

E3 : Les plus beaux jeux sont sur Nintendo 64

Article scanné dans le magazine Super Power n°047 (Été 1997)

Sujet de l'article : Video Games Show (*)

Les jeux Nintendo 64 de l'E3 1997.

Scans réalisés par les membres du site Nintendo64EVER,
usage exclusivement destiné aux autres membres du site.

Toute reproduction, partielle ou complète, ainsi que la diffusion de ce fichier est interdite.

Les magazines originaux sont la propriété intellectuelle exclusive de leurs éditeurs respectifs,
les scans regroupés dans ce fichier ont un but uniquement documentatif et informatif,
aucune exploitation commerciale ne peut en être faite.

E3 d'Atlanta

Les plus beaux jeux sont

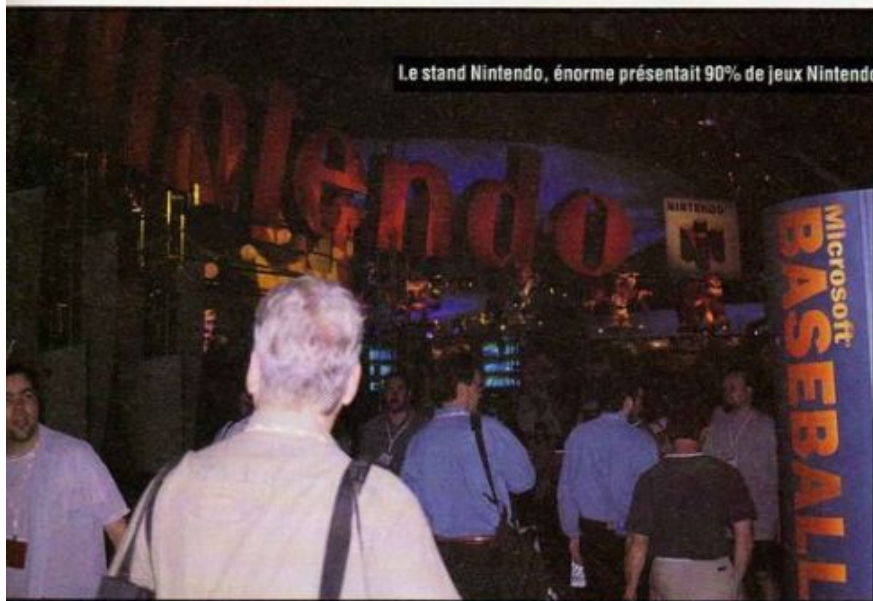




Des dizaines de bornes comme celles-ci étaient placées sur le stand N64.

LES MEILLEURS SUR Nintendo 64

L'E3 est le plus grand salon du monde de jeux vidéo. Les éditeurs, les développeurs, les distributeurs et les journalistes se pressent pour assister à l'événement majeur de l'année en la matière. Ne pouvant manquer cette occasion de découvrir des dizaines de nouveautés inédites, Super Power était présent et vous a concocté un dossier spécial E3 comme lui seul sait le faire.



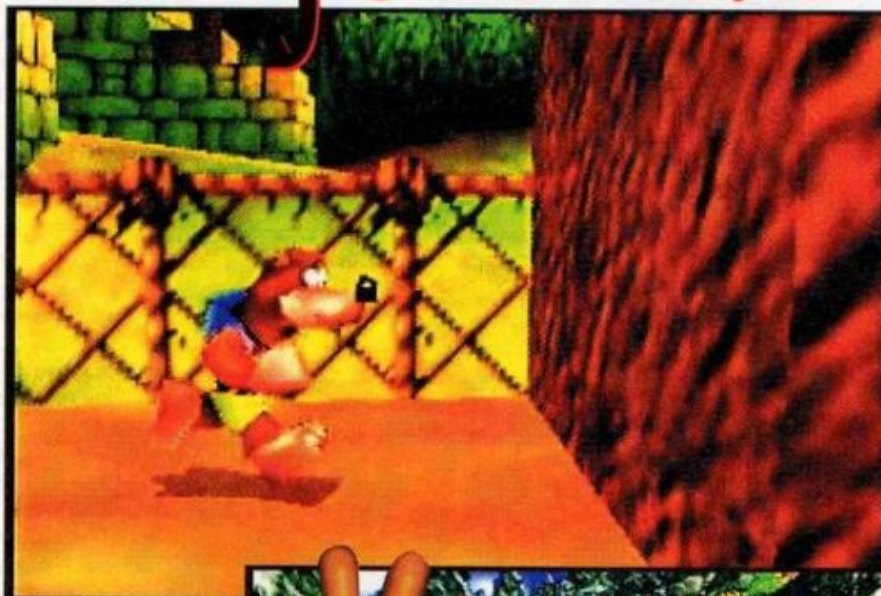
Le stand Nintendo, énorme présentait 90% de jeux Nintendo 64

→ **Fidèle à elle-même**, Nintendo a, cette année encore, créé l'événement sur le salon. Non pas par de nouveaux hardwares comme l'année dernière avec l'annonce de la sortie de la Nintendo 64, mais par la qualité des titres sur ce monstre qui emplissaient la centaine d'écrans TV qui ornaient le stand de Nintendo. Mr Yamauchi, le Président de Nintendo, l'avait annoncé. Notre machine ne possèdera pas une gamme de jeux importante, mais les titres qui tourneront sur Nintendo 64 seront les meilleurs. Cette prédiction transformée en volonté a été, à l'occasion de l'E3 d'Atlanta (qui s'est déroulée du 19 au 21 juin), une fois de plus démontrée. Et les quelques titres présentés par la société de Kyoto, numéro 1 mondial du jeu vidéo, ont créé l'événement. Banjo & Kazooie, Goldeneye, Konker's Quest se sont révélés comme les vedettes du salon, loin devant les titres de Sony et de Sega. La politique hyper sélective et tout à fait qualitative de Nintendo se reflète également sur les éditeurs qui, eux aussi, présentaient peu de titres, mais d'une qualité extrême. J'en veux pour preuve Quake, San Francisco Rush, Multiracing Championship, Duke Nuke'm, etc.

Concernant le DD64 (Cf : dossier dans ce numéro de Super Power), aucune déclaration n'a été rendue public par les pontes de Nintendo. Conformément à ce que l'on sait déjà, le 64DD est toujours annoncé pour le mois de mars au Japon. Selon toute vraisemblance, ce super support devrait voir le jour en Europe vers la fin de l'année 1998, enfin, si Nintendo tient pour une fois ses promesses ! Prévue en France pour un lancement officiel à la fin du mois de septembre ou au tout début du mois d'octobre, la Nintendo 64 va nous offrir de belles heures, de très belles heures de plaisir. En guise d'avant-goût, voici toutes les nouveautés présentes sur le plus grand salon du monde. Sachez les déguster... ■

