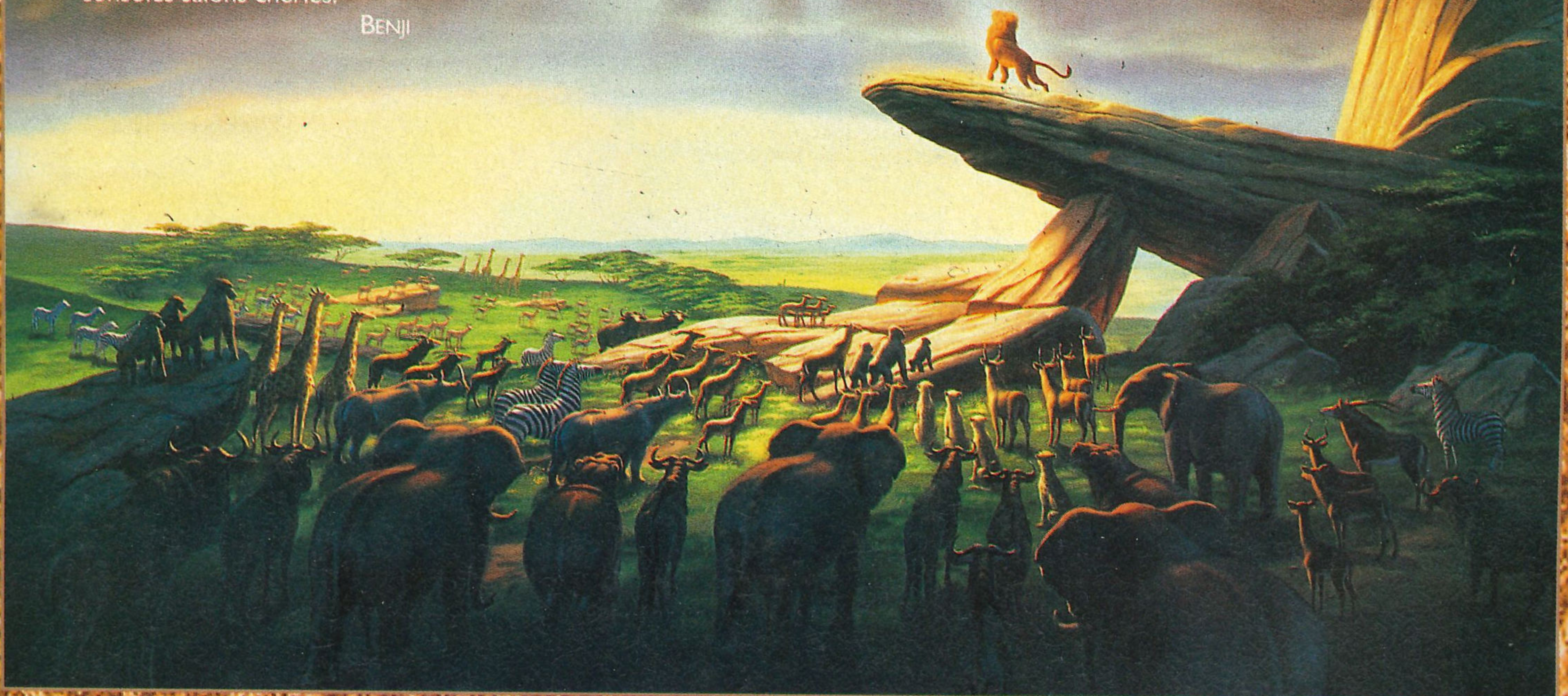


# LE ROI LION

*Du celluloïde au pixel, explication d'une transition réussie*

En astrologie, le lion est un signe de feu, la planète à laquelle on l'associe étant le soleil. Les personnes nées entre le 21 juillet et le 21 août se caractérisent par leur droiture et leur ambition mêlées à une grande générosité de cœur. "Droiture, ambition et générosité", trois termes qui définissent parfaitement le dernier chef-d'œuvre des Studios Disney intitulé "Le Roi Lion". Quels studios, autres que ceux créés par Walt et son frère Roy à Hollywood en 1923, auraient pu raconter avec une telle magnificence l'histoire du cycle de la vie au travers de celle de Simba, lionceau destiné, dès sa naissance, à devenir le roi de la jungle ? Une fabuleuse aventure dont les premières esquisses sont apparues voilà plus de quatre ans dans les locaux du département Disney Feature Animation et qui s'apprête à séduire l'Hexagone via des toiles blanches panoramiques ou des tubes cathodiques reliés à nos consoles salons chéries.

BENJI





# Du sagittaire ré au lion passion

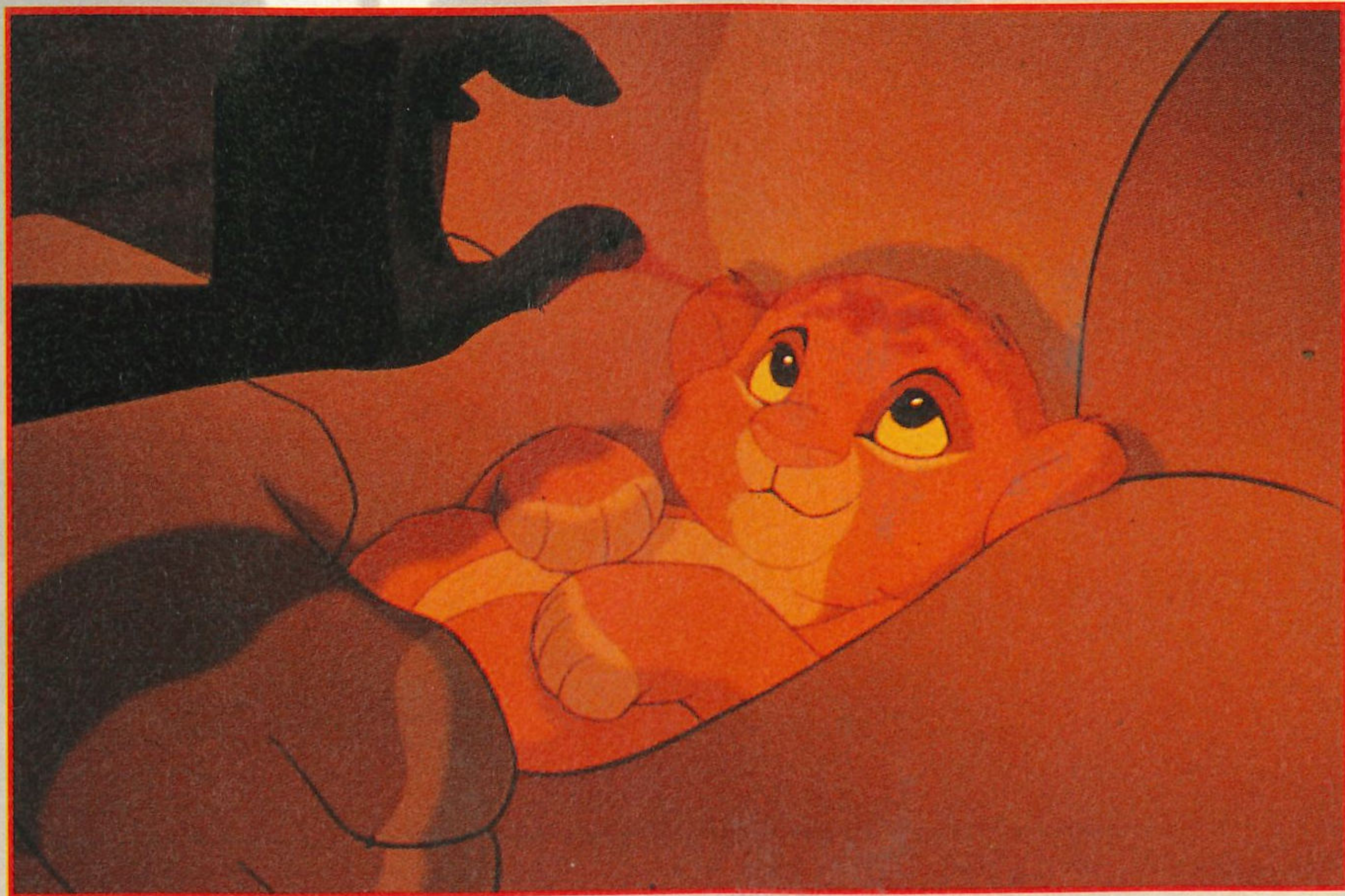


**W**alt Disney est né à Chicago le 5 décembre 1901. Grand rêveur, ce n'est qu'à l'âge de vingt-deux ans qu'il se lance dans le dessin animé. Il débute dans le courant de l'année 1923 en vendant des courts métrages animés à des agences de publicité. Puis vient "Oswald, The Lucky Rabbit", volé à New York par on ne sait quel malfaiteur, rapidement remplacé par "Mortimer La Souris" rebaptisée "Mickey Mouse". Il faudra attendre 1934 pour que Walt et son équipe décident de créer le premier long métrage animé de l'histoire du cinéma. Depuis "Blanche Neige et les Sept Nains" en 1937, une trentaine d'histoires sur celluloïde, le plus souvent plébiscitées par le public et parfois "oscarisées", sont

sorties des studios. "Le Roi Lion" porte le numéro trente-deux.

