

Le futur des jeux vidéo

# NEXT

PC ■ Nintendo 64 ■ Saturn  
PlayStation ■ Online ■ Arcade

# GAMES

## Galerie



*Les jeux vidéo du futur en image*



# Édito

Au cinéma, dans la publicité ou dans le jeu vidéo...

Les images de synthèse sont omniprésentes, vivantes et nourrissent notre imaginaire. Elles sont le reflet de la technologie et de l'évolution, parfois même de révolution.

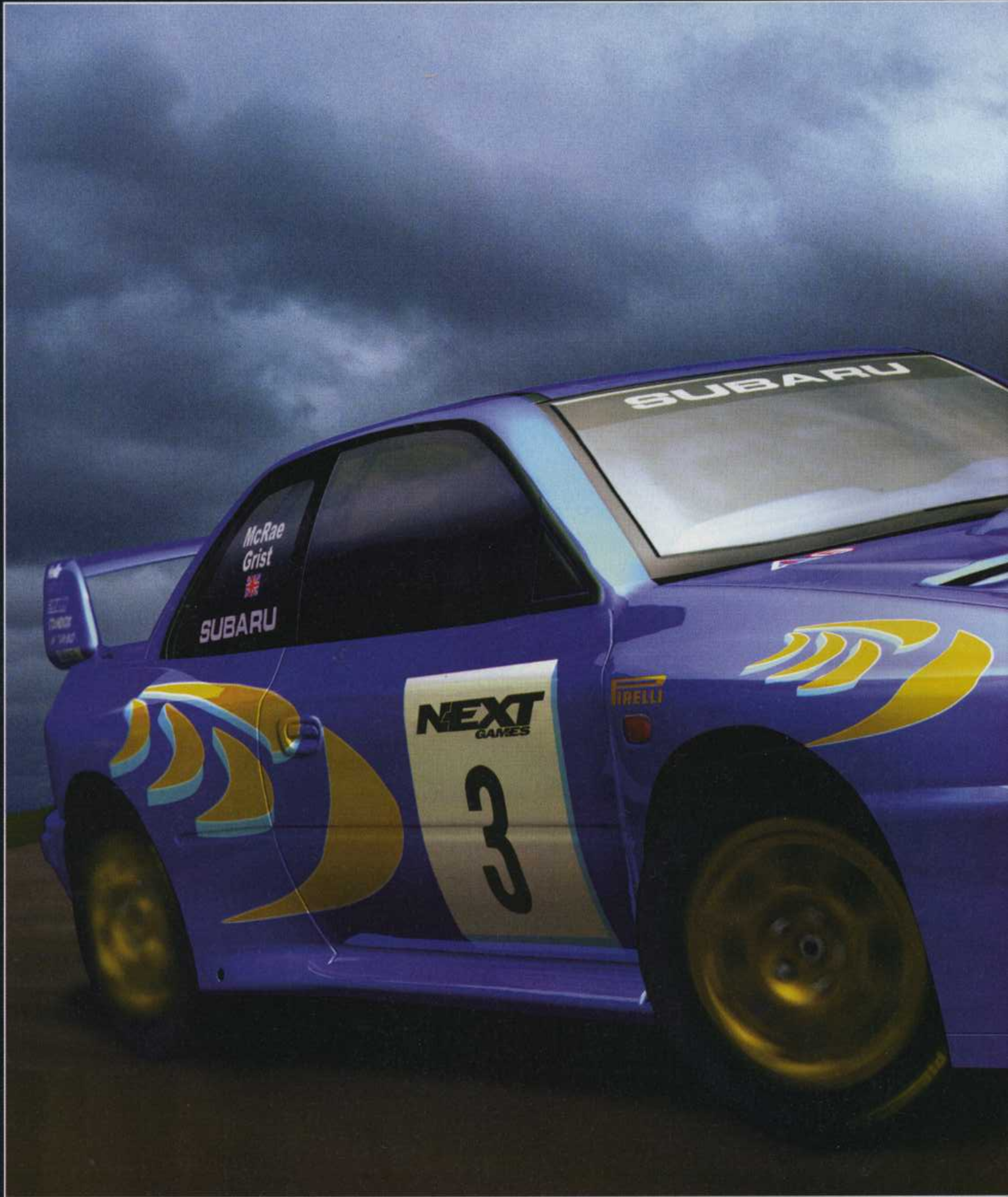
Tenez, pas plus tard qu'il y a trois ans, qui aurait pensé que d'extraordinaires images s'animent aujourd'hui sur nos machines, prendraient vie, tout en nous plongeant dans de fantastiques univers... Peu de gens, probablement. Pourtant, ce qui était rêve se mua en réalité. Comme les hautes technologies, les images se transforment.

Elles deviennent de plus en plus sophistiquées, sans oublier de s'enrichir d'une plastique surprenante de réalisme.

Pour notre plus grand bonheur.

Chaque mois, vous pourrez ainsi découvrir, dans notre rubrique Galerie, les images, parfois inédites, qui feront les jeux de demain. Mais, exceptionnellement, pour le numéro 1 de **Next Games**, nous tenions à vous offrir ce magnifique « Collector Galerie » de 52 pages, afin de vous faire partager notre passion du graphisme dédié aux jeux vidéo. C'est aussi un hommage au travail qu'accomplissent les designers, les dessinateurs, les infographistes... leur labeur donnant souvent naissance à d'authentiques chefs-d'œuvre.

*Sylvain ALLAIN*

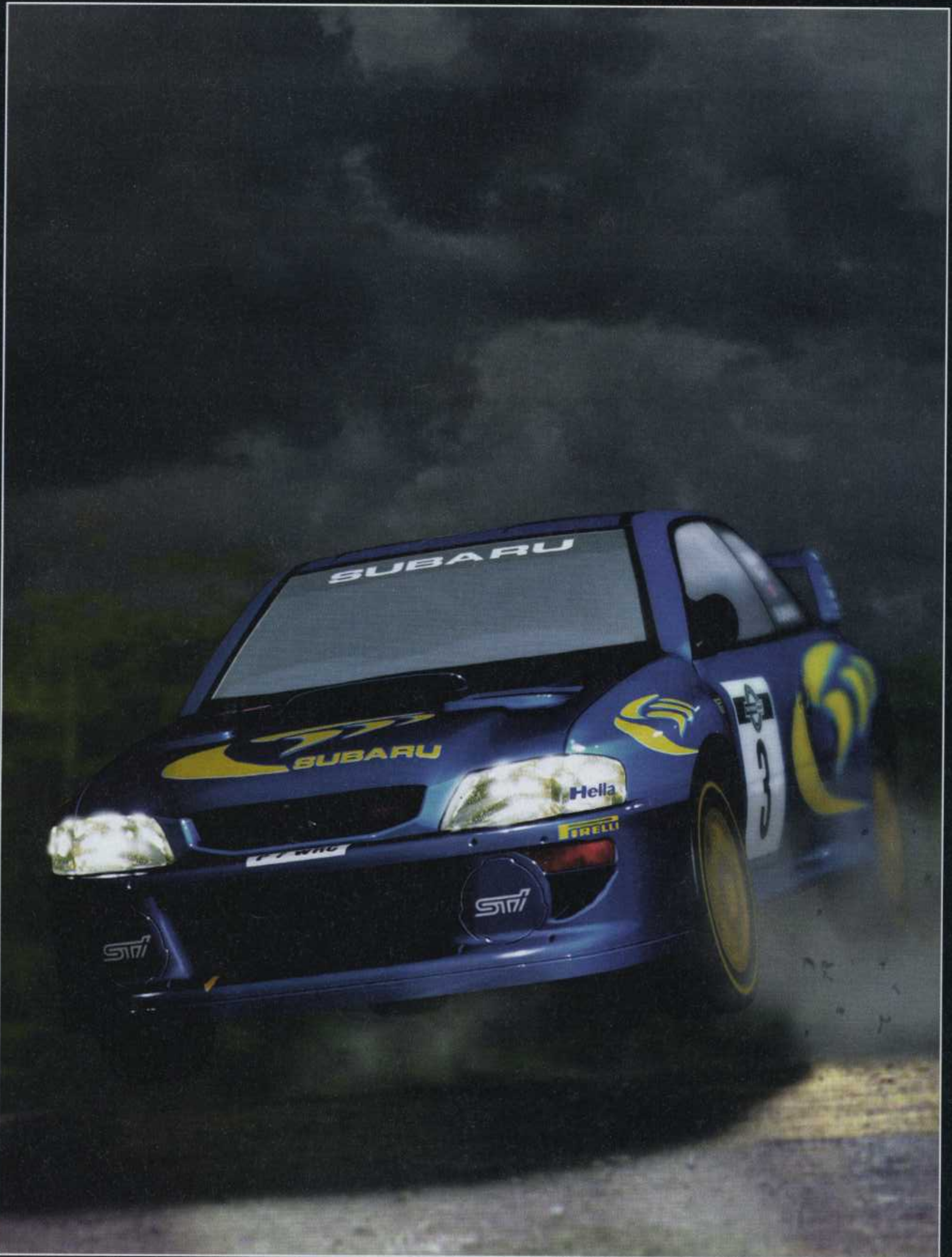




Après son immense succès, *Toca Touring Car Championship*, Codemasters persiste et signe avec *Colin McRae Rally*, affirmant ainsi sa volonté d'offrir au public le meilleur de la simulation automobile. Ces « renders » ont été créés pendant et après le développement du jeu, dont deux en exclusivité pour **Next Games**. Rendons hommage aux infographistes.



