
Le Vieux Manuel

Table des matières

Shiny Entertainment 4
L'histoire de MDK 6
Les personnages de MDK 8
Concepts 10
Notes de production 16
La motion capture 22
L'équipe 26
Un entretien avec Dave Perry 28
Les jeux d'Interplay 32

Vieux Manuels

Editeur/rédacteur en chef: John Davison
Design: Jason Simmons
Production: Amaya Lopez
Traduction française: Miaianna Moreau

Shiny Entertainment
Laguna Design Centre
1088 North Coast Highway
Laguna Beach, CA
92651-1338, USA

Interplay Productions Europe
Harleyford Manor
Harleyford
Henley Road
Marlow
Bucks
SL7 2DX
Grande Bretagne

Dennis Publishing
19 Bolsover Street
London
W1P 7HJ
Grande Bretagne



Shiny Entertainment



Shiny Entertainment est située a quelques kilomètres de la plage Laguna Beach, sous le soleil de la Californie du Sud.

Fondée par Dave Perry en octobre 1993, la compagnie démarre avec une poignée de chercheurs surdoués qui, ensemble, vont créer plus de 200 jeux vidéos.

Très rapidement, Perry forme une alliance stratégique avec Playmates Toys (connu pour Star Trek et les Tortues Ninja), qui souhaite développer son activité dans le domaine des jeux vidéos et offre à Perry d'acheter les droits d'auteur pour tous les personnages créés qui sont commercialisés.

Courageusement, Perry décide de ne pas créer de jeux en utilisant des personnages qui existent déjà (en particulier le Roi Lion), et de se concentrer sur la création de personnages qui pourront être non seulement utilisés pour des jeux vidéos mais aussi pour des dessins animés, des films ou bien sous forme de jouets.

Très vite, Playmates créent Playmates Interactive Entertainment, située à la Mirade, en Californie et se transforme, passant du statut de fabricant de jeux à celui de créateur de propriété intellectuelle. Shiny grandit rapidement... "On a recruté les meilleurs dessinateurs et créateurs du monde, ce qui fait que nos produits sont bien reçus partout. Notre compagnie est vraiment cosmopolite et on fait attention à ce que nos jeux soient adaptés à chaque pays pour que nos fans puissent apprécier notre humour et nos jeux même si ils ne parlent pas anglais".

Le héros du premier jeu produit par Shiny s'appelle Earthworm Jim dont le héros est un asticot trouillard qui se dissimule dans une combinaison de super héros. On a décidé que le public était prêt pour quelque chose de plus loufoque, de plus drôle et original. On a donc énormément travaillé sur ce personnage.

En même temps que Earthworm Jim, Shiny invente un nouveau procédé que ses créateurs décident d'appeler l'Animotion. Cette nouvelle technique est un logiciel qui permet aux dessinateurs de transférer un dessin couché sur le papier sur écran d'ordinateur grâce à un système numérique. Ceci signifie que les esquisses créées pour un jeu peuvent être utilisées directement sans rien perdre de leur qualité.

"Le résultat permet d'obtenir une image qui se rapproche de celle des dessins animés au lieu des images saccadées et grossières caractéristiques des jeux plus anciens," explique Perry.

Jim le ver de terre connaît un succès instantané. Playmates publie le jeu vidéo, les ventes suivent, les critiques sont bonnes et la presse spécialisée honore Jim en le mettant en couverture de plus











de quarante magazines dans le monde entier; parmi les prix récoltés on peut citer entre autres Jeu de l'année, Meilleur Dessinateur, Meilleur Jeu d'Aventure et Meilleure Bande Son pour Sega, Choix du Rédacteur en Chef pour le magazine EGM, Meilleur jeu d'Action SNES pour Game Players (un autre magazine américain de jeux vidéos), Meilleur Programmeur de Consoles pour les Prix Golden Joystick, Meilleur Créateur de Jeux et enfin Jeu de l'Année pour le magazine Game fan.

Playmates présente ensuite Jim le ver de terre à Universal Cartoon Studios, une compagnie récemment affiliée à la chaîne de télévision Warner Brothers. Moins de deux ans après sa création, Jim le ver de terre est passé du stade de croquis à celui de personnage de dessin animé. Ce dernier passe désormais sur la chaîne WB aux Etats-Unis (Children Channel et Channel Four en Angleterre) le samedi matin et rencontre un succès fou.

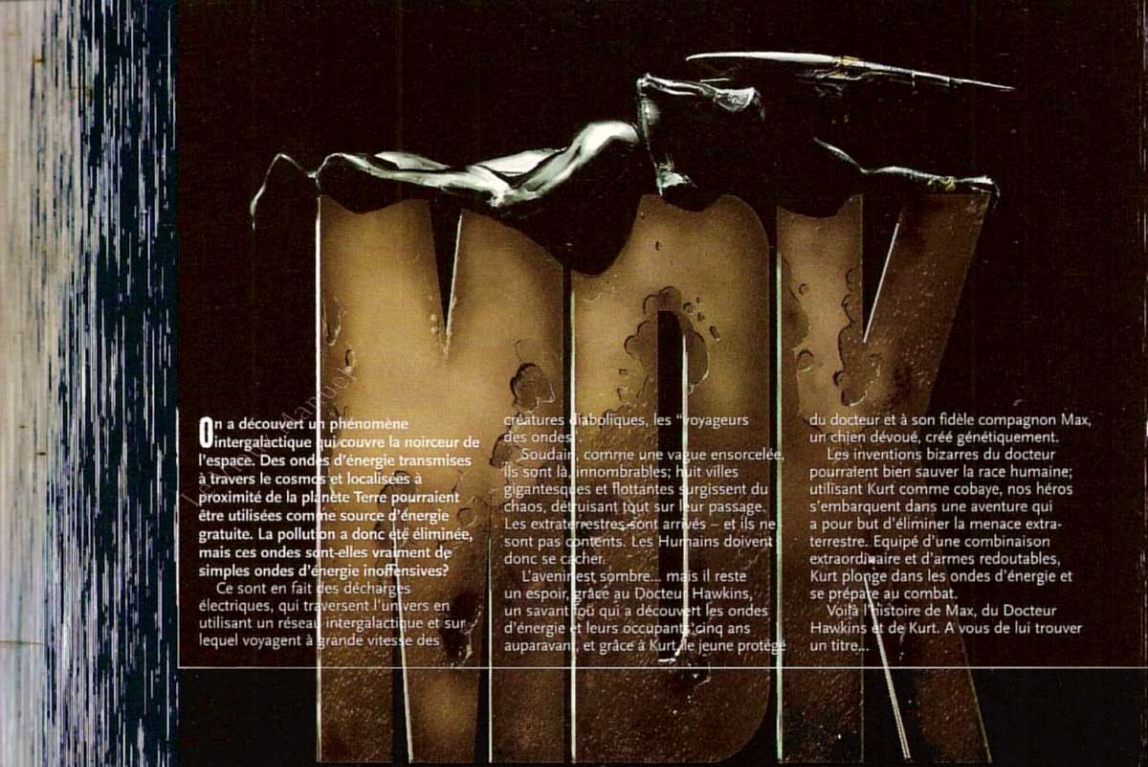
Récemment l'émission a été programmée pour une deuxième année et une nouvelle série est actuellemnt en cours de production.

En 1995, Shiny est rachetée par Interplay Productions, un grand éditeur de jeux vidéos situé à Irvine, en Californie. La devise d'Interplay est de produire des jeux créés "par des joueurs, pour des joueurs". Shiny partageant les mêmes valeurs, une alliance est nouée. MCA/ Universal rachète une partie d'Interplay, créant ainsi un groupe puissant.

Fin 95, Shiny quitte pour de bon le monde en deux dimensions du "papier et du crayon" pour se plonger entièrement dans le monde de l'animation en trois dimensions utilisée dans les films tels que Jurassic Park et Toy Story. Les changements sont considérables pour la compagnie, qui voit sa taille doubler début 96.



Le Vieux Manuel



On a découvert un phénomène intergalactique qui couvre la noirceur de l'espace. Des ondes d'énergie transmises à travers le cosmos et localisées à proximité de la planète Terre pourraient être utilisées comme source d'énergie gratuite. La pollution a donc été éliminée, mais ces ondes sont-elles vraiment de simples ondes d'énergie inoffensives?

