

## Joypad E3 1998

Article scanné dans le magazine Joypad n°077 (Juillet/Août 1998)

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

Les jeux présentés à l'E3 1998.

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.

# SPECIAL E3 ATLANTA '98



Ce mois-ci, l'actualité nippone se fait discrète pour laisser la place au salon de l'E3, la grande vedette de l'été. Les otakus en puissance pourront toutefois se réjouir de l'arrivée du célèbre Manga de Kishiro sur PlayStation, Gunnm. Pour les autres, près de 60 pages dédiées au salon d'Atlanta n'attendent que d'être lues. Un maelstrom de révélations et d'images sur les futurs hits de la rentrée et de l'année prochaine concocté avec amour, histoire que vous ne trouviez pas le temps trop long sur le sable chaud des plages surpeuplées. A vos lunettes !

Dragon Seed (Saturn)	104
Gunnm (PlayStation)	100
Win Back (N64)	98
<b>SANS OUBLIER LES GRANDS JEUX DE L'E3 :</b>	<b>30</b>
L'exode d'Abe (PlayStation)	84
Alien Resurrection (PlayStation)	45
Banjo Kazooie (N64)	60
Crash Bandicoot 3 (PlayStation)	66
Extreme G2 (N64)	90
Hybrid Heaven (N64)	83
Knout Out Kings (PlayStation)	97
Legacy of Kain2 : Soul Reaver (PlayStation)	40
Metal Gear Solid (PlayStation)	34
Mortal Kombat 4 (N64 & PlayStation)	36
Rayman 2 (N64 & PlayStation)	68
Silent Hill (PlayStation)	86
Spyro (PlayStation)	64
Tomb Raider III (PlayStation)	78
Turok 2 (N64)	38
Wild 9 (PlayStation)	52
Zelda : Ocarina of Time (N64)	76



ATLANTA 98



# E3

# UN TÊTE À TÊTE SONY-NINTENDO

■ L'E3, traduisez l'Electronic Entertainment Expo, se tenait des 27 au 30 mai dernier pour la dernière fois à Atlanta avant de rejoindre, dès 1999, Los Angeles. Des centaines de mètres carrés de stands où se trouvaient exposées toutes les dernières nouveautés des jeux vidéo consoles mais aussi PC ou encore les derniers accessoires à la mode. Pas question de venir à l'E3 pour s'amuser, puisque seuls les professionnels du milieu y étaient admis, de larges panneaux précisant aux diverses entrées que le show était interdit aux moins de 18 ans. Une fois dans l'enceinte, assourdis par les milliers de décibels surgissant des quatre coins de chaque stand, les distributeurs, éditeurs et développeurs pouvaient alors commencer leur commerce alors que les journalistes enquêtaient à la recherche du dernier scoop, de la dernière révolution ludique ou technologique.

## OÙ SONT LES SURPRISES ?

On se souvient, non sans une certaine nostalgie, de ces salons où l'on avait découvert des Aladdin Megadrive et autres Killer Instinct Super Nintendo. Des titres sortis de nulle part qui créaient la surprise et suscitaient l'enthousiasme. L'année dernière encore, une pauvre vidéo de Metal Gear Solid, perdue au fin fond du stand Konami, nous avait laissés dire que l'oeuvre de génie n'était pas loin. Cette année, pas de surprise, juste la confirmation des tendances, la présentation de jeux plus finis qui, pour certains, avaient déjà été présentés il y a un an (le syndrome Nintendo). Restait la Dreamcast de Sega... pas présente sur le salon et annoncée lors d'une conférence tenue à huis clos dans une salle de cinéma d'Atlanta. Mais chez Sega, il n'y avait que ça...



Sony, écrans géants, des dizaines de bornes et des jeux étonnants qui nous garantissent des dizaines d'heures de jeux en perspective.



Un aperçu de la déco. la Fox Interac

# Nintendo

Nintendo, au milieu des fumigènes des stands voisins, pour une présentation de Zelda 64 étonnante et de Perfect Dark, la suite non officielle de GoldenEye.

## L'E3 cuve 98, la mort de la Saturn

### SEGA LE CALME AVANT LA TEMPÊTE

Car il faut bien l'admettre, en dehors des annonces quasi secrètes faites sur la Dreamcast (disponible dans nos vertes contrées à la fin d'année 99), Sega ne proposait aucun titre inédit Saturn. Autant le dire, la Saturn est désormais morte et enterrée. Les autres éditeurs ne présentaient, eux non plus, aucune nouveauté Saturn. Autant dire qu'il y a peu de chance, si l'on excepte Deep Fear développé au Japon, de voir des titres foncièrement nouveaux sur cette machine... Ne manquait qu'une musique de requiem sur le stand Sega. L'occasion pour Nintendo de se démarquer en offrant des softs qui, pour tous ceux qui étaient venus en 1997 sur le même show, avaient un air de déjà vu.

### NINTENDO, LES JEUX ARRIVENT (SI, SI, C'EST VRAI !)

Banjo Kazooie et son copain l'écureuil Conker revenaient, un an après, faire les vedettes sur le stand Nintendo, ce qui, lors d'une conférence de presse, permettait à Nintendo de dire : « nous avons du retard oui, mais nous avons voulu privilégier la qualité avant tout ». Ben oui. Aux côtés de ces deux blockbusters de la plate-forme, Zelda 64 a aussi fait forte impression et peut, avec Metal Gear Solid, faire figure de meilleur titre console du salon. Mais là encore, il ne s'agissait pas d'une surprise, le jeu ayant été déjà présenté en France lors du récent salon du jouet. D'autre part, l'énigmatique Perfect Dark (suite non officielle de l'excellent GoldenEye) était aussi projeté dans une salle obscure. Toutefois, aucune image n'était disponible avant notre impression. Reste enfin cette

Gillian Anderson en pleine séance de dédicace pour la sortie du jeu sur PC CD-Rom, d' X-Files. La version PlayStation sera repoussée au mois de mars 99 !



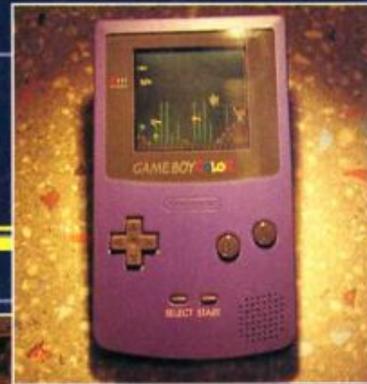
profusion de softs Nintendo 64, toutes proportions gardées bien entendu. Qu'il s'agisse de Wipeout 64, Hybrid Heaven, San Francisco Rush 2, Mortal Kombat 4, Extreme G2, etc., les titres N64 ne manquaient pas. En attendant de les voir en magasins, ce qui devrait bien arriver un jour, l'E3 pouvait laisser espérer des jours meilleurs aux possesseurs de N64, bien que la qualité ne soit pas forcément toujours au rendez-vous (le Wipeout 64 de Psygnosis nous a ainsi laissés sur notre faim).

### ET SONY DANS TOUT ÇA ?

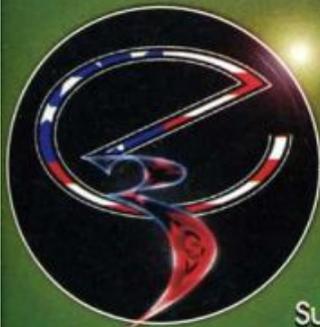
La PlayStation pouvait aussi se targuer d'afficher quelques titres étonnants parmi lesquels Metal Gear Solid, Spyro, Tekken 3, Alien Resurrection, Kensei ou bien

### GAME BOY COULEUR !

La Game Boy couleur dont la sortie est prévue pour la fin d'année était aussi présentée avec, à l'écran, une simulation d'aquarium. Rien d'autre sur cette machine, aucune information. Il nous faudra patienter pour en savoir plus sur cette console attendue depuis près de dix ans maintenant.



encore Silent Hill, à côté d'autres titres de moindre importance dont vous trouverez le détail des plus remarquables dans les pages qui suivent. Alors que Sega disparaît du marché jusqu'au 20 novembre prochain, date de la sortie de la Dreamcast, et que Nintendo semble avoir bien du mal à combler le fossé qui le sépare de l'inventeur de walkman, Sony poursuit son chemin tout en travaillant, dans le plus grand secret, à l'élaboration de la PlayStation 2. Nous avons tenté d'en savoir plus en interrogeant Ken Kutaragi (voir pages suivantes) qui, sur le sujet d'une PlayStation 2 reste très évasif. Bref, ce salon aura été à l'image de l'année 98, un peu morose où seule une poignée de titres parvient à retenir l'attention. Un année de répit après une année 97 très animée et en attendant une année 99 durant laquelle la Dreamcast pourrait bien révolutionner le genre du jeu sur console ce qui forcerait Sony à fourbir ses armes et à présenter sa nouvelle machine.



ATLANTA 98



EDITEUR : MIDWAY  
GENRE : BASTON  
DISPONIBILITE : OCTOBRE 98

Sur la route sanglante de ses prédécesseurs, MK 4 reprend la recette désormais connue des affrontements résolument meurtriers où

l'hémoglobine se déverse par litres entiers des corps torturés des Kombatants...