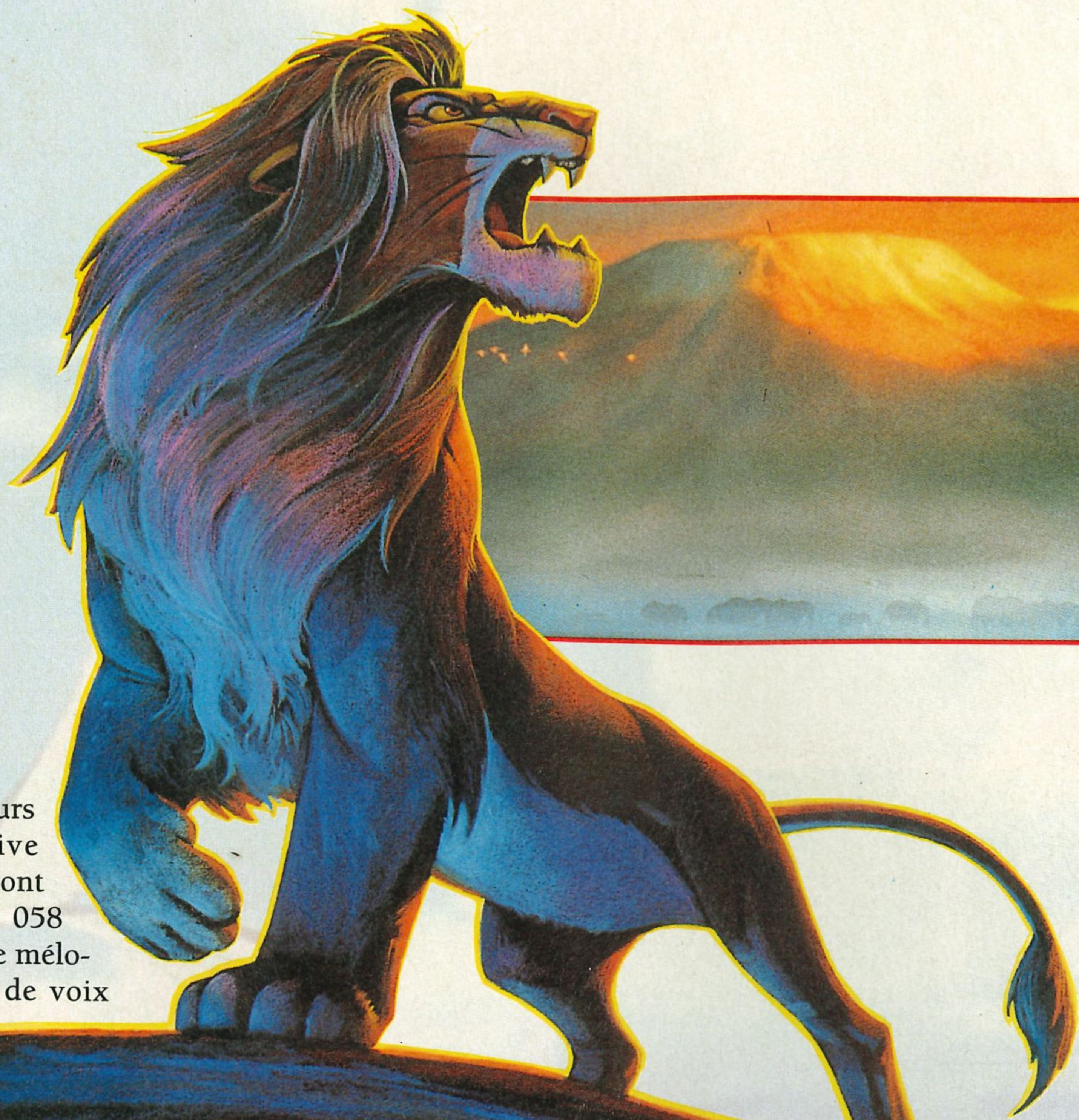
## La relève sur quatre pattes

Simba le lion succède ainsi au jeune Aladdin, le voleur le plus fameux du marché d'Agrabah, sur les écrans de cinéma et de télévision du monde entier. Comme suite au succès d'estime et commercial du film basé sur ce conte des Mille et Une Nuits (217,3 millions de dollars de recettes après un an d'exploitation en salle) et du jeu de David Perry, "Le Roi Lion" a aussi fait l'objet d'une adaptation





# Leveur nné



sous forme de jeu vidéo. Les développeurs de Disney Software, Virgin Interactive Entertainment et Westwood Studios en sont à l'origine. Comment passe-t-on de 119 058 images peintes animées, rythmées par une mélodie de Hans Zimmer et accompagnées de voix célèbres - Whoopy Goldberg, Jeremy Irons - à 24 Mo avec succès ?

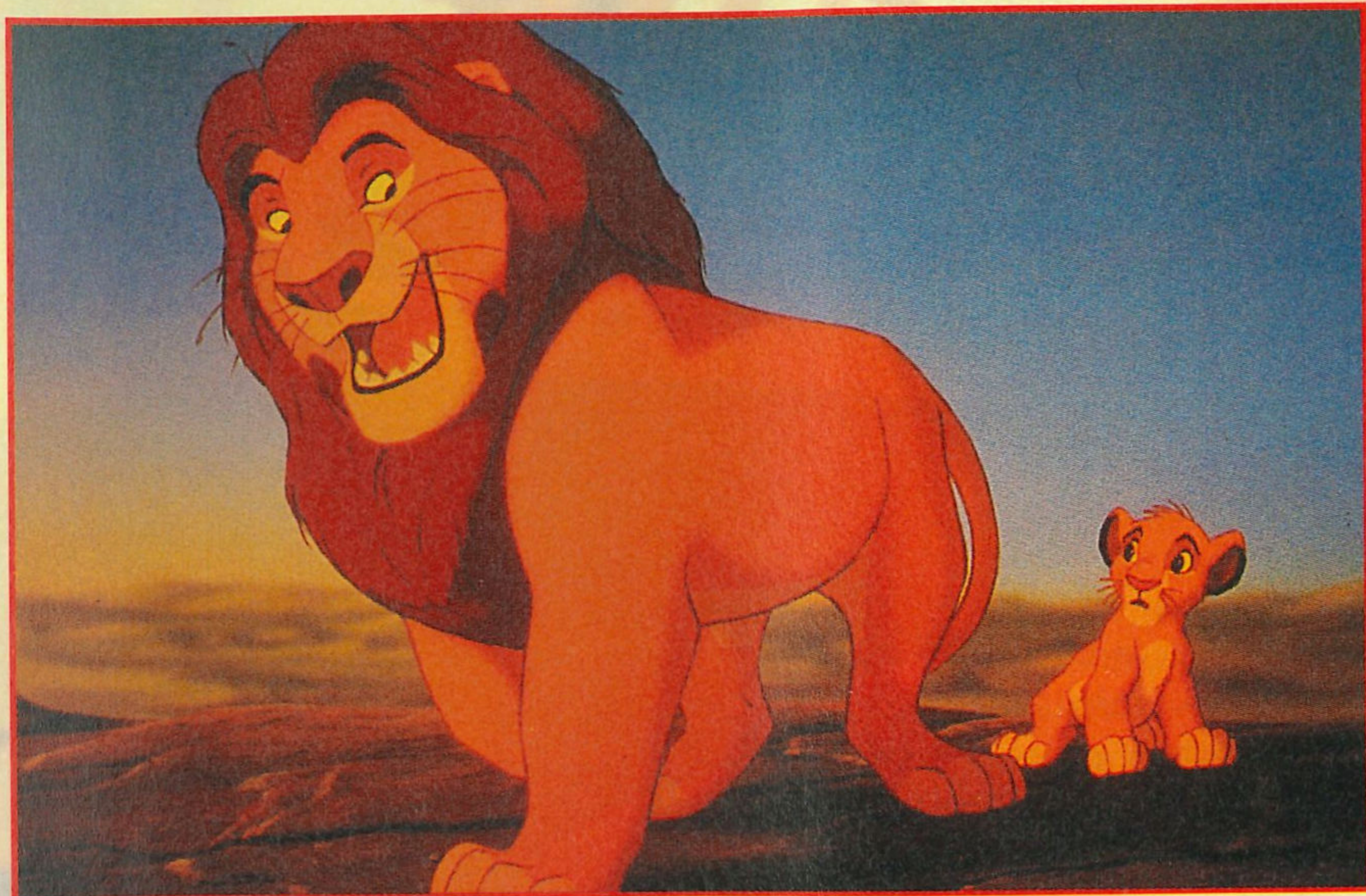
Par une multitude de prouesses techniques décrites dans les pages qui suivent et une volonté de perpétuer la tradition Disney toujours aussi forte.





# Un lion original du Danemark

**L**e film "Le Roi Lion" diffère radicalement des précédentes adaptations cinématographiques des Studios Disney. Contrairement à "Peter Pan", "Alice au Pays des Merveilles" ou plus récemment "La Belle et la Bête", ce long métrage n'est pas tiré d'un conte ou d'un roman mais d'une pièce de théâtre du début du XVIIe siècle. Son auteur : Shakespeare. Le nom de la tragédie : Hamlet. Pour décrire le cycle de la vie, les employés de la Walt Disney Feature Animation se sont inspirés des déboires de ce prince danois condamné à venger la mort de son père, comme Simba, fils de Mufasa, roi lion assassiné dans le film par son frère Scar.



## Une histoire intemporelle

**C**ette aventure habilement mise en images commence par la naissance de Simba. À peine sorti du ventre maternel, ce bébé lion, issu de l'union du roi des animaux, alias Mufasa, et de Sarabi, est présenté à tous les animaux de la savane par Rafiki, vieux sage babouin, du haut du Rocher du Lion. Pour tous, Simba est le futur remplaçant de Mufasa. Pour tous sauf pour Scar, son oncle, qui convoite le trône en pactisant avec les hyènes dans le cimetière des éléphants. Il se servira de la naïveté et de l'innocence du lionceau pour se débarrasser du roi.

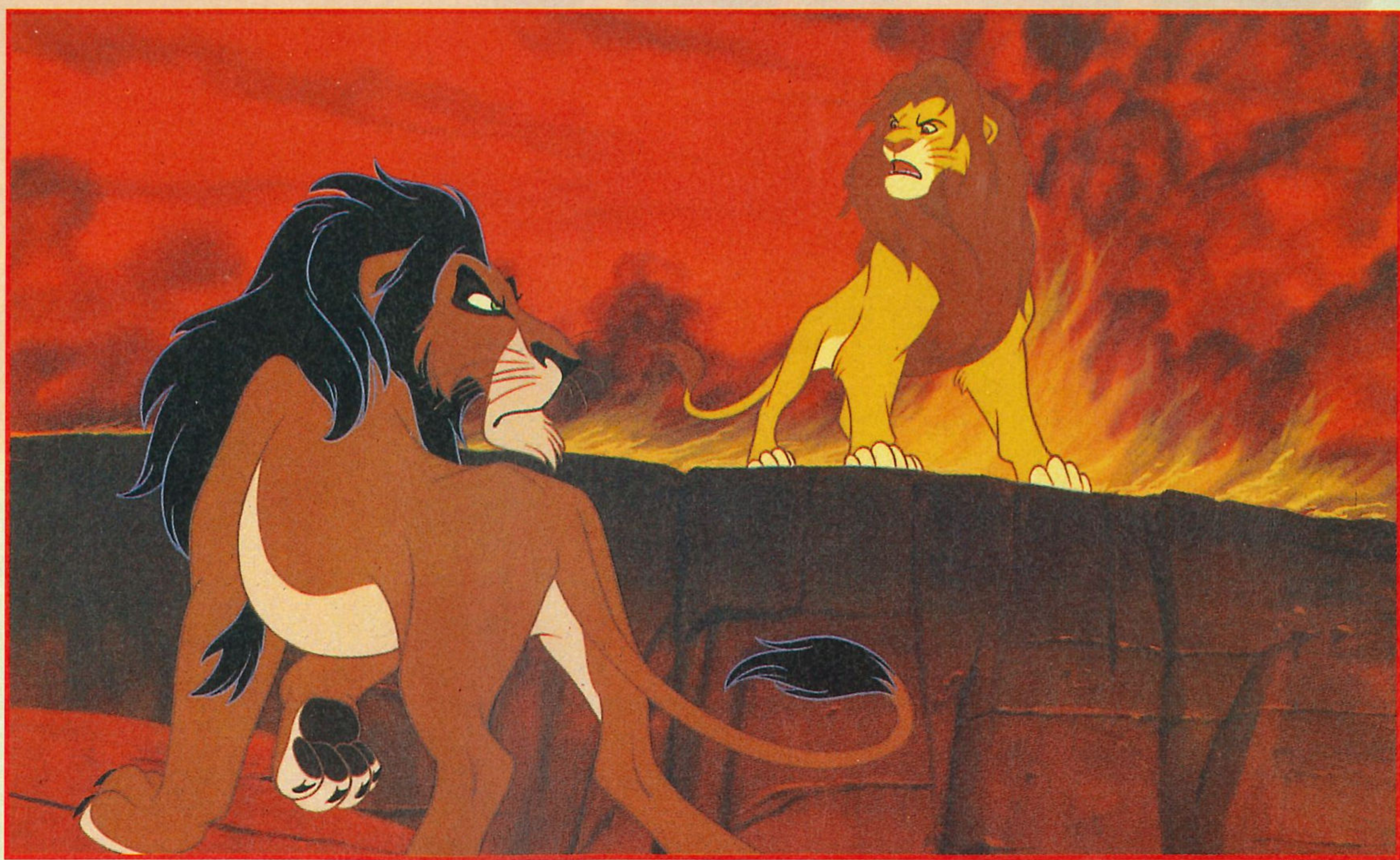
Jugé responsable de la mort de son père, Simba s'exilera au-delà du territoire connu pour trouver une nouvelle terre d'accueil. Mais l'image de Mufasa le hante jusqu'à l'âge adulte où il comprend finalement qu'il ne peut échapper à son destin...