Ces images ont été modélisées par Raymond Livings avec 3DS Max 1.2, un plug-in de Digimation, et Photoshop 4.0 sur un P200. Le rendu est de Rick Nath, avec 3DS Max 2 sur PIII 300.









L'univers de *ODT*, très futur antérieur, inspire. Pour preuve, cette très belle image mettant en scène l'un des héros du jeu.

L'image de *ODT* a été modélisée par Jean-Christophe Drouin et Franck-Noël Lapiere avec Softimage 3.5 sur station Silicon Graphics.



© Psychosis 1998



En plus d'être le premier simulateur de vol de Psygnosis, Wings of Destiny sera l'un des plus beaux du genre. Soulignons que le jeu exigera un ordinateur superpuissant, équipé d'une carte 3Dfx. Mais le résultat, en termes de finesse et de couleur, sera inégalé.



1906, en cours de développement chez Darkworks, témoigne du génie de Jules Verne – tirons notre révérence à celui qui fut l'un des plus grands visionnaires du XIX<sup>e</sup> siècle –, proposant un fantastique voyage pour une aventure hors du temps.

Les images de 1906 ont été réalisées par François Baranger de Darkworks, sur un Bi-Pentium Pro avec 3DS Max.







© KCEJ 1998

Le matériel militaire est un élément essentiel dans le jeu vidéo. Chez Konami, Metal Gear Solid est un jeu d'artistes de Konami qui a su anticiper, de décrire ce qui pourrait être l'armement de quelques années, parfois surprenant, mais les images publiées ici ne sont qu'un mince échantillon de recherches de l'éditeur.

Images modélisées par le studio de développement à Edisu, Tokyo.



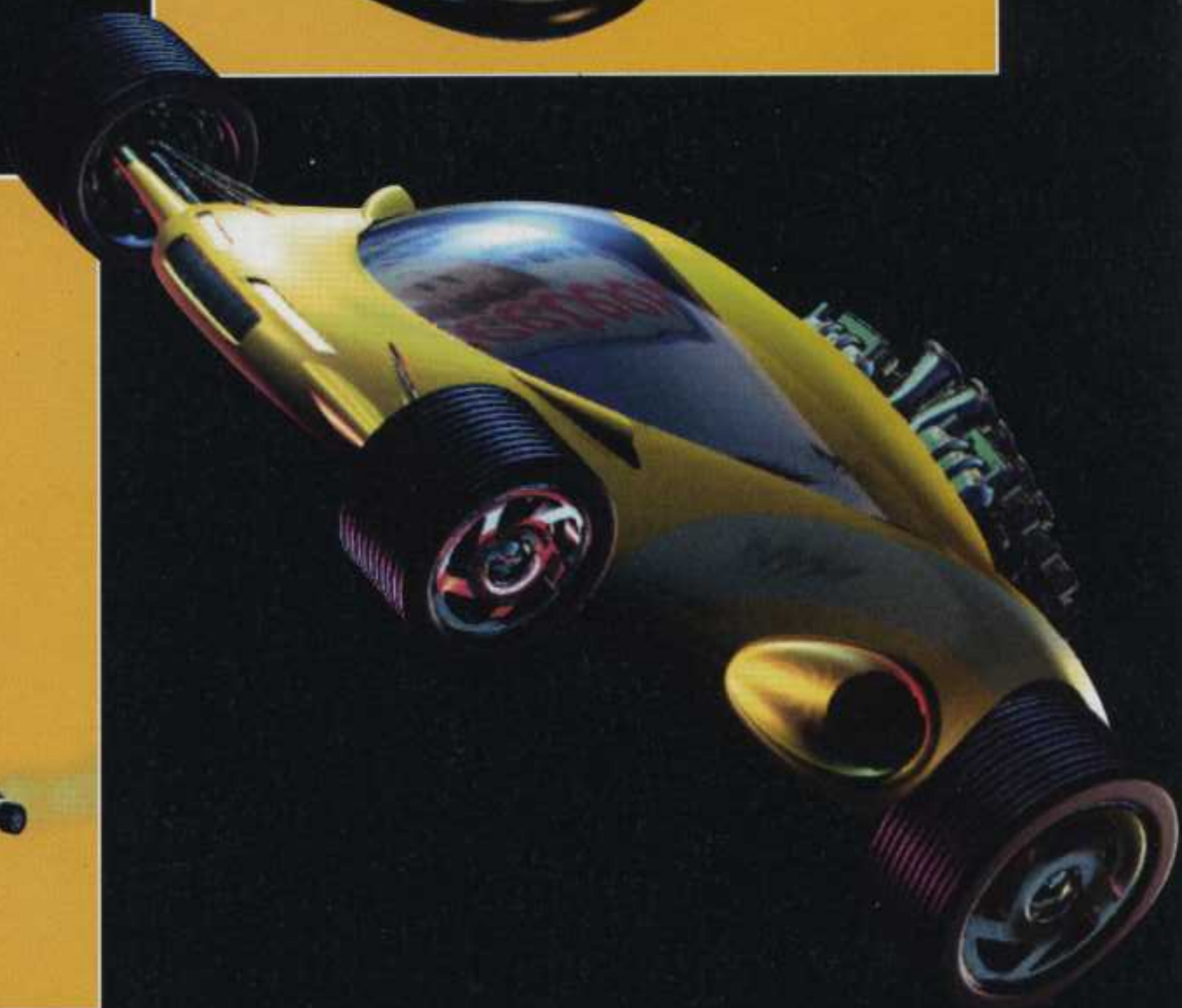
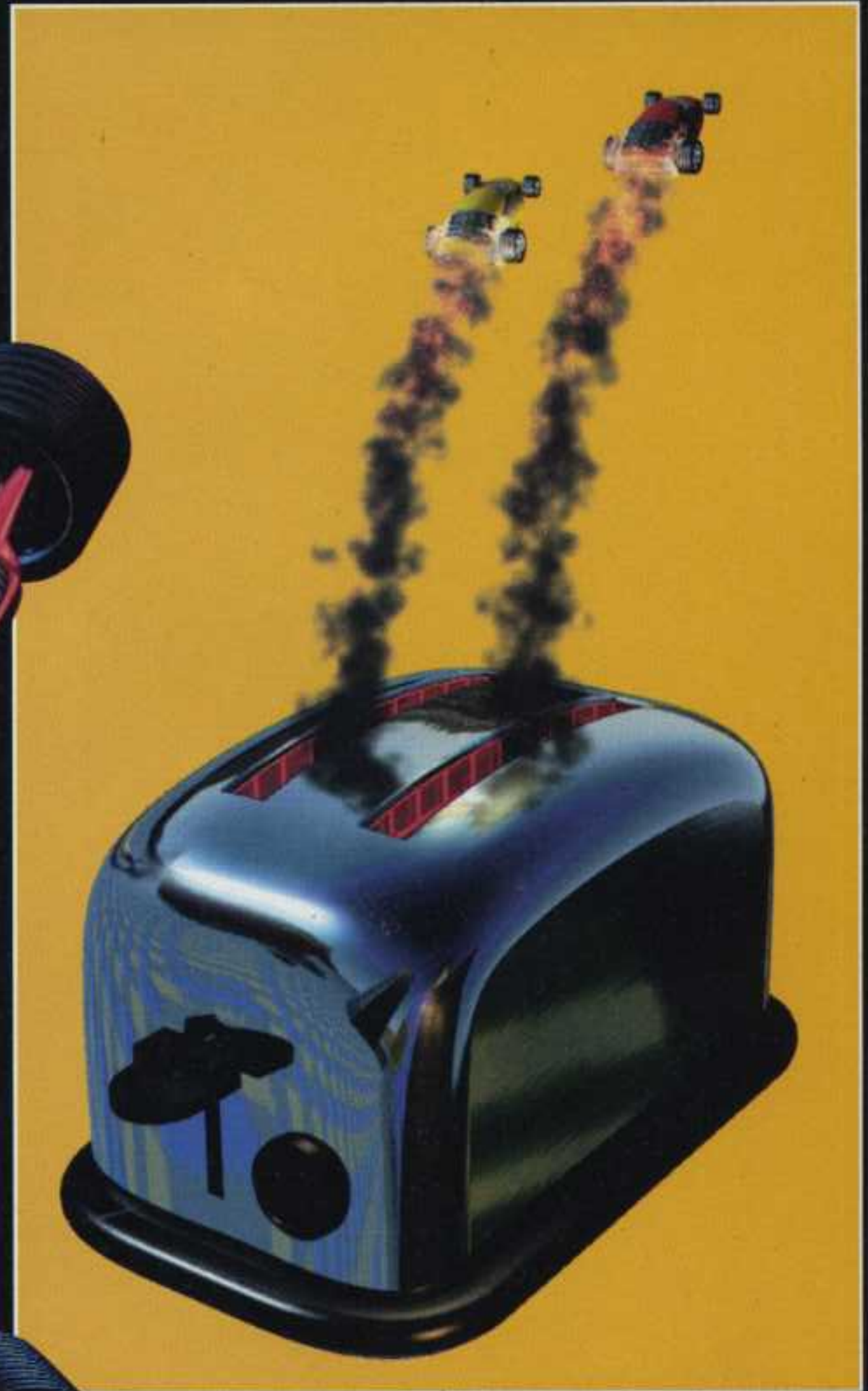
... joue un rôle  
... prochain jeu de  
... Solid. Les  
... ont donc essayé  
... ir ce que  
... ment d'ici  
... e résultat est  
... Les quelques  
... ne représentent  
... illon du travail  
... designers de

... stes de Konami

9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71  
72  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79  
80  
81  
82  
83  
84  
85  
86  
87  
88  
89  
90  
91  
92  
93  
94  
95  
96  
97  
98  
99  
100

the

Si le concept se révèle fort simple, il n'en demeure pas moins que *Micro Machine V3* a profondément inspiré les graphistes qui ont durement planché sur le design des petits bolides, comme sur l'environnement.