# MORTAL KOMBAT 4

■ La série des Mortal Kombat n'a plus qu'un succès relatif. Du moins en France. L'apparition de MK4 dans les salles d'arcade, il y a quelques mois, n'a manifestement pas déclenché les passions, même si cet épisode semble plus intéressant que les précédents. Par ailleurs la plupart des joueurs attendent les versions PlayStation et N64 avec un intérêt rien moins que relatif. Les inconditionnels demeurent, bien sûr, et ils seront sans doute ravis d'apprendre que MK4 propose une palette de personnages grandement renouvelée. Ici, en fait, quinze personnages sont sélectionnables...



## LA FINE ÉQUIPE

Les protagonistes déjà connus de la série sont les suivants : Rayden, Liu Kang, Reptile, Scorpion, Sub-Zero, Sonya, Jax et Johnny Cage. A côté d'eux, se trouvent sept nouveaux personnages, chacun possédant son histoire et ses propres motivations : Kai (allié de Liu-Kang), Shinnock (un dieu banni par Rayden qui cherche à se venger), Reiko (général de Shinnock), Jarek (ancien membre du clan de Kano, maintenant allié à Sonya Blade), Tanya



Les deux frères ennemis face à face. Sub-Zero vs Scorpion, la mésentente éternelle.

(habitante d'Edenia, un royaume parallèle), Fujin (dieu du vent, ami de Rayden) et Quan-Chi (sorcier maléfique responsable de la libération de Shinnock). Toujours emprunt de mysticisme, MK4 suinte la même ambiance sombre et malsaine en reprenant, en gros, la jouabilité des anciens épisodes (avec les incontournables Fatalities). Seule nouveauté remarquable : la présence d'armes (masses, haches, épées...) dont on peut se servir au cours du jeu. Leur utilisation se révèle être un avantage, bien sûr (une arme peut être lancée) mais vous pouvez aussi être désarmé, et c'est alors votre adversaire qui s'amuse à

vous faire peur en effectuant de grands moulinsets avec sa massue fraîchement acquise... Promettant d'être encore plus complet que l'arcade (avec d'autres décors, de nouveaux costumes, des personnages cachés...) MK4 devrait tenir ses promesses sans toutefois révolutionner le genre. Mieux réalisé que ses prédécesseurs, avec cette fois des personnages en vraie 3D et des changements d'angles de caméra dynamiques ce titre pourrait encore une fois convaincre les fans absolus de la série. Quant aux autres, ils y jeteront sans doute au moins un coup d'oeil par curiosité, comme d'habitude...



WINS: 00  
RAIDEN

99

WINS: 00  
LIU KANG



WINS: 00  
CLARK

Tout dieu du tonnerre qu'il est, Rayden ne résiste pas aux assauts furieux de Liu Kang.



WINS: 00  
FUJIN

99

WINS: 00  
SCORPION

Une suite sans surprises qui semble toutefois beaucoup plus réussie graphiquement



WINS: 00  
FUJIN

99

99

Fujin, dieu du vent, envoie voler ses adversaires comme de simples brindilles.



ATLANTA 98



EDITEUR : ACCLAIM  
GENRE : ACTION  
DISPONIBILITE : FIN 98

L'un des best-seller N64 est de retour. Et après l'avoir vu tourner, on peut d'ores et déjà affirmer que Turok 2 sera lui aussi un succès !

# TUROK 2 SEEDS OF EVIL

■ En détruisant le chronoscepter du premier épisode, notre gars Turok a en réalité super gaffé... l'énergie de l'arme a éveillé le Primagen, sorte de dieu enfermé par le pouvoir de 5 totems d'énergie au sein d'un vaisseau spatial enterré dans des contrées perdues. Un scénario certes au bord du minable, mais peu importe, il ne s'agit pas du comic book mais bien du jeu, qui ne devra pas être perçu autrement que comme un vaste prétexte à la destruction massive !

## ÇA VA PÉTER DE PARTOUT !

Le principe reste tout à fait le même : Doom-like 100 %. En revanche, l'ensemble de la réalisation tire le titre vers l'avant, avec des effets tels qu'on en a jamais vus sur la console Nintendo : chutes d'eau en mouvement avec effets de transparence, dynamique du décor qui explose de toutes parts, brume... des décors superbes, mais aussi un gameplay revu avec des ennemis plus variés (45 différents), plusieurs routines d'IA totalement différenciées, fonction de la race, et des niveaux plus vastes avec de nombreuses portions cachées. Enfin, pour finir en beauté, deux modes multi-joueurs : le bloodlust, mode classique paramétrable suivant le temps, le nombre de morts, et qui peut être joué en équipe, et le frag tag, où l'un des joueurs est désigné comme étant l'homme à abattre, poursuivi par les autres qui sont les seuls armés. Ce joueur doit alors trouver le check point pour se débarrasser de ce statut encombrant et désigner un autre pigeon... Turok 2 s'annonce comme le meilleur soft du genre sur N64 !





Iguana n'a révélé que trois niveaux sur les huit prévus dans la version finale : les environnements promettent variété et originalité.



Avec son mode multi-joueurs, Turok 2 semble approcher la perfection



Ruines, anciennes cités, les décors sublimes sont pour le moins torturés.

La tension constante plaira aux amateurs d'action, ainsi que les décors explosant de toutes parts et les monstres plus nombreux.



## L'ÉQUIPE

### GAGNANTE

Chez Iguana, on a confiance, et pour cause : Turok 2 devrait imposer un nouveau standard technique sur N64, comme le premier en son temps. Ci-contre, les futurs-heureux-artistes-designers qui travaillent sur le titre.



NINTENDO 64



EDITEUR : KONAMI  
 GENRE : DOOM-LIKE  
 DISPONIBILITE : FIN 98

ATLANTA 98

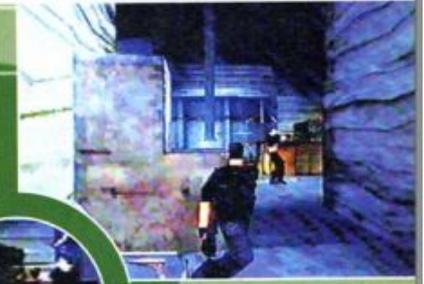
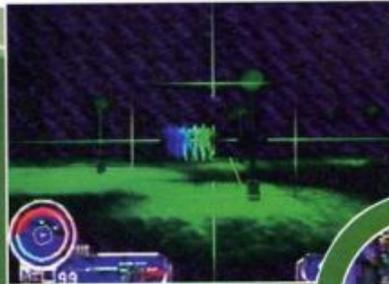


# SURVIVOR DAY ONE



■ Annoncé par Konami comme un jeu événementiel, on ne peut qu'être envahi de scepticisme au vu de la démo présentée au salon. Les graphismes sont laids et les décors franchement vides. A part les quelques effets de lumière, les capacités de la N64 ne sont pas du tout exploitées. Quant à la représentation du jeu, elle rappelle celle utilisée par MDK et offre en sus une seconde vue faisant appel à un effet de transparence. De plus, l'arme de votre personnage se limite à la simple boule de feu... En attendant une meilleure version de Survivor, on n'est donc en droit de douter de l'excellence de ce titre qui devrait voir le jour fin 98 et qui est actuellement développé par Konami aux Etats-Unis.

EDITEUR : SONY C.E.  
 GENRE : ACTION 3D  
 DISPONIBILITE : FIN 98



# SYPHON FILTER

■ L'action se déroule dans le futur et vous incarnez Logan, un espion sur entraîné devant intercepter le virus du syphon des mains de techno-terroristes vindicatifs. Le soft est en 3D et fait penser à Metal Gear par son aspect commando, bien qu'il soit plus axé arcade. En effet, vous pourrez jouer les snipers ou utiliser des gadgets (genre les lunettes infrarouges) pour mener à bien vos opérations. Un total de sept mondes, seize niveaux et quatre boss est au programme des réjouissances. Sans atteindre le niveau de la réalisation de son concurrent de chez Konami, il sera tout de même intéressant de suivre de très près l'évolution de ce titre.





ATLANTA 98



EDITEUR : KONAMI  
GENRE : BASTON  
DISPONIBILITE :  
AOUT 98 EN VERSION U.S.

# DEADLY ARTS



■ On ne peut imaginer aux vues des images de Deadly Arts qu'on a affaire à l'éditeur de Metal Gear tant la modélisation des combattants est indigne des capacités de la N64 et le design des personnages insipide. Le concept du soft repose sur la possibilité de créer son propre keum selon les différents critères physiques proposés : sexe, poids, couleur de cheveux, force... Graphiquement très similaire à l'exécrable Fighters Destiny, on voit mal comment en l'espace de deux mois le titre pourrait gagner en qualité. Chronique d'un zapping annoncé...



EDITEUR :  
HASBRO INTERACTIVE  
GENRE : SHOOT VIEILLOT  
DISPONIBILITE : FIN 98



# CENTIPEDE



■ Le rétro revient en force ! Seuls Adam et Eve pourraient se souvenir de Centipede, jeu datant de Matusalem dont le but était de tirer sur des chenilles qui perdaient leurs anneaux. Tout cela pour vous dire que, profitant de la vague des remakes des grands classiques, Hasbro nous pondra donc pour la fin de l'année une nouvelle version en 3D profitant au passage des capacités de la PlayStation en la matière. Un soft véritablement amusant qui nous a bien distraits. Comme quoi les plaisirs simples...



EDITEUR : ACCLAIM  
GENRE : ACTION  
DISPONIBILITE : DEBUT 99



ATLANTA 98



Après le succès de Turok, c'est au tour de Shadowman de passer du monde des Comic-books à celui des jeux vidéo...

# SHADOWMAN



L'univers glauque fait référence au film Hellraiser...