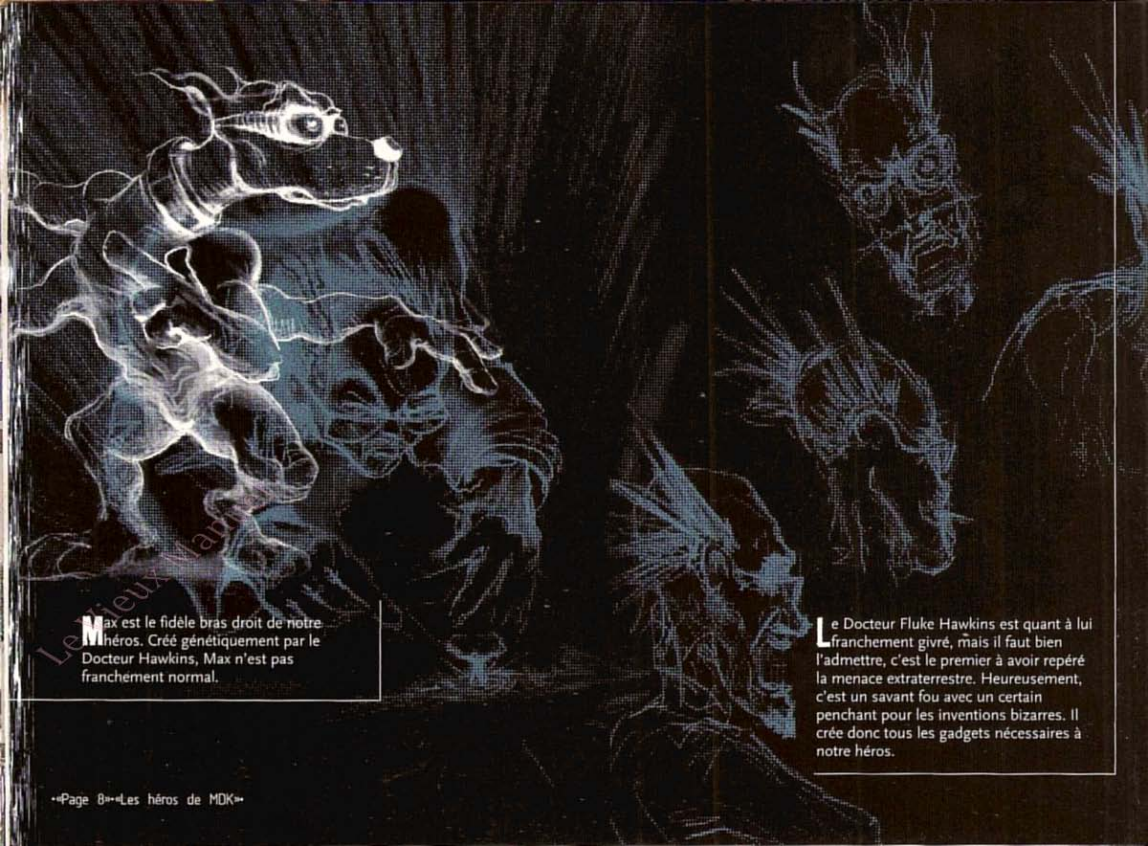
Ce sont en fait des décharges électriques, qui traversent l'univers en utilisant un réseau intergalactique et sur lequel voyagent à grande vitesse des créatures diaboliques, les "voyageurs des ondes".

Soudain, comme une vague ensorcelée, ils sont là, innombrables; huit villes gigantesques et flottantes surgissent du chaos, détruisant tout sur leur passage. Les extraterrestres sont arrivés – et ils ne sont pas contents. Les Humains doivent donc se cacher.

L'avenir est sombre... mais il reste un espoir, grâce au Docteur Hawkins, un savant fou qui a découvert les ondes d'énergie et leurs occupants, cinq ans auparavant, et grâce à Kurt, le jeune protégé du docteur et à son fidèle compagnon Max, un chien dévoué, créé génétiquement.

Les inventions bizarres du docteur pourraient bien sauver la race humaine; utilisant Kurt comme cobaye, nos héros s'embarquent dans une aventure qui a pour but d'éliminer la menace extra-terrestre. Equipé d'une combinaison extraordinaire et d'armes redoutables, Kurt plonge dans les ondes d'énergie et se prépare au combat.

Voilà l'histoire de Max, du Docteur Hawkins et de Kurt. A vous de lui trouver un titre...



Max est le fidèle bras droit de notre héros. Créé génétiquement par le Docteur Hawkins, Max n'est pas franchement normal.

Le Docteur Fluke Hawkins est quant à lui franchement givré, mais il faut bien l'admettre, c'est le premier à avoir repéré la menace extraterrestre. Heureusement, c'est un savant fou avec un certain penchant pour les inventions bizarres. Il crée donc tous les gadgets nécessaires à notre héros.

Les Jeux Lab

Le Vieux Manuel

LES HEROS DE MDK

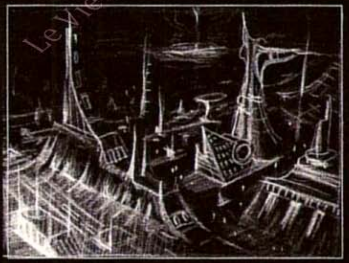


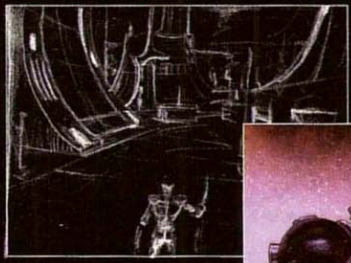
Kurt est le personnage principal de l'histoire... le héros, celui avec la combinaison noire, moulante et un casque bizarre sur la tête.



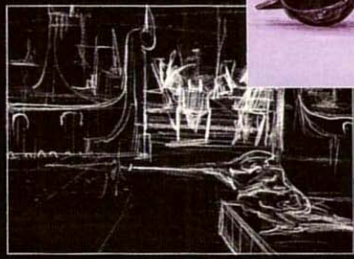
Le Vieux Manuel

CONCEPTS



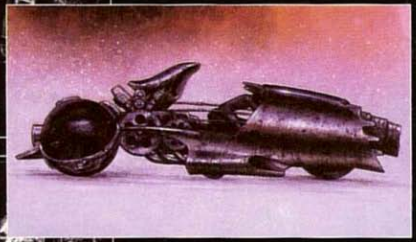






Le concept de départ a commencé avec des dessins de combat en trois dimensions qui évitaient la tendance actuelle des jeux comme Quake et Doom, qui donne au joueur la perspective du tireur. On a décidé dès le début que pour ce projet on allait exploiter tout le potentiel de l'ordinateur mais aussi utiliser le style des jeux sur consoles en l'adaptant à un environnement plus avancé.

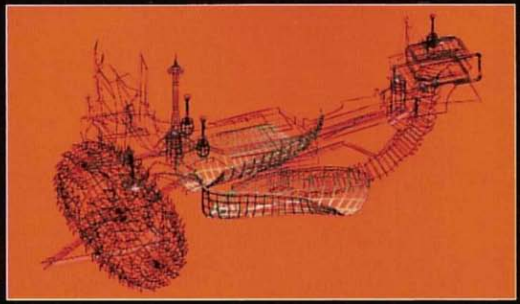
Les premiers dessins contenaient non seulement des idées pour le monde en trois dimensions mais aussi un certain nombre des robots ennemis qui allaient finir par être inclus dans le jeu.



Dès le départ, on a décidé que le jeu serait divisé en plusieurs genres différents – le combat "en trois dimensions", qui constitue l'essentiel du jeu et les sections "en chute libre" qui précèdent chaque niveau. Cette image montre le véhicule d'origine que Kurt devait utiliser. Cette idée a été finalement abandonnée et

Le Vieux Manuel









remplacée par la combinaison que vous pouvez maintenant voir dans le jeu.

Comme vous pouvez le voir, le concept d'action en chute libre a beaucoup changé. Dans la version finale du jeu, cette section est juste une "chute" en trois dimensions



lorsque Kurt est poursuivi à travers les ondes d'énergie par les extraterrestres qui essaient de lui tirer dessus.

Les niveaux ont été créés par des membres différents de l'équipe de MDK et sont tous de "vrais" environnements en trois dimensions. Cette image illustre la complexité d'un des premiers niveaux du jeu.