Nintendo 64 / Nintendo Of America

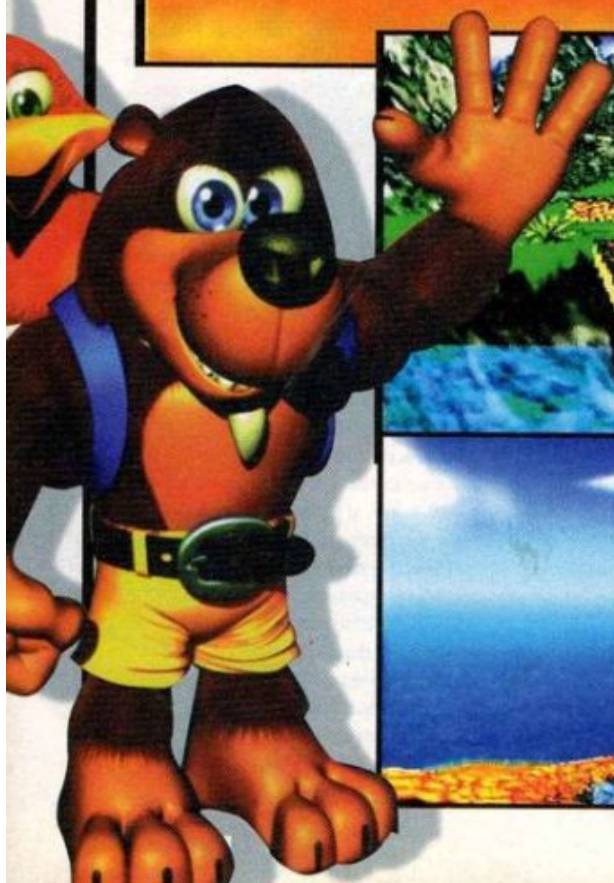
Banjo & Kazooie

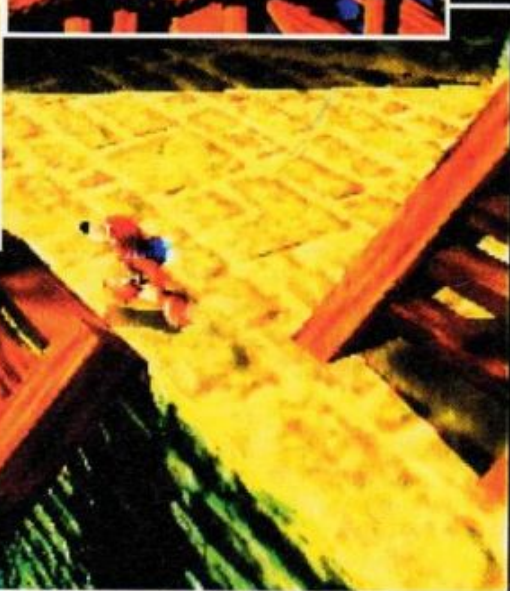
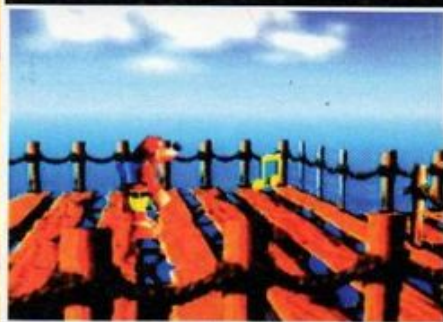
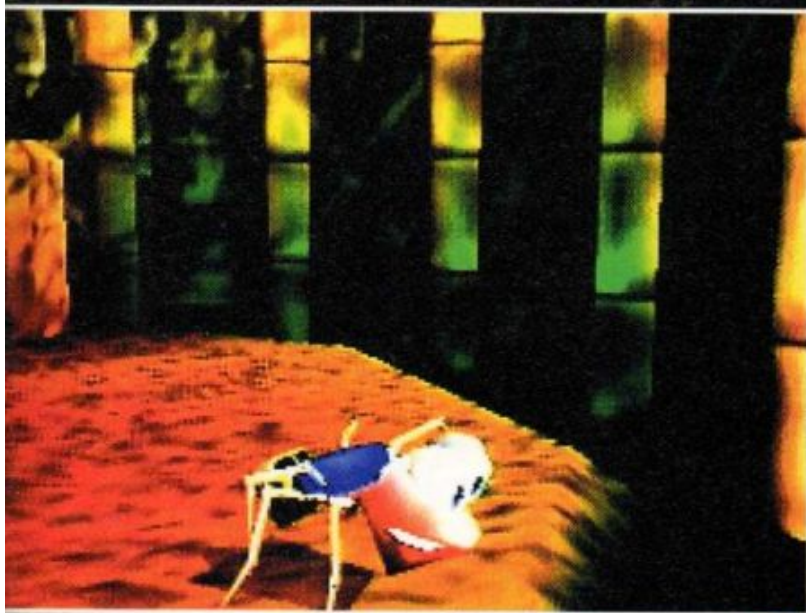


C'est à la conférence de presse précédant le salon que Nintendo et Howard Lincoln (le boss de Nintendo Of America) ont annoncé la venue d'une nouvelle mascotte pour la 64 bits : Banjo, l'ours. Développé par Rare (Donkey Kong Country...), Banjo-Kazooie sera un jeu d'action-aventure à la Super Mario 64, tout en 3D, dans lequel vous incarnerez Banjo ou encore Kazooie, une mouette aux talents encore méconnus.

Pas moins de vingt-quatre mouvements différents

Le but du jeu sera pour vous de sauver la petite amie de Banjo, Piccolo, et d'éliminer de ce monde le géant qui l'a prise en otage. Pour ce faire, vous devrez d'abord traverser pas moins de seize mondes d'une réalisation plus que prometteuse, bénéficiant de toute la technologie 64 bits. Banjo et Kazooie seront animés d'au moins vingt-quatre mouvements différents incluant course, saut, glissade, nage, saut périlleux et autres pour Banjo. Ce dernier pourra en fait monter sur le dos de Kazooie et bénéficier ainsi des mouvements typiques de la mouette comme sauts prolongés, course rapide, vol plané, attaque en piqué... À vous de vous en servir à bon escient en utilisant les capacités de chacun au bon moment. Bien entendu, aventure oblige, il vous faudra également vous creuser la cervelle pour résoudre de multiples

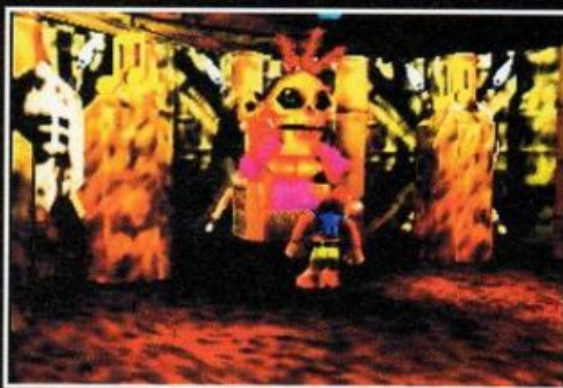




énigmes, traverser des labyrinthes étourdissants, trouver des objets cachés, relever des challenges impossibles et aider vos éventuels amis.

Nouvelle mascotte, humour en prime

Une mascotte sans personnalité, c'est comme une tarte aux pommes sans pommes, une console sans manette, une choucroute sans falm. Et Nintendo le sait plus que quiconque : Banjo et Kazooie en auront, de la personnalité, possédant un sens de l'humour poussé, adoptant des attitudes délirantes qui en font déjà des persos bien attrayants et sympathiques. La jouabilité semble également au rendez-vous, chaque perso nous promettant une maniabilité excitante. Humour toujours, les ennemis seront divers, tirant leur essence de la rigolade, comme des termites géants, des gorilles grotesques jetant des oranges et bien d'autres... Les décors seront variés, allant de scènes de volcan en éruption du monde Mount Fire Eye à des arbres géants de la Forêt Fungus. Que dire d'autre, sinon que Banjo-Kazooie sera sans aucun doute un des prochains jeux-phares sur Nintendo 64, alliant fun et excellente finition... Bref, reste plus qu'à attendre sa sortie, prévue pour le 24 novembre aux States. Disponibilité : 24 novembre 97 ■



Bruits de couloirs

ÉCHEC POUR LA N64

Titus, la société de Monfermeil à qui l'on doit, entre autres, l'arrivée prochaine de Lamborghini 64, a annoncé lors de l'E3 le développement d'une simulation de jeux d'échecs sur Nintendo 64. Son nom : Virtual Chess.