■ L'univers de Shadowman mêle adroitement horreur et magie noire dans un environnement particulièrement inhospitalier. Issu d'une bande dessinée américaine, vous incarnez Mike Leroi, un homme paisible de la Nouvelle Orléans qui profite de pouvoirs vaudous étranges à la suite de l'implantation forcée d'un masque sacré (pas banal) effectué par un prêtre mystérieux. Investi d'une mission plus musclée que spirituelle, le titre propose de «casser» du tueurs fanatiques ainsi que du larbins de la Cabale dans le but de purifier notre planète de l'emprise de la magie noire. Pour se faire, Shadowman utilisera des armes conventionnelles (allant de la simple péttoire au rasta-bazooka) et usera, lorsque le danger se fera trop pressant, de son pouvoir vaudou surnaturel. Mais la traque des démons serait de tout repos si notre personnage n'était pas forcé de naviguer entre la réalité et les dimensions alternatives qui mènent aux enfers. Techniquement, la représentation du jeu est en 3D avec une vue à la troisième personne pour le héros qui rappelle le très désormais célèbre Tomb Raider. Néanmoins, le joueur aura la possibilité de déterminer ses propres angles de vue grâce à l'élaboration d'un nouveau moteur 3D développé par Acclaim qui se nomme VISTA (Virtually Integrated Scenic Terrain) et qui offrira une meilleure perception du terrain en ce qui concerne les éléments se situant dans les horizons lointains. De plus, l'éditeur américain nous promet un scénario non linéaire (une première !) pour ce qui devrait être, pour le début de l'année prochaine, le Doom-like le plus attendu de la N64 avec Turok 2.



L'escalade est l'un des nombreux talents de Shadowman.



Les textures de vieux bois rendent l'atmosphère lugubre.



Entre enfer et paradis,  
la N64 accueille son  
premier Rasta-Héros !

NINTENDO 64

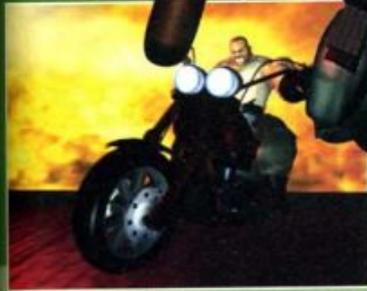


EDITEUR : EIDOS  
 GENRE : COMBAT  
 DISPONIBILITE : FIN 98

ATLANTA 98



# FIGHTING FORCE 64



■ Peu, voire pas de surprises pour cette adaptation 64 bits qui reste très proche (trop ?) de la version PlayStation sortie il y a maintenant presque un an. Ce beat'em all en 3D développé par Core Design propose toujours un choix de quatre combattants disposant d'une panoplie de coups assez étendue (comptez sur une quarantaine de techniques par personnage), 7 niveaux relativement variés divisés en 25 secteurs, une interactivité poussée avec les décors et une pléthore d'ennemis dont 6 boss redoutables. Cette orgie de gnons qui pourra se jouer en tandem est normalement prévue pour la fin 98. Boarf, ça nous changera des Mario-like.

EDITEUR : LUCAS ARTS  
 GENRE : SHOOT 3D  
 DISPONIBILITE : FIN 98

NINTENDO 64



# ROGUE SQUADRON



■ Lucas Arts persiste et signe en restant dans le domaine de Star Wars avec ce nouveau shoot en 3D (avec variation de vue de caméra) dont le déroulement rappelle furieusement le premier stage de Shadow of the Empire sur la même machine. Le jeu vous invite à incarner un pilote de la flotte rebelle dans des opérations aériennes visant le déclin de l'Empire. Le titre présenté au salon était à un stade si peu avancé qu'il nous est impossible actuellement de nous forger une quelconque opinion sur Rogue Squadron. De ce fait, seul l'avenir nous révélera son véritable potentiel... (photos version PC)





Atlanta 98



EDITEUR : RARE  
GENRE : ACTION/PLATE-FORME  
DISPONIBILITE : ETE 98



Banjo-Kazooie est un jeu curieux qui paraît, de prime abord, s'inspirer de façon éhontée de Mario 64. Pourtant, trente secondes de jeu plus tard, on commence déjà à oublier toute idée de plagiat...

# BANJO-KAZOOIE

■ Banjo est le nom d'un ours. C'est aussi, accessoirement, le héros de ce jeu. Kazooie est celui de son ami l'oiseau, qui l'accompagne constamment, coincé dans son sac à dos. La réunion de leurs deux noms a donné naissance - vous l'aurez compris - au titre du jeu. Lorsque vous dirigez un de ces deux personnages, vous êtes de toute façon lié à l'autre. Leur association n'est pas fortuite car chacun d'eux est capable d'actions spécifiques indispensables au déroulement de l'aventure. Ainsi, Banjo incarne la force brute, et c'est lui qui ira affronter la plupart des ennemis, faisant jouer ses gros poings. Kazooie, lui, n'intervient que dans des moments plus délicats, lorsqu'il faut traverser des marécages profonds (ses grandes pattes servent alors énormément) ou lorsqu'il est nécessaire de s'envoler pour atteindre un point surélevé (il vous faudra toutefois récupérer des bonus «plumes» avant d'amorcer votre envol). Une association de bienfaiteurs de bon aloi...

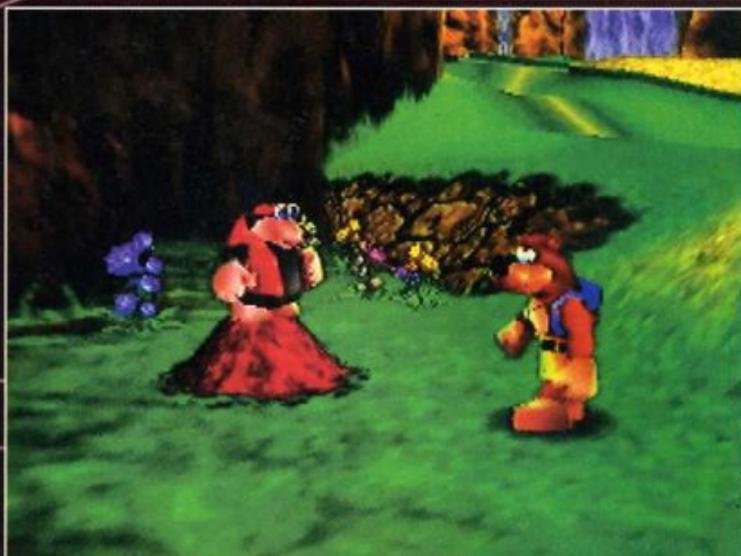


**“IT'S A WONDERFUL WORLD...”**

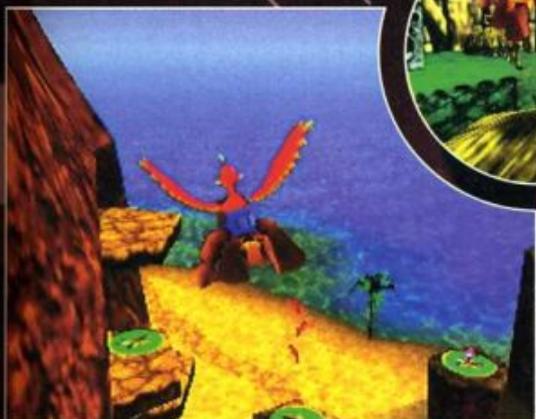
Neuf niveaux vous attendent, et ils sont tous véritablement immenses. Vous devrez tourner pendant des heures pour les explorer de fond en comble et récupérer tous les

bonus qu'ils contiennent. Dix pièces bonus en or doivent être obtenues à chaque niveau avant qu'on vous autorise à en sortir. La tâche ne sera pas toujours facile car si certaines sont évidentes à trouver, d'autres se révèlent beaucoup plus difficiles à découvrir. Il vous faudra même parfois faire appel aux pouvoirs d'un ami sorcier pour vous transformer en fourmi (!) et atteindre des endroits cachés inconcevables... D'une beauté frappante, Banjo-Kazooie est un véritable miroir de ce qui se fait de mieux en ce moment sur N64. Les textures qui

habillent le soft sont magnifiques, la jouabilité se montre instinctive (avec des angles de caméra modifiables à loisir), les mélodies qui accompagnent le jeu vous donnent envie de siffloter en mesure... Avec ce titre, les anglais de chez Rare frappent encore une fois un grand coup. Déjà présenté au salon de l'an dernier, Banjo-Kazooie se sera fait désirer, mais si l'on met toutes nos rancœurs de côté, on ne peut que s'incliner devant l'excellence de ce titre. Un «Mario 64-like» indispensable qui pourrait bien - qui sait ? - détrôner le maître...

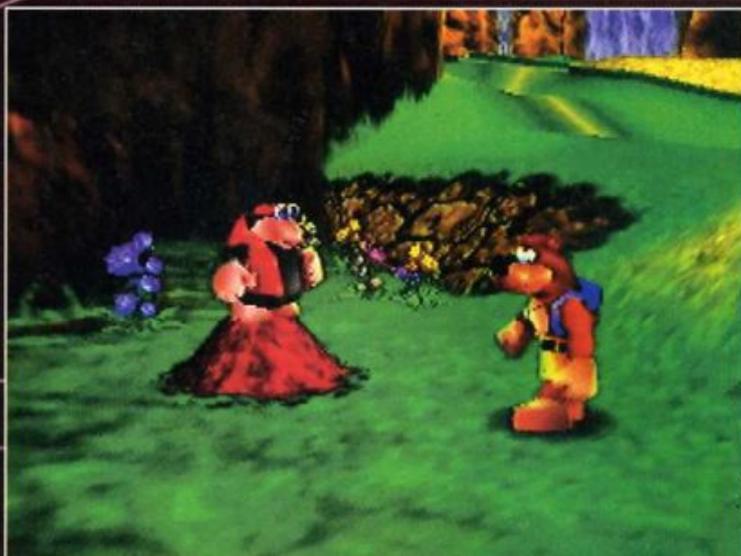


Un titre moins novateur  
que Mario 64, mais  
peut-etre plus original...