## Gros comme un cœur de lion

**À** travers cette fresque animée, initialement intitulée "Le Roi de la Jungle", Walt Disney Pictures traite de thèmes divers et variés qui renouent avec les valeurs



# aire

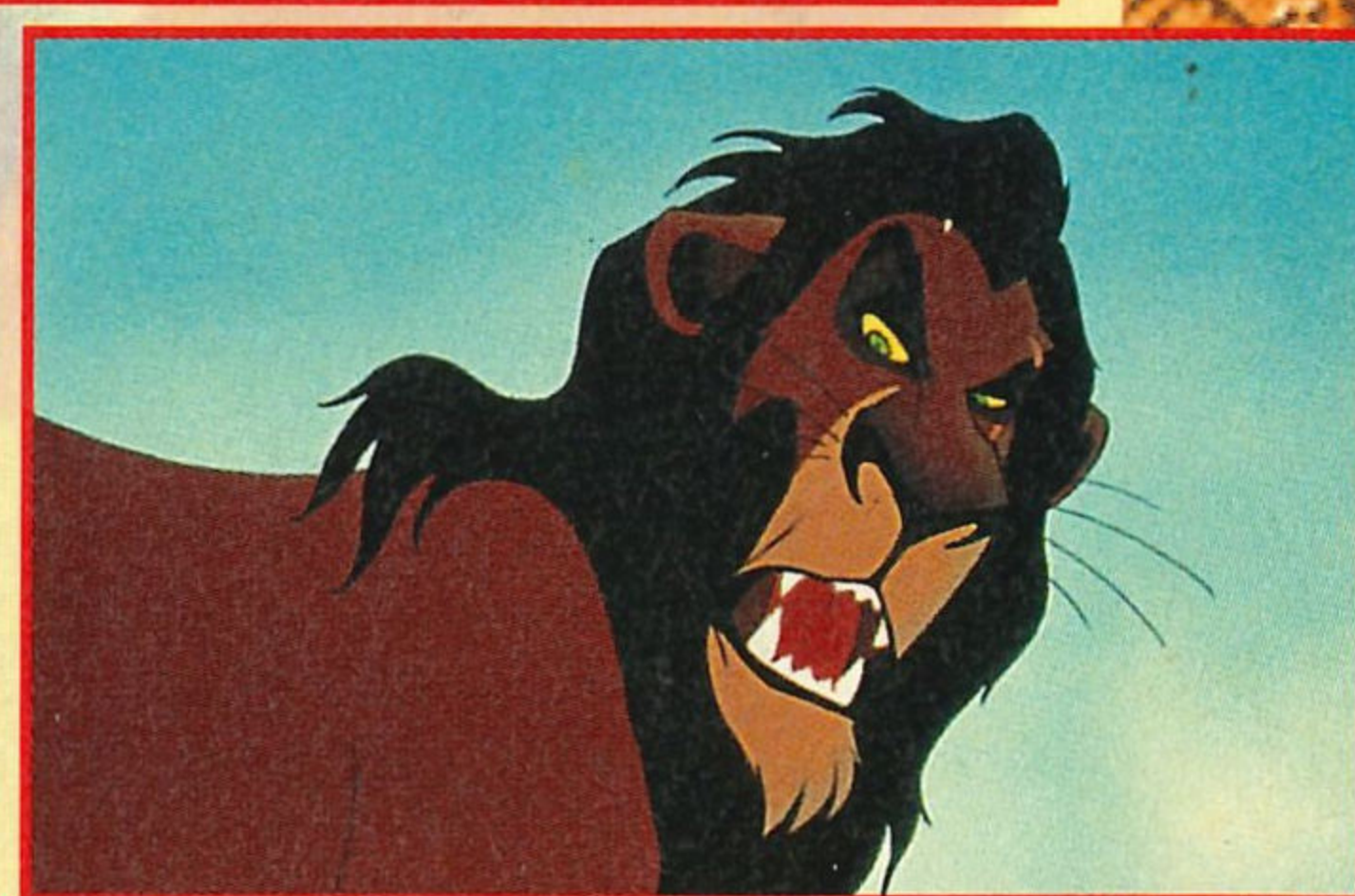
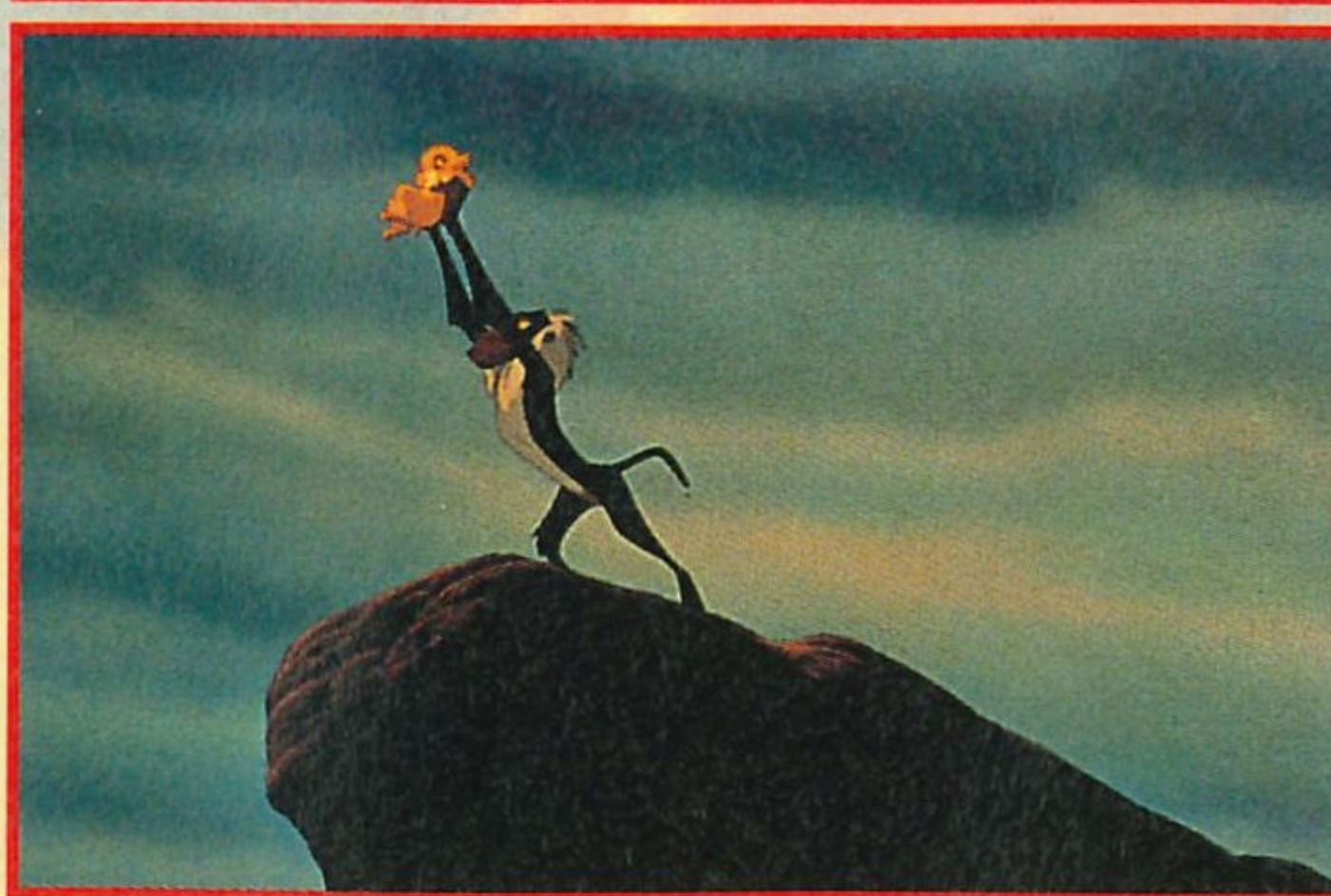


traditionnelles si chères à la compagnie. Dès les premiers instants, le spectateur est transporté en Afrique dans des paysages fabuleux, en plein coeur d'une histoire où il est question d'amitié, d'amour et de trahison. Un récit d'une grande intensité dramatique où se mêlent le romantisme, l'aventure exotique et l'humour, et qui a déjà séduit des millions d'Américains. Shakespeare revisité par Disney ? Pas tout à fait. Bien que la ligne directrice soit la même dans la pièce et dans le film, "Le Roi Lion" offre aux spectateurs émerveillés une vision moins sombre des choses que celle proposée par le dramaturge britannique. Même s'il est question de vengeance, l'histoire du cycle de la vie prédomine, car n'oublions pas que la cible privilégiée de The Walt Disney Company reste la famille.



## Quand Scar rime avec Oscar

Quatre années consécutives furent nécessaires à l'aboutissement du projet. Sous la coupe du producteur Don Hahn - "La Belle et La Bête" - et de deux réalisateurs, le film "Le Roi Lion" a requis toute l'attention d'une multitude de techniciens, d'acteurs - Jeremy Irons, Mathew Broderick ou encore James Earl Jones, de chanteurs dont Elton John et de compositeurs comme Tim Rice et le célèbre Hans Zimmer ("Rain Man", "Green Card"...). Le procédé CGI(1) (Computer Generated Imagery) fut une nouvelle fois utilisé pour l'une des toutes premières séquences du film, celle qui montre l'avancée de milliers de bêtes sauvages vers le Rocher du Lion. Deux ans de travail pour deux minutes et trente secondes d'une qualité exceptionnelle !



Ainsi, alors que le film approche la barre mythique des 300 millions de dollars de recettes aux États-Unis après quatre mois d'exploitation - première projection à New York et à Los Angeles le 15 juin dernier - comment ne pas anticiper sur la future cérémonie des Oscars (sept nominations pour "Aladdin" l'an passé) ? Un pari une nouvelle fois remporté par les Studios Disney ? À vous d'en juger en vous rendant dans les salles obscures dès la fin du mois de novembre...

(1) Ce procédé a servi aux animateurs des studios pour créer la scène du bal dans "La Belle et la Bête" ainsi que la caverne des merveilles dans "Aladdin".



# Premier soft po quadrupèdes

**D**'ici aux fêtes de fin d'année, le joueur invétéré et possesseur d'une Megadrive et/ou d'une Super Nintendo aura la possibilité d'incarner Simba en tapotant habilement sur son paddle, les yeux rivés sur un écran de télévision. Le jeu vidéo reprend l'aventure élaborée par les Studios Disney dans sa totalité. Même la naissance de Simba fait partie intégrante des vingt-quatre Mo qui composent chacune des cartouches. Elle figure à la page de présentation. On y voit le singe Rafiki tenant le nouveau-né à bout de bras sur le promontoire le plus élevé de la savane. Une image fixe certes, mais extrêmement parlante, résultat d'efforts combinés entre l'éditeur Virgin Interactive Entertainment associé aux Westwood Studios, et les programmeurs de Disney Software.