Bien que le jeu doive son énergie essentiellement à son aspect violent, l'équipe tenait beaucoup à ce qu'il y ait un certain humour. Et bien que Kurt soit capable de traverser les niveaux en détruisant tout sur son passage, on a décidé que certaines des armes qu'il utilise devraient avoir l'air un peu ridicules. Parmi celles qui ont été finalement retenues pour le jeu, on peut citer "la plus petite bombe nucléaire du monde" qui est une arme terrible, utilisée pour ouvrir les portes (entre autres).

Kurt

Une fois que les idées de base pour la structure du jeu ont été établies, l'équipe s'est attaquée aux caractères des personnages. En plus des dessins de départ pour chaque personnage, il était très important de développer l'apparence de Kurt pour que tous les éléments du jeu puissent être mis en place.

Après avoir abandonné l'idée de lui donner un véhicule (voir plus haut), on a décidé que l'armure de Kurt serait une unité complète qui contiendrait tous ses gadgets et ses armes. Comme vous pouvez le voir sur ces images, on a changé plusieurs fois avant de se décider enfin sur la tenue que vous pouvez voir dans le jeu. L'élément le plus important dans la création de Kurt était la transition entre le combat de base en trois dimensions et le mode "sniper". Après un certain nombre de modifications dans le design, on a décidé que son arme serait incorporée dans son casque, pour que tout soit compact et intégré.

Comme vous pouvez le voir sur ces premiers dessins, le design original du casque obligeait Kurt à utiliser sa main pour tirer lorsque l'arme était en mode "sniper". Dans le design final, il n'a plus besoin de le faire et cela permet une approche plus stylisée, qui se transforme de plus en un nez fuselé dans les scènes de chute libre.

Mais cette combinaison casque/arme n'est pas le seul détail important de la tenue de Kurt. Plus tard pendant la création du jeu, il a aussi fallu trouver un moyen de ralentir la chute de Kurt lorsqu'il se jette de plates-formes très hautes. Pour cela on a créé un parachute qui peut sortir du dos de sa combinaison.

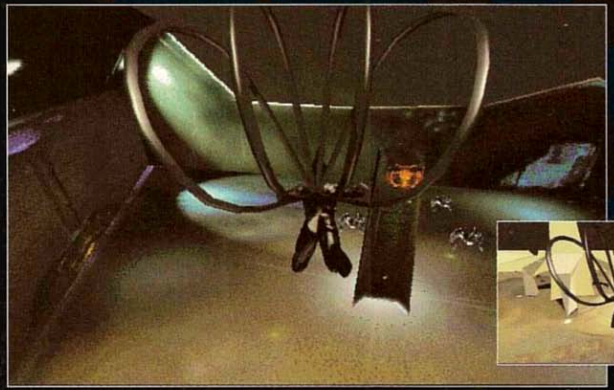




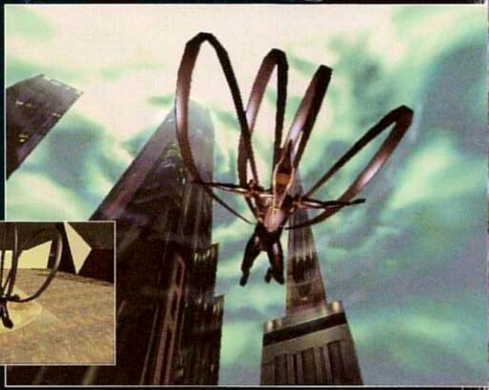












Les méchants

Les ennemis que vous voyez apparaître tout au long du jeu sont très différents de ceux que vous pouvez voir dans d'autres jeux d'action en trois dimensions. En plus des détails dont on a déjà parlés, l'autre grosse différence vient de la façon dont ils sont créés graphiquement. Chaque méchant a été méticuleusement dessiné avant que le modèle en trois dimensions ne soit construit. Lorsqu'ils sont mis en situation de jeu, tous les extraterrestres, sont créés grâce à des polygones en relief. Ils sont ensuite animés en utilisant les données amassées par le système de motion capture.

Les plus gros ennemis sont faits de polygones si complexes que lorsque vous leur tirez dessus en mode sniper, vous pouvez voir voler les morceaux. Par exemple, vous pouvez aveugler des robots en leur tirant dans les yeux ou rendre un ennemi inoffensif en lui tirant dessus. La construction des polygones est très importante et chaque personnage doit être conçu et planifié de façon méticuleuse.












Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel

NOTES DE PRODUCTION

Comme vous avez pu le voir, les concepts dans *MDK* sont très poussés, et pour s'assurer que tous les détails apparaissent dans la version finale du jeu, l'équipe de production a du résoudre des problèmes de fond. Tout d'abord, le jeu allait devoir manipuler les images de façon très différente par rapport à d'autres réalisations en trois dimensions. Une haute résolution et des codes graphiques de haut niveau étaient nécessaires pour donner vie aux effets spéciaux et pour que tous les détails voulus se retrouvent dans la version finale du jeu, l'équipe allait devoir trouver des ruses pour tout mettre en place, surtout si les dates de production devaient être respectées!

Lorsqu'un projet aussi important que *MDK* est mis en place, 99% des créateurs utilisent des logiciels de création tout fait pour les aider à construire leur jeu. Le problème avec ces logiciels, c'est que ce sont pratiquement toujours des outils de base qui sont surtout utilisés par des gens qui écrivent des programmes très lents et ennuyeux à usage commercial et financier. Ils sont donc totalement inadaptés pour créer des jeux d'action de qualité en trois dimensions.

Pour résoudre ce problème, la solution adoptée par la plupart des créateurs constitue à accélérer le processus de développement. Ce qu'ils ne réalisent pas, c'est que le processus tout entier ne s'arrête pas là. Si vous êtes vraiment intelligent, vous renversez la situation complètement en écrivant votre propre langage de programmation... et c'est exactement ce que Shiny a fait pour la création de *MDK*.

Chez Shiny, les artistes et les designers ont tous participé à la création du langage de façon à ce que, sans être programmeurs, ils puissent construire chacun leur propre niveau. Et pour les designers de Shiny, un niveau ne signifie pas juste deux ou trois murs de briques avec quelques extra-terrestres par ci par là semés au milieu pour faire bon effet. Chaque niveau de MDK est vraiment unique, résultat d'un véritable travail d'équipe. Le résultat, c'est qu'on a créé un jeu en un temps réduit mais avec beaucoup d'idées inédites apportées par plein de gens différents.

Le niveau de base du design est important, mais pour beaucoup de consoles de jeu, il faut aussi que le joueur découvre des tas de secrets. Il faut donc que vous inventiez des choses intéressantes à faire









pour le joueur afin qu'il découvre des endroits impossibles ou des cachettes. Un vrai secret ne devrait pas signifier la fin d'un jeu une fois découvert mais il devrait permettre au joueur qui vient de le trouver de se sentir valorisé.

MDK a été inventé sur la base de cette philosophie et a été créé afin d'introduire ce style de jeux sur ordinateur. Vous pouvez changer les objets de place pour pouvoir grimper dessus et découvrir des cachettes, vous pouvez aussi voler les véhicules d'autres personnages et vous en servir.

La création en trois dimensions

Par nature, les jeux en trois dimensions contiennent beaucoup d'information qui doit sans cesse être manipulée et changée de place. Pour beaucoup de jeux, lorsqu'il y a trop d'information pour pouvoir tout montrer sur l'écran, le code du jeu se débarrasse d'une partie de l'information en espérant que le joueur ne s'en rendra pas compte. Vous avez sans doute remarqué ça dans beaucoup de jeux de simulation de course automobile qui sont sortis l'année dernière... tout à coup des arbres apparaissent de nulle part sur la ligne d'horizon parce qu'ils sont sensés être dans votre champ de vision. C'est un procédé qui s'appelle le "clipping"... et si ça n'est pas bien fait, le résultat est absolument épouvantable. Des programmeurs intelligents ont inventé une ruse, la "brume", qui consiste à cacher le clipping en le dissimulant sous une couche de brume au loin. Les objets apparaissent toujours, mais au moins vous ne les remarquez plus. Un bon exemple de jeu qui utilise cette technique est Magic Carpet de Bullfrog.

Dans MDK, il n'y a pas de clipping. Vous pouvez voir à des kilomètres et tirer sur quelqu'un qui est à plus de deux kilomètres.