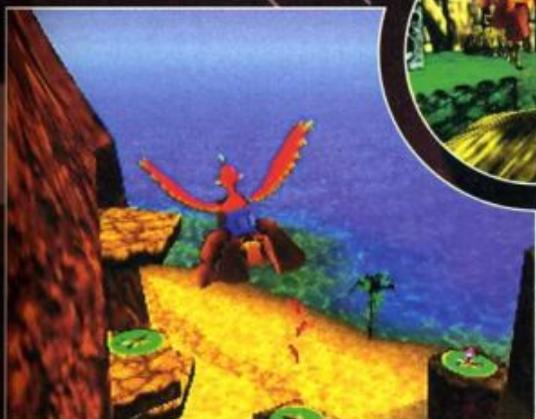


La vilaine sorcière,  
cause de tous vos  
maux, vous attend  
à la fin du jeu.





Un titre moins novateur  
que Mario 64, mais  
peut-etre plus original...



La vilaine sorcière,  
cause de tous vos  
maux, vous attend  
à la fin du jeu.





Atlante forme  
ATLANTA 98

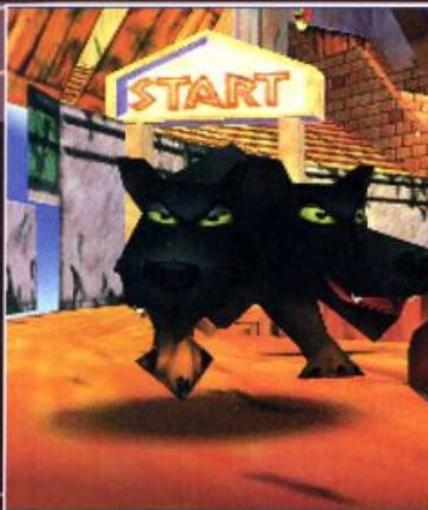


EDITEUR : RARE  
GENRE : ACTION  
PLATE-FORME  
DISPONIBILITE : ETE 98

Auparavant connu sous le nom de Conker's Quest, ce titre mignon tout plein nous est «offert» par l'équipe responsable de l'adaptation de Killer Instinct (!) sur N64. Comme quoi on peut s'essayer à différents genres...

# TWELVE TALES : CONKER 64

■ A l'instar de Banjo & Kazooie, Conker 64 était déjà présenté à l'E3 de l'an dernier. Le développement du jeu a manifestement pris du retard (soyons diplomates), mais le résultat semble, heureusement, à la hauteur de nos espérances. Dans le jeu, vous pouvez diriger Conker l'écureuil ou Berri sa compagne. Les niveaux dans lesquels vous déambulez ont en commun une caractéristique évidente : ils sont marqués par un style cartoon très prononcé et vous font profiter de vives couleurs. Le monde de Conker 64, vous fera visiter bien des endroits différents : village de Cuckoo, Mines de Popcorn (!), forêt, bord de mer, Far West, Grèce antique... Le voyage dans le temps semble être une faculté innée chez bien des héros de jeux vidéo. Manifestement attachants, les deux héros possèdent en plus de nombreuses mimiques d'expression et selon la tête qu'ils font, vous pouvez deviner quels sentiments ils éprouvent. Ils sont totalement conscients du monde qui les entoure et réagissent en conséquence. Cette capacité ne leur est pas propre car les ennemis sont plus ou moins expressifs eux aussi. Une attention toute particulière a été portée à cet aspect du jeu, et les responsables de Conker 64 chez Rare, assurent que dans ce domaine un grand pas a été franchi...



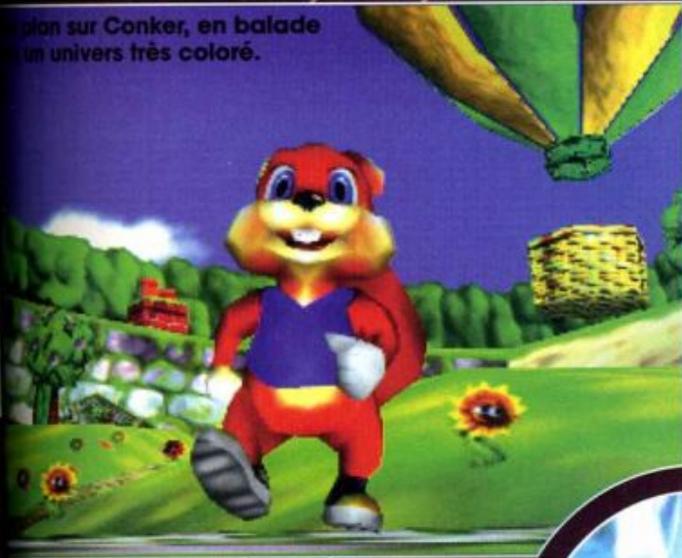
montre plus fine, et c'est un monstre (ami) qui s'occupe du sale boulot pour elle. A vous d'en prendre suffisamment bien soin (en le nourrissant correctement notamment) pour qu'il reste avec vous. Vous récupérerez différents costumes également selon les occasions (par exemple dans les sombres mines vous portez un casque qui vous fournit de la lumière). Du côté des options, un mode deux joueurs a été prévu. Dans celui-ci, vous pourrez diriger Conker pendant qu'un de vos amis s'amusera à manipuler son copain le hibou (!). Ce dernier agit moins directement sur le jeu, mais il peut s'avérer utile dans certaines situations. Enfin, signalons la présence d'un mode multi-joueurs qui permet à quatre

joueurs humains de s'affronter en même temps. Bref, si Twelve Tales : Conker 64 semble a priori davantage destiné aux plus jeunes, il devrait, de par son étonnante qualité de réalisation, intéresser les joueurs de tout âge.

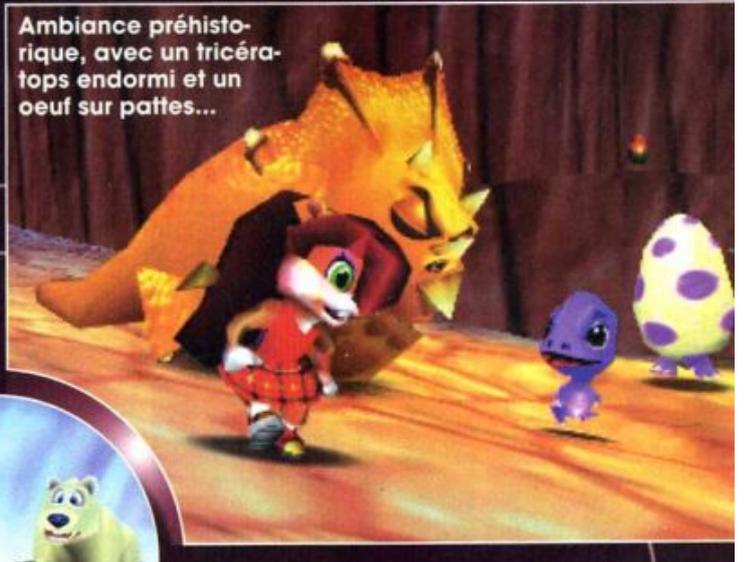
## JOLIMENT COMPLET

Conker et Berri, en plus de leurs inévitables différences physiques, présentent quelques caractéristiques propres. Ainsi, Conker est plus porté sur l'action, avec un vaste panel d'attaques directes. Berri, elle, se

Plan sur Conker, en balade  
dans un univers très coloré.



Ambiance préhisto-  
rique, avec un tricéra-  
tops endormi et un  
oeuf sur pattes...

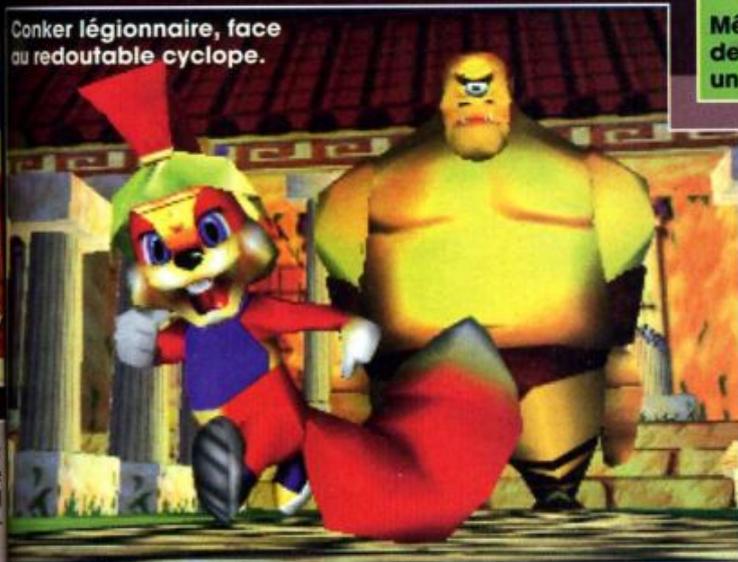


Berni est ici accompagné de son gentil  
monstre (à droite). Le ptérodactyle les  
observe avec un air méchant...