PAGE DE PRÉSENTATION SUPER NINTENDO



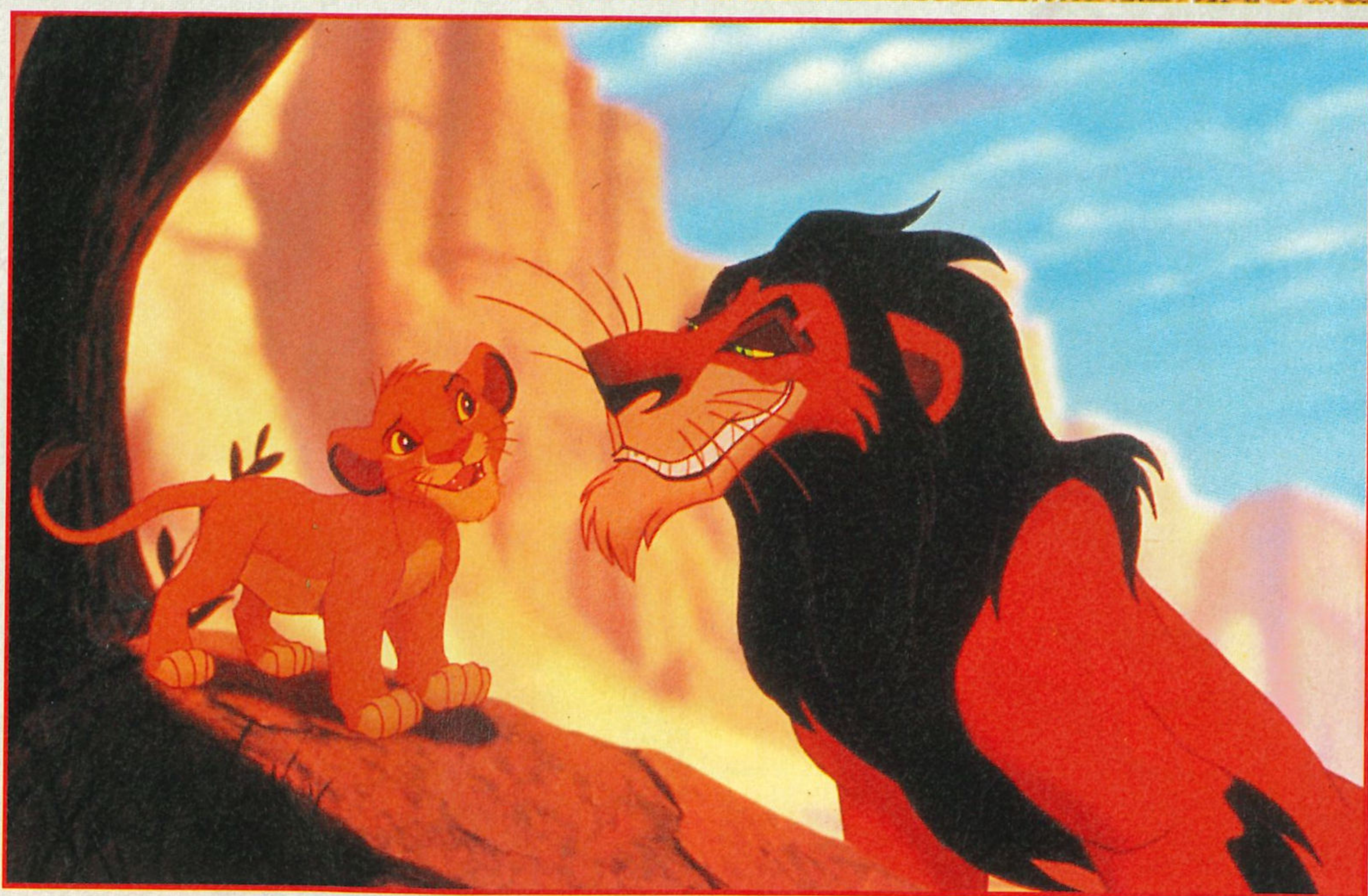
## Les atouts de Disney Software

**A**vant la fin de l'année, Disney Software et ses licenciés mettront à la disposition du consommateur deux produits consoles d'une qualité rare, le jeu tiré du film "Le Roi Lion" et une adaptation inattendue autant que surprenante d'une partie des aventures de la célèbre mascotte de Walt Disney intitulée "Mickey Mania". Comment expliquer un tel succès et une confiance quasi aveugle de la part des professionnels comme du grand public pour cette société fondée en 1988 et basée à Burbank, en Califor-

nie ? "C'est que, si ce n'est pas parfait, Disney n'en veut pas !", affirme l'un des programmeurs de "Mickey Mania" lors d'une interview (voir ce numéro). La perfection, un argument de poids face à une concurrence toujours plus tenace. Avec son lot de caractères connus dans le monde entier et son savoir-faire encore inégalé, The Walt Disney Company – et a fortiori Disney Software – se donne les moyens d'être un acteur incontournable du marché des jeux vidéo. Il manque toutefois à cet éditeur la maîtrise de certaines technologies pour une adaptation optimale d'un ou de plusieurs dessins animés sur des consoles 16 bits. C'est pourquoi il arrive fréquemment que Disney Software fasse appel à d'autres sociétés pour co-développer un produit, Virgin et Westwood Studios en l'occurrence pour "Le Roi Lion".



# OUR

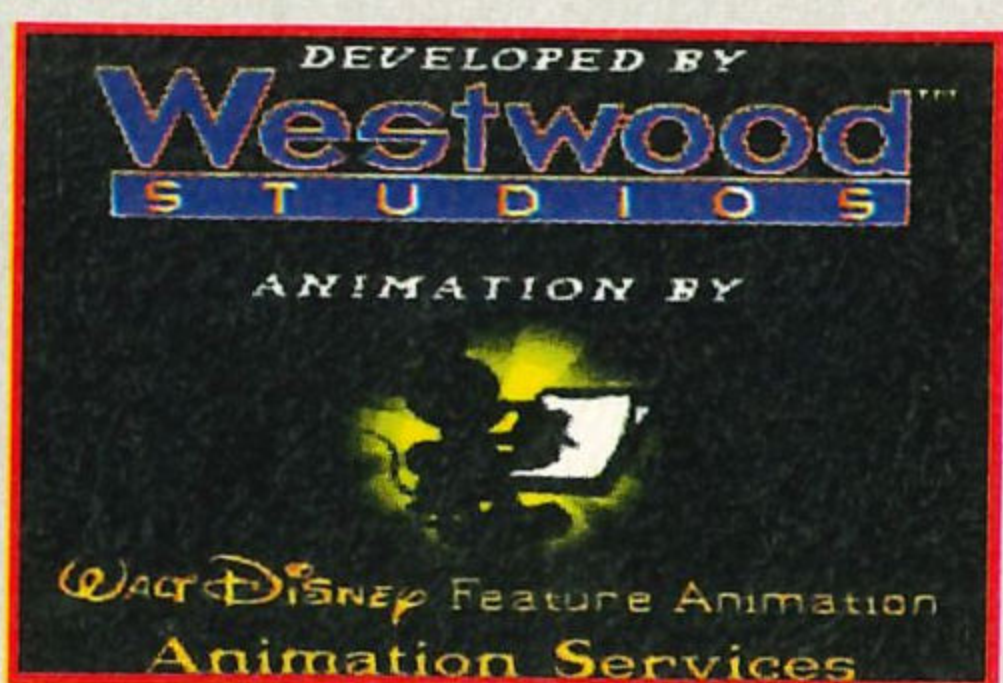


## Westwood, l'oasis des jeux vidéo

Pour l'anecdote, Westwood fut créé en 1985 dans le garage de Lewis Castle par son propriétaire et un ami, Brett W. Sperry. À l'origine, il était essentiellement question de conversion de jeux d'un système informatique à un autre. Après quelques mois d'un travail acharné, la fine équipe de Westwood obtint ses lettres de noblesse en réussissant des adaptations fort délicates. Désirant aller plus loin encore, elle décida de développer ses propres produits en s'installant dans de plus vastes locaux et en s'associant à un couple de programmeurs. Partenaire d'éditeurs comme Tengen, Electronic Arts, Disney Software et Accolade entre autres, Westwood mit sur le marché des titres ravageurs dont la saga des "Eye of the Beholder". Convaincus que l'avenir, en terme de jeux vidéo, appartient aux possesseurs de softs ludiques interactifs, Brett et Lewis s'associèrent en 1991 à l'éditeur Virgin Games dont la politique de développement concorde, aujourd'hui encore, avec celle de Westwood. Les Westwood Studios, situés à Las Vegas dans le Nevada, venaient de voir le jour. Cette société comprend actuellement une cinquantaine de professionnels qui admettent sans ambiguïté la notion de "perfection" si chère à Disney Software.



L'adaptation du "Roi Lion" allait offrir aux associés de Virgin I. E. le privilège de travailler sur le matériau fourni par l'équipe de Disney, celle-ci préférant laisser les programmeurs de Vegas s'exercer sur le design du jeu et leurs outils de compression vidéo si exceptionnels. Comme pour "Aladdin", naturellement, le jeu en valait la chandelle.





# Le Roi Lion de ses secrets

**L**e 1er septembre dernier, David Bishop, vice-président de Virgin Interactive Entertainment, et Jon Norledge, Software Manager de la branche européenne du groupe basée à Londres, étaient de passage à Paris, dans les locaux de The Walt Disney Company France. Conviés à une petite entrevue entre deux rendez-vous, nous en profitâmes pour en savoir plus sur un titre qui s'annonce d'ores et déjà comme l'un des produits phares des fêtes de fin d'année.



**JOYPAD** : Messieurs, bonjour ! Je suppose que vous connaissez le but de notre visite...

**DAVID BISHOP** : Oui, et paradoxalement, je n'ai en rien contribué au développement du jeu. Mon rôle a été de superviser le projet dans son intégralité de mon bureau en Californie, à Irvine pour être exact. Mes interventions se sont bornées à de longs entretiens téléphoniques et de nombreux échanges de points de vue avec Lewis Castle, programmeur de Westwood Studios. C'est lui qui a voyagé le plus dans l'affaire, pour faire part des modifications semaine après semaine aux équipes disséminées entre les USA et l'Angleterre.

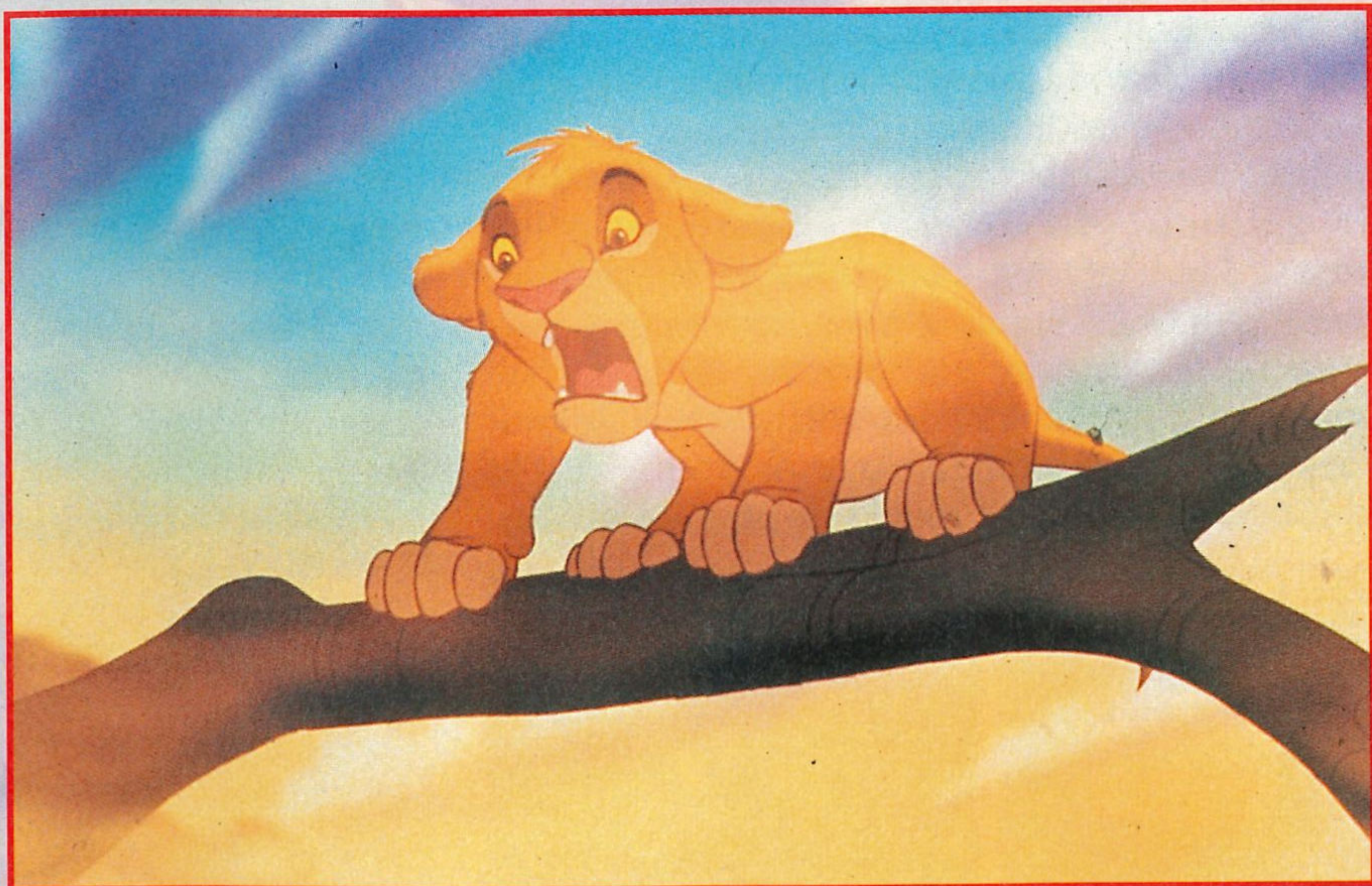
**JOYPAD** : Pouvez-vous, néanmoins, donner succinctement les tenants et

les aboutissants de cette ambitieuse entreprise ?