Le second problème, c'est la vitesse. La plupart des jeux pour ordinateur utilisent de gros pixels à basse résolution pour faire croire au joueur que le jeu est très rapide. Mais en fait, si vous commencez le jeu en mode SVGA en incluant tous les petits détails en option, vous vous retrouverez sans doute avec un jeu très lent qui semble avoir avalé une potion "lenteur". Pour beaucoup de créateurs, la réponse à ce problème est simple... "ce n'est pas de notre faute, c'est votre Pentium qui est nul". Ca c'est vraiment n'importe quoi et Shiny a décidé dès le départ de s'attaquer à ce problème avec MDK. Tout monde dans notre équipe a appris à créer des jeux sur des machines beaucoup moins puissantes et à faire de son mieux avec ce que l'on a. Un







ordinateur PC est très puissant par rapport à beaucoup de consoles de jeu et personne n'accepterait une console de jeu lente, alors pourquoi est-ce que cela serait acceptable pour les jeux sur ordinateur?

Notre équipe, chez Shiny, est particulièrement consciente de la façon dont les joueurs "resserrent" un jeu. Pour nous, si un jeu est trop lent ou trop saccadé, la façon dont le joueur va réagir change et une partie de son cerveau va réagir avec un "beurk" de dégoût" La solution à ce problème est très simple, le jeu doit être capable de prévoir à quel moment il va vraiment y avoir de l'action sur l'écran et de se concentrer pendant ces moments là sur les réactions du joueur plutôt que sur les détails graphiques. Plus simplement, le jeu devrait être plus basé sur le joueur et moins sur les images. 99.99% des programmeurs n'ont toujours pas compris ce détail et continuent à s'intéresser bien plus à la qualité des images.

Comment est-ce qu'ils peuvent augmenter la vitesse de leurs jeux? Ce qu'on a fait chez Shiny, c'est qu'on a joué, rejoué et rerejoué au jeu. Et à chaque fois que le jeu ralentit, les designers déplacent des objets, accélèrent les codes, modifient les images... et tout ce qui peut aider à accélérer le jeu. Dans l'esprit des créateurs, le but c'est d'arriver à maintenir un rythme de 30 images par seconde sur n'importe quel ordinateur.






Le pouvoir de l'ennemi

Mis à part la qualité des images, l'autre gros problème pour les créateurs de jeu est le code d'intelligence artificielle qu'on utilise pour permettre aux extraterrestres et personnages figuratifs d'apparaître tout au long du jeu. Maintenant, faire surgir les "méchants" en masse dans une rafale de mitraillettes ne suffit plus, il faut que ces personnages aient un comportement intéressant et crédible.

Pour *MDK*, Shiny a essayé d'utiliser l'intelligence artificielle pour donner une personnalité à chaque personnage. Au lieu d'être juste des zombies qui suivent une trajectoire toute faite, les méchants dans *MDK* ont une logique et des réactions qui leur sont propres. Ils vous poursuivront et tout à coup ils iront se cacher derrière un mur. Ils font équipe avec leur alliés et se liguent pour vous capturer... parfois ils décampent s'ils pensent qu'ils n'ont aucune chance contre vous.

L'intelligence artificielle est aussi utilisée pour les scènes de combat dans le jeu. Si votre tir est très précis, les méchants se coucheront simplement et mourront, mais







si vous les blessez leur comportement changera et ils seront beaucoup plus prudents après cela.

En plus, vous remarquerez que les ennemis ont des yeux. Et ça n'est pas uniquement un effet graphique... Le système d'IA leur permet de "voir" ce qui les entoure.. Si un ennemi est perché au sommet d'un immeuble et regarde dans votre direction juste lorsque vous sortez de l'ombre, le système d'IA lui permettra de rameuter toute sa bande (puisqu'ils peuvent communiquer entre eux) pour vous attaquer.

Le pouvoir du joueur

Une chose que l'équipe apprécie vraiment pendant la création d'un jeu est le test de précision. Ce test consiste à réunir toute l'équipe assise dans une pièce cachée protégée par des miroirs sans teint, de façon à observer près de 80 joueurs en action.

Comme l'équipe joue au jeu tous les jours, elle y très habituée, ce qui fait que parfois elle passe à côté d'un problème évident. Et le test est très utile pour cela. Il montre que pratiquement personne ne lit les consignes, que très peu de gens lisent les messages affichés à l'écran et que personne ne regarde les séquences coupées plus d'une fois.





Du sang!

Pour être certaine que même les petits détails sont aussi véridiques que possible, il parait que l'équipe a acheté des vidéos morbides accessibles sur Internet afin de faire des recherches pour le jeu. Ces vidéos montrent apparemment des gens morts de mille et une façons (par exemple avec le cerveau explosé) et montrent à quoi ils ressemblent après leur mort. Beurk. Des trucs absolument répugnants, des images dégouttantes, tout est bon pour rendre un jeu plus convaincant.

Un commentaire de Shiny Entertainment

Beaucoup de joueurs de jeux pour ordinateur ont été vraiment volés par un bon nombre des cartes vidéos sur le marché. Savoir que nos jeux peuvent être très mal reproduits sur écran parce qu'un joueur a acheté une carte nulle nous déçoit beaucoup parce que vous ne voyez pas le jeu dans toute sa splendeur. Etre obligé de supprimer des détails dans un jeu, c'est vraiment dommage et pour éviter cela, il suffit souvent de prendre la bonne décision quand vous achetez votre carte vidéo.

Voilà le problème... les fabricants de cartes vidéos créent leurs cartes essentiellement pour permettre d'accélérer les logiciels Windows et beaucoup semblent avoir complètement oubliés que les fans de jeu ont aussi besoin de voir des résultats dans d'autres domaines. L'emballage promet en général une carte incroyablement rapide mais souvent cela n'est vrai que pour des logiciels à usage commercial qui ne nécessitent pas de manipulation de graphiques basés sur des polygones à haute résolution. Shiny a fait toute une série de tests durant la création de *MDK* et s'est aperçu que certaines cartes sont dix fois plus lentes que d'autres. Vous pouvez ralentir un P166 considérablement si vous utilisez une mauvaise carte vidéo et vous vous retrouverez avec le genre de performance que vous auriez avec un P90.


Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel





Motion Capture

Un des procédés techniques qui est remarquable dans MDK est le fait que tous les personnages importants et la plupart des créatures qui apparaissent dans le jeu sont animés de façon très réaliste. Ceci a été obtenu grâce à un système qui prend de plus en plus d'importance dans la création des jeux vidéos... la Motion Capture. Si vous n'avez jamais entendu cette expression, c'est un système qui permet aux programmeurs et aux dessinateurs "d'enregistrer" la façon dont les vrais humains et les animaux se déplacent et de s'en servir ensuite pour créer sur ordinateur des images aussi vraies que nature.

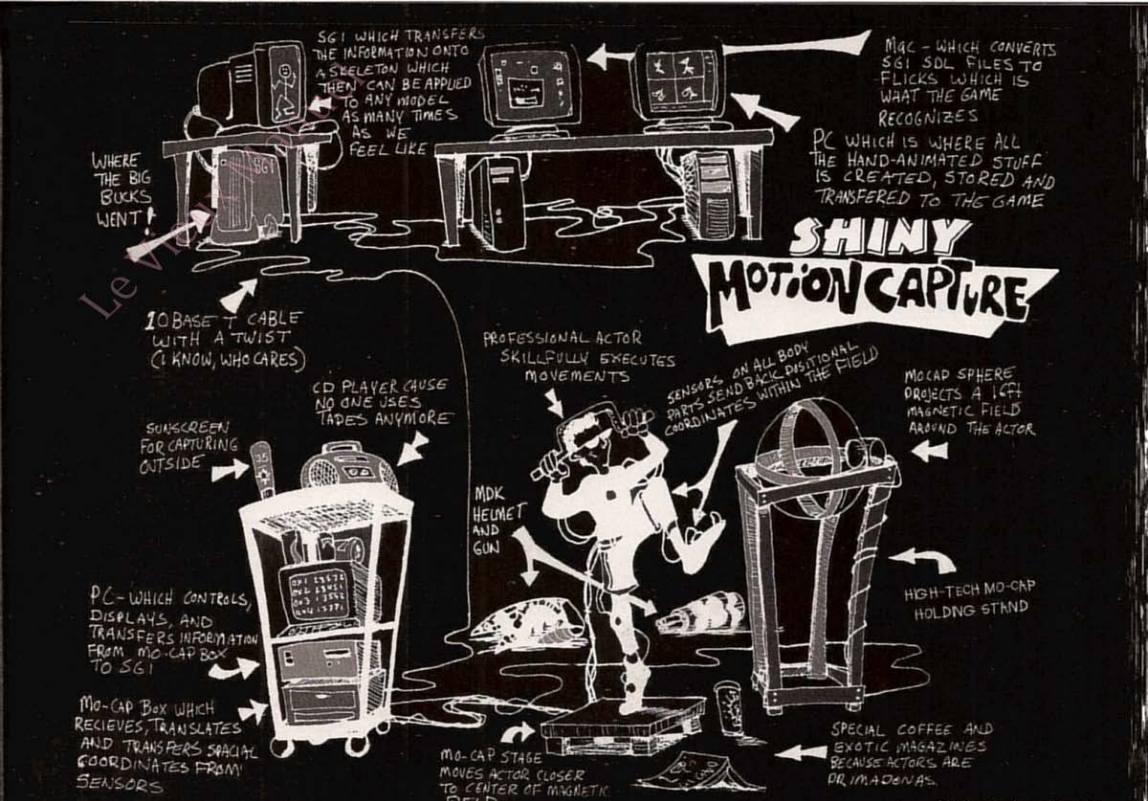
Les systèmes utilisés par les créateurs de jeux sont nombreux et varient beaucoup, mais fondamentalement, ils utilisent tous la même technologie. Chez Shiny notre procédé de "motion capture" est connu sous le nom de MoCap et Shawn. L'expert de la bande a vraiment essayé de nous expliquer et de nous faire comprendre comment cela marche. Mais en fin de compte, on a décidé qu'il était plus facile d'expliquer quelque chose avec un dessin...