Même les engins possè-  
dent une personnalité et  
un visage.

Conker légionnaire, face  
au redoutable cyclope.



Conker, l'écureuil, en  
passe de devenir le  
héros le plus mignon  
de la N64



Atlantis 98



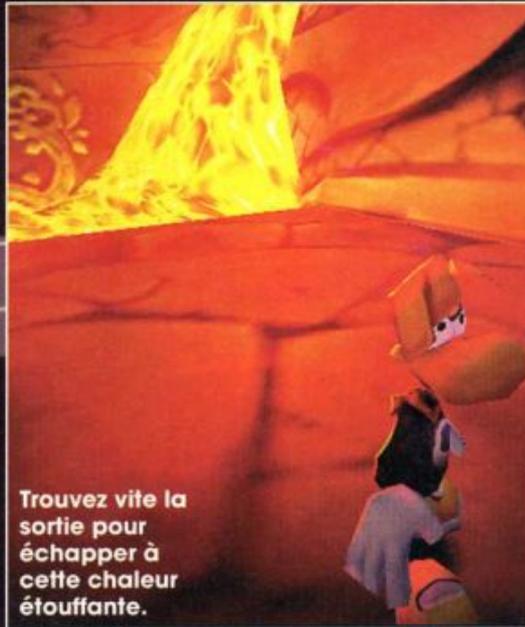
EDITEUR : UBI SOFT  
GENRE : PLATE-FORME  
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 98

Rayman a fait une entrée remarquée dans l'univers du jeu vidéo, mais sa suite s'est longtemps faite attendre. Cela en valait-il la peine ? Il semblerait...

# RAYMAN 2



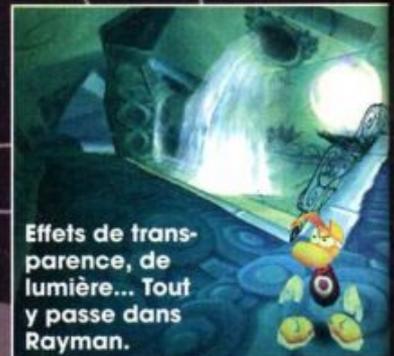
■ Rayman n'a décidément pas de chance : tous ses amis se sont fait capturer par une bande de robots-pirates sans vergogne. Courageux et volontaire, notre héros ne s'en laisse pas compter et il se lance à l'assaut des trois mondes du jeu avec une hargne méritoire. Une dizaine de maps différentes vous attend, et vous pourrez interagir avec certains éléments du décor. En cherchant bien, vous découvrirez même certains niveaux cachés... Bénéficiant d'une difficulté progressive, ce nouvel épisode fait penser au premier Rayman, la 3D en plus. Rayman est capable d'effectuer un certain nombre d'actions, à la base (il vole, il nage, il escalade et contrôle son poing magique...) mais il en acquiert d'autres en délivrant ses amis. Du déjà vu, certes, mais la recette fonctionne toujours aussi bien. Les personnages que vous croisez, amis ou ennemis (un peu plus souvent ennemis, quand même...), possèdent une intelligence artificielle propre, qui leur permet d'être autonomes. Observez-les bien avant de choisir votre réaction. Graphiquement très réussi, Rayman 2 se révèle très agréable à regarder et il fait souvent profiter d'effets assez inédits (morphing, déformation, effet de miroir...). Au niveau de l'ambiance sonore, plus d'une heure de musiques originales viendront rythmer votre progression. Rayman 2 semble au final avoir pas mal d'atouts de son côté et il devrait faire suite au premier épisode avec brio. A noter qu'une sortie sur Dreamcast est d'ores et déjà envisagée chez Ubi Soft.



Trouvez vite la sortie pour échapper à cette chaleur étouffante.



## Rayman se met à la 3D, et ça lui réussit !



Effets de transparence, de lumière... Tout y passe dans Rayman.



EDITEUR : MIDWAY  
 GENRE : PLATE-FORME  
 DISPONIBILITE : FIN 98

PlayStation  
**ATLANTA 98**



# GEX 64

## ENTER THE GECKO

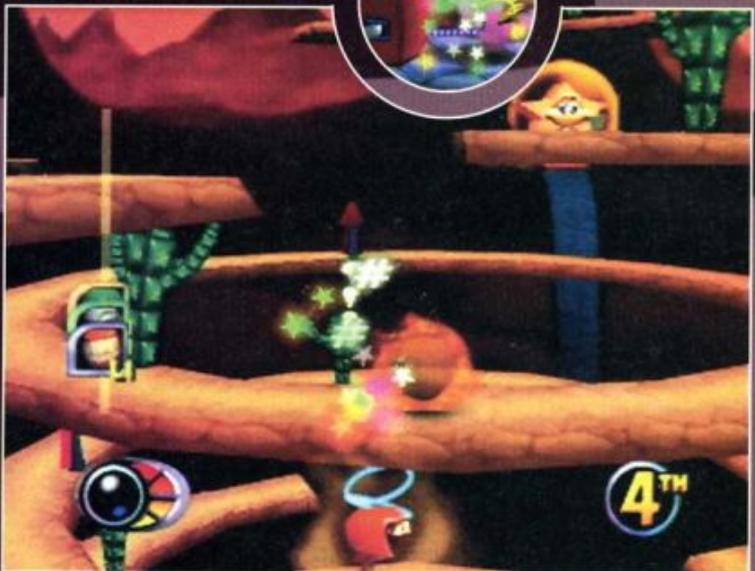


■ A vrai dire, peu de différences entre cette version N64 et la version PlayStation. Les graphismes (réussis) ont le même rendu et les niveaux sont identiques, seul le moteur 3D nous a paru un chouïa moins performant mais bon, rien n'est définitif. Rappelons que ce Mario-like se démarque des autres productions du genre par son ambiance parodique, chaque univers faisant référence à un film, une série TV ou un acteur connu. Plutôt sympa à jouer, maniable, on pourra toutefois reprocher à ce titre ses niveaux un peu vides et un rythme pas toujours très soutenu. Un produit intéressant bourré d'humour mais destiné avant tout aux plus jeunes d'entre vous ou aux néophytes de la plate-forme.

EDITEUR : ACCLAIM  
 GENRE : COURSE  
 DISPONIBILITE : AOÛT 98



# IGGY'S RECKIN' BALLS



■ A mi-chemin entre le jeu de courses et le jeu de plates-formes, ce titre super strange à l'esthétique pour le moins surréaliste vous invite à prendre le contrôle de balles en caoutchouc possédant deux globes oculaires et une bouche dans une ambiance 100 % Roger Rabbit, sur une centaine de circuits verticaux délirants ressemblant à des montagnes russes. Plus concrètement, Iggy's Reckin' Balls pourra, à l'instar de Mario Kart se jouer à 4 simultanément et proposera des tonnes de power-up cinq modes de jeu originaux et des contrôles très intuitifs. Un soft pas inintéressant bénéficiant d'un moteur 3D convaincant qui s'annonce convivial et fun. Wait and see...



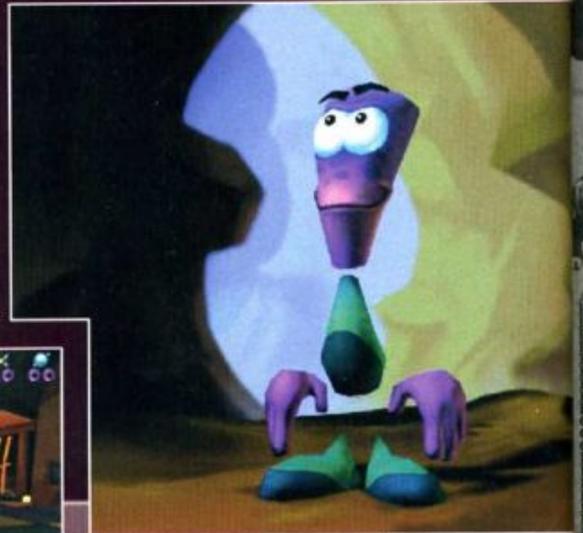
Atlanta 98  
Plate-forme



EDITEUR : UBI SOFT  
GENRE : PLATE-FORME  
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 98

Développé parallèlement à Rayman 2, Tonic Trouble est l'autre gros jeu de plates-formes d'Ubi Soft pour 98.