DÉCEPTION

Le géant japonais du jeu vidéo Capcom ne présentait aucun titre Super Nintendo sur son stand. Toutefois des rumeurs de plus en plus soutenues laisseraient entendre que la société d'Osaka développerait une version pour Nintendo 64 de son hit Resident Evil, ainsi qu'un jeu de Puzzle dont le nom n'a pas encore été communiqué. En a-t-il d'ailleurs un ?

Body Harvest



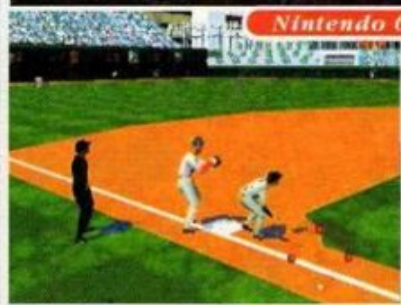
Voyager à travers le temps et dans le monde entier, ce sera chose possible pour les futurs joueurs de Body Harvest. Seulement il est vrai que le but ne sera pas touristique ou scientifique mais uniquement d'intérêt public puisqu'il vous faudra enrayer une invasion d'aliens à la forme insectoïdes dont le seul but est de nous manger tous, jusqu'au dernier. Vous pourrez, dans ce jeu signé DMA Design, savourer plusieurs genres de jeu comme jeu de rôle, course, tir ou encore stratégie en un seul. Vous aurez ainsi pas moins de 90 véhicules différents pour shooter vos ennemis alien, pour un jeu réparti en six niveaux de quatre stages chacun, chaque niveau correspondant à une période du temps. Body Harvest sera sans aucun doute un des jeux les plus originaux du genre mélangeant RPG et puzzles à de l'action-tir pure et dure. Disponibilité : Automne 97. ■

Nintendo 64 / Nintendo Of America



Major League base-ball Featuring Ken Griffey Jr.

Nintendo 64 / Nintendo Of America



Les fans de base-ball et de Nintendo 64 devraient pâlir de bonheur à la vue de cette simulation signée Angel Studio. Développé autour de la star Ken Griffey Jr. et reprenant les paramètres officiels de la MLB, ce jeu qui s'est voulu tout d'abord d'un réalisme absolu (ce qui est peut-être exagéré) ne s'est privé de rien et surtout pas des trente-cinq mille images d'animation incluant, entre autres, les mouvements (comme à la télé) des joueurs en prenant pour base ceux de Ken lui-même, via un système de «Motion Capture». Côté jeu, vous pourrez savourer quatre modes différents, dont le mode Home Run Derby ou encore quatre joueurs en simultanément, pour un jeu en réelle 3D qualité Nintendo 64, s'il-vous plaît. MLB Featuring Ken Griffey Jr devrait voir le jour au mois de septembre aux States. Avis aux amateurs. Disponibilité Septembre 97. ■



F-Zero 64

Nintendo 64 / Nintendo



Les premiers possesseurs de Super Nintendo se souviennent certainement du premier jeu de course futuriste sorti sur cette console. Je veux bien entendu parler de l'excellent, du subliminal, du légendaire F-Zero de Nintendo. Avec l'arrivée de la Nintendo 64 sur le marché et l'espérance de voir des versions 64 bits des produits-phares du sieur Nintendo - Super Mario, Mario Kart, Zelda, Mother, Star Fox - nous nous sommes bien évidemment penchés sur le cas F-Zero. Sortira, sortira pas ? Et bien, sachez que F-Zero 64 devrait voir le jour cet hiver au Japon. Information confirmée par Mr Miyamoto, qui d'ailleurs semble particulièrement motivé par ce produit qui devrait, selon ses dires, être un des jeux marquants de la fin 97. Ainsi, vous pourrez choisir votre véhicule parmi six, chaque engin ayant, comme dans le premier épisode, leurs caractéristiques propres, et vous essayer la patte sur pas moins de vingt circuits différents. Tout sera cette fois en vraie 3D temps réel et vous pourrez sélectionner plusieurs vues (rapprochées à éblouissantes), de quoi personnaliser son fun. Le stick analogique devrait permettre une maniabilité fantastique et les fameux drifts (glissades accentuées pour les virages douloureux) seront bien sûr de la fête. Mis à part cela, Nintendo nous a assurés que de nouvelles options, ainsi qu'un système de jeu plus vaste, nous attendrait à la sortie de ce jeu qui n'est pour l'heure qu'à 30 ou 40 % de réalisation. Seul hic : il nous faut attendre... attendre... cet hiver (snif). Patience, donc. Disponibilité : janvier 98 ■

Nintendo 64 / Nintendo Of America

Tetrisphere

→ Enfin, la voici, la tant attendue version Nintendo 64 de Tetris arrive et devrait voir le jour cet été aux États-Unis. Pour profiter au mieux des capacités de la 64 bits, ce Tetris sera entièrement en 3D, changeant du coup le principe du jeu comme nous pouvons le connaître via les versions 2D. Bien entendu, il vous faudra toujours emboîter des blocs aux formes «Tetrisiennes» mais, cette fois, il vous faudra les placer sur une sphère à plusieurs couches, le but du jeu étant d'arriver au centre de ladite sphère. Autant le dire tout de suite, la 3D fait de ce jeu un original hit en puissance. Ajouter à cela le fait que pas moins de six modes de jeu différents attendent les amateurs du genre dans Tetrisphere et on peut se dire que l'été sera chaud. Disponibilité : août 97 ■

Bruits de couloirs

LES VERS DE TERRE SONT DE RETOUR

Connue sur Super Nintendo et Megadrive, mais aussi sur consoles 32 bits, Team 17 a annoncé, lors du salon, le développement en cours de Worms 2 sur N64. Ce nouvel épisode de Worms, le jeu où les vers de terre sont les plus déjantés de la planète sera d'après Team 17 bien plus axé sur l'action que la première mouture que nous avons eu la chance de voir.

NAMCO CAPCOM MÊME COMBAT

À l'instar de Capcom, Namco n'a pas montré le moindre pixel d'un jeu Nintendo 64 sur son stand. Rien d'étonnant à cela après l'accord signé avec Sony.

BANJO & KAZOOIE

De l'avis général, le hit de Rare était le meilleur jeu présenté sur le salon. Après Mario 64 l'année dernière, décidément, Nintendo frappe fort.

TECMO SE RÉVEILLE

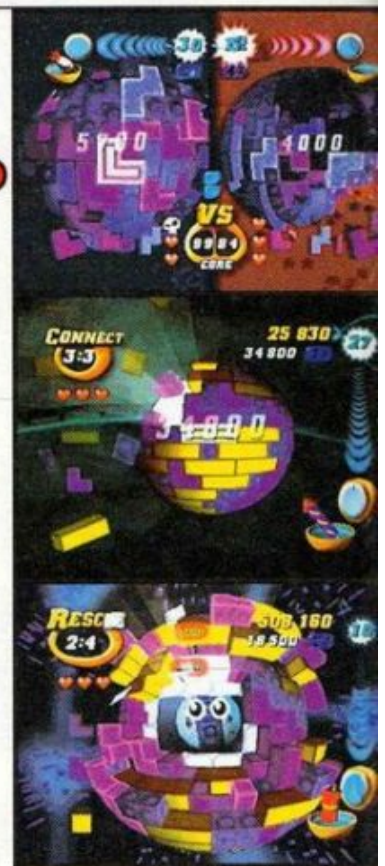
Spécialisée dans les simulations sportives, la société Tecmo est pressentie pour devenir un nouveau licencié Nintendo 64. Aucun titre n'a cependant émergé chez cet éditeur.