OK, vous avez donc ce système appelé le "Mocap", est-ce que vous le maîtrisez parfaitement ou bien est-ce seulement un outil de travail? Vous êtes plutôt un technicien ou un artiste?

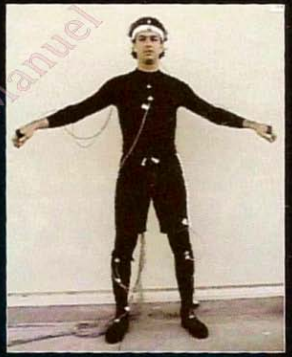
Après avoir obtenu ma maîtrise d'architecture à l'Académie des Arts de San Fransisco, j'ai passé un an à l'Institut des Arts de Valence en Californie. Après ça, j'ai été accepté à l'Université de Californie du Sud où j'ai obtenu un Master en animation et en informatique.

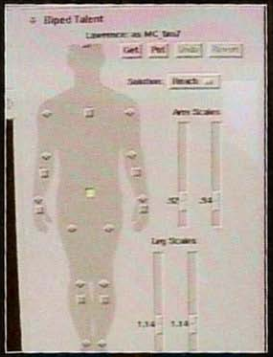
Question stupide pour les cancres du fond, et la plupart du monde civilisé... que signifie Motion Capture?

La Motion Capture est un système où vous fixez des senseurs sur un acteur qui se déplace dans un champ magnétique


SGI WHICH TRANSFERS THE INFORMATION ONTO A SKELETON WHICH THEN CAN BE APPLIED TO ANY MODEL AS MANY TIMES AS WE FEEL LIKE
MAC - WHICH CONVERTS SGI SDL FILES TO FLICKS WHICH IS WHAT THE GAME RECOGNIZES
PC WHICH IS WHERE ALL THE HAND-ANIMATED STUFF IS CREATED, STORED AND TRANSFERED TO THE GAME
WHERE THE BIG BUCKS WENT!
SHINY MOTION CAPTURE
10 BASE T CABLE WITH A TWIST (I KNOW, WHO CARES)
PROFESSIONAL ACTOR SKILLFULLY EXECUTES MOVEMENTS
SENSORS ON ALL BODY PARTS SEND BACK POSITIONAL COORDINATES WITHIN THE FIELD
MO-CAP SPHERE PROJECTS A LOW MAGNETIC FIELD AROUND THE ACTOR
CD PLAYER CAUSE NO ONE USES TAPES ANYMORE
SUNSCREEN FOR CAPTURING OUTSIDE
MDK HELMET AND GUN
PC - WHICH CONTROLS, DISPLAYS, AND TRANSFERS INFORMATION FROM MO-CAP BOX TO SGI
HIGH-TECH MO-CAP HOLDING STAND
MO-CAP BOX WHICH RECIEVES, TRANSLATES AND TRANSFERS SPACIAL COORDINATES FROM SENSORS
MO-CAP STAGE MOVES ACTOR CLOSER TO CENTER OF MAGNETIC FIELD.
SPECIAL COFFEE AND EXOTIC MAGAZINES BECAUSE ACTORS ARE PRIMADONAS.









Le Vieux Manuel

délimité. Les données de point/espace en trois dimensions sont traduites dans un format de données adapté à votre logiciel. En d'autres termes, vous animez des squelettes par leurs articulations et vous leur rendez ensuite corps pour les transformer en personnages. Avec la "Motion Capture" vous animez de l'intérieur en utilisant une machine SGI.

Pourquoi utiliser un SGI? Qu'est-ce que cela a d'exceptionnel à part un prix exorbitant? Est-ce vraiment ce que vous devez utiliser pour ce genre de choses?

C'est la seule machine assez puissante pour le type de logiciels dont j'ai besoin. J'ai commencé avec Softimage 2.5 et 3.0 et Power Animator 6.0. Maintenant on utilise Alias/Wavefront Power Animator 7.01.1 avec quelques trucs en plus comme MS3 (Motion Sampler), Composer & Studio Paint 3D. Du coup j'ai renoncé à ma Ferrari de service et je me suis acheté le lot complet à $135.000.

Est-ce que c'est facile de faire marcher de telles machines? Est-ce que faire fonctionner le système est aussi facile que de jeter des balles de ping-pong sur quelqu'un et de l'attacher ensuite à une boite SGI?

Pas du tout. J'ai passé des heures entières au téléphone lorsque j'essayais d'obtenir une calibration parfaite de notre personnage principal. A chaque fois que j'avais l'impression que c'était bon, un des acteurs devait poser les mains sur sa tête. Et lorsque je regardais l'écran ensuite, un bras se retrouvait par terre, l'autre sortait de sa bouche. C'était tellement *frustrant*, et puis soudain, tout marche, tout se met parfaitement en place.

Quels en sont les avantages?

Vous pouvez enregistrer des heures d'animation en peu de temps. Si vous dessinez tout à la main comme Disney, il vous faudrait des années. En fait, on peut créer bien plus de mouvements qu'un artiste ne pourrait jamais en dessiner à la main. Tous les détails sont là, les articulations marchent comme de vrais

articulations mais surtout vous pouvez sentir le poids des personnages quand ils se déplacent.

...Et les inconvénients?

Vous êtes limités aux humains et aux animaux. Si vous voulez utiliser ce procédé sur un requin, ça va faire mal, littéralement. Si vous avez un monstre à vingt pattes qui doit faire la roue, vous avez intérêt à avoir un bon marchand d'animaux pas loin de votre bureau. Je suppose que vous pourriez attacher 10 acteurs tous ensemble.

A part ça, est-ce qu'il y a d'autres restrictions?

L'espace est très important. J'ai dû construire une plate-forme pour combattre une interférence magnétique causée par les barres de fer que l'on a dans notre sol en béton. Un autre problème c'est que les câbles qui relient l'acteur à l'ordinateur restreignent énormément ses mouvements. L'acteur peut se faire mal s'il fait un plongeon sur un des câbles, mais ça, ce n'est pas très grave.

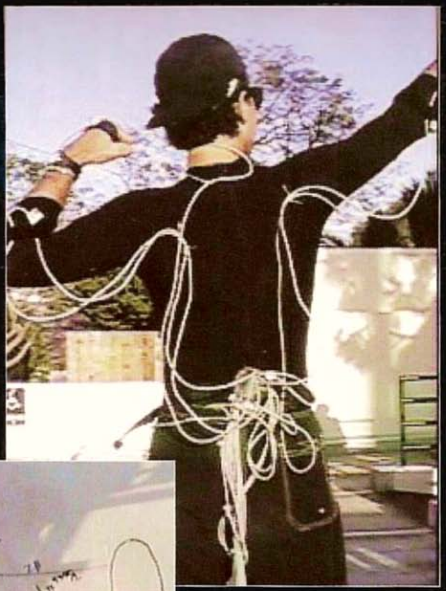
Combien d'images par seconde pouvez-vous obtenir avec la Motion Capture?