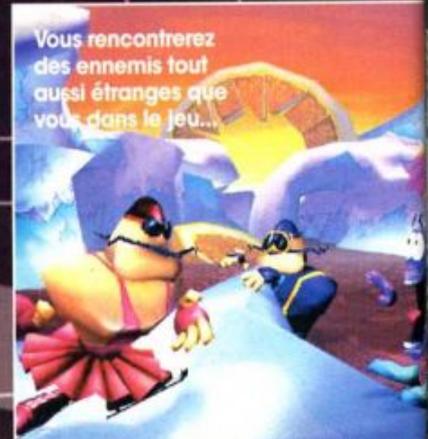
# TONIC TROUBLE



■ Ed, un petit extra-terrestre naïf et au sourire désarmant, doit sauver le monde d'une catastrophe causée par sa seule maladresse. Alors qu'il rentrait d'une mission d'exploration galactique, il a laissé naïvement tomber de son vaisseau spatial une mystérieuse canette sur la Terre. Les végétaux se sont alors transformés en tueurs frénétiques, les éléments se sont déchaînés... Et, pour couronner le tout, la canette est tombée entre les mains de Grogh l'affreux, qui tente d'en profiter pour devenir le maître du monde, vieux rêve inassouvi... Ed est alors condamné à réparer sa faute et est, pour cela, envoyé sur la Terre afin de récupérer l'objet de tous les désastres. Si le scénario est aussi débile, ce n'est pas par hasard mais par souci d'homogénéité car tout le jeu est ainsi. Tonic Trouble est atypique, amusant, dérangeant, bref à part. Dès le départ, dès que vous aurez vu la tronche du héros, vous aurez déjà tout compris. Ce titre ne peut pas être comme les autres. Ici quinze niveaux vous attendent habités par une quarantaine de personnages et créatures différents aussi bien qu'étranges. A l'instar de Rayman 2, ils possèdent une intelligence artificielle propre et sont autonomes. Les décors dans lesquels vous allez vous balader sont riches en détails et se révèlent graphiquement assez impressionnants. Différentes armes sont certes disponibles puisque vous pouvez récupérer en particulier un bâton magique dont vous découvrirez toutes les capacités au fur et à mesure de votre progression. Toutefois Tonic Trouble n'est pas réellement axé sur le combat mais davantage sur l'exploration et la résolution d'énigmes. Ed est capable, à cet égard, d'effectuer une large panoplie d'actions. Il peut ainsi courir, sauter, nager, s'accrocher à un mur, escalader une paroi, se tenir à une corde, pousser ou porter des objets... Il est même capable de se déguiser ! Cet extra-terrestre semble décidément avoir de la ressource et pourrait bien créer la surprise en fin d'année.



Le pont est bien gardé. Serez-vous inspirer confiance aux gardiens afin qu'ils vous laissent passer ?



Vous rencontrerez des ennemis tout aussi étranges que vous dans le jeu...

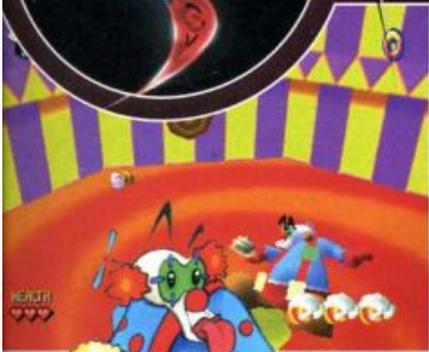
Un héros atypique pour un jeu totalement délirant



# Plate-forme ATLANTA 98



EDITEUR : HASBRO  
GENRE : PLATE-FORME  
DISPONIBILITE : NOV. 98



# GLOVER



■ Pour son premier titre N64, Hasbro Interactive (Monopoly, Risk) joue la carte de l'originalité en refusant de suivre la tendance du moment sur cette machine (préparez-vous à bouffer du Mario-like !). Mix surprenant de plates-formes, de puzzles et d'énigmes, Glover vous glisse dans la «peau» d'un gant aux aptitudes multiples qui devra explorer 30 niveaux entièrement en 3D répartis sur 6 univers thématiques assez classiques (Atlantis, Préhistoire, Maison Hantée...) afin de réunir sept cristaux magiques dont l'équilibre de la planète dépend. Croisons les doigts pour que ce gant ne se comporte pas comme une moufle à l'écran !

EDITEUR : INFOGRAMES  
GENRE : PLATE-FORME  
DISPONIBILITE : NOV. 98



# SPACE CIRCUS



■ Ambiance décalée façon Tex Avery, références cinématographiques et maelstrom de couleurs psychées, tels sont les ingrédients de ce Mario-like visuellement délirant au moteur de jeu très prometteur. Vous allez y incarner Starshot, un des membres du Space Circus dont la mission va consister à contrecarrer les plans du Virtua Circus et de son terrible boss tout au long de sept immenses niveaux non linéaires au gameplay hyper varié. A ce stade du développement, ce titre signé Infogrames nous a laissé une très bonne impression et nous devrions par conséquent vous en reparler très prochainement. A surveiller de près donc malgré l'exaspérante profusion de titres de ce type sur cette bécane.



ATLANTA 98



EDITEUR : NINTENDO  
GENRE : AVENTURE  
DISPONIBILITE : NOËL 98

C'est marrant, mais Nintendo se vantait lors de l'E3 d'avoir, avec Zelda 64, le jeu le plus attendu de tout le salon. Même si c'est vrai, il est plutôt de mauvais goût de nous rappeler qu'on attend ce bijou depuis maintenant 2 ans. Non ?

# ZELDA 64 OCARINA OF TIME



■ Voici le prochain grand jeu de Nintendo, celui le plus attendu de toute l'histoire de la console selon l'éditeur, d'ailleurs. Et on aurait de bonnes raisons de le croire, au vu de ce qui était présenté sur le salon. Comme toujours, le produit Zelda est un concept vendeur qui sait, par ses diverses innovations et sa réalisation technique bluffante, charmer tous les joueurs. Pour commencer, le système a ici été considérablement étudié pour que même les débutants ne se perdent pas dans un univers en 3D très vaste. Les déplacements, par exemple, peuvent se faire par rapport à une cible qu'on sélectionne avec le bouton Z. Une fois la cible choisie, Link se tournera vers elle afin de pouvoir la frapper ou lui courir après sans devoir se soucier de rester bien en face de l'ennemi. La caméra elle aussi est dynamique, et, comme pour Mario, les angles de vue donnent au produit une impression de dynamisme maximum sans jamais gêner la visibilité, ce qui malheureusement arrive trop souvent dans ce type de jeux. Autre point fort : l'animation de Link qui est tout simplement splendide. Il est capable d'effectuer une douzaine d'actions comme courir, monter à cheval, marcher à reculons alors qu'il frappe, attraper en plein vol un boomerang ou encore accomplir sa célèbre attaque tourmente qui a déjà fait le bonheur des joueurs de Zelda 3, le tout avec un réalisme et une fluidité déconcertante.



## ZELDA 64, LE JEU PARFAIT POUR NOËL

S'étendant sur une cartouche de 256 Megabits, la plus grosse jamais produite pour la N64, Zelda se présente comme un jeu hyper complexe et extrêmement long. Le scénario vous demande de rassembler trois cristaux, plus l'ocarina du temps, le trésor le plus précieux du monde d'Hyrule. Chacun des cristaux étant détenu par une race, vous devrez, à chaque fois, changer de monde pour vous en procurer un. A cela s'ajoute les quêtes sous-jacentes présentes comme dans chacun des épisodes de la série. Selon Miyamoto, le jeu serait l'un des plus longs et des plus vastes qu'il aurait jamais créé. Et

preuve en est lorsqu'à l'occasion d'une partie il est possible de se perdre en plein champ et de marcher dix minutes pour rejoindre le village le plus proche. Imaginez tout ce que peut renfermer un monde aussi vaste ! Grande nouveauté de ce volet : la fée gardienne. Cette petite fée qui accompagnera Link tout au long de son périlleux voyage sera à la fois son infirmière personnelle et son copilote. C'est elle qui aidera le joueur à progresser en lui prodiguant des conseils, des soins, et qui apportera un peu de magie. Autre élément important qui permet de doubler la durée de vie du jeu : les voyages dans le temps. Comme le précise le titre, votre Ocarina vous permet de vous déplacer dans l'espace temporel, offrant ainsi la possibilité de jouer deux personnages plus ou moins différents, à savoir Link adulte ou bien Link enfant.



Une réalisation  
fantastique et des  
mises en scène d'un  
dynamisme prodigieux

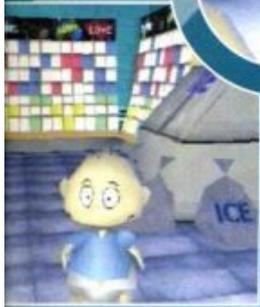




ATLANTA 98



EDITEUR : THQ  
GENRE : ACTION/AVENTURE  
DISPONIBILITE : FIN 98



# RUGRATS

■ Ce titre mettant en scène les adorables bambins éveillés de Rugrats, une série animée dont la qualité et le succès ont été récompensés cette année par un Emmy Award est un jeu d'action/aventure assez classique à la troisième personne (comme Tomb Raider, quoi). Développé par N-Space pour THQ (aïe !), ce petit jeu au design vraiment original s'adresse principalement aux jeunes joueurs et proposera une vingtaine de niveaux inspirés évidemment des épisodes de la série. Les graphismes sont fidèles à l'esprit de l'animé, l'humour est au rendez-vous, reste à savoir maintenant si l'aventure proposera quelque chose de vraiment nouveau.

EDITEUR : BLAM!  
GENRE : AVENTURE  
DISPONIBILITE : FIN 98



Version PC

# MONKEY HERO

■ Développé par une boîte peu connue du monde des jeux vidéo, Monkey Hero est un jeu d'aventure vu de haut à la Zelda mettant en scène un personnage de la mythologie chinoise. Vous êtes donc un petit singe armé d'un bâton qui devra rétablir la paix sur trois mondes élaborés en vraie 3D. Le titre sera plutôt orienté vers l'arcade que vers la simulation à la FFVII puisque les combats s'effectueront en temps réel. Bien sûr, il vous faudra aussi beaucoup de cervelle pour résoudre les différentes énigmes liées aux donjons. En clair, Monkey Hero sera le nouveau Zelda de la PlayStation (après Alundra) et sera attendu au tournant par les fans de RPG.