**DAVID BISHOP** : Très simplement, j'ai su qu'il fallait que Virgin obtienne la licence du "Roi Lion" vers la fin 92, en découvrant par hasard les premières images du film. Celui-ci était loin d'être terminé, mais qu'importe, j'ai senti qu'il y avait là un potentiel plus grand encore que pour Aladdin. Nous espérons d'ailleurs vendre plus de cartouches "Le Roi Lion" étant donné le résultat et le budget alloué à l'opération (NDLR : 1 million de dollars environ pour les deux versions) !

**JOYPAD** : Cela n'a pas dû être facile d'adapter un film en cours de réalisation...

**DAVID BISHOP** : Non, effectivement. Nous devons constamment





# voile



attendre les informations en provenance des Studios Disney et de Disney Software. Et puis, nous devons nous soumettre aux changements de dernière minute dans le scénario, ce qui n'est pas toujours évident à gérer.

**JOYPAD :** À ce sujet, avez-vous véritablement œuvré en osmose avec Disney ?

**DAVID BISHOP :** Tout à fait. Pendant les trois mois qu'a duré notre coopération, leurs animateurs faisaient un excellent travail et envoyaient régulièrement à nos programmeurs une quantité impressionnante de matériaux en tous genres tels que des celluloides. Si bien que, parfois, les équipes ne savaient plus où donner de la tête (rires). Quoi qu'il en soit, sans leur aide, le jeu ne serait jamais parvenu à une qualité graphique aussi exceptionnelle, et surtout, l'animation de Simba n'aurait pas été aussi réaliste.

**JOYPAD :** Le Digicel Process, employé dans les Westwood Studios notamment, a-t-il beaucoup contribué à la mise en cartouche de ces milliers de données ?

**DAVID BISHOP :** Sans aucun doute, oui. Ce procédé informatique qui permet de compresser un nombre incroyable d'informations a grandement aidé à l'obtention de jeux de 24 Mo "seulement", au lieu des 32 Mo originalement prévus, et ce, sans aucune perte de qualité.

**JOYPAD :** Quelles furent les principales difficultés rencontrées en cours d'adaptation ?

**DAVID BISHOP :** Le nombre trop restreint d'ennemis dans le film ! Seules les hyènes et Scar osent s'attaquer à Simba. Heureusement pour lui, me direz-vous, mais hélas pour nous. Or, Disney voulait absolument que le jeu colle au scénario, qu'il y ait un minimum d'ajouts. Un détail qui a son importance, vous en conviendrez. Pour remédier au problème, nous avons dû faire preuve d'un peu d'imagination. Voyez le film, jouez au jeu et vous comprendrez.

**JOYPAD :** En regardant le produit fini, quel est l'élément dont vous êtes le plus fier ?

**DAVID BISHOP :** Plusieurs choses me tiennent à cœur. Les niveaux variés avec notamment la séquence en 3D avec les gnous (NDLR : une prouesse technique sur Megadrive), les voix digitalisées de Jeremy Irons et de Mufasa (NDLR : 7 Mo de digits au total dans les deux versions), l'animation parfaite de Simba...

**JOYPAD :** Vous ne regrettez rien ?

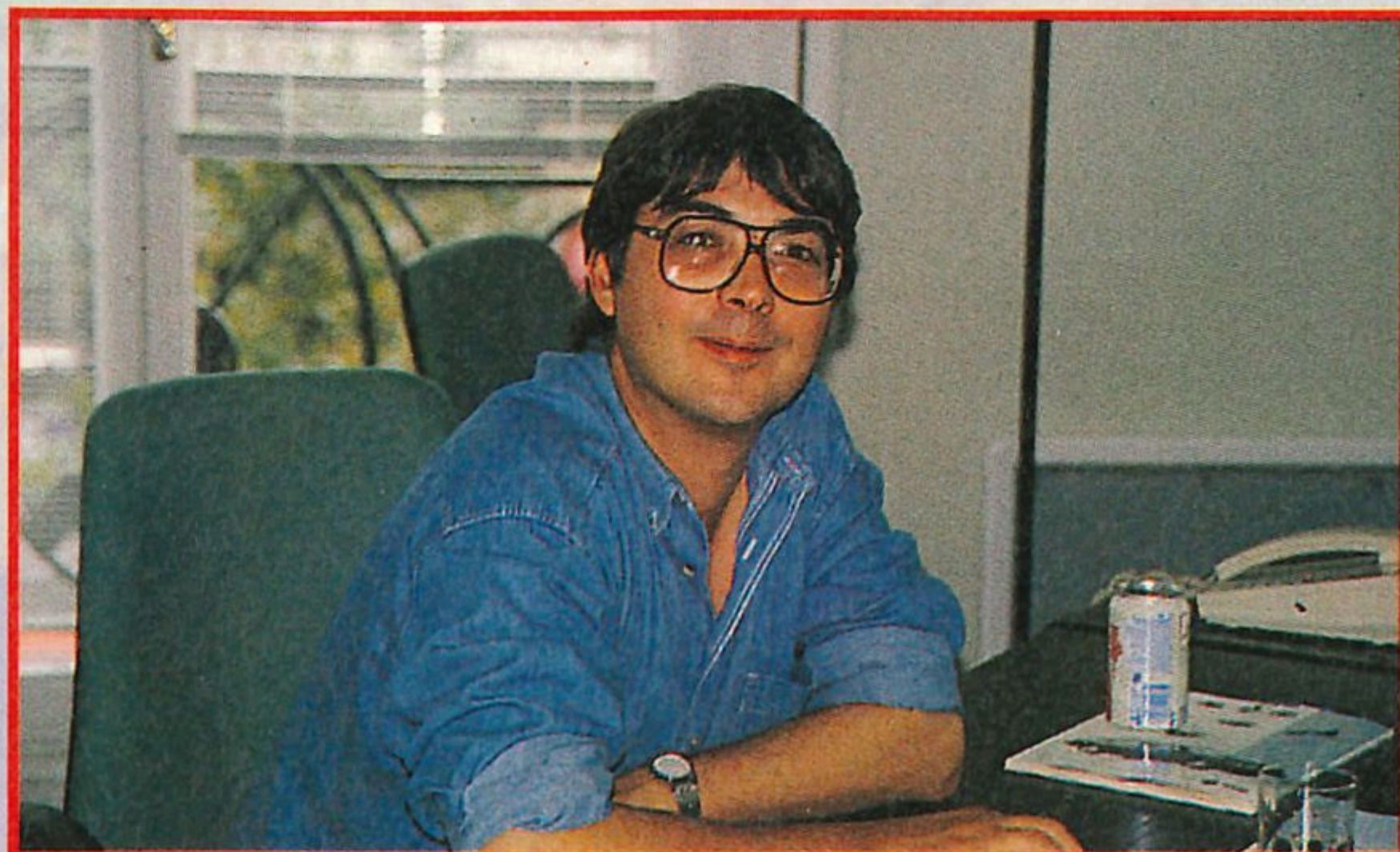
**DAVID BISHOP :** Non.

**JOYPAD :** Quant aux futurs projets...

**DAVID BISHOP :** Sans trop dévoiler de secrets, nous allons continuer de travailler avec Disney Software, qu'il s'agisse de développer des jeux pour consoles 16 bits ou d'autres systèmes plus élaborés...



*David Bishop, vice-président de Virgin Interactive Entertainment, l'homme qui a supervisé le projet de A à Z.*



*Jon Norledge, quadragénaire londonien, fut chargé de diriger l'équipe travaillant sur le jeu et basée en Angleterre.*