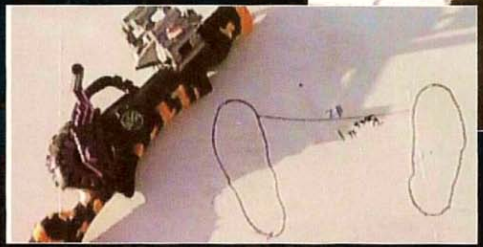


Un système de Motion Capture normal utilise jusqu'à 16 censeurs mais on en n'a utilisé que 11. Polhemus, la boite qui fabrique le système MoCap dit que le système peut enregistrer jusqu'à 50 images par seconde mais en fait ça n'est que 48. Ce qui est dommage c'est que le logiciel Alias ne peut pas enregistrer plus de 30 images par seconde. Ce qui fait que même si nos données sont plus précises grâce aux 48 images par seconde, on ne peut pas tout lire. A partir de ce moment là, on donne nos données à Andy (le programmeur) pour qu'il puisse faire un peu de programmation magique.

Pensez-vous que la Motion Capture représente le futur pour l'animation des jeux vidéos?

Plus d'animations, plus de mouvements, plus d'options, dix fois plus d'animations, oui, je pense que c'est un bon outil. Mais n'oubliez pas que je suis avant tout un animateur et que vous ne pourrez jamais vous débarrasser de gens comme moi.





L'équipe

Le Vieux Manuel



Dave Perry

Dave Perry, du haut de ses deux mètres, est sans nul doute l'un des géants de l'industrie du jeu vidéo. Au fil des ans, il a participé à l'adaptation de jeux vidéo de plusieurs personnages connus dans le monde du dessin animé – les Tortues Ninja, 7-UP's Cool Spot et Aladin par Disney. En plus de tout cela, il a créé son propre personnage, Jim le ver de terre, qui promet de devenir aussi connu.





Nick Bruty

Nick Bruty, Directeur Artistique (et un des Directeurs de Shiny) est né dans le Kent en Angleterre mais insiste sur le fait qu'il est à moitié écossais (surtout depuis qu'il a vu Braveheart). Nick travaille avec David depuis des années et leur collaboration date de l'époque des Tortues Ninja.







Bob Stevenson

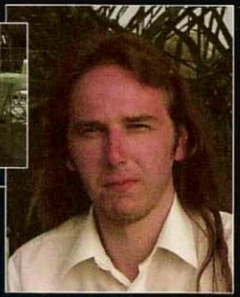
Bob Stevenson (artiste en chef) vient de St Andrews en Ecosse et n'arrête pas de le répéter a tout le monde 150 fois par jour.

Shawn Nelson

Shawn Nelson est le spécialiste des graphiques en trois dimensions et l'expert de la Motion Capture. Il vient de Mill valley en Californie et est un travailleur acharné. Il arrive à réaliser le genre de choses dont les gens se contentent en général de rêver, quelque soit la quantité de travail nécessaire.









Tim Williams

Tim Williams (artiste principal) vient de Linfield, en Angleterre. Beaucoup d'Américaines raffolent de l'accent anglais et son astuce pour séduire est de combiner son accent avec de la poésie.









Martin Brownlow

De Manfield, en Angleterre, nous avons Martin Brownlow (programmeur en chef); Tous les gens qui arrivent à laguna sont prévenus qu'il faut utiliser une protection solaire. Tout le monde ignore ces bons conseils et attrape des coups de soleil. Mais c'est Martin qui a le plus souffert, et après une semaine chez Shiny, il ressemblait à un gros marshmallow rose et enflé. Heureusement pour lui, il n'avait pas réussi à trouver la plage des nudistes.

Andy Astor

Andy Astor (programmeur en chef) vient de Scardale, New York et est un excellent cuisinier. Il travaille avec David Perry depuis l'époque de Cool Spot. Les programmes de Andy sont tellement rapides qu'il a besoin de deux claviers (sérieusement).


R22

Un entretien avec Dave Perry

David Perry, le président de Shiny Entertainment, a 26 ans et mesure deux mètres. Né en Irlande du Nord, il vit maintenant dans le Sud de la Californie. Il adore jouer mais déteste les jeux trop lents. Il aime les films d'action du genre – Aliens, Terminator...

Il aime les groupes comme U2, écoute de la dance musique et Clannad en travaillant. Il fait aussi beaucoup de sport, saute en parachute, fait de la plongée sous-marine et fait du monocycle.

Vous avez travaillé sur combien de jeux?

Des millions de jeux nuls pendant des années. Ceux qui en valaient la peine: les Tortues Ninja, Aladin, Cool Spot et Earthworm Jim. J'aimerais bien avoir des enfants un jour alors maintenant j'essaie de faire des jeux de qualité pour que leurs copains d'école ne se moquent pas d'eux.

Comment avez-vous débuté dans cette industrie?

Quand j'étais encore au lycée, j'ai écris plusieurs livres sur la programmation des jeux vidéos avant que ce type de livres n'apparaisse dans les magasins en Angleterre. Et une fois que j'ai commencé à recevoir mes premiers chèques, j'ai abandonné mon projet de devenir le premier dentiste jongleur.

Au fait, il y a quelqu'un qui s'entête à m'envoyer un message électronique tous les jours avec la même question: "Comment devient-on un programmeur de jeux vidéos?" J'aimerais bien que ça cesse! De nos jours, ce qu'il faut faire c'est acheter Visual C++ et un livre sur la programmation pour jeux vidéos.

Pourquoi avez-vous décidé de créer votre propre compagnie, Shiny Entertainment, et de quitter Virgin après avoir travaillé sur Aladin?

Parce que les gens m'appelaient Virgin (le vierge); Mais ceci dit, les gens qui travaillent pour Virgin sont très cools et j'ai vraiment aimé travailler avec eux.

Qui trouve les idées de jeux?

C'est un secret, ne le dites à personne, on doit toutes nos idées à Nancy, notre merveilleuse femme de ménage au bureau. C'est elle qui m'a appris à programmer de façon logique et rapide et aussi à nettoyer un frigo de fond en comble.

Si vous étiez un enfant, quelle console de jeux achèteriez-vous?

Je suis un enfant – alors je les ai toutes achetées!

Quel jeu auriez-vous aimé avoir inventé?

Earthworm Jim... ah oui, c'est nous qui l'avons inventé!

Quel genre de musique écoutez-vous?

Vous croyez sans doute (surtout si vous avez joué à EWJ) que j'aime la cornemuse, le tango ou la polka, ce genre de musique un peu dingue. Non, non, non, j'ai horreur de tout ça mais on voulait être éducatif et respectable et s'assurer que les mômes s'arrêtent de temps en temps de jouer et aillent faire leurs devoirs à la place.

Quels sont vos films favoris?

Tous les films avec un acteur anglais qui a l'accent londonien ou écossais. C'est super d'être assis dans un cinéma aux Etats Unis et de pouvoir rire à chaque plaisanterie pendant que tous les américains dans la salle demandent "Qu'est-ce qu'il a dit?"

Combien de temps vous faut-il pour inventer un jeu?

On a 12 mois pour tout finir et après ça, on a intérêt à se trouver une bonne





planque pour ne pas se faire pincer! En général, on passe six mois à s'affoler parce ce qu'on n'a que 12 mois en tout et ensuite on passe les six mois qui restent à essayer de créer le jeu.

Des conseils pour les séances de programmation marathon? Une anecdote?

N'embrassez personne à la fin.

Qu'est-ce qui vous motive?

Le fait que tous les jours, des gamins s'intéressent à notre travail et nous écrivent des supers lettres (on envoie une réponse personnalisée à chaque lettre que l'on reçoit). Le samedi matin, il y a une foule de gamins qui frappe à ma porte et qui veulent jouer contre moi. C'est très gratifiant... regarder mon chien "Sauvage" leur courir après a aussi un certain charme.

Décrivez-vous en dix mots...

Grand, grand, grand, grand, grand, grand, grand, grand, et mince.

Vos impressions sur la vie aux Etats-Unis?

On ne trouve pas de Flakes, Ripples (barres de chocolat au lait) ou de crème anglaise aux Etats Unis. Il faut être anglais pour comprendre ce que cela signifie.