EDITEUR : KONAMI  
GENRE : ACTION / RPG  
DISPONIBILITE : MARS 99

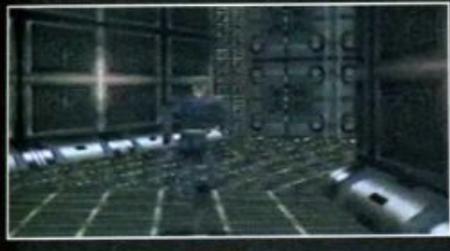


ATLANTA 98



Tout le monde parlait d'Hybrid Heaven comme d'un Metal Gear sur N64, alors qu'en fait plus le jeu se développe et plus il s'en éloigne.

A quoi s'attendre dans ce cas ?



# HYBRID HEAVEN



■ Présenté en vidéo par Konami sur son gigantesque stand rempli de hits, Hybrid Heaven ne dépareille point avec sa motion capture de qualité sur N64. Le scénario du jeu se veut dans l'air du temps avec son lot de catastrophes naturelles. Le gouvernement américain a encore une fois voulu jouer avec la nature et a imaginé une race de super soldats dans sa station spatiale. Une fois les créatures de la mort créées et poussées jusqu'à maturité, l'idée était de les ramener sur Terre sous haute surveillance. Mais vous connaissez les aléas et autres caprices du matos ; c'est toujours meilleur de se planter au moment où l'humanité n'en a pas besoin. Voilà donc la navette partie pour s'écraser en plein milieu des Etats-Unis avec à son bord une cargaison de monstres féroces et terriblement puissants. Pour les arrêter, une seule solution : envoyer un groupe d'intervention spécialisé. Vous incarnez cette équipe d'intervention avec brio et évoluerez dans de gigantesques espaces en 3D à la manière d'un classique action-RPG. L'intrigue se déroule en deux parties : la première vous lance dans l'exploration des divers lieux et la seconde dans un mode combat qui vous propose des menus d'action que vous sélectionnez avant de voir le résultat en 3D à l'écran. Au niveau de la réalisation, Hybrid Heaven possède beaucoup de qualités. La première d'entre elles est une réalisation d'un niveau assez élevé avec des graphismes fins et colorés. La séquence de démonstration qui était présentée dans le métro de New York par exemple mettait en avant des graphismes détaillés et d'un réalisme criant. L'animation (ou du moins ce que nous avons pu en voir) n'était pas non plus en reste, et les divers personnages du jeu étaient fluides et réalistes au possible, grâce à, je le répète, une motion capture d'une qualité incroyable. Possédant en outre un scénario intéressant qui évolue tout au long du jeu et une intrigue passionnante sur fond de scandale politique, Hybrid Heaven promet d'être l'un des gros titres de la Nintendo 64 lors de sa sortie prévue pour le mois de mars 1999. Attendez-vous jusque-là ?



L'architecture de ces endroits semble être d'origine extra-terrestre.



## Hybrid Heaven n'est finalement pas le Metal Gear de la N64



Une porte qui semble réticente à l'ouverture.



ATLANTA 98



EDITEUR : ACCLAIM  
GENRE : COURSE  
DISPONIBILITE : DECEMBRE 98

Sacré soit le plus rapide de la N64, Extreme G posait déjà des problèmes à certains joueurs... La suite est annoncée deux fois plus rapide, de quoi se demander si un humain pourra y jouer !

# EXTREME G2



■ Il était question de ralentir cette suite pour la rendre plus jouable, c'est finalement l'inverse qui a été retenu. C'est pourquoi toute une série d'améliorations du gameplay s'est naturellement imposée pour permettre au joueur d'avancer sans la discontinuité des chocs incessants à chaque virage.

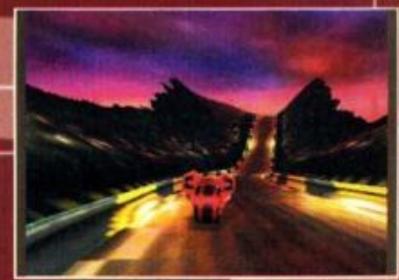
## PLUS VITE QUE SON OMBRE

Pour ceux qui ont joué au premier opus, difficile d'imaginer une vitesse doublée... C'est pourtant bel et bien prévu mais, pour le rendre possible, les circuits ont été conçus avec précaution. En tout, c'est donc 35 nouveaux tracks qui ont été modélisés, avec la possibilité de jouer en mode mirror. Ils sont plus longs, plus larges, pour des courses plus rapides. Le contrôle au stick analogique a été l'une des priorités, pour offrir une tenue de route plus précise des 16 véhicules. Des personnages seront apparents, répartis en gangs qui pourront éventuellement s'allier pour mieux vous contrer. La réaction des motos est plus complexe, pour être plus réaliste, et de nouveaux effets de lumière s'ajouteront aux effets d'«environment mapping». Autrement dit des reflets du décor apparaîtront en temps réel sur les carrosseries. Au chapitre des armes, qui a, vous en conviendrez, son importance, les primaires s'enrichissent d'une violence et d'effets spectaculaires, et la liste des armes secondaires s'est bien sûr rallongée. Enfin, d'autres détails viennent clore cette liste déjà impressionnante, comme un rétroviseur et des fenêtres suivant les missiles à la trace jusqu'à l'impact. Il sera possible de sauver ses courses sur memory pack, et le mode multi-joueurs sera révisé pour offrir des arènes mieux pensées et de nouveaux véhicules. Une suite qui fera sans aucun doute parler d'elle !

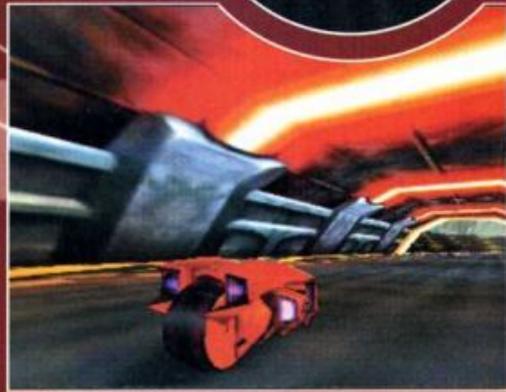




Les concurrents vont être plus dangereux encore et s'allieront parfois contre vous.

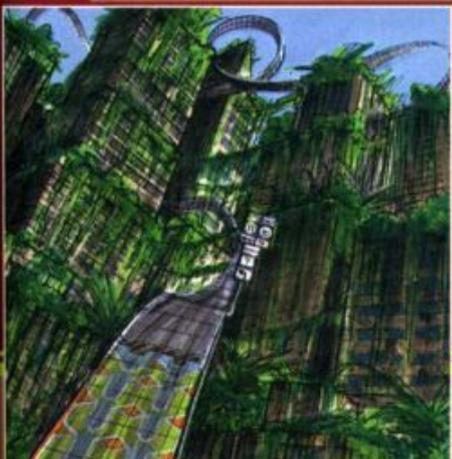
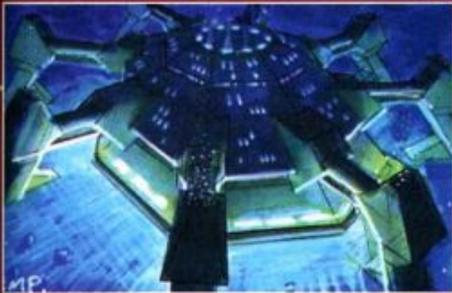


Un soft qui prouvera une fois de plus le savoir-faire de Probe sur N64



## PARIS-PLUTON EN 35 ÉTAPES

Comme vous pouvez le voir sur les études papiers qui suivent, les environnements sont infiniment plus variés que dans le premier volet.





# Atlanta 98



EDITEUR : MIDWAY  
GENRE : COURSE DE BIG FOOT  
DISPONIBILITE : SEP. 98

## OFF ROAD CHALLENGE



■ Pas de goudron, ni de routes d'ailleurs dans cette adaptation de la borne d'arcade de Midway. Ici, il s'agit de piloter des pick-up typiquement rivaux équipés de roues de 2 mètres de haut sur des pistes poussiéreuses, boueuses ou enneigées. Midway n'a pas cédé à la paresse pour cette version «salon» qui en plus des circuits d'origine proposera trois autres tracés inédits, soit 6 au total, un peu léger non ? Cependant, l'interaction des suspensions de votre big foot avec l'environnement cahoteux des circuits procure des sensations de pilotage amusantes et le mode 4 joueurs se révèle comme à son habitude convivial. Un jeu plus réussi que SF Rush 2 ce qui n'était pas forcément difficile.

EDITEUR : MIDWAY  
GENRE : COURSE AUTOMOBILE  
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 98



# SAN FRANCISCO RUSH 2

## EXTREME RACING U.S.A.

■ Midway persiste dans la course irréaliste, un genre de moins en moins prisé aujourd'hui en Europe. Cette suite peu attendue, de ce côté de l'Atlantique en tout cas, proposera 12 tracés totalement inédits traversant les grandes artères torturées de San Francisco, 10 nouvelles voitures aux modèles de conduites fantastiques et deux circuits spéciaux que les émules de l'Homme qui Tombe à Pique sauront apprécier. Les possesseurs de N64 n'ont pas grand-chose à attendre de ce titre qui ne brille que par sa médiocrité et peuvent s'accroupir dans un coin de leur chambre et verser une larme suçant leur pouce de désespoir !