Quake 64

Nintendo 64 / Midway



→ L'excellent Quake, créé par les développeurs des Doom, arrive sur Nintendo 64. Jeu de tir 3D avec explosion d'aliens, blastage d'ogres et décapitage d'araignées venimeuses ou encore de démons géants. Quake va vous refaire découvrir le monde du carnage sauce hémoglobine, sans bla-bla, tout ce qu'il y a de plus classique. La version originale PC étant renommée pour ses animations et décors en vraie 3D, on peut espérer une conversion à la hauteur voire meilleure. 64 bits oblige. Et d'après ce qu'on en a vu au salon, ça s'annonce plutôt bien. Bien entendu, les armes, les munitions, objets telles que clés... feront partie intégrante d'un jeu qui devrait satisfaire les amateurs du genre, les félés de l'élimination en masse, à la Turok mais en beaucoup plus sanglant. Disponibilité : octobre 97 ■



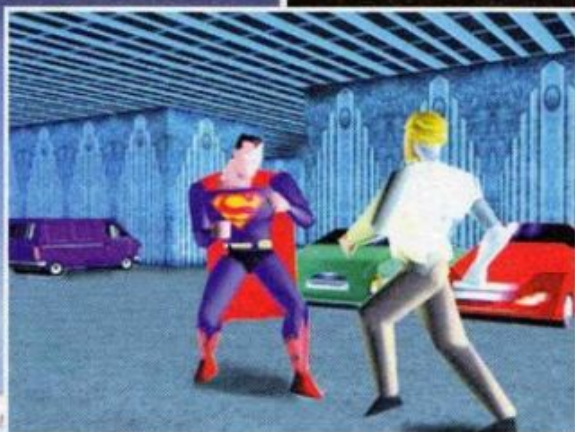
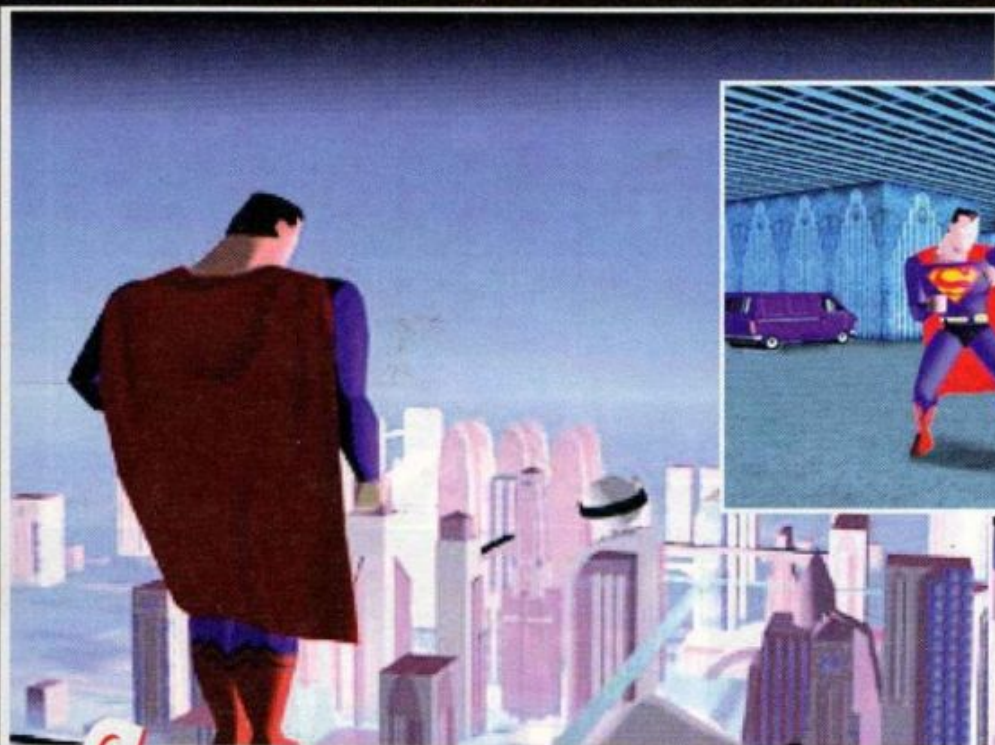


Golden Eye 007

Nintendo 64 / Nintendo Of America

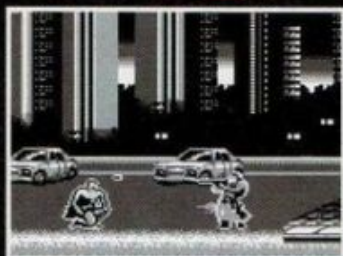
→ **Personnage culte** du septième art, James Bond arrive sur Nintendo 64 pour un jeu de 96 MB qui vous emmènera à travers dix-huit missions réparties dans sept niveaux de jeu, vers un monde fait d'espionnage, de tuerie et de finesse. Comme son nom l'indique, le jeu se basera sur le dernier épisode en date de la série cinématique, dont il reprendra plusieurs éléments, tels les décors ou encore certaines armes et autres gadgets. Plus qu'un simple jeu de tir, Golden Eye 007 vous amènera également à accomplir des missions bien précises, comme de récupérer des fichiers secrets d'un ordinateur, sauver d'innocentes gens et plein d'autres bonnes choses. Pour mener à bien votre service auprès de sa majesté, vous disposerez de toute la technologie Q, à savoir pas moins de dix-huit différentes armes spéciales et gadgets, comme la montre-bracelet activant l'explosion de bombes à distance, par exemple. De quoi faire vaciller les fans de 007. Les persos principaux seront évidemment repris du film et vous pourrez incarner un Pierce Brosnan pixelisé pour l'occasion. Les ennemis du jeu ne seront pas en reste, puisque Rare nous a promis des persos aux réactions quasi humaines pour plus de réalisme. Tous les éléments seront donc là pour que vous puissiez vous prendre entièrement au jeu, d'autant plus que Golden Eye sera compatible avec le Rumble Pack. Celui-ci vibrera à chaque fois que vous utiliserez une arme ou autre. Enfin, la possibilité de jouer à quatre simultanément fera sans aucun doute de Golden Eye 007 un must du genre, à ne manquer sous aucun prétexte. Disponibilité : NC





Superman

Nintendo 64 / Titus Interactive



→ Les Super Héros ont toujours eu la cote aux States et Worldwide, à tel point que les jeux incarnant ces persos sont maintenant chose courante, ce qui n'est d'ailleurs pas pour me déplaire personnellement. Cette fois, c'est la Nintendo 64 qui se verra honorée de la présence du géantissime Superman, l'homme d'acier traquant le mal pour le bien des citoyens de Metropolis (que c'est beau... et facile à comprendre aussi). Superman version N64 sera donc un jeu d'action-aventure dans lequel vous incarnerez tantôt Clark Kent, tantôt Superman. Le scénario met en scène Lois Lane qui, pour tout scoop, a découvert la dernière invention de Lex Luthor, une arme redoutable du nom de LexoSkel 5000, découverte à ses dépens, puisque Lex la kidnape pour l'empêcher de dévoiler ses plans au Daily Planet. Il vous faudra donc reprendre du pad et sauver Lois ainsi que Metropolis des griffes de Lex et de ses servants. Dans Superman, vous retrouverez tout au long du jeu les vrais persos inspirés de la série animée télévisée signée Warner Bros. Tout l'environnement sera en 3D, et vous pourrez voler, frapper, tirer comme bon vous semble tout en résolvant des énigmes comme tout bon jeu d'aventure qui se respecte. Voilà, que dire d'autre, sinon qu'une version Game Boy est également prévue mais en version 2D cette fois (faut pas rêver). Disponibilité : courant 98 ■