Quelle voiture conduisez-vous?

N'importe quelle voiture, du moment qu'elle soit rouge. J'aime les voitures de sport rouges. A une époque, j'avais deux voitures rouges (une Porsche 356 B Classique et une Dodge Viper), mais je me suis aperçu qu'ayant le choix entre avoir l'air cool et avoir une poussée d'adrénaline provoquée par la vitesse, c'était la vitesse qui gagnait à chaque fois.

Récemment, j'ai envoyé ma Viper chez le technicien spécialisé en Viper (ils détestent être appelés garagistes ou réparateurs de voiture). Il a enlevé des pièces détachées et les a envoyées au dépôt pour qu'elles soient adaptées. Il a ajouté des ceintures de sécurité utilisées pour les courses de Formule Un et bricolé pour augmenter la puissance de l'engin (hé, hé, hé, clin d'oeil, ne le dites pas à mon assureur, hein!). En bref, après tout ça, j'ai récupéré une voiture qui laisse des traces de pneu brûlé sur le goudron.

Où avez-vous grandi?

Je suis né dans une ville qui s'appelle Lisbum et j'ai grandi dans une toute petite ville qui s'appelle Donegore, en Irlande du Nord (pas de magasins, pas de bars, pas d'arcades de jeux, pas de cinémas, tout juste une église). C'est vraiment dans l'Irlande rurale (mais nous n'étions pas des paysans cultivateurs de patates!) et mon premier job, a été de jeter des bottes de foins dans un tracteur. Comment j'ai







réussi à me retrouver dans le domaine de la propriété intellectuelle et la distribution des jeux interactifs après un tel début est un grand mystère pour moi.

Où habitez-vous maintenant?

Je vis dans une grande maison avec vue sur l'océan et les meilleurs plages de surf de la région. Je suis très paresseux, c'était la seule maison que j'ai trouvée qui avait un ascenseur. J'ai un petit chien saucisse, une femme et pas d'enfant. La maison est peinte à l'intérieur en trompe l'oeil comme si c'était une rue, avec de grandes baies vitrées. En fait, quand vous êtes à l'intérieur de la maison, vous avez l'impression d'être dehors. Et croyez moi, quand on a trop bu, c'est très déboussolant.

Avez-vous des passe-temps originaux?

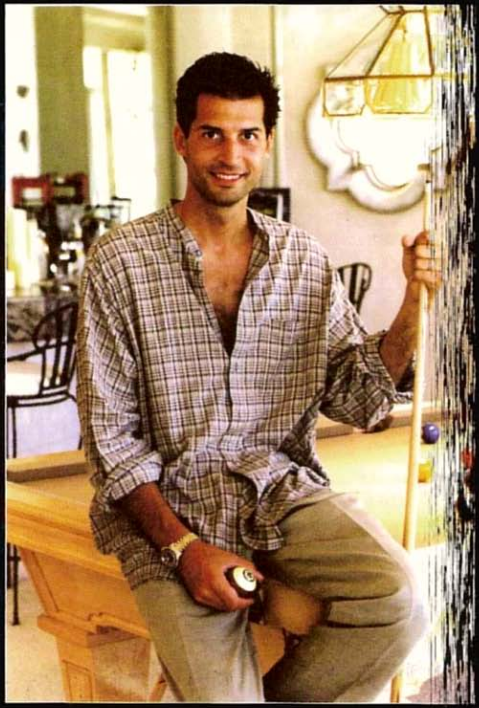
J'aime bien faire peur aux journalistes en conduisant ma Viper comme si j'étais dans le film "Retour vers le futur". En ce moment, j'apprends à piloter un hélicoptère. J'ai un peu affolé mon équipe récemment lorsque l'hélicoptère que je pilotais est tombé en panne à 2000 mètres dans les airs. J'ai commencé à perdre le contrôle et j'avais l'impression que c'était parce que j'étais un mauvais pilote. J'ai été obligé de faire un atterrissage forcé sur le parking de AAA (une compagnie de dépannages de voitures). Mais tout c'est bien terminé. Heureusement que je suis membre de AAA!

A part ça, je suis un moniteur de plongé qualifié et j'ai fait de la plongée dans le monde entier, parfois au-delà des limites réglementaires. Peut-être que c'est à cause de tout ce nitrogène que j'ai un peu perdu la boule. J'ai été attaqué par un requin une seule fois, j'ai perdu le muscle entier du mollet droit et tout le sang répandu dans l'eau a attiré un requin mako qui m'a arraché le bras droit... et je me suis réveillé! Ca c'était juste pour rendre mon histoire de plongée un peu plus intéressante!

Je fais de la magie, je connais des centaines de tour de magie. Une fois j'ai failli découper le bras d'un gamin avec un tour de magie où j'utilise une guillotine, alors du coup je ne fais plus ce tour là. Mais cela m'a donné des idées pour un jeu vidéo. Je jongle et à un moment, je faisais même partie d'une équipe de hockey monocycle à Kingston. J'ai apporté mon monocycle aux Etats Unis mais personne ne veut croire qu'il est possible de jouer avec des cannes de hockey sur un terrain de basket.

Etes-vous sportif?

Non, désolé, je suis un mou. Mon sport favori, c'est les "championships of the Ultimate combat", qui est interdit dans la plupart des Etats Unis. Mais il y a tellement d'états, on en trouve toujours au moins un où le sport est légal. En bref, pendant trois heures, des gens du monde entier se tapent dessus sans aucun règlement et la dernière personne qui tient encore debout a gagné. Quand je regarde ce programme à la télé à deux heures du matin en travaillant, je me dis que créer des jeux vidéos, ça n'est pas un travail si terrible après tout.



Interplay™ By Gamers... For Gamers™

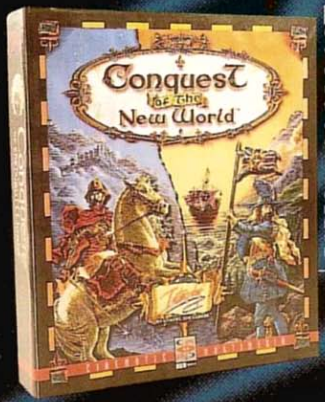
Disfrutez de ces autres jeux vidéo d'Interplay

Pour plus d'information composez le 0031 53831730

Blood & Magic

Le premier jeu d'Interplay basé sur la série de TSR "Donjons et Dragons, les royaumes oubliés", le jeu de rôle le plus connu du monde. Bataillez sur des terres sauvages et désertes, des territoires oubliés et des régions exotiques avec ce jeu de stratégie en temps réel. Vous pouvez décider d'être bon ou méchant car vous contrôlez 28 personnages à travers cinq royaumes et 15 missions différentes.

© 1996 Tachyon Studios. All rights reserved. Licensed and distributed by Interplay Productions. Interplay logo is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved. *Blood & Magic*, AD&D, *Forgotten Realms* and the TSR logo are trademarks of TSR Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



Conquest Of The New World

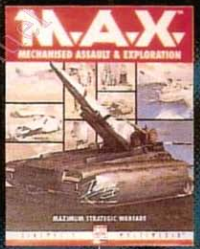
Organisez la croissance économique de votre propre pays, affinez vos talents de diplomatie et développez une puissance militaire avec ce jeu de stratégie en temps réel. Vous pouvez jouer seul ou bien jusqu'à six joueurs en réseau. Construisez une super nation, déclarez l'indépendance et faites l'expérience du pouvoir et des conquêtes.

© Interplay Productions. *Conquest Of The New World* and Interplay are trademarks of Interplay Productions. Developed by Quicksilver Software Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Distributed by Interplay Productions.



M.A.X.

L'écologie de la terre a été détruite et la population est divisée en huit clans rivaux qui habitent de gigantesques vaisseaux spatiaux. Votre cerveau est directement relié au système ordinateur central d'un de ces vaisseaux et vous contrôlez l'exploration, la colonisation et la pacification de nouveaux mondes. Construisez des unités terrestres, spatiales et sous-marines pour protéger votre nouvelle colonie contre les clans ennemis.



© Interplay Productions. M.A.X. and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Distributed by Interplay Productions.

Shattered Steel

Vous êtes maintenant en 2132 et la race humaine est sur le point de disparaître. Vous êtes un mercenaire chargé d'enquêter sur un mystérieux problème de communication avec une planète voisine. Vous attendant à découvrir un simple raid de pirates, vous vous retrouvez très vite impliqué dans une guerre avec des extraterrestres hostiles.