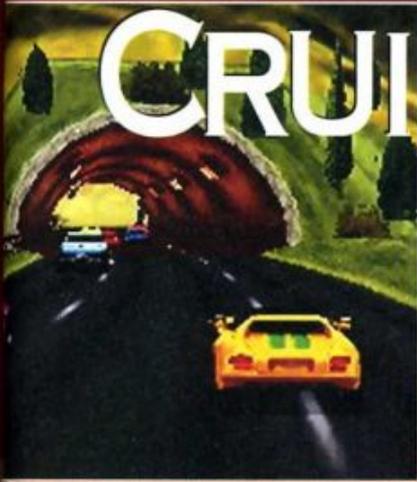
EDITEUR : NINTENDO  
 GENRE : COURSE  
 DISPONIBILITE :  
 OCT/NOV 98



ATLANTA 98



Avec Cruis'n U.S.A., Nintendo avait décroché la palme du jeu le plus pathétique de sa propre machine... Mais, apparemment les américains aiment ce qui est laid, la suite débarquera donc sous peu. Record à battre.

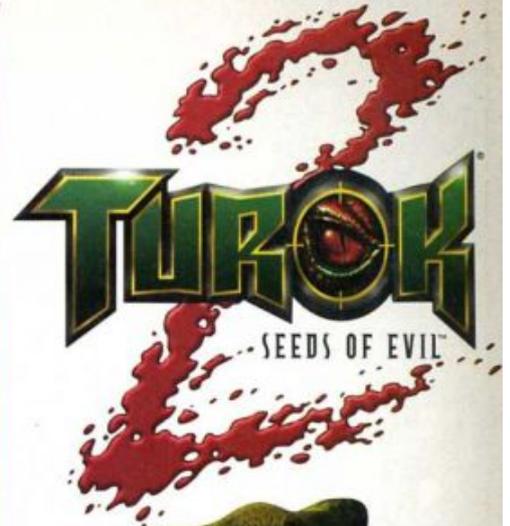
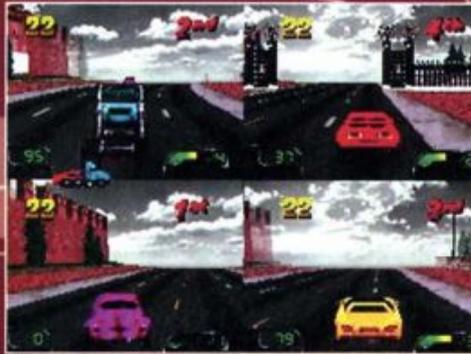


# CRUIS'N THE WORLD

Ce qui ressort très clairement du salon de l'E3, cette année, c'est la position indélitable dans laquelle se trouve Nintendo. Par le passé, l'éditeur nous avait habitués à réaliser des jeux de qualité et uniquement à des hits mémorables... Mais les temps changent et, aujourd'hui, à côté d'un Zelda 64 extraordinaire, on trouve sous le label du géant nippon un titre aussi peu prestigieux que Cruis'n the World. Ça craint.

## AH, CES RICAINS !

C'est vrai, comment expliqueriez-vous que des Wargods, WWF Machins et autres Cruis'n U.S.A. passent un tel carton là-bas ? Le mauvais goût ? Pour sûr. Mais, du coup, on fournit aux intéressés ce qu'ils demandent, c'est bien là le travail des éditeurs qui ne sont pas trop regardant sur l'intérêt de leurs productions. Alors Nintendo passerait du côté obscur de la force ? On ne sait pas trop. Toujours est-il, qu'à moi, on m'avait appris que seuls les bons jeux pouvaient prétendre à une suite. Ah, non, je sais, ils veulent essayer de se rattraper en offrant 14 courses traversant les plus grandes capitales du monde (jeu : capitale de l'Australie ??) ainsi que des véhicules plus variés. La grande nouveauté réside dans le fait de pouvoir effectuer des figures avec sa caisse, genre sauts périlleux, vrilles, deux roues, etc. De ce qu'on en a vu, c'est... Mmm... Comment dire ? Très... particulier, justement. Certainement pas le soft qui relancera la machine chez nous, à la différence du fabuleux Zelda, même si Cruis'n the World est tout de même bien moins laid et sacré que son prédécesseur.



OCTOBRE 98



TUROK 2: SEEDS OF EVIL © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.  
 TURKOK: ® & © 1998, GBC, a subsidiary of Golden Books Family Entertainment. All rights reserved.  
 All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics Inc.  
 All rights reserved. Marketed by Acclaim. Distributed by Acclaim Distribution, Inc.  
 LICENSED BY NINTENDO/NINTENDO THE OFFICIAL SEAL.  
 NINTENDO 64 AND THE 3-D "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.  
 © 1998 NINTENDO OF AMERICA INC.



# ATLANTA 98

NINTENDO 64



EDITEUR : NINTENDO  
GENRE : COURSE  
DISPONIBILITE : FIN 98

De longues années après le F-Zero de la SNES et son inoubliable mode 7, voici venir une version N64 plus musclée. Gros plan sur un titre qui trace...

# F-ZERO X



Les décors semblent souvent dépouillés. Sans doute afin que le jeu conserve sa fluidité et sa vitesse.



■ Les habitués du vieux F-Zero ne seront pas dépayés avec cette nouvelle version. On retrouve, en effet, de nombreuses similitudes entre les deux titres. D'abord, certains circuits (comme Mute City) et certains véhicules (comme le Blue Falcon) réapparaissent ici. Trente voitures sont désormais disponibles. Chacune d'elles possède des caractéristiques différentes (poids, vitesse de pointe, accélération) et elles se révèlent plus ou moins difficiles à maîtriser. En ce qui concerne les circuits, il y en a vingt-quatre. Le mode tournoi est soumis à différents niveaux de difficultés, et les autres modes vous inviteront à vous entraîner seul sur un circuit (practice), à essayer de battre des temps (time attack) ou bien à jouer à quatre en même temps via écran splitté. Tournant à 60 images/seconde, F-Zero X s'avère d'une fluidité remarquable même lorsque tous les véhicules sont présents en même temps à l'écran. C'était indispensable pour ne pas décevoir les fans. En ce qui concerne les circuits, ils semblent ici beaucoup plus vicieux et torturés que sur 16 bits. Le relief est en effet géré et vous aurez parfois l'impression de vous essayer à de véritables montagnes russes avec loopings, voies aériennes et tout le tralala. F-Zero X, c'est une cartouche d'adrénaline pure. Un add-on sur DD64 est prévu (si cette extension sort finalement un jour...). Il vous permettrait de créer vos propres voitures et circuits. Bref, F-Zero X était un des jeux les plus speed de cet E3.



Une trentaine de véhicules, des circuits relookés, des pointes à plus de 1000 km/h...

**EDITEUR :** UBI SOFT  
**GENRE :** COURSE DE 4 ROUES  
**DISPONIBILITE :** SEPTEMBRE 98



ATLANTA 98

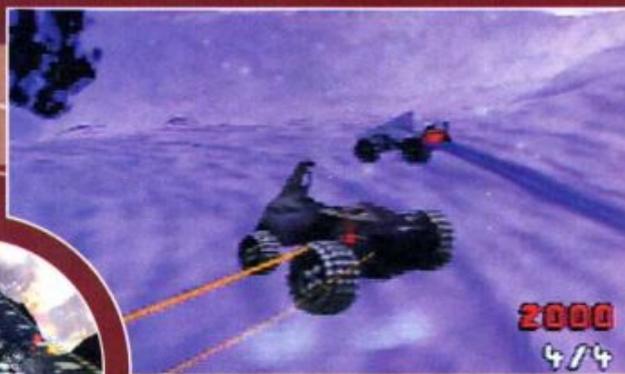


Vivid Image est un studio dont il vaudrait mieux retenir le nom. Après avoir conçu un moteur 3D d'une excellente qualité, S.C.A.R.S sera leur premier jeu tirant parti de cette technologie : rapide et beau, il risque de faire des émules.

# S.C.A.R.S



La version N64 est encore assez peu avancée, mais devrait être aussi rapide que la version PlayStation.



■ On leur devait déjà Street Racer, Vivid Image revient avec un nouveau titre de courses, qui pourrait faire parler de lui. Pour le moment finalisé seulement sur PlayStation (la version N64 vient à peine d'être commencée), S.C.A.R.S comporte tous les ingrédients du succès, à commencer par une réalisation très soignée. Les circuits sont vastes, bien pensés et variés, et le moteur tourne vite, quel que soit le nombre de concurrents à l'écran, avec des effets de transparence et des éclairages temps réel de qualité. Techniquement, on est dans le bon, et le gameplay devrait suivre...

## ANIMAL RACING

Dans S.C.A.R.S, tout tourne autour du chiffre 9 : 9 circuits, 9 armes, et 9 véhicules, tous inspirés de bêtes diverses comme le lion, la mante religieuse ou le rhino. Tous ont leurs propres caractéristiques, que vous pourrez changer grâce à l'expérience au cours du jeu : vitesse, accélération et adhérence. Chaque circuit peut être couru la nuit, le jour, à l'aube ou encore en miroir, et les tracés complexes, à base de raccourcis et autres pièges, sont pour une fois pris en compte par les véhicules CPU, ceux-ci pouvant changer de route aléatoirement ! Le mode multi-joueurs devrait monter à 4 en simultané sur PlayStation, sans aucun ralentissement, ce qui reste le gros point fort du jeu. S.C.A.R.S n'a rien de très original, mais il devrait coller une claque à ses concurrents directs.



Cette portion de circuit transparente est un des plus beaux passages du jeu.



Courses rapides, mode multi-joueurs, circuits travaillés et armes diverses : classique et efficace !