Le petit dernier d'Electronic Arts, *Dark Omen*, dispose d'un impressionnant niveau de détail dans ses caractères et son environnement. Conçu pour mixer autant un univers médiéval fantastique qu'un humour très noir, les images du jeu affiche la même qualité que des graphismes peints à la main.





© Amazing Studios 1998





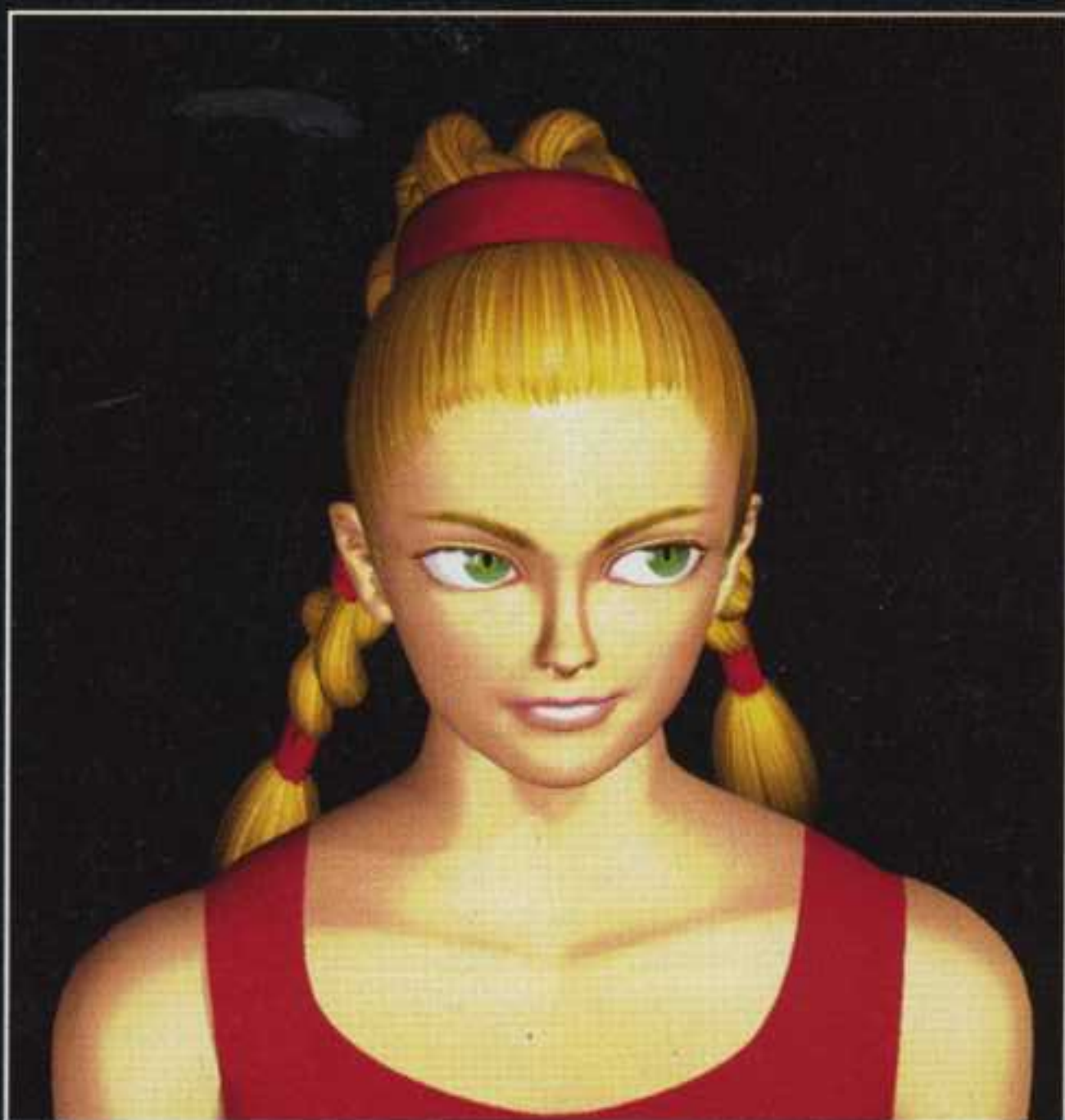
Dans un avenir proche, nous pourrons jouer à *Heart of Darkness* sur nos machines. En attendant ce jour, admirez quelques unes des plus délirantes créatures de ce titre.

Images modélisées avec 3D Studio, Photoshop, Painter par l'équipe d'Amazing Studios.



Les personnages des jeux de combat de Squaresoft sont toujours remarquables d'un point de vue artistique. Ceux d'Ehrgeiz répondent totalement à ce critère, d'autant qu'ils empruntent à tous les genres graphiques de ce style de jeu, du pure manga à la création plus originale.

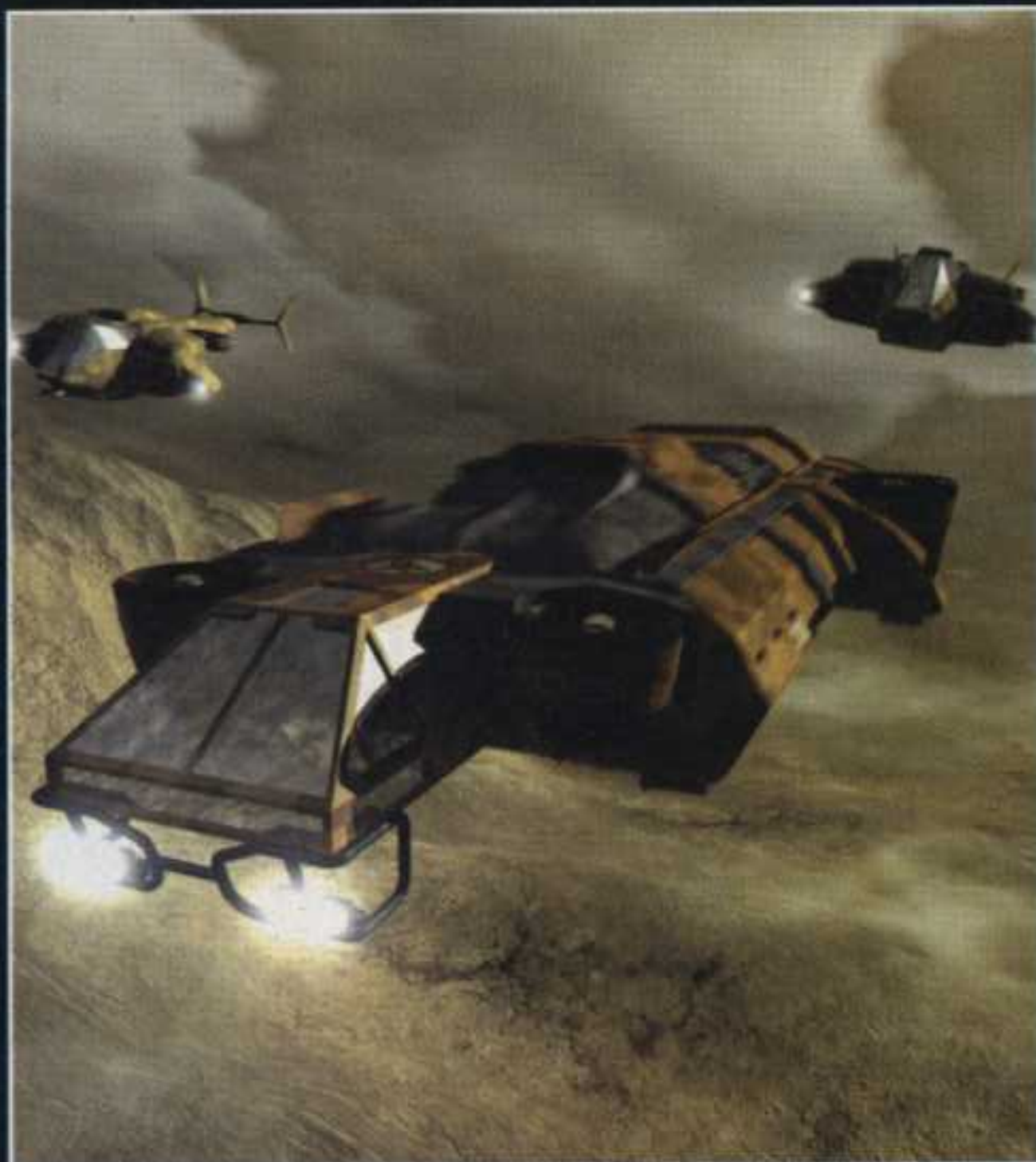
Ces images ont été modélisées par le groupe de développement de SquareSoft Japon : Dream Factory



© Deram Factory 1998



Si Warcraft 2 demeure pour les joueurs le jeu qui a le plus influencé le genre de la stratégie en temps réel, il ne faut pas oublier que Blizzard avait quand même lorgné sur *Dune 2* de Westwood. Ces derniers ont depuis, avec les C&C, démontré leur savoir-faire. Résultat : les joueurs s'impatientent. Dans l'immédiat, ces « renders » de *Dune 2000* démontrent aussi que Westwood est un maître incontesté de l'image.



