et à mesure de votre progression, vous devrez répondre à de nombreuses énigmes d'adresse, decon-



1 JOUEUR

2 JOUEURS

OPTIONS

GALAXIE

SORTIE

centration ou encore d'agilité. Bien entendu, tout ceci est intégré dans un environnement "dessin animé" et c'est beau à mourir. Là encore, il faudra patienter près de six mois avant de voir le programme dans les rayons de votre magasin favori.



BIG BANG SHOW

Infogrames

Il s'agit cette fois-ci, du jeu de plate-forme. Dans ce soft existant déjà sur GameBoy, vous devez faire voyager une boule de feu à travers le temps. Son adaptation sur CD-I a donné naissance au professeur Alberus qui va vous accompagner, vidéo oblige, tout au long de votre quête. Ce programme plutôt éducatif s'adresse aux plus jeunes, avec des questions sur l'univers qui nous entoure. Les graphismes sont superbes et les animations vidéo sont très similaires à celles de Mystic Midway. Date de sortie : fin de l'année.

TELEX : LOST IN TIME

de Coktel Vision est en cours d'adaptation. Ce programme met en oeuvre trois techniques différentes: l'image de synthèse, la vidéo et le dessin animé! Ça devrait cartonner fort.

VOYEUR

de PIMA (Philips Interactiv Media of America) est un programme tout simplement génial. Vous incarnez DANBISS qui mate, à l'aide d'une lunette, les aparts de l'immeuble d'en face. Des scènes bien étranges se déroulent devant vous (strip-tease, meurtre..) et vous devez mener votre enquête!

REBEL ASSAULT

de Lucas Arts est une adaptation de la série des Star Wars. Vous prenez les commandes des appareils de la flotte rebelle, et devrez mettre fin à l'empire. Des scènes vidéo du film seront incluses dans le jeu.