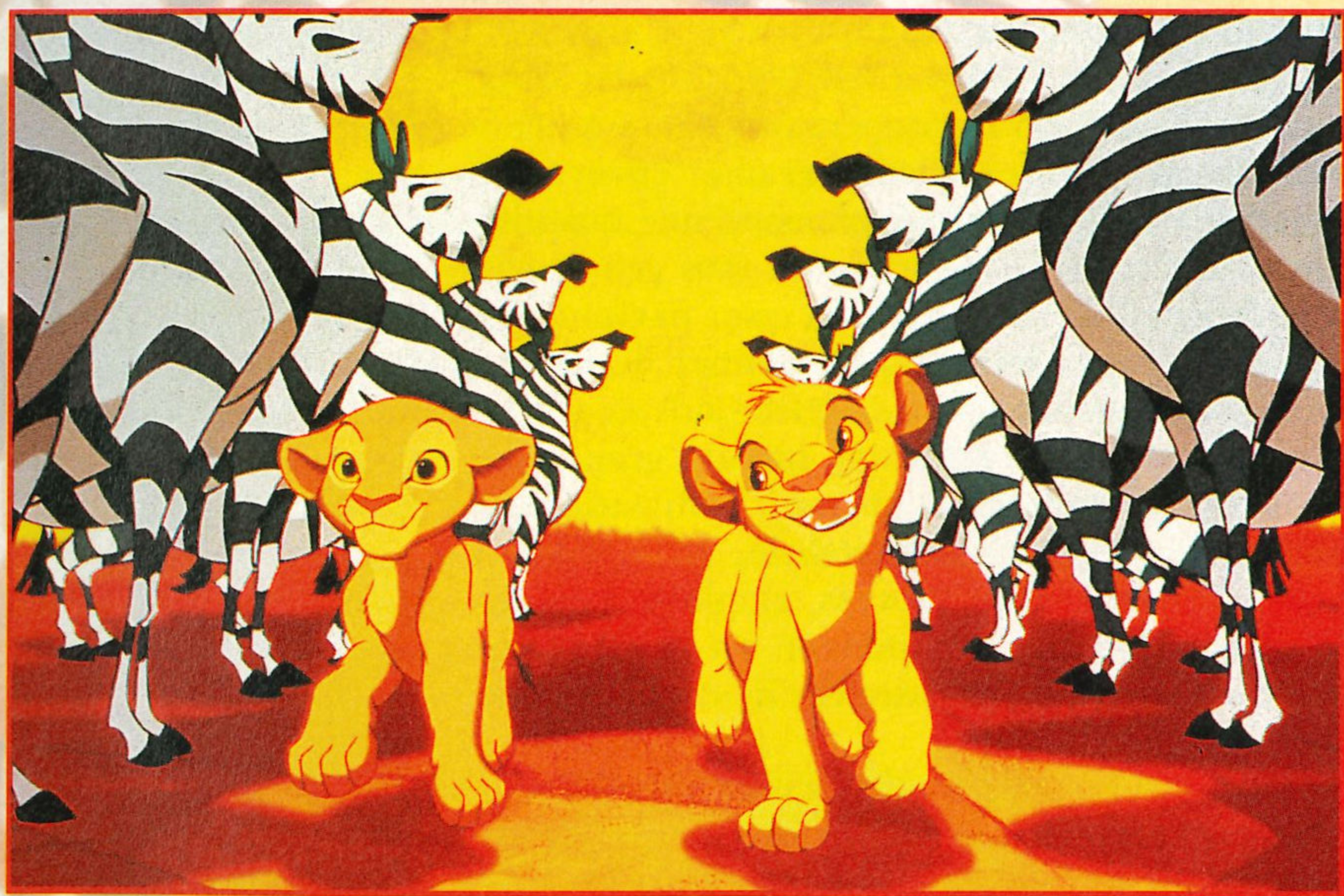


# Le cycle de la vie

## Descriptif du jeu sur Meg

**A** peine la cartouche enclenchée, l'accro du paddle se retrouve propulsé en pleine savane africaine, où il incarne le jeune Simba. Ce dernier ne pense qu'à jouer avec les insectes peuplant les environs, non loin du Rocher du Lion. Il découvre avec un intérêt sans cesse croissant la nature qui l'entoure et qui composera son royaume en temps voulu. Le décor du premier niveau est planté. La suite dépeint avec exactitude l'aventure du jeune prince injustement châtié et mis à l'écart. Une dizaine de niveaux au total, sans compter les stages bonus mettant en scène les amis de fortune de Simba, Timon et Pumbaa, dans une chasse, toujours plus difficile, des insectes de la jungle les plus nutritifs. Le texte n'égalant pas les images, voici pour vous, lecteurs adorés, les photos des jeux, résultat appréciable de la "joint venture" Disney-Virgin-Westwood.

### Du lionceau insouciant au lion à la conquête d'un royaume volé.



#### **MUFASA et SARABI**

Le père et la mère du jeune lion. Mufasa (voix de James Earl Jones) porte le titre de "Roi de la Jungle" et Sarabi celui de "Reine de la Savane". Ils sont tous deux adorés et respectés de l'ensemble des bêtes sauvages, à l'exception, bien évidemment, de l'oncle Scar et des hyènes.



ie sur 24 MB.

adrive et Super Nintendo

MEGADRIE



## La douce innocence

**S**imba vient de voir le jour. Perché sur le Rocher du Lion, en plein levé de soleil, Rafiki le présente aux animaux de la savane. La grande aventure de la vie peut commencer.





MEGADRIVE



MEGADRIVE



Simba découvre le monde qui l'entoure avec une surprise et un enthousiasme non dissimulés. Son père lui affirme que la savane sera bientôt sienne. La flore et la faune du cœur de l'Afrique, tout ce que les rayons du soleil touchent chaque jour, aussi loin que porte la vue, tout cela lui revient de droit. C'est pourquoi Simba se met à espérer et à rêver au jour où il sera roi.



**SIMBA et NALA**

Simba (voix de Matthew Broderick pour Simba adulte) constitue le personnage principal de l'histoire. Il apparaît pour la première fois dans l'antre accueillante de Mufasa et Sarabi, juste avant d'être présenté par Rafiki aux animaux de la savane, ses futurs sujets. Nala, elle, est le compagnon de jeux de Simba avant de devenir sa... (nous ne pouvons dévoiler le dénouement du film, désolés !)

Les jeux de l'enfance

MEGADRIVE



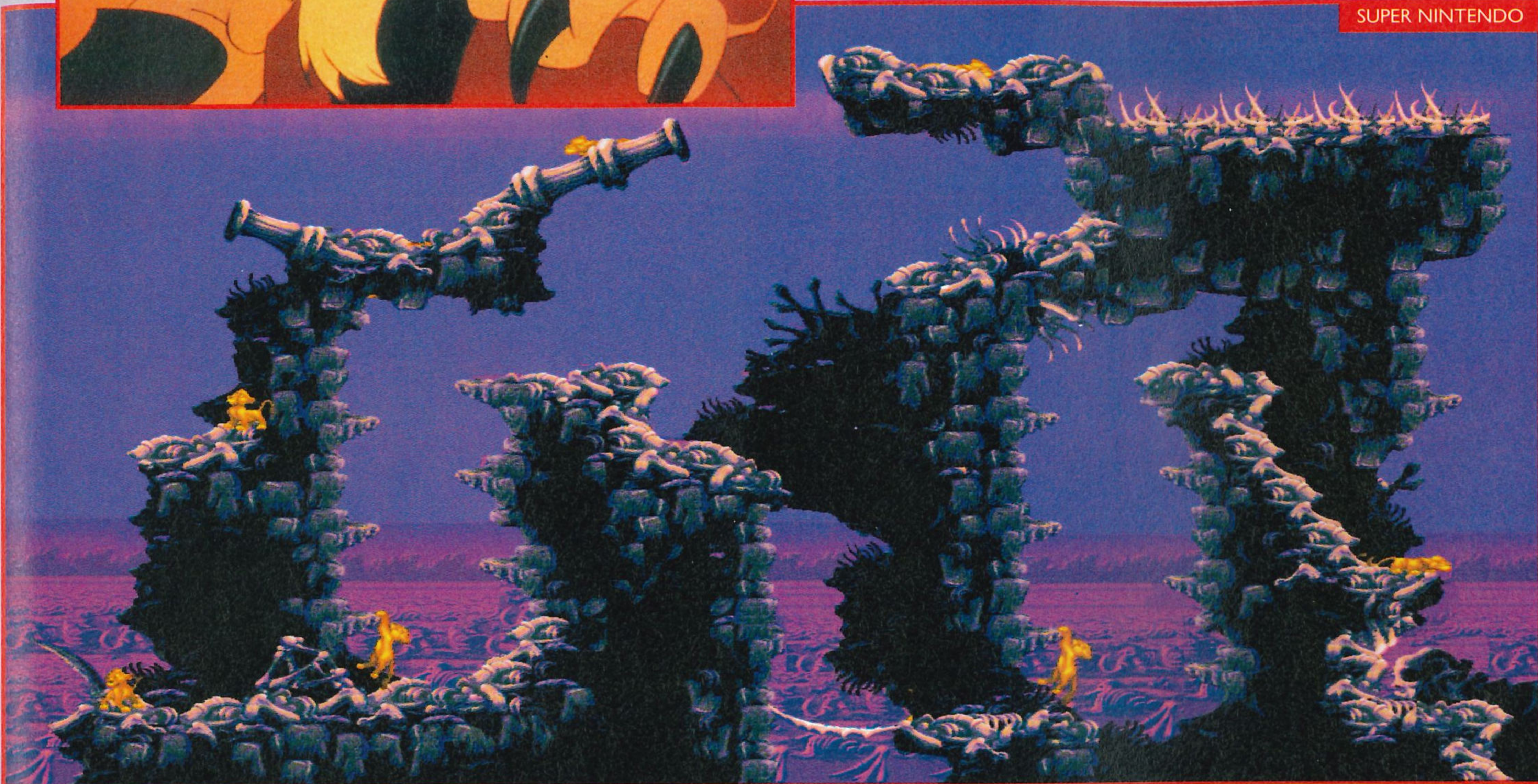




### SCAR

Scar (voix de Jeremy Irons) joue le rôle du mal-aimé de l'histoire. Frère de Mufasa, son unique but est de devenir khalife à la place du khalife ("Iznogoud", ça vous dit quelque chose ?). Sa devise : la fin justifie les moyens. Aussi n'hésite-t-il pas à s'associer aux hyènes du cimetière des éléphants pour espérer un jour devenir le maître du Rocher du Lion et régner sur la savane.

SUPER NINTENDO



## La trahison

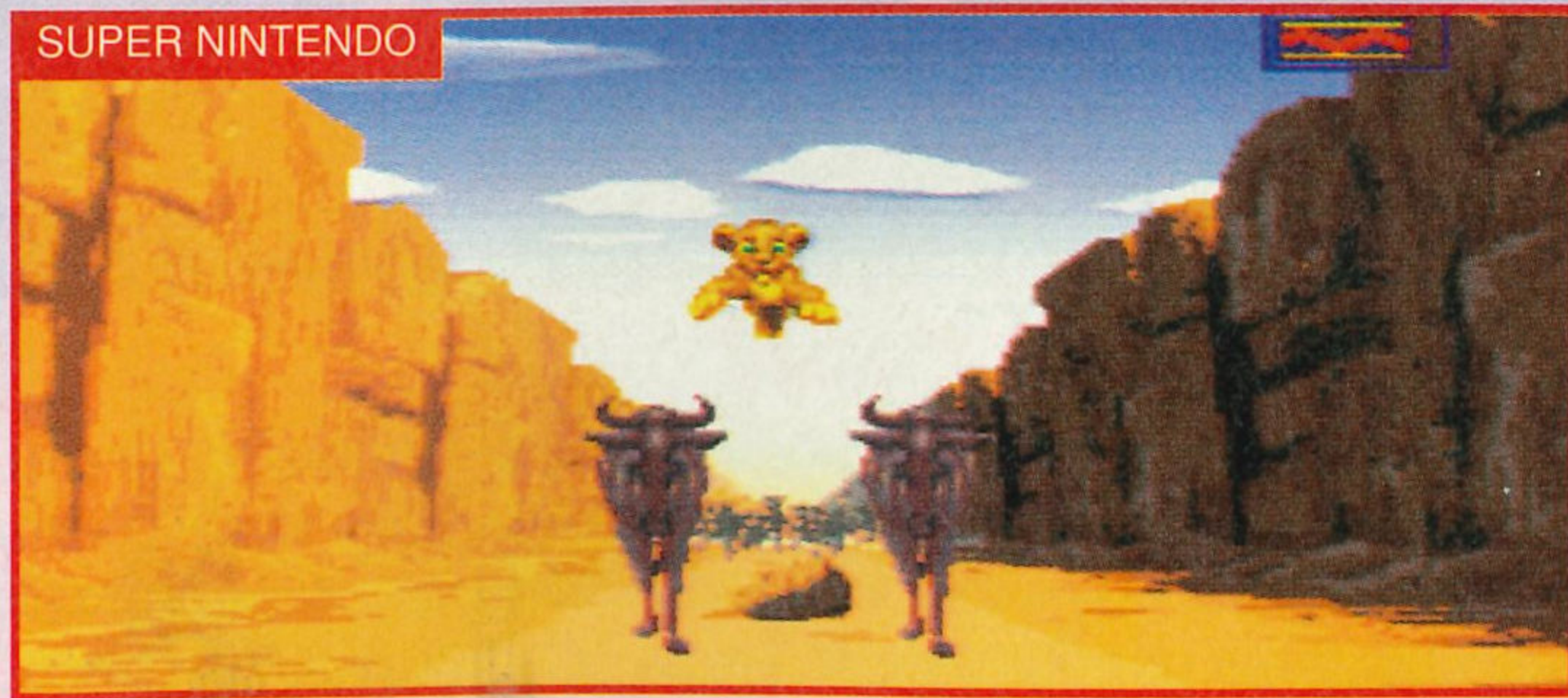
Simba, curieux et naïf, désobéit à son père et part visiter le cimetière des éléphants, territoire interdit par excellence. Il s'agit de l'endroit le plus mal fréquenté des environs, situé non loin du Rocher du Lion, puisqu'y vivent les hyènes et leur mentor charismatique, Scar.