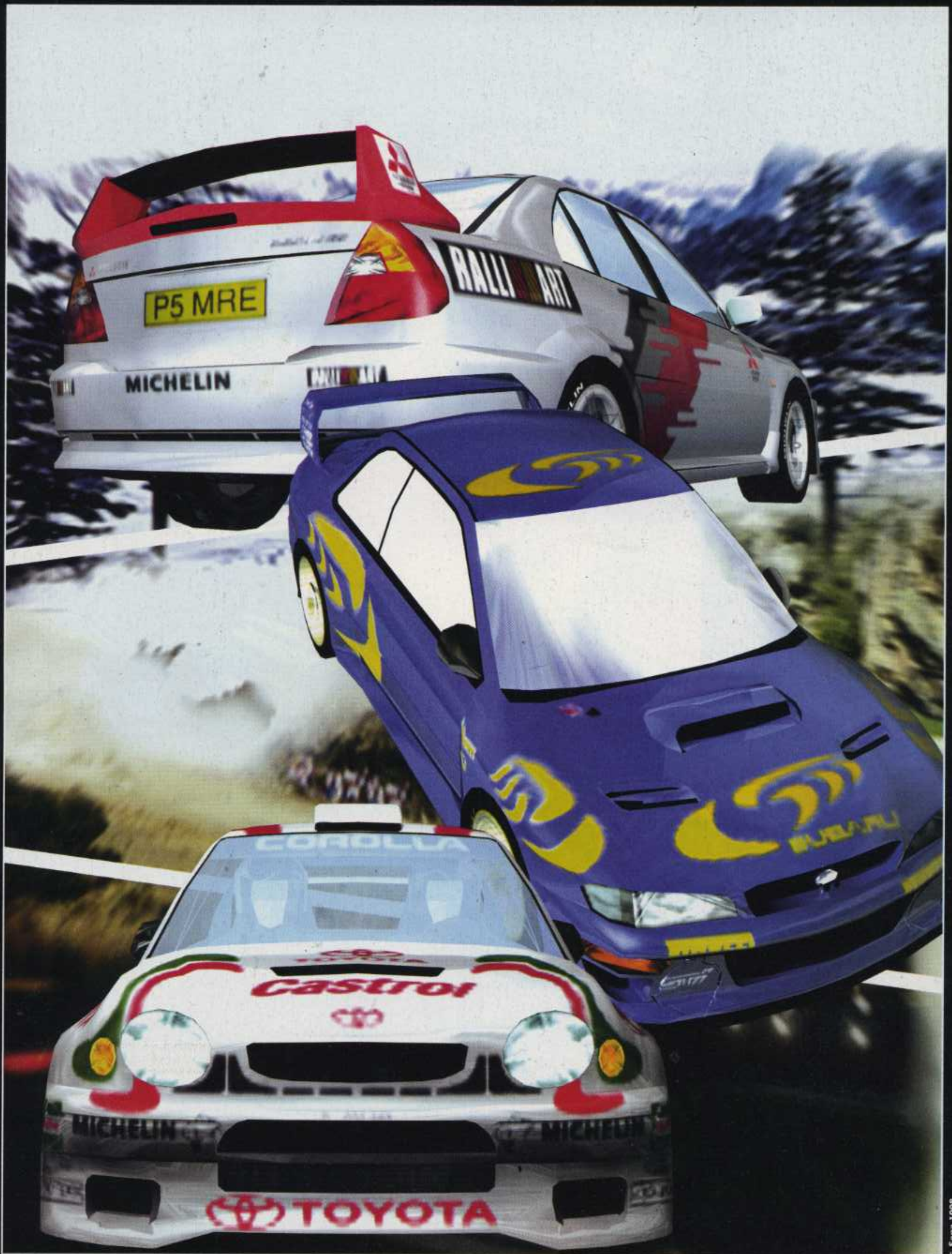
Les images modélisées de Westwood ont une réputation qui n'est plus à faire. Des jeux comme C&C ou Alerte rouge ont les plus belles séquences cinématiques du milieu. Ces graphismes viennent d'un jeu que des millions de joueurs attendent : *Command & Conquer : le Soleil de Tiberium*.

Images modélisées par Westwood Studios, avec 3DS Max 2 sur un 8-Pentium Pro 200 et 256 Mo de Ram.









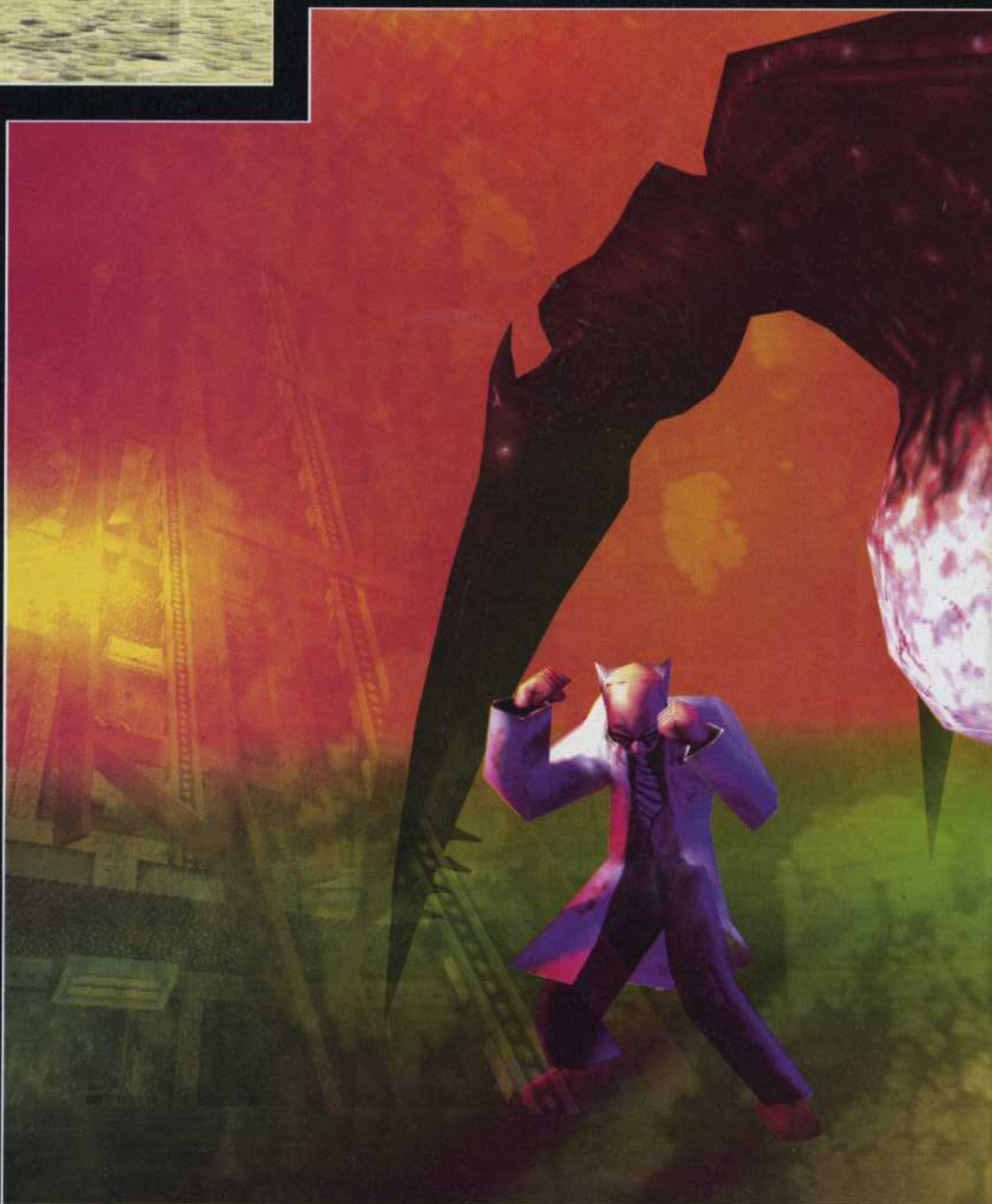
Sega Rally 2 ? Tout simplement l'un des plus grands jeux de voitures attendu.

Images modélisées le département AM animix.





Même si Half-live ne sera pas le plus beau des Quake-like, il se défend plutôt très bien. Ces images ont été conçues par les artistes de Valve, un studio de développement qui travaille pour Sierra.