Bruits de couloir

SUPER MARIO 64 ET WAVE RACE 64

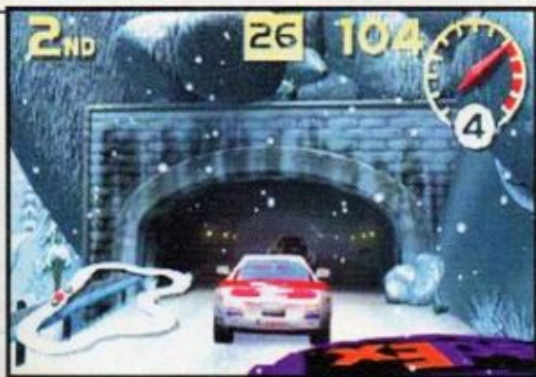
Une nouvelle version de Super Mario 64 et de Wave Race 64 devrait voir le jour aux États-Unis. La différence ? Ils seront désormais tous deux compatibles avec le Rubble Pack. Vous savez, l'accessoire super vibrant de Nintendo.

ACTION

Dans la série «on a des nouveautés mais on ne vous dit pas ce que l'on fait», Vic Tokai n'est pas loin de la première place. En effet, la société japonaise, à qui l'on doit l'excellent Dark Rift sur Nintendo 64, prévoit pour le début de l'année prochaine trois nouveaux jeux sur N64. Les titres ? Nous aussi on aimerait bien les connaître.

TOMB RAIDER

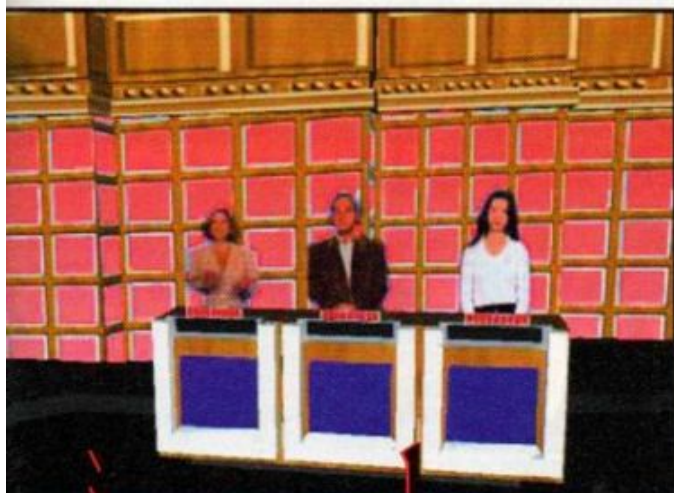
De sources sûres à l'intérieur d'Eidos, nous avons appris que Core Design travaillait d'arrache-pied sur une version Nintendo 64 de Tomb Raider. Lara Croft en 64 bits. Hum, j'en ai des envies d'envies.



Top Gear Rally

→ Qui veut flirter avec le bitume, la terre imbibée de la rosée du matin ou encore les neiges fuyantes d'une montagne sans pitié devrait titiller les pédales de Top Gear Rally, une course de rally prévue pour cet été sur Nintendo 64. Signé Kemco, Top Gear Rally sera un jeu où le réalisme primera ne serait-ce que dans les quinze véhicules proposés, allant de la Porsche de compétition à la Toyota Celica en passant par des voitures familiales. Bref, un vaste choix vous sera offert. De plus, vous pourrez personnaliser votre voiture à votre goût ou selon les besoins de chaque circuit (suspensions, moteur, direction...). Si les développeurs ont prévu pas moins de dix circuits originaux, ce qui est déjà hautement appréciable, comparé à d'autres jeux du même style, il vous sera également possible de construire vos propres circuits, paramétrage des conditions climatiques à la clé ! Sinon, le jeu en lui-même semble d'une réalisation digne d'une Nintendo 64, tant du point de vue graphique que de l'animation. Les effets de lumière, gérés par les phares de votre voiture en scène nocturne ne sont qu'un exemple du souci des détails apportés par les programmeurs. Enfin, dans Top Gear Rally, vous pourrez jouer à deux simultanément via un écran splité. Bref, ce jeu s'annonce comme du grand, du très grand rally. À voir. Disponibilité : début 98 ■

Nintendo 64 / Kemco



Jeopardy

→ L'excellent jeu télévisé Jeopardy arrive sur Nintendo 64, made in Gametek. Le jeu ambitionne de reprendre au poil près l'ambiance télé originale, avec rotation et placement de la caméra comme si on y était. Les effets de lumière et autres techniques 64 bits comme sait si bien le faire la N64 devraient y pouvoir. Côté jeu, plus de 4 000 questions seront incluses dans plus de 650 catégories. Enfin, le joueur pourra choisir entre un jeu seul, incarnant alors un des six participants du Jeopardy, ou bien en profiter avec des amis, le jeu pouvant se jouer jusqu'à quatre en simultané. Jeopardy est prévu pour cet automne avec, en prime, une possible version 64DD. On croit rêver ! Disponibilité : Novembre 97 ■

Nintendo 64 / GameTek

Space Circus

→ Space Circus est un jeu d'action prévu pour le mois de mars 98, ce qui fait que les informations à son propos sont plus que limitées. Seule une version PC était visible au salon, et encore... Bien entendu, nous avons la confirmation pour la version Nintendo 64, qui devrait être similaire, d'autant plus que la version PC tournait sur 3DFX et que les capacités de celles-ci se rapprochent sensiblement de celles de la 64 bits Nintendo. Voilà, savourez donc pour l'instant les photos. PC elles aussi. Vous aurez plus d'infos (grames ?) dans les prochains numéros, promis ! Disponibilité : début 98 ■



Nintendo 64 / Infogrames

Hexen 64



Bruits de coulairs

RARE ET EXCLUSIF

À la veille de l'ouverture de l'E3, Nintendo annonce que Rare Software (à qui l'on doit Donkey Kong Country sur Super Nintendo) devient dorénavant un développeur exclusif pour la Nintendo 64. Tout le monde s'y retrouve : Rare voit ses capitaux grossir de manière considérable et Nintendo s'approprie les services d'une des maisons de développement les plus créatives du marché. De plus, afin de consolider davantage le contrat d'exclusivité, Nintendo a acquis plusieurs parts de Rare Software. Lors du salon, les trois derniers jeux de Rare ont été présentés aux visiteurs : Banjo & Kazooie, Conquer's Quest et Goldeneye.

APPUI PUISSANT

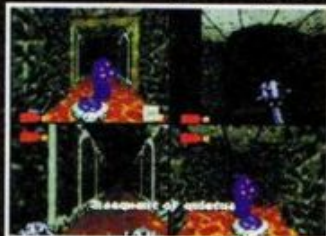
Konami, comme grand nombre d'éditeurs, déclare soutenir la Nintendo 64. Preuve en est les titres en préparation chez Konami dont le très remarquable Hybrid Heaven.