### ED, BANZAI et SHENZI

Le trio maléfique à la solde de Scar. Les trois hyènes, Ed, Banzai et Shenzi (voix de Whoopi Goldberg pour celle-ci), sont sans doute le dernier maillon de la chaîne alimentaire, mais cela ne les empêche pas de faire preuve d'une imagination débordante lorsqu'il s'agit de jouer un mauvais tour à Simba.



SUPER NINTENDO



MEGADRIVE



## Course contre la mort

Le drame. Scar abuse de la naïveté de Simba et tend un piège à Mufasa. Aidé des hyènes, cet oncle machiavélique se sert d'un troupeau de gnous pour mettre le lionceau en danger et pousser son père à aller le sauver au péril de sa vie. Simba, jugé responsable de la mort du roi, s'exilera.



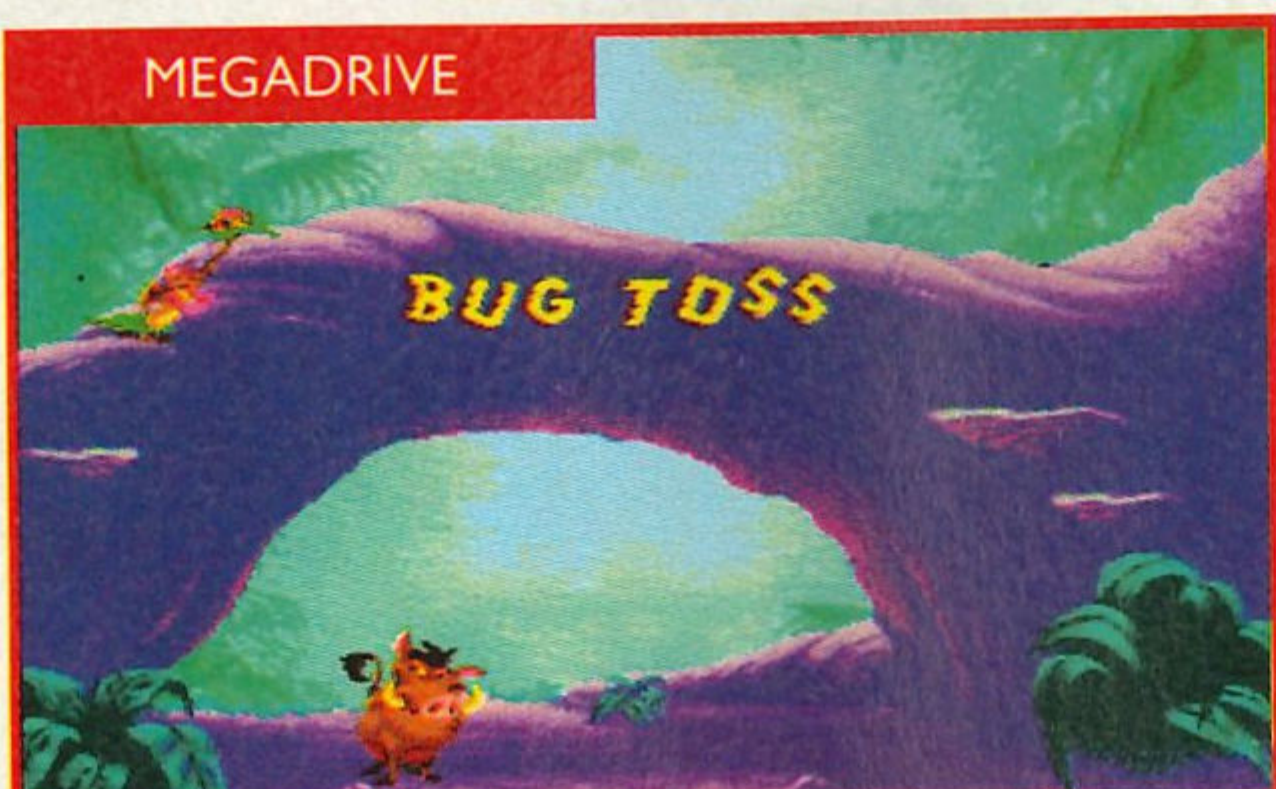
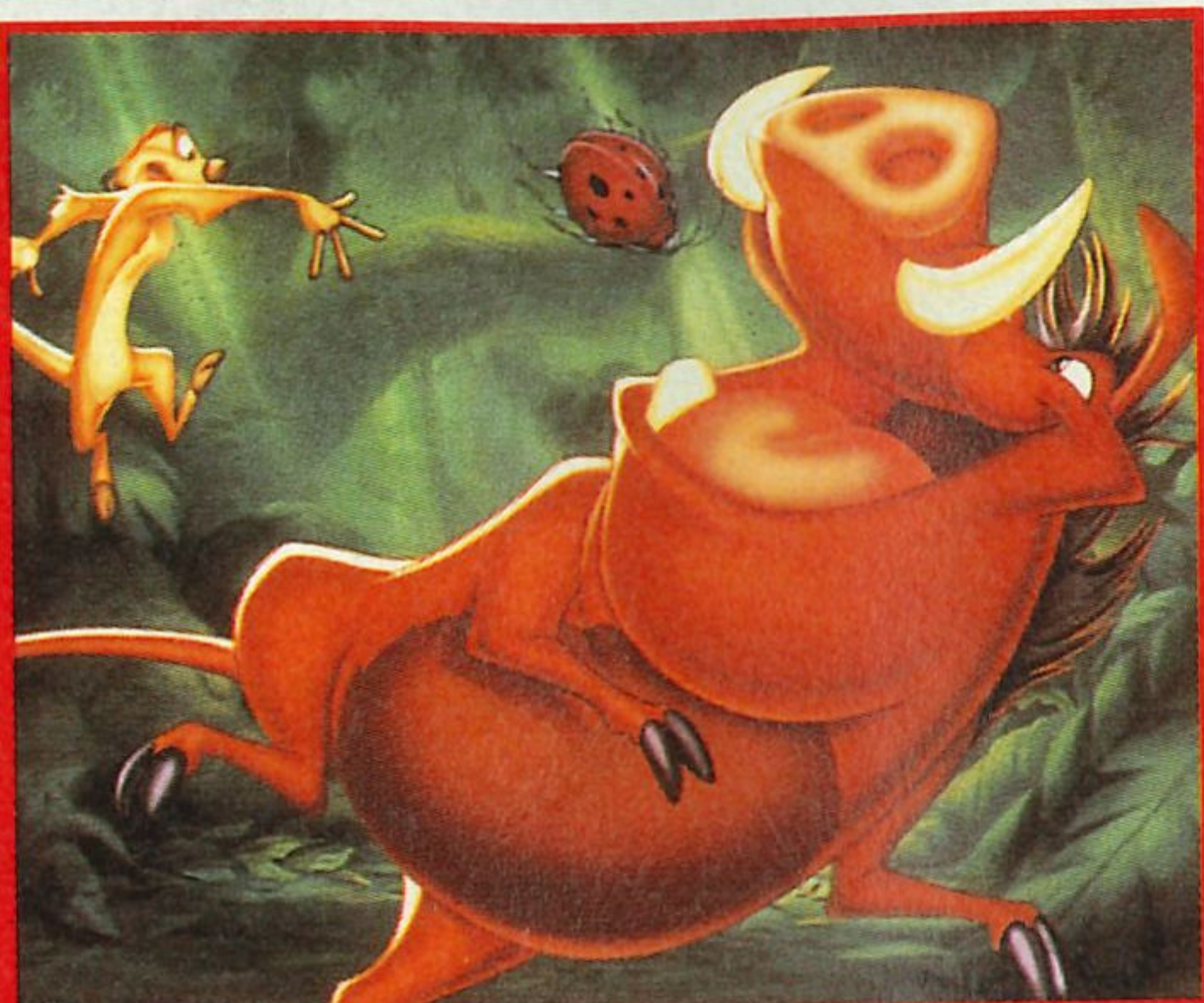


## La vie cool

Loin de la savane, Simba découvre la jungle verte et luxuriante. Avec Timon et Pumbaa, deux amis de fortune, il vit une vie tranquille jusqu'au jour où le lionceau devenu lion décide de partir affronter son destin.

### TIMON et PUMBAA

Timon, le suricate nerveux et hyper actif, et Pumbaa, le phacochère, deviennent les deux amis de Simba lorsqu'il part loin de chez lui. Ils se rencontrent alors que le jeune lion, désespéré, est sur le point de rejoindre ses ancêtres. Pumbaa le sauve d'une mort certaine, et le couple comique l'adopte, l'élève et lui fait découvrir la vie cool de la jungle.



### LES STAGES BONUS

En ramassant tous les scarabées éparpillés dans le niveau, le joueur aura la chance et le privilège de découvrir les stages bonus du jeu. Une chasse à chaque fois différente et chronométrée des insectes dont se nourrissent Timon et Pumbaa. Attention à ne pas ramasser une bestiole empoisonnée, car cela signifierait la fin de l'aventure dans le stage bonus !



### RAFIKI

Le babouin du début du film et du jeu (voir la page de présentation) qui brandit Simba pour le montrer aux bêtes sauvages, correspond au narrateur de l'histoire. Devin et sorcier à la fois, il assiste les lions devenus rois de la jungle depuis des lustres. Il ira jusqu'à pousser Simba vers l'accomplissement de son destin.