Comme Pyrotechnix vient de rejoindre Sierra, *Return to Krondor* devient un produit... Sierra. Quelques images modélisées par Raymond E. Face, de Pyrotechnix, pour vous mettre en appétit.





c. Lucas Arts 1998

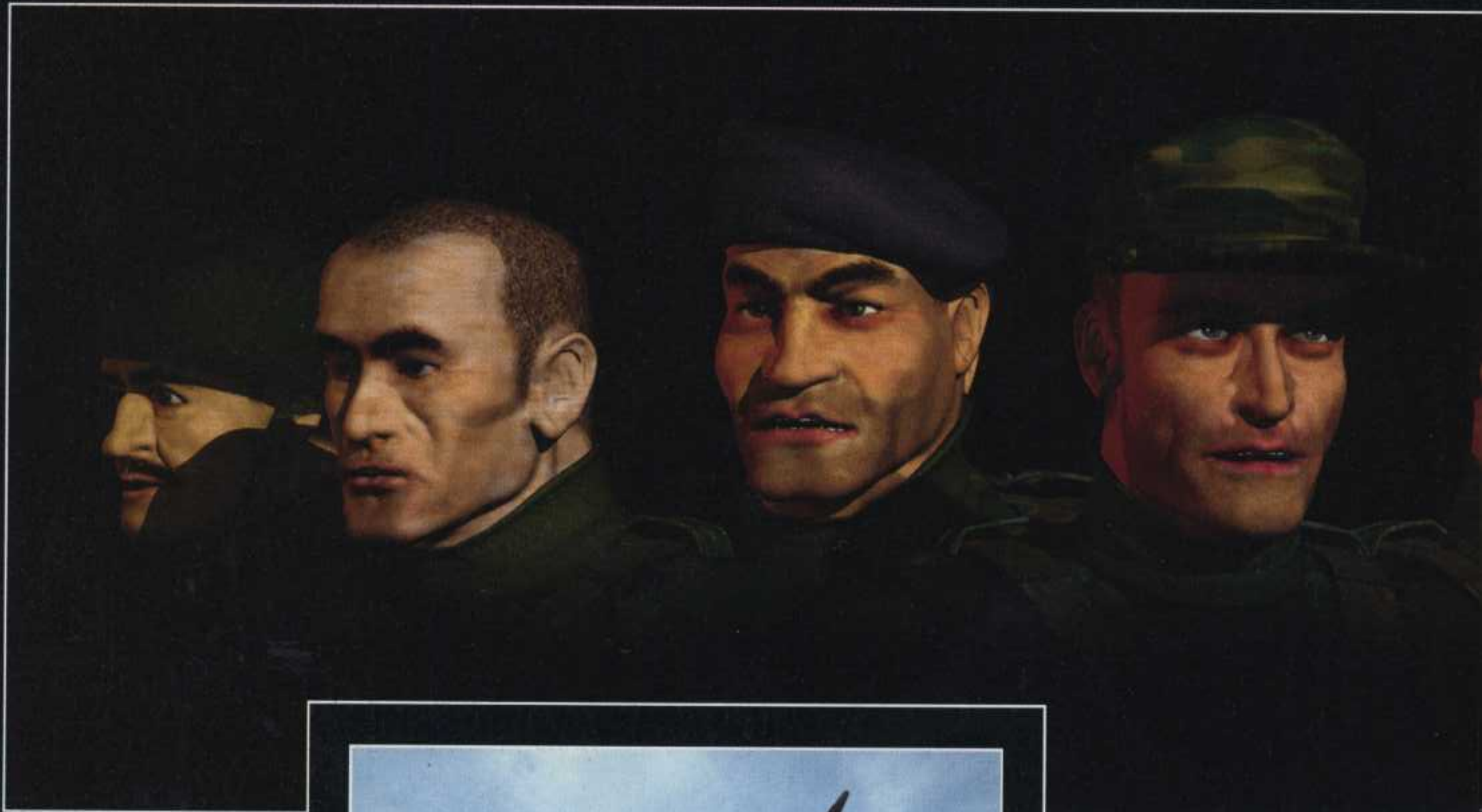


Grim Fandango  
Cast  
July 26, 1997



Quelques images créées du prochain grand jeu d'aventure de Lucas Arts : *Grim Fandango*. **Next Games** aime beaucoup la photo de classe, avec Tim Schafer (producteur) en bas à gauche.





© Eidos Interactive 1998







Avec *Commandos* : derrière les lignes ennemis, l'Espagne, par le biais de Pyro Studios, revient en force dans l'univers du jeu vidéo. Pour plus de détails sur ce jeu très prometteur, rendez-vous dans **Next Games**, page 41.

Les images modélisées ont été créées par les studios de créations et développements Pyro Studios.