C & C 64

Une société de développement située au sud de Los Angeles et dont le nom ne doit pas être révélé, a accepté de Westwood 500 000 dollars pour réaliser la conversion du titre Command & Conquer (un jeu PC de référence) sur Nintendo 64. Toute l'interface du jeu est retravaillée pour que l'adaptation soit jouable sur console. Une différence majeure existe entre la version 64 bits de C & C et ses prédécesseurs : le jeu est maintenant entièrement en 3D...



Dans la lignée des Doom, Id Software vous propose son Hexen sur Nintendo 64, renommé Hexen 64 pour l'occasion. Nouvelle version oblige, les graphismes devraient être beaucoup plus beaux que la version PC originale et l'animation réhaussée également, ce dont on ne se plaindra pas. Côté système, rien n'a changé : vous pourrez incarner un perso «médiéval-fantasiesque» parmi trois disponibles (guerrier, mage ou sorcier). Selon le perso que vous choisirez, la tactique de jeu devra être différente : par exemple, le sorcier préférera attaquer à distance respectueuse, celui-ci n'étant pas à l'aise en combat au corps à corps... Sinon, un mode d'écran splité permettra à quatre joueurs de jouer simultanément, de quoi faire une fête d'hémoglobine entre potes. Enfin, Hexen 64 se verra affublé de nouveaux niveaux complètement originaux pour un jeu qui devrait plaire aux amateurs du genre. ■



Nintendo 64 / GT Interactive

Arkanoid



Eh oui, il existe encore des jeux Super NES en cours de développement et c'est heureux, d'autant plus lorsqu'il s'agit d'une adaptation console d'un jeu merveilleux de simplicité et malgré tout fun à souhait. J'ai nommé Arkanoid. Dans ce jeu, prévu pour le mois de novembre aux States, vous devrez casser toutes les briques flottant sur l'écran, et ce à l'aide d'une sorte de raquette horizontale et d'une bille. Attention, cependant, car cette bille rebondira à chaque choc avec un élément du décor (brique ou mur). À vous de vous arranger pour éviter de la faire chuter dans le puits placé sous la raquette. Un jeu de ping-pong vertical, en somme. Arkanoid version Super NES comportera environ cinquante stages et inclura un système de sauvegarde instantanée via passwords. En tous cas, une bonne initiative de Nintendo qui va faire des heureux, c'est moi qui vous l'dis. ■



Super NES / Nintendo



Mortal Kombat Mythologies

Prévu pour le mois d'octobre aux États-Unis, Mortal Kombat Mythologies est une nouvelle série lancée par un des créateurs originaux des MK, John Tobias. Cette fois, ce ne sera plus un jeu de baston pur et dur mais un jeu d'action-aventure qui vous attendra dans ce MK et le héros, Sub Zero devra traverser pas moins de huit nouveaux mondes remplis de pièges et d'ennemis divers (une trentaine de différents) en usant de ses pouvoirs : ainsi, il vous faudra utiliser toute la gamme de coups et mouvements spéciaux de Sub Zero pour éliminer les éventuels adversaires et éviter les innombrables pièges placés çà et là. Si la base du jeu sera en 2D, les sprites des persos seront, eux, en 3D, accentuant l'effet de réalisme (déjà poussé dans les précédents épisodes) et faisant de The Adventures Of Sub Zero un pionnier dans son genre. Affaire à suivre... Disponibilité : courant 98 ■

Nintendo 64 / Midway



San Francisco Rush Extreme Racing



San Francisco Rush est un jeu originalement développé sur borne d'arcade Atari par Midway, qui en profite pour sortir une adaptation sur Nintendo 64. Dans ce jeu, seul ou jusqu'à quatre simultanément, choisissez votre voiture parmi huit et lancez-vous à la conquête des rues «dénivelées» (dixit Fredo) de San Francisco. Vous aurez également la possibilité de régler votre voiture selon vos besoins, ou encore de choisir votre niveau de difficulté parmi trois (Easy, Medium ou Extreme). Enfin, durant la course, des passages cachés vous permettront de prendre éventuellement des raccourcis de la mort, vous faisant même parfois voler au-dessus d'un embranchement d'autoroute... San Francisco Rush Extreme Racing Arcade a connu un grand succès aux States et espérons qu'il en sera de même pour la version N64. Well well well... Disponibilité : Novembre 97 ■



Nintendo 64 / Midway



Conker's Quest

Nintendo 64 / Nintendo Of America



Bruits de couloirs

COMBATS DE ROBOTS ?

Hudson Soft présentait sur son stand un nouveau jeu de combat de robots sur Nintendo 64. Il nous a été impossible de prendre des photos de ce jeu qui ne tournait que sur vidéo. Suite au prochain numéro.

F1 POLE POSITION

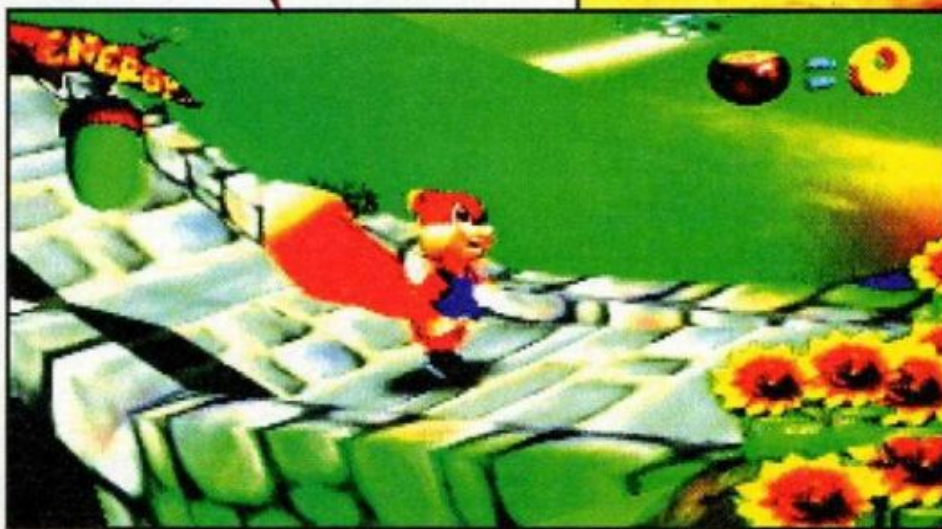
Human Grand Prix sur N64 en version japonaise se verra complètement francisé lors de sa sortie officielle en France. De plus, Ubi Soft a demandé à Human de modifier son jeu pour le marché européen, ce qui est plutôt une bonne chose au vu de la qualité assez médiocre de ce jeu en import.

RUMEURS

Rien n'est confirmé, mais il semblerait que Tonic Trouble, le prochain hit d'Ubi Soft sur Nintendo 64, pourrait être disponible également sur 64DD. De toutes façons, comme cet accessoire n'est pas près de sortir en France, on a le temps de voir...

TOUT SHUSS !

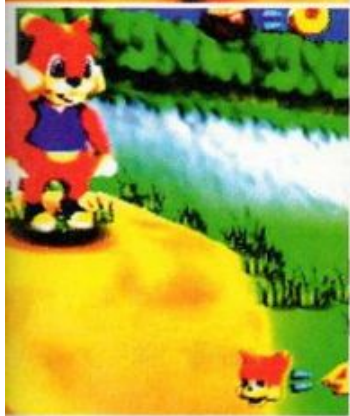
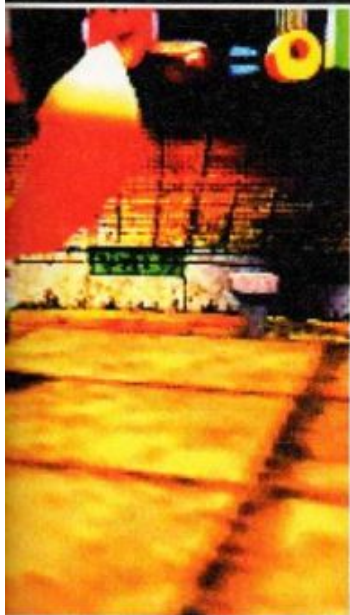
Sur le stand Kemco, on pouvait découvrir sur un écran géant les premières images d'une simulation de Snowboard sur N64. Son nom : Twisted Edge Snowboarding. Ce jeu est annoncé pour le début de l'année prochaine.