Shattered Steel est un jeu d'action trépidant en trois dimensions qui comprend d'énormes engins de guerre armés jusqu'aux dents. Vous pouvez jouer jusqu'à 16 joueurs sur réseau et vous pourrez créer vos propres niveaux grâce à un éditeur de niveau.



© 1996 BioWare Corp. "Shattered Steel" is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved. Licensed and distributed exclusively by Interplay Productions. All other trademarks are the property of their respective owners.

Descent 2

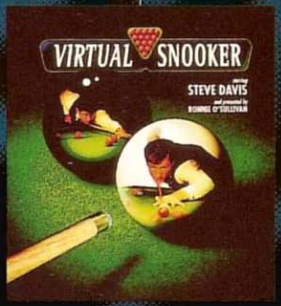
La suite de l'un des meilleurs "shoot them up" en trois dimensions, avec 30 nouveaux niveaux qui vous emmènent dans de nouveaux mondes. Armé de 10 nouvelles armes, Descent 2 est LE jeu d'action en trois dimensions à 360 degrés. Vous jouirez d'une liberté d'action totale... mais faites attention – cela pourrait vous donner la nausée.



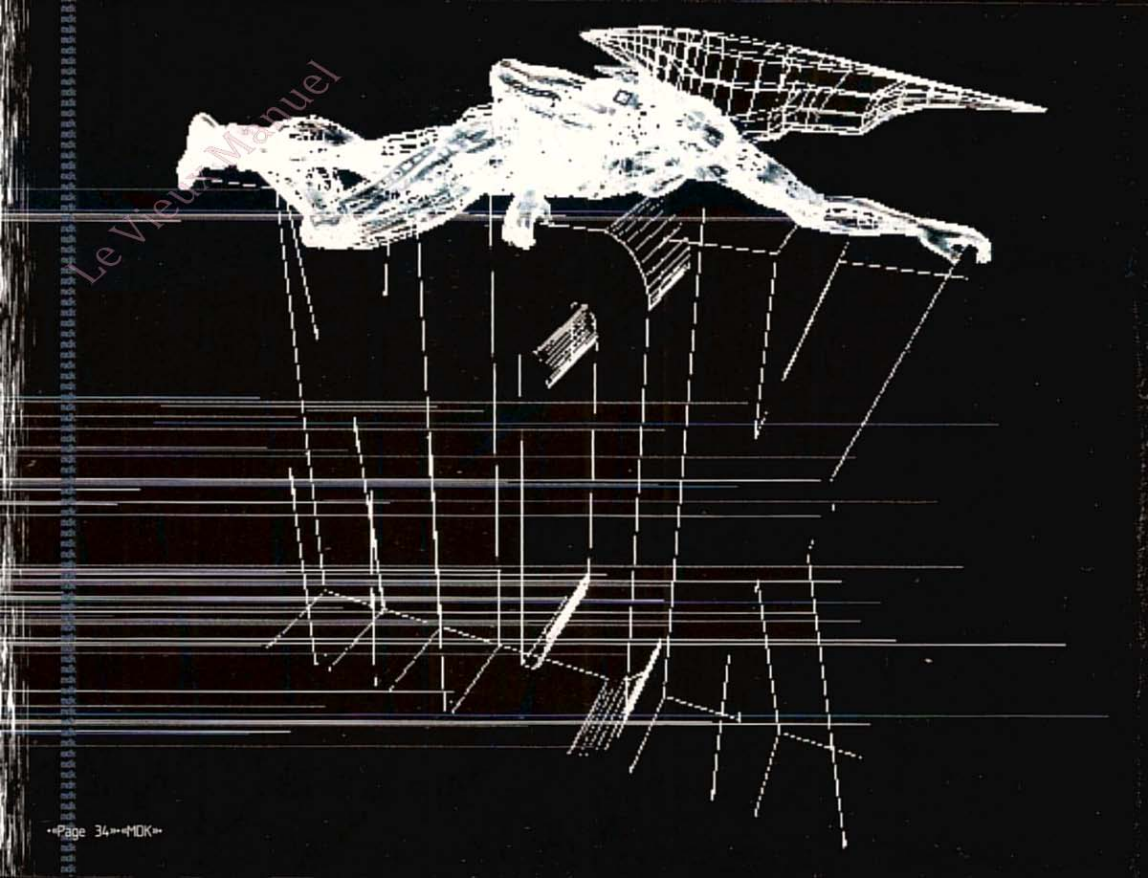
© Parallax Software. All rights reserved. Descent and Interplay logos are trademarks of Interplay Productions. Exclusively distributed by Interplay Productions. All other trademarks are the property of their respective owners.

Virtual Snooker

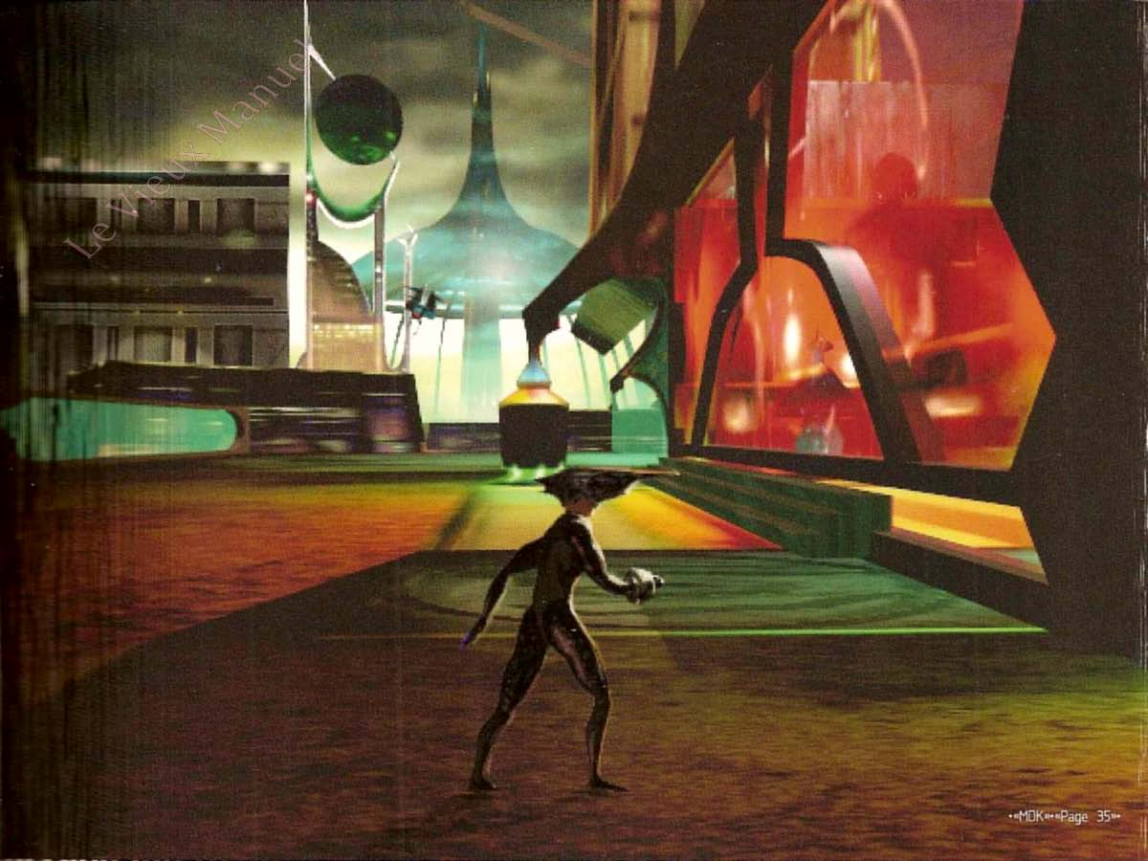
Prenez des leçons de billard avec le champion du monde Steve Davis dans le jeu de simulation de snooker (billard) le plus réaliste du monde. Avec des graphiques en trois dimensions, un mouvement des boules réaliste et un film montrant le premier 147-break télévisé, Virtual Snooker est un must pour les fans de billard.



© 1995 Celeris Inc. All rights reserved. All trademarks are property of Interplay Productions. All other trademarks are the property of their respective owners.



Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel


ShinY
ENTERTAINMENT


Interplay


PC
ZONE