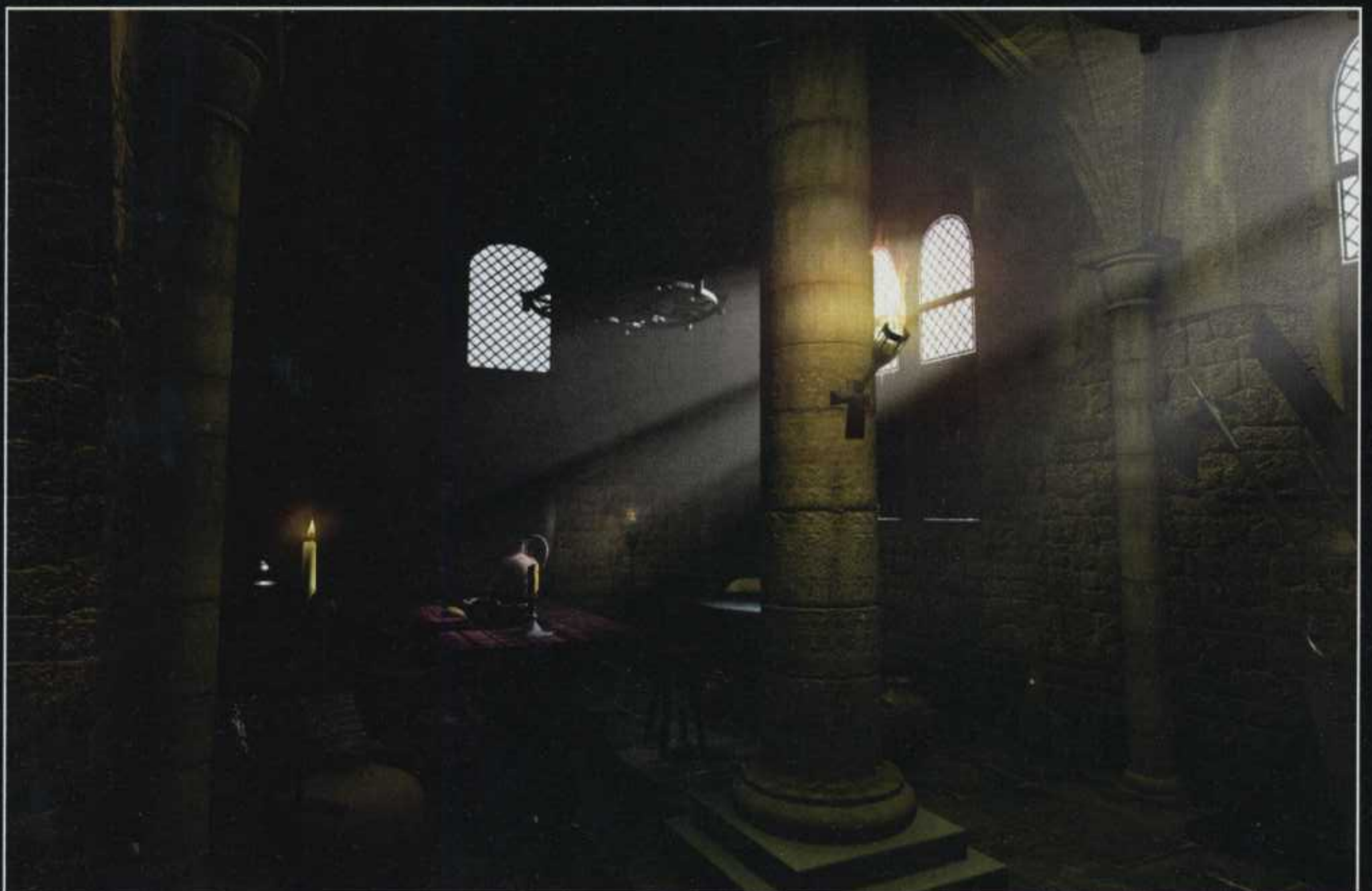


CI  
Cryogenic Interactive

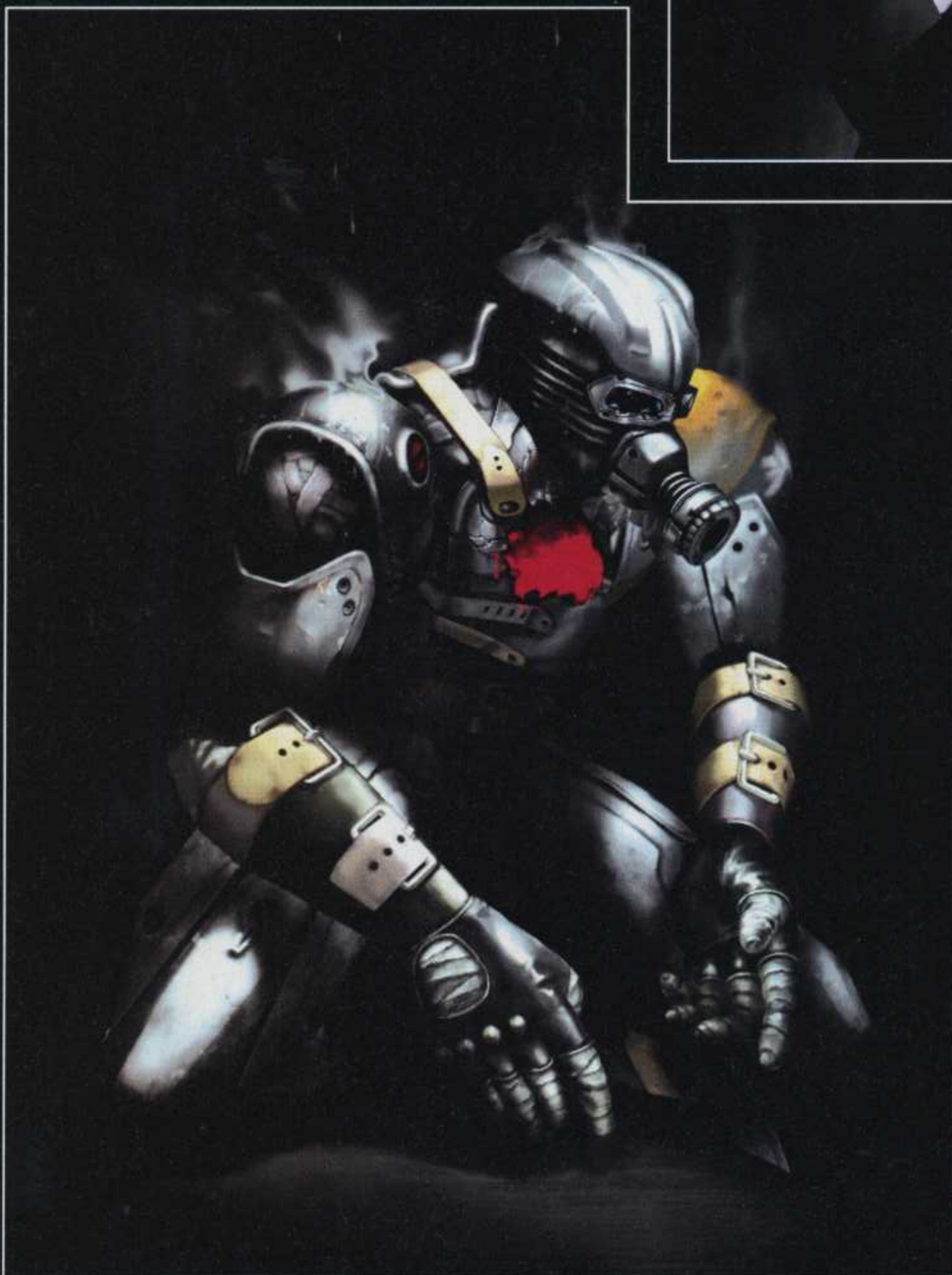


Le jeu de Cryo sur les Visiteurs est certes contestable, mais nul ne peut nier le remarquable travail graphique de Darkworks sur ces images de synthèse.

Images réalisées par William Ratajczak et Sylvain Boloite avec Amapi, Détailler et 3DS Max sur 4 B-Pentium Pro.

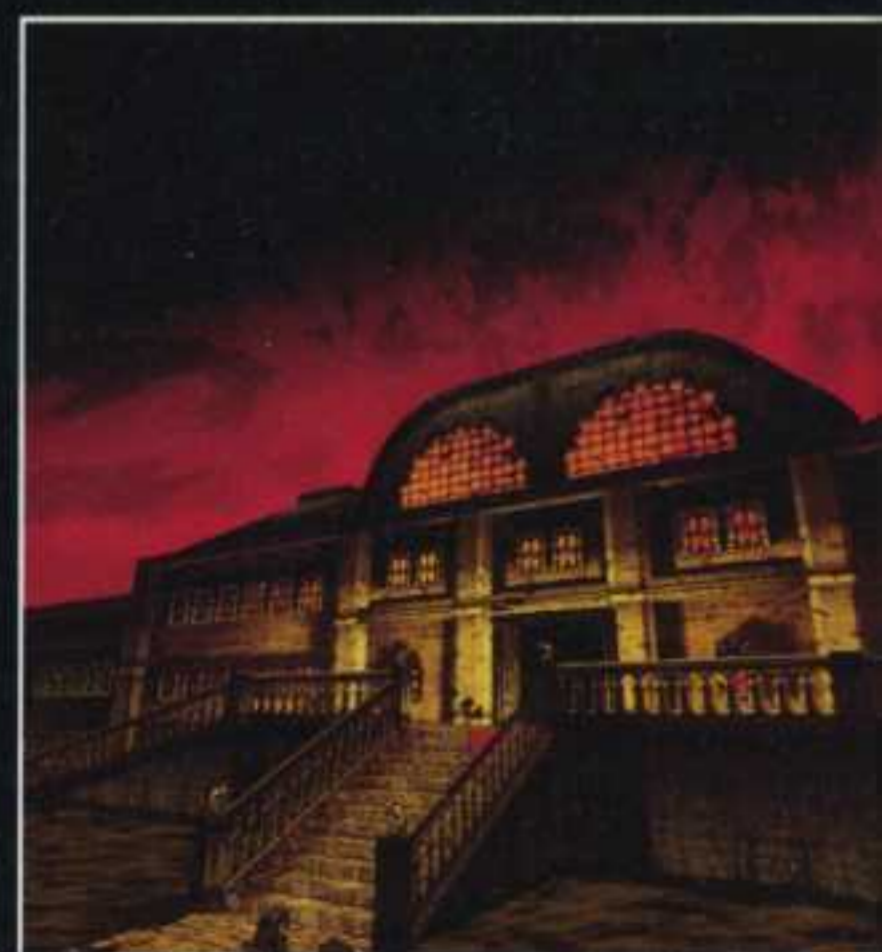






*House of the Dead* est une excellente borne d'arcade que Sega a décidé de convertir sur consoles et PC. La firme renoue ainsi avec ses adaptations, même si elle compte développer directement pour le PC.

Images modélisées chez Sega - par les équipes internes - au siège à Tokyo, Japon.



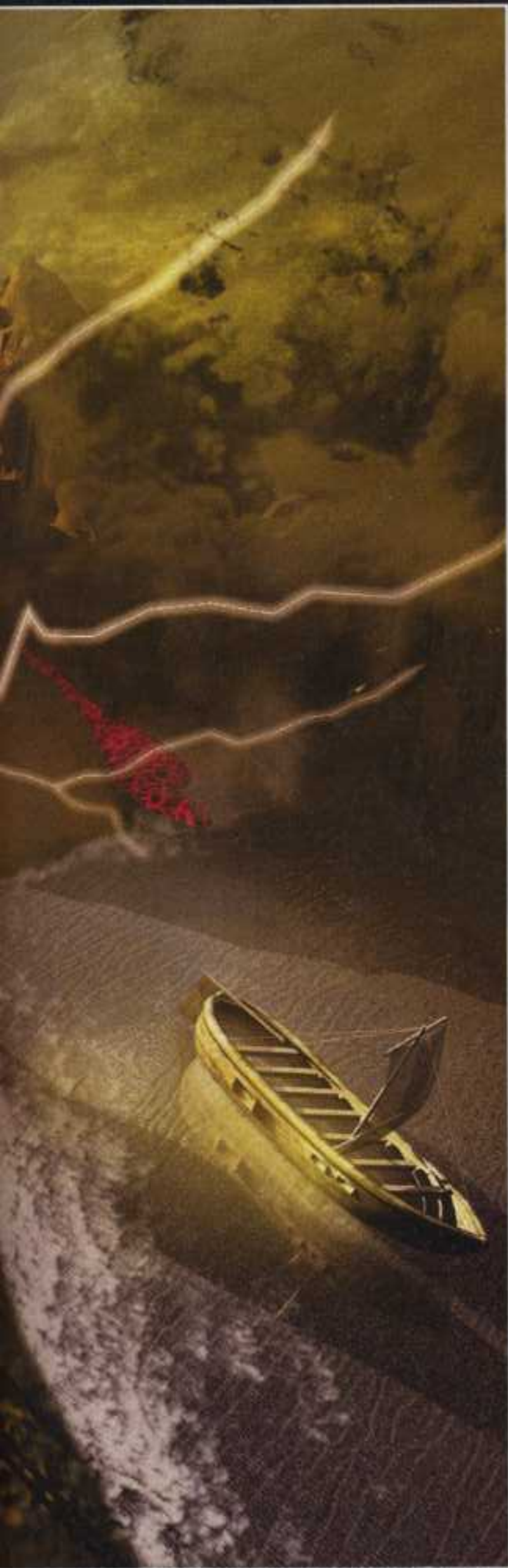
*Last Bronx* est le dernier jeu de combat de Sega et accessoirement du PC. Avec *Virtua Fighter II*, Sega avait déjà doté le PC de son meilleur jeu de combat (sur le standard). Avec *Last Bronx* il propose un titre moins subtil, mais tout aussi efficace.