→ Autre jeu d'action-aventure en 3D en préparation chez Rare, Conker's Quest sera le premier jeu dans lequel vous pourrez incarner deux persos en alternance sur Nintendo 64. Ainsi, Berri et Conker l'écureuil seront vos prochains hôtes pour une aventure mettant en scène plus de 100 cadeaux de crémaillère à retrouver, volés par des truands et éparpillés dans quatre mondes différents (une histoire complètement... foocooooole).

Un système d'interaction perso-joueur

Conker's Quest vous emmènera donc dans un monde où les truands sont rois et les écureuils des héros tirant leur force de «Conker noisettes», dont ils pourront se servir pour abattre leurs ennemis. Les deux persos du jeu, Conker et Berry, auront des aptitudes différentes et originales, et



vous pourrez passer d'un perso à un autre à tout moment du jeu, le système ressemblant à celui de l'excellent Donkey Kong Country. Un des points intéressants du jeu concerne sans doute la capacité pour les deux héros d'être conscients de la situation dans laquelle ils se trouvent. Ainsi, vous pourrez par moment voir votre perso se tourner dans la direction d'un objet oublié, remplissant son rôle de partenaire de jeu et non plus de simple sprite sans âme. Autre exemple : il suffit qu'un danger menace de vous nuire pour que l'expression du visage de votre perso se voile d'anxiété. Un heureux coup de main qui fait de Conker's Quest plus qu'un simple jeu d'action-aventure. Toutes les mimiques et autres calculs d'environnement se feront en temps réel, ce qui laisse présager un rythme de jeu dynamique.

Une réalisation prometteuse

Bien entendu, il n'y aurait pas de jeu d'aventure sans obstacles, énigmes de toute sorte, casse-tête en tout genre, ennemis agaçants et objets d'aide divers. D'ailleurs, il vous sera également possible dans ce jeu de piloter pas moins de sept véhicules différents, vous permettant entre autres de récupérer des cadeaux difficilement accessibles sans. Côté réalisation, et mis à part le système d'interaction entre les persos et le joueur, les développeurs ont surtout mis l'accent sur une résolution la plus fine possible des sprites, pour un meilleur rendu des expressions faciales notamment, et sur des graphismes haut en couleur dont on ne se plaindra pas outre mesure. Tout ça pour dire que Rare mérite bien la confiance de Nintendo et que Conker's Quest a de grandes chances de détrôner l'excellent Super Mario 64 : et Joel Hochberg, président de la société anglaise, semble en être certain. Espérons-le... Disponibilité : Novembre 97 ■

Une aventure virtuelle exceptionnelle

La cassette vidéo

LE COBAYE 2

sortie le 3 juin 1997

LES QUESTIONS

1 - Quel est le nom du programme de réalité virtuelle inventé par les scientifiques ?

- a - Duty
- b - Chiron
- c - Platon

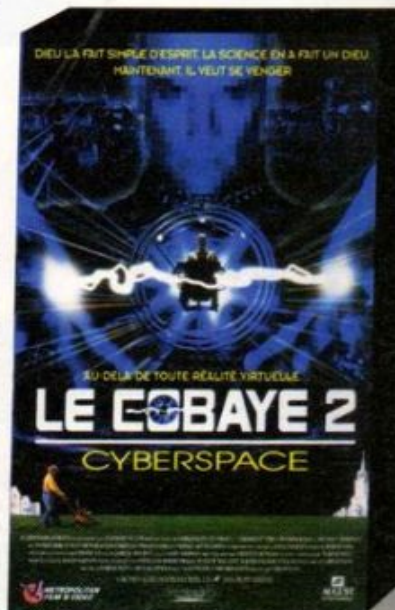
2 - Dans Le Cobaye 2, où vivent les accros de l'informatique ?

- a - Chez leurs parents
- b - Dans une rame de métro abandonnée
- c - Dans un chalet

3 - Quelle est la durée de la cassette vidéo Le Cobaye 2 ?

- a - 1 heure 50
- b - 2 heures
- c - 1 heure 40

QUESTION SUBSIDIAIRE :
Imaginez un slogan pour la sortie en cassette vidéo de «LE COBAYE 2».



50 CASSETTES VIDÉO À GAGNER !

LE RÈGLEMENT

- 1) TFI Vidéo et Super Power organisent un concours qui sera clos le 29 juillet 1997 à minuit.
- 2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de TFI Vidéo et de Super Power.
- 3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins ratés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
- 4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 août 1997.
- 5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN DE RÉPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 30 août 1997 à
Super Power/Concours Le Cobaye 2, 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex
Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.

Nom : Prénom : Age :
Adresse :

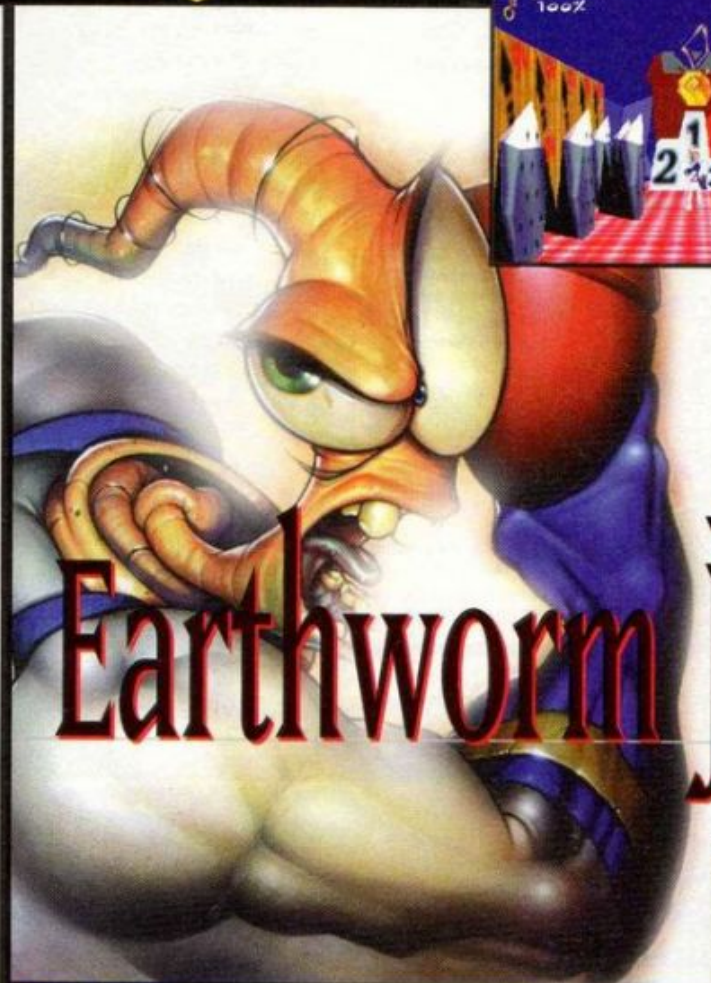
Code Postal : Ville :
Modèle d'ordinateur ou de console :