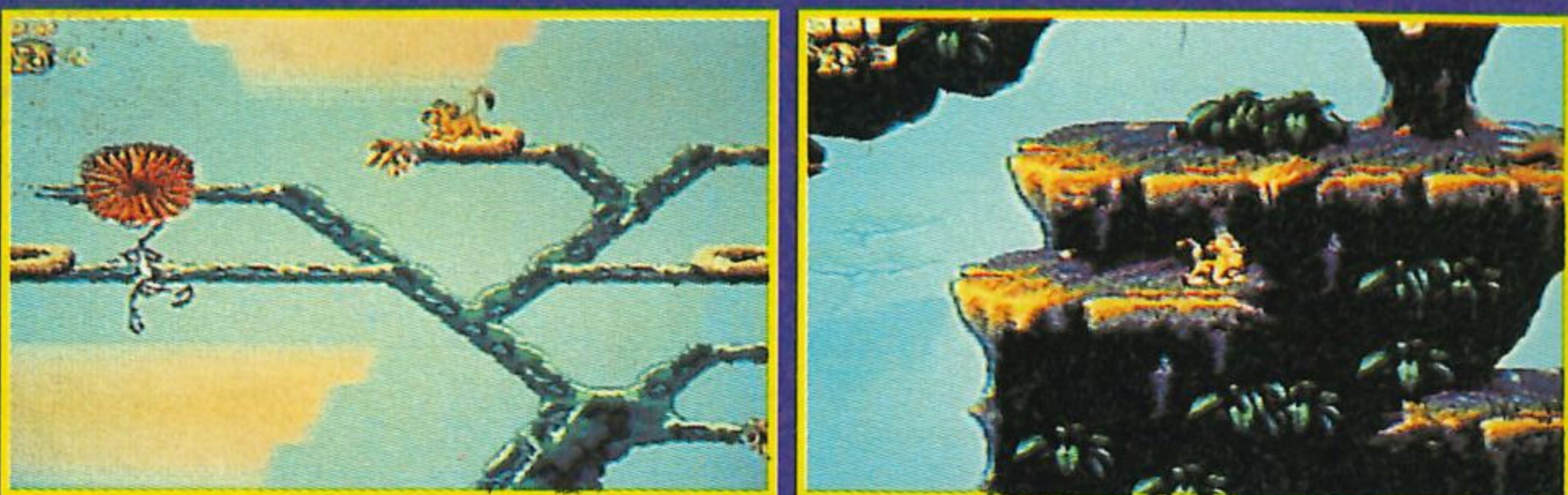
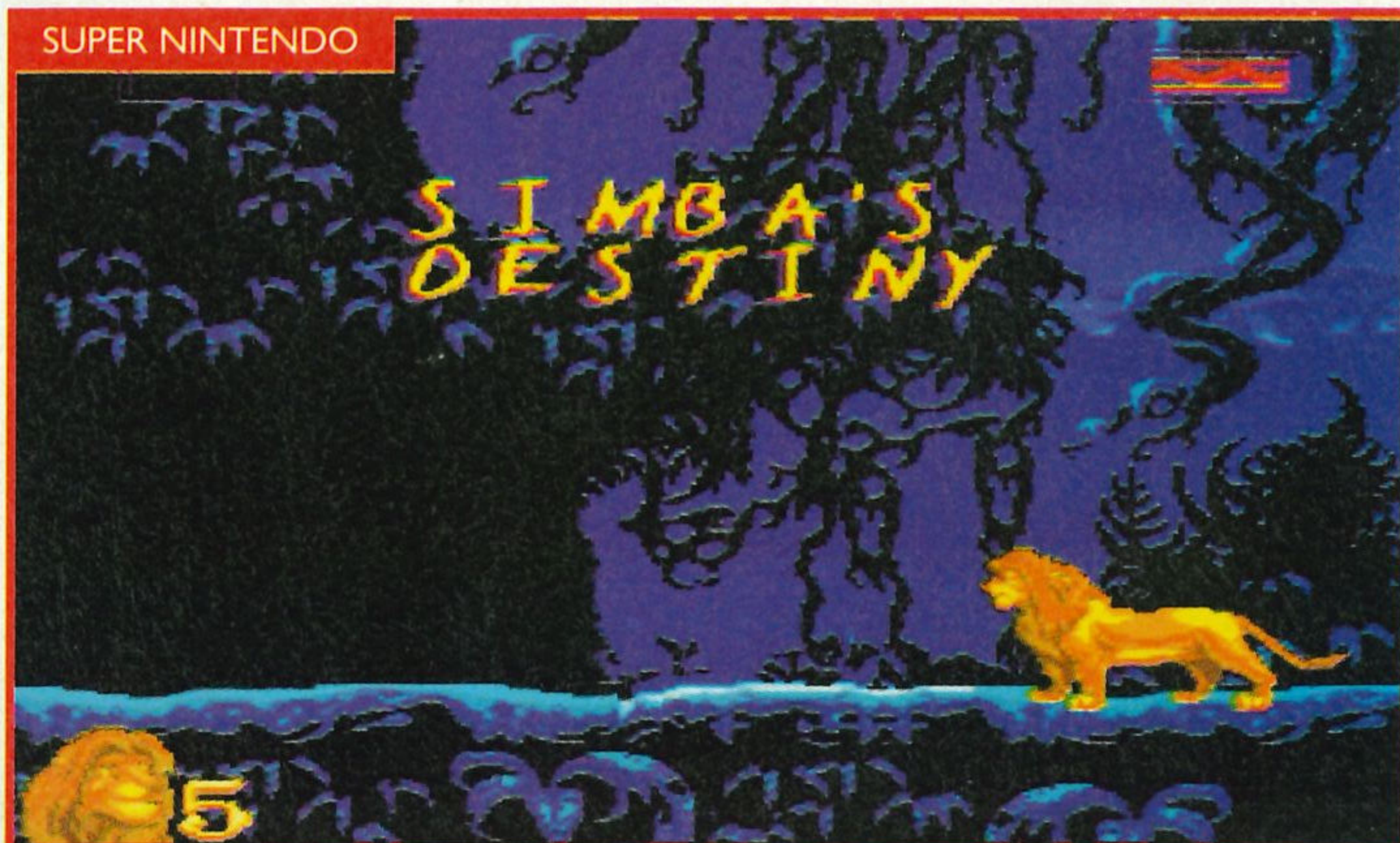
SUPER NINTENDO





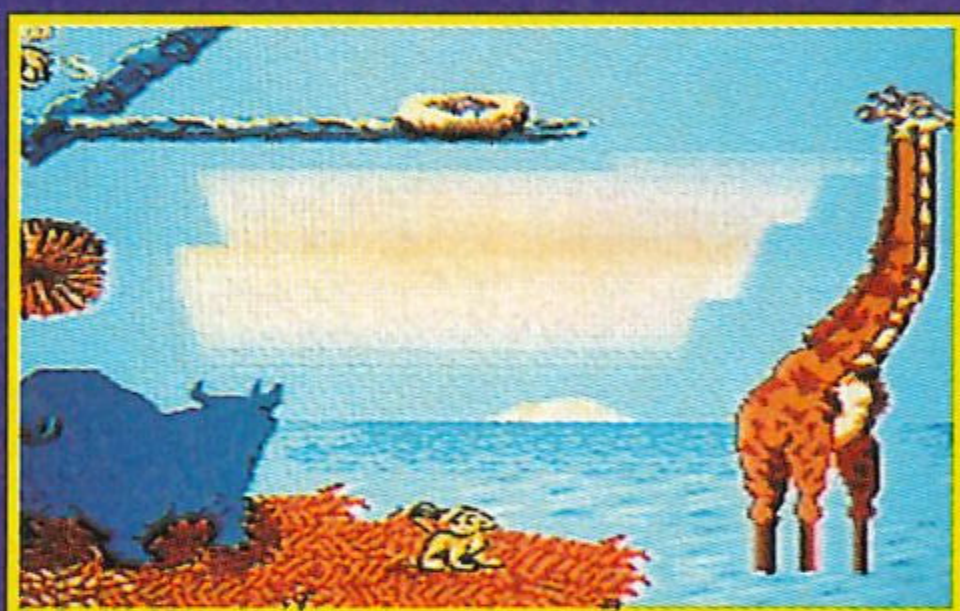
# L'appel du destin

Simba s'est transformé. Crinière au vent, ce superbe lion part rejoindre Nala et sa mère sur le Rocher du Lion, convaincu que sa place n'est pas dans la jungle aux côtés de Timon et Pumbaa qui mènent une vie facile. Par une nuit sans lune, il court dans la forêt tropicale et s'arrête sur une hauteur pour admirer le visage de son père formé par les nuages.



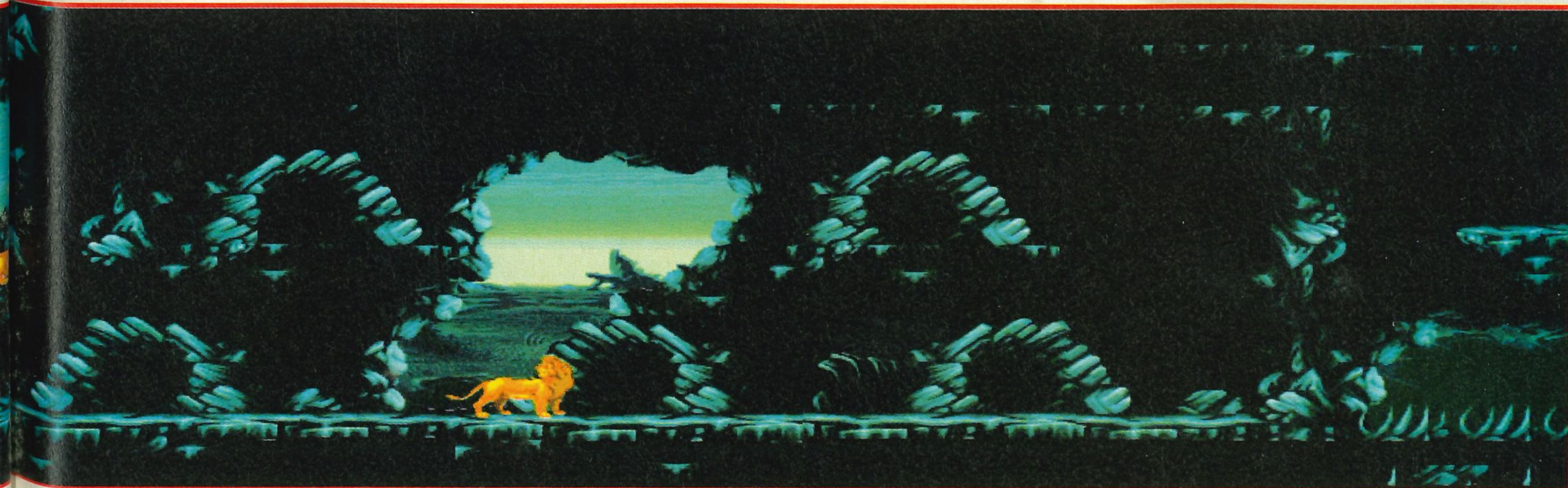
## Le jeu sur Game Gear

Outre la Super Nintendo et la Megadrive, le jeu "Le Roi Lion" est aussi prévu sur console 8 bits dont voici quelques photos Game Gear.



## L'affrontement final

Scar a transformé le Rocher du Lion en un lieu de désolation saccagé par les hyènes. Plus qu'une solution pour Simba : se battre pour rétablir l'ordre et récupérer l'héritage laissé par son père Mufasa.





# The circle of life



**M**algré les différences graphiques et sonores évidentes entre "Steamboat Willie", premier dessin animé avec son synchronisé apparu sur les écrans new yorkais le 18 novembre 1928, et "Le Roi Lion" dont la sortie est prévue le 23 novembre de cette année en France, l'origine conceptuelle est restée inchangée. Les projets les plus ambitieux naissent des rêves les plus fous, et leur concrétisation dépend du degré de désir du rêveur à les voir se réaliser. Peu d'hommes peuvent se vanter d'avoir réussi cette opération délicate. Entre 1901 et 1966, Walt Disney, homme doté d'une forte personnalité et à l'esprit avant-gardiste, a gagné le pari de faire découvrir au commun des mortels les personnages et les univers féériques hantant son imagination. Cinquante-cinq ans d'une vie bien remplie au cours de laquelle Walter et sa société se sont vus décerner 960 prix importants, rançon d'un succès amplement mérité.

## La morale de cette histoire...

**L**e film "Le Roi Lion" apprend aux spectateurs du monde entier que la mort n'est pas une fin. Ainsi, vingt-huit ans après la disparition de Walt Disney, sirènes, jolies jeunes filles et méchants sorciers sortis des studios qui portent son nom continuent de faire frémir (frémir ou rugir puisque c'est le cas avec Simba, en cette fin d'année) les jeunes et moins jeunes... La relève est aujourd'hui assurée par d'illustres membres de son équipe qui ont précieusement conservé l'héritage transmis par ce génie sorti d'une lampe plus brillante encore que celle d'Aladdin. Parmi eux, Don Hahn. Ce vétéran des Studios Disney a supervisé d'une main de maître l'élaboration du film "Le Roi Lion", comme deux ans auparavant "La Belle et la Bête". Son homologue, le vice-président de Virgin I. E., a lui aussi contribué à la transmission du patrimoine Disney. Au final, plus de sept-cents artistes, dont près de six-

cent-trente pour le film, ont travaillé sur les deux projets. Il en résulte des produits à la hauteur des espérances de chacun, de l'animateur, du programmeur et, soyez-en assuré, du spectateur...



**LE ROI LION" - LE JEU**  
CONSOLES : MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO  
ÉDITEUR : VIRGIN • TAILLE CARTOUCHE : 24 MB  
DISPONIBILITÉ : DÉBUT NOVEMBRE 1994  
"LE ROI LION" - LE FILM  
SORTIE LE 23 NOVEMBRE SUR LES ÉCRANS