© Bullfrog Software / © Electronic Arts, 1998





Ces superbes images sont issues de *Populous 3* de Bullfrog. Leur beauté et leur complexité semblent démentir la faible puissance de la machine utilisée par l'artiste, John Miles. Le choix des angles de vues de ce dernier contribue également à la qualité des graphismes. Rarement des images ont aussi bien vendu un jeu...

Images modélisées par John Miles de Bullfrog Software, avec 3DStudio Max 1.2, sur un Pentium 166 avec 128 Mo de Ram.





© Project Two Interactive 1998



Ces images appartiennent à *Reah*, un jeu de Pologne qui sera dans la lignée de *Myst*. à **Next Games**, nous pensons que si le seul intérêt des images fixes, dans les jeux d'aventure, est de leur faire profiter de superbes graphismes, d'autres prétendent aussi que cela permet de jouer sur de petites configuration. Il n'empêche. Nous espérons qu'un jour les programmeurs disposeront de PC suffisamment puissants pour faire du temps réel...





*Panzer Saga* est un RPG dans l'univers des *Panzer Dragoon*. Ces images sont issues du développement de la version Saturn. Sega a déjà adapté le premier sur PC, avec peu de succès, dommage. Ce nouvel épisode se prêtera sans doute mieux à une adaptation.

Images modélisées en interne chez Sega, à Tokyo, Japon.



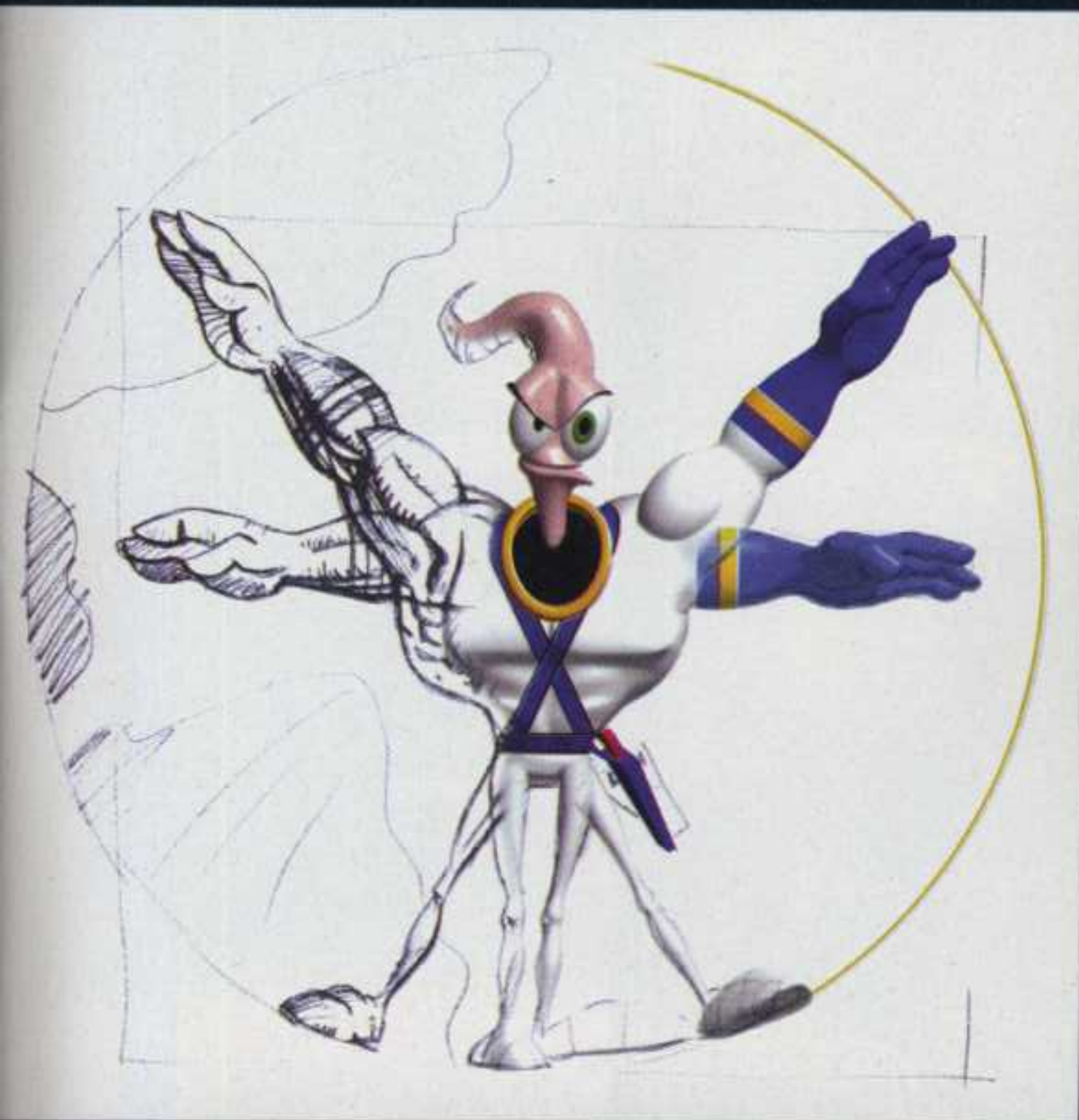
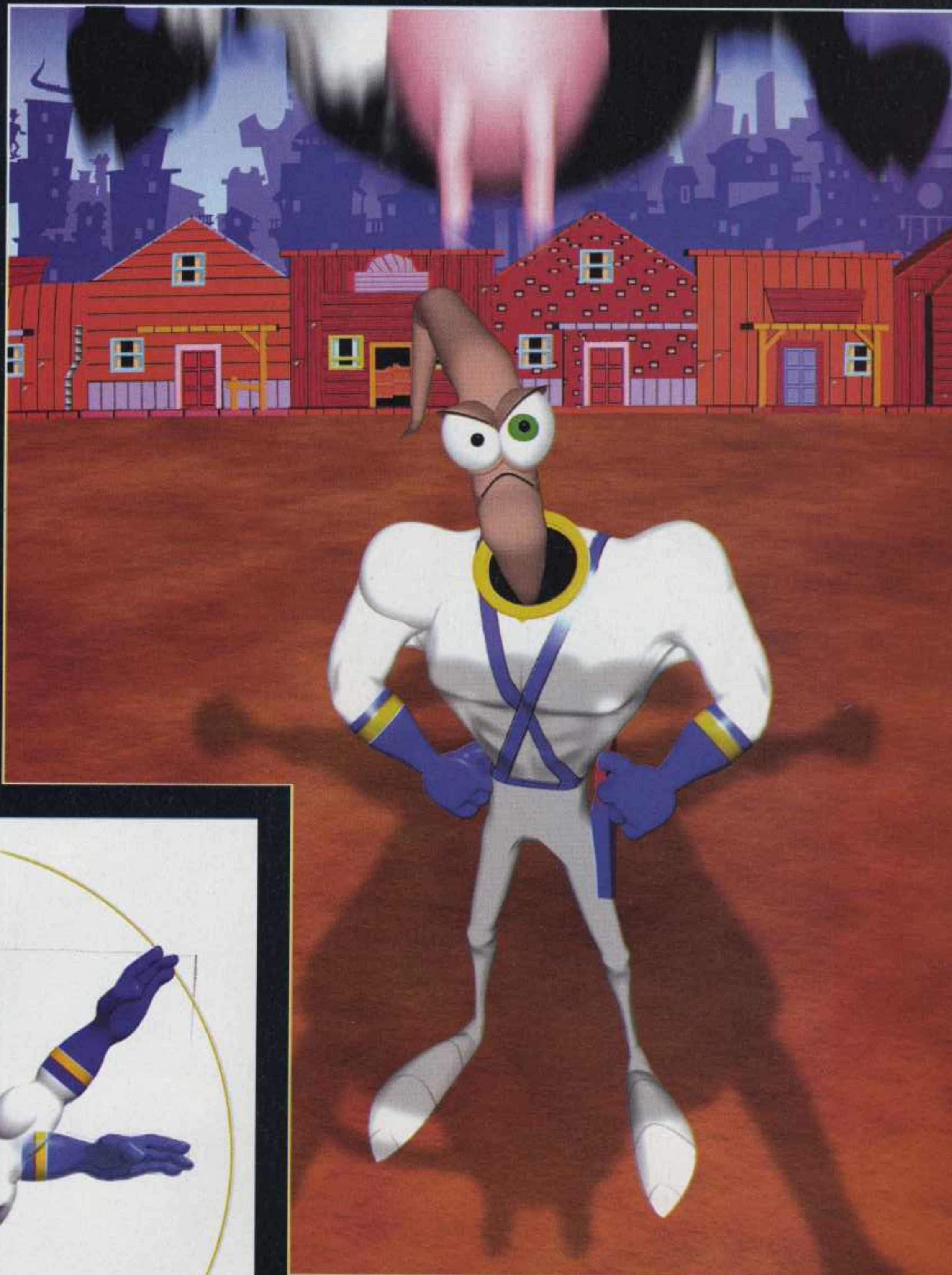
Suite de son *International Karate*, *Bloodlust* - bien que le style soit purement différent - est le nouveau jeu de combat de System 3. Prévu sur PC et PlayStation, la meilleure version sera incontestablement celle que l'éditeur développe actuellement pour l'arcade. Atari en a acheté les droits. Un lancement commun est prévu dans quelques mois.