(entourer la lettre correspondant à la bonne réponse)

Réponse 1 : a b c
Réponse 2 : a b c
Réponse 3 : a b c

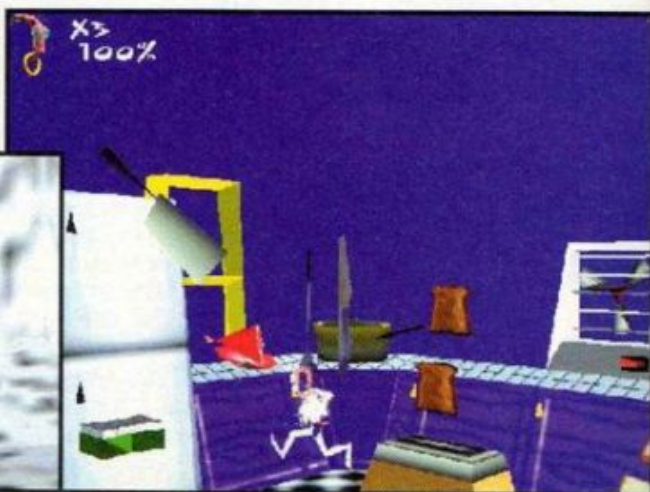
Réponse question subsidiaire :





Un secret enfin dévoilé : Interplay compte sortir le plus que délrant Earthworm Jim sur Nintendo 64, rebaptisé Earthworm Jim 3D pour l'occasion. Si ce n'est pas Shiny qui s'occupe directement de cette nouvelle version, c'est VIS qui s'en charge, comptant même apporter plusieurs innovations à la série originale. Dans cette version entièrement refaite en 3D, où l'humour sera encore et toujours au rendez-vous, vous devrez balader le ver surplussant dans pas moins de cinq mondes, chacun divisé en six niveaux. L'histoire commence avec un Jim ayant perdu la mémoire après avoir reçu un sérieux coup à la tête. Notre héros amnésique doit donc partir à la quête de sa mémoire effacée et de ses souvenirs perdus. Vous l'aurez compris, chaque niveau du jeu correspondra à un des souvenirs de Jim. Cela permettra aux développeurs de s'en donner à cœur joie, faisant même aller notre sympathique perso dans les affres de ses cauchemars les plus profonds, ce qui n'empêchera pas de faire intervenir des ennemis aussi variés que bouffons, allant d'Evil le chat à un lapin maniaque en passant par des zombies accros de discothèque, sans oublier les vaches d'élite, philosophes à leurs moments perdus. Bien qu'aucune date de sortie ne soit encore avancée et que les développeurs n'en soient qu'à un quart de la finalisation, Earthworm Jim 3D semble d'ores et déjà plus que prometteur. Plus d'infos dans les prochains numéros. Disponibilité : début 98 ■

Nintendo 64 / Interplay



Wheel Of Fortune

Nintendo 64 / Kemco



↓
Décidément, Nintendo élargit sa gamme de jeux en autorisant des genres... moins populaires dirons-nous. Ainsi, GameTek se lance le premier dans la course en proposant deux simulations d'émissions de jeux télévisés : Jeopardy d'une part, et Wheel Of Fortune, d'autre part. Du fait que les effets graphiques en 3D et autres technologies 64 bits sont peu utilisés dans ce jeu, vous aurez droit à plus de 4000 puzzles possibles. Wheel Of Fortune est prévu pour cet automne, en même temps que Jeopardy. Avis aux amateurs. Attention, version anglaise uniquement... pour l'instant et heureusement ! Disponibilité : fin 97 ■



Bruits de couloirs

CDÉDÉ LE DUR

Même si Zelda 64 et Mission : Impossible doivent sortir sous le format d'une cartouche, Nintendo prévoit des versions 64DD de ces jeux. La sortie de ce périphérique est prévue pour avril au Japon, au lieu de Noël. Le retard est dû au rajout d'un modem dans l'unité pour permettre de jouer sur Internet. D'ailleurs, Mission : Impossible sera l'un des premiers jeux à tirer parti de cette technologie. Il sera donc possible pour plusieurs adversaires de disputer des Deathmatch (des tête-à-tête) via modem. Des niveaux de Mario et de Mario Kart doivent également sortir sur 64DD. Pour l'instant, Nintendo n'a pas communiqué de prix officiel, cependant les rumeurs vont bon train : la machine devrait tourner autour de 99 dollars, plus la mémoire (environ 600 F).

BAISSE DES PRIX

Par souci d'économie, Nintendo a annoncé à la veille du salon qu'elle allait réduire les marges de production pour permettre aux éditeurs tiers de revoir à la baisse les budgets de fabrication des cartouches de jeux. Résultat des courses : toutes les cartouches produites à partir du lundi 23 juin coûtent entre 50 et 100 F moins cher.

SOLUTIONS COMPLÈTES PLANS • TRUCS • ASTUCES TOUT POUR FINIR VOS JEUX



index des solutions déjà parues

ADDAM'S FAMILY VALUES	N°2-3-4	NIGHT WARRIORS DARKSTALKER'S REVENGE	N°5
ADDAM'S FAMILY VALUES	N°2-3-4	PANZER DRAGON	N°4
ALIEN TRILOGY	N°4	PANZER DRAGON ZWEI	N°4
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	N°5	RAYMAN	N°1
BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX	N°5	RAYMAN	N°1
BUG	N°3-4	RIDGE RACER	N°4
CLOCKWORK KNIGHT	N°4	RIDGE RACER REVOLUTION	N°4
CLOCKWORK KNIGHT 2	N°4	SEGA RALLY	N°1
D	N°3	STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS' DREAMS	N°5
D	N°3	STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS' DREAMS	N°5
DESTRUCTION DERBY	N°3	TEKKEN 2	N°5
DISC WORLD	N°2	TOY STORY	N°3-4
DONKEY KONG COUNTRY 2	N°3-4	TOY STORY	N°3-4
DONKEY KONG LAND	N°1	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	N°5
DOOM	N°2	UN INDIEN DANS LA VILLE	N°2
DRAGON BALL Z 22 ULTIME MENACE	N°5	VIRTUA COP	N°3
EARTHWORM JIM 2	N°1-2	VIRTUA FIGHTER 2	N°2
EARTHWORM JIM 2	N°1-2	VIRTUA FIGHTER I	N°2
GEX	N°4	VIRTUA FIGHTER REMIX	N°2
GEX	N°4	VIRTUA HYDLIDE	N°4
GOLDEN AXE THE DUEL	N°5	WIPE OUT	N°1
LE MANOIR DES AMES PERDUES	N°4	WORMS	N°4
LOADED	N°3	WORMS	N°4
MICKY MOUSE 5	N°3	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM™	N°5
MORTAL KOMBAT II	N°5	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM™	N°5
MORTAL KOMBAT II	N°5	YOSHI'S ISLAND	N°1-3-3

BON DE COMMANDE

À découper ou à recopier et à renvoyer sous enveloppe affranchie à CYBER PRESS PUBLISHING - Réassort SOS CONSOLES - 92-98 BOULEVARD Victor Hugo - 92115 Clichy Cedex

Je commande des anciens numéros de SOS CONSOLES :
Au prix de 40F l'unité (France-Port compris) / Au prix de 50F l'unité (étranger-Port compris)

(à multiplier par le nb. d'ex. commandés)

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Pays _____ Age _____ Console _____

N° _____

Je joins un chèque de _____ F à l'ordre de SOS CONSOLES