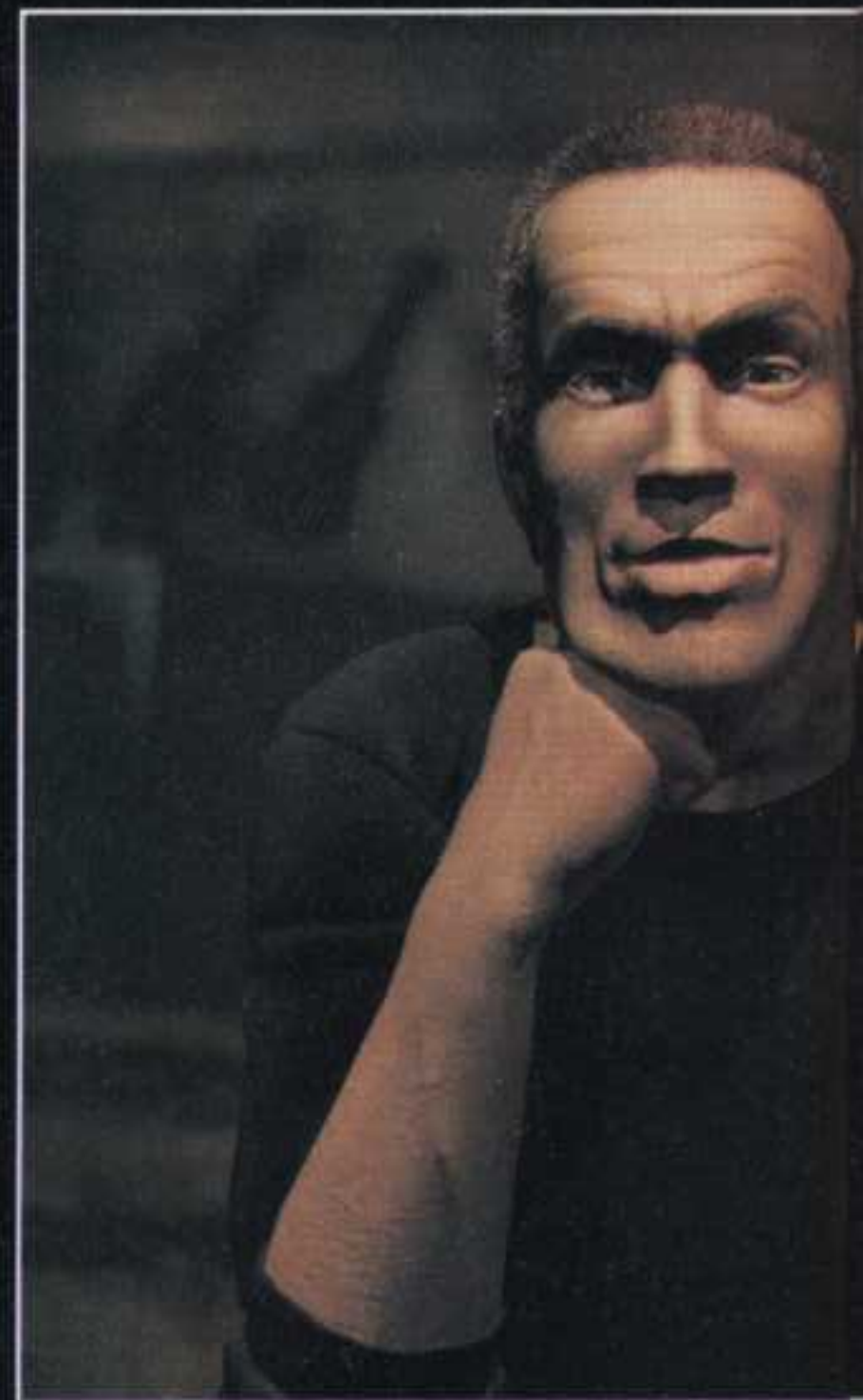


Les images de *Bloodlust* ont été modélisées par System 3 avec 3D Studio Max.



Quelques images modélisées de *Earthworm Jim 3D*. Oui, il revient. Merci Shiny Entertainment ! Cette fois-ci, le jeu sera, comme son nom l'indique, entièrement en 3D. Ces « renders » viennent directement des studios de Shiny, qui travaillent énormément sur ce personnage, que ce soit pour les jeux, la série télé ou sur les jouets.







Le personnage emblématique d'*Outcast*, Cutter Slade, a été inspiré par les rôles musclés de Bruce Willis et de Harrison Ford. Le studio de création Animaré, basé à Marseille, a créé les images de synthèse de ce jeu, développé par Appeal pour Infogrames. Pour plus d'informations, voir dans ce numéro de **Next Games**.

Images réalisées avec Softimage/3D, sur Silicon Graphics, par la sympathique équipe du studio Animaré, composée de : Jean-Marc Anju, Yann Mabille, Loïc Delorenzi et François Moutre.

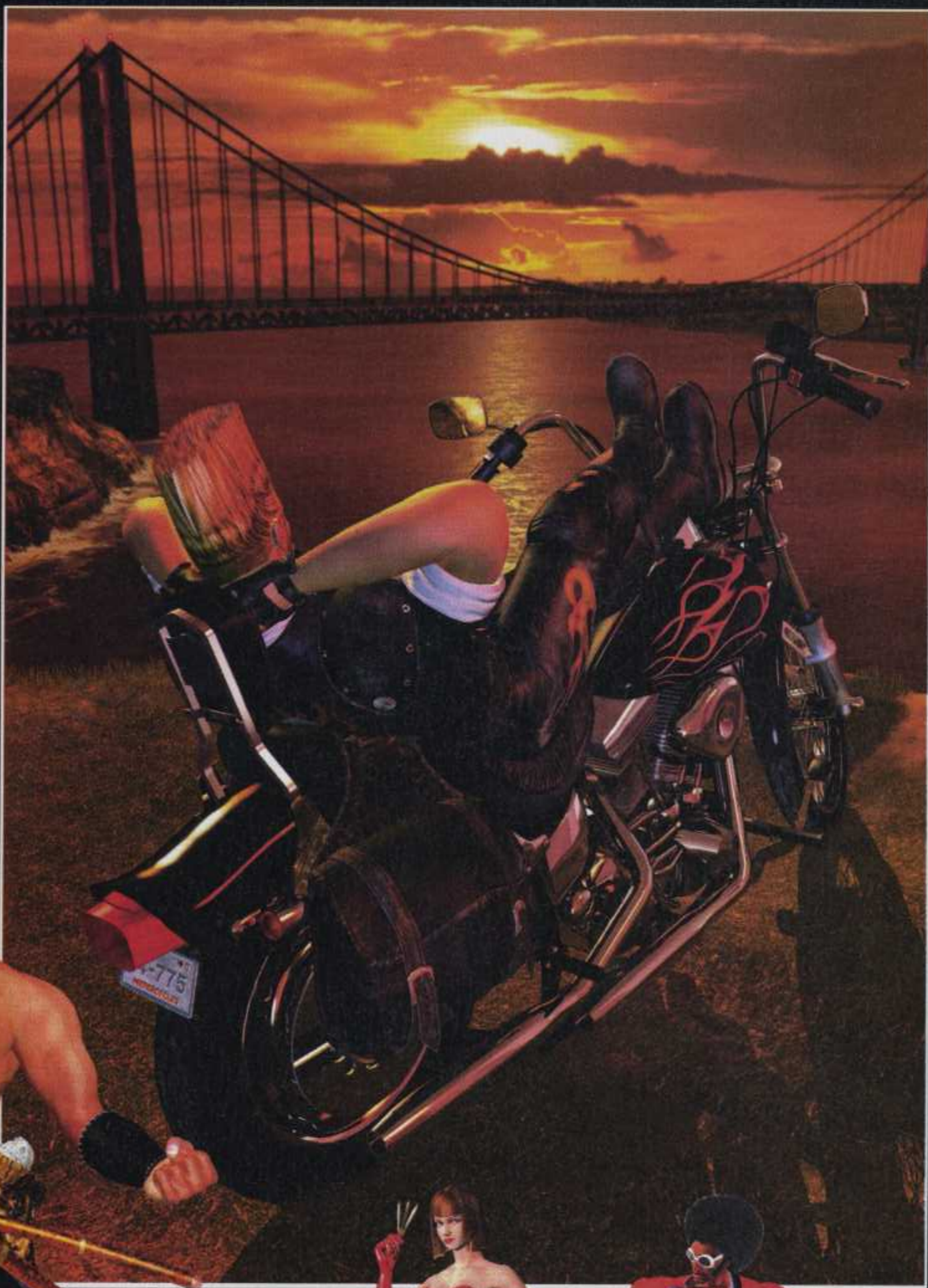






Les personnages de *Tekken* s'améliorent graphiquement, à chaque nouvel épisode du jeu. La version 3, qui vient de sortir, démontre une nouvelle fois le talent artistique de Namco.

Images modélisées par le studio de développement interne de Namco, à Tokyo, Japon



Le monde de « Star Wars » inspire encore des jeux. Masters of Tera Kasis est le premier titre de combat dans cet univers. Prévus exclusivement sur consoles, les possesseurs de PC se tourneront eux vers Rebellion, un jeu de stratégie.



© 1998 Lucas Film Ltd. 4 tm. Tout droit réservé.

