

# SEGA



**TV : SEGA DEBARQUE SUR TOUTES LES CHAINES**

**TOUT SUR LES CLUBS LOCAUX**

**ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD: DEUX JEUX EN UNE CARTOUCHE**

**VOS ASTUCES POUR PSYCHO FOX,**

**AZTEC ADVENTURE ET BLACK BELT**



## SOMMAIRE

P 2:	PLEIN ECRAN RESEAU CABLE
P 3:	SEGASERVICE
P 4:	INFINIMENT NOUVEAU Alex Kidd in Shinobi world
P 5:	DERNIERES CARTOUCHES Battle Out Run Golfmania World cup Italia 90
P 6:	SEGA ACTUALITE
P 7:	SEGASCOPE
P 8:	MEGA ASTUCES

## PLEIN ECRAN

Honneur au club pour ce **SEGANEWS** de rentrée, vous me demandiez plus d'infos: vous serez servis !

Découvrez l'émission de télévision parrainée par **SEGA**, ses nouveaux spots et jouez vous-même au publicitaire en participant à notre concours de slogans. Je vous dit tout sur la création d'un club



local, la nouvelle aventure d'Alex Kidd et tant d'autres choses que je me demande ce que vous faites encore à cette page !!!

**MAITRE SEGA**

## R E S E A U C A B L E

Malgré la sortie de la Megadrive, allez-vous continuer à sortir des nouveautés pour la console Master System ? D'autres éditeurs vont-ils prendre le relais ?

Isabelle Pilard

*Pas d'inquiétude à avoir, Isabelle! SEGA ne va pas vous laisser tomber. Nous allons bien-entendu continuer à développer de nombreux jeux sur la Master. Eswat, Columms ou encore Cyber Shinobi sont des titres qui verront le jour dans les prochains mois, et il seront suivis par beaucoup d'autres. De plus, il est vrai que d'autres éditeurs comme US Gold, Titus, Mirror Soft produisent déjà des cartouches pour console SEGA. Et je sais qu'ils vous préparent des surprises telles qu'"Indiana Jones", "Gauntlet", ou "Fire and*

*forget two". Vos Master System ont encore de beaux jours devant elles !*

**Maître SEGA**

Cher Maître,

J'aime bien les objets SEGA et je voudrais savoir si vous nous en proposerez de nouveaux.

Jilian REYGNER

*Eh bien, nous sommes justement en train de vous préparer une mini-boutique. Elles seront installées chez certains revendeurs. Je vous en dirai plus quand tout sera prêt. Vous y trouverez notamment des portes-clefs, des porte-monnaie, des badges à l'effigie de vos héros préférés, des posters...*

**Maître SEGA**

Pourquoi ne pas organiser des concours de scores entre Sega-Maniaques ?

Avec un jeu comme California Games, on aurait des compétitions passionnantes.

David PRINZ

*Vous êtes nombreux à nous réclamer de tels challenges. Aussi SEGA a décidé d'agir. Je ne peux pas tout vous dévoiler, mais je vous conseille d'être au maximum de votre forme au printemps prochain.*

**Maître SEGA**



## SEGA SERVICE



*Vive les clubs locaux!!*

Parce que l'union fait la force, un peu partout en France des SegaManiaques se regroupent pour former des clubs locaux. On y échange des astuces, des cartouches, on s'y informe, on joue...

Si vous aussi, vous êtes tenté par la formule, sachez que SEGA peut vous aider à animer votre club pour en faire un véritable porte - parole du Sega Club National. Outre une information permanente, SEGA vous fournira l'indispensable "Kit - Club", qui comprend tout le matériel dont vous aurez besoin pour représenter SEGA : prospectus, papier à en - tête personnalisé, autocollants, livrets astuces, livrets de scores, posters, catalogues et même un superbe agenda pour préparer vos réunions.

Attendez, ce n'est pas tout !

SEGA prépare une feuille d'information mensuelle exclusivement destinée à ces antennes régionales. Pour être homologué par SEGA, votre club devra tout d'abord remplir les deux conditions suivantes : être présidé par un membre du Sega Club National et réunir au moins quatre personnes. Mais il faut surtout faire preuve d'une SegaPassion sincère et de beaucoup d'imagination.

**Maître SEGA vous fait confiance!**

Envoyez votre demande de création à : **SEGA CLUB**  
**CEDEX 2797**  
**99279 PARIS CONCOURS**

et vous recevrez un dossier d'inscription. C'est tout ! Bienvenue au club !

### **...ET TOUJOURS LE MINITEL SEGA**

Fidèle au poste, toujours prêt, n'oubliez pas votre 3615 préféré.  
Il vous dira tout ce que vous voulez savoir sur SEGA et vous branchera sur le Maître. Privilèges, privilèges...



# INFINIMENT NOUVEAU

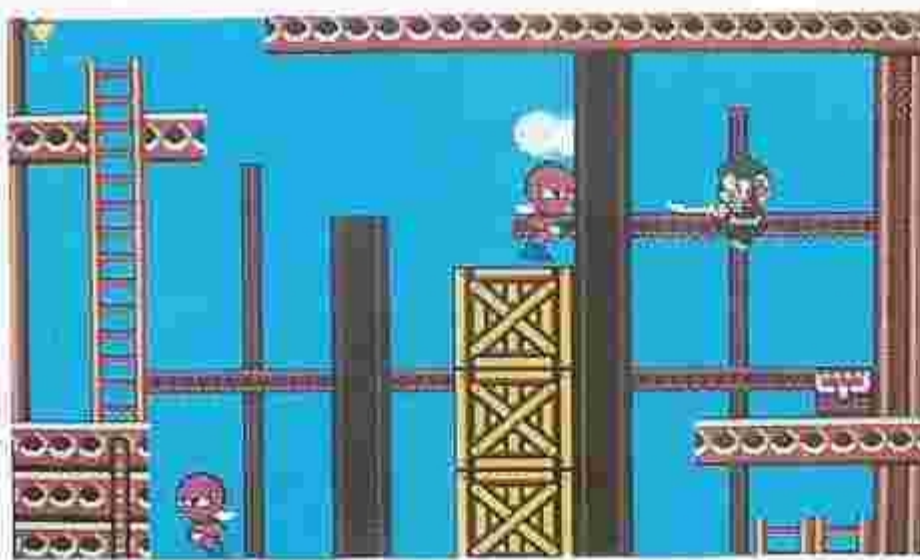
## LE JEU DU MOIS

### ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD



Cette nouvelle aventure du petit Alex n'est pas simplement le jeu du mois; c'est également la rencontre de l'année. La rencontre explosive entre un minuscule héros plein de drôlerie et le monde impitoyable des arts martiaux. Alex Kidd, Shinobi : deux cartouches SEGA en une seule ! Votre console ne va pas en revenir...

Sacré bonhomme que cet Alex Kidd. Après nous avoir fait découvrir le royaume de Radactian et avoir combattu l'immonde Janken le Grand dans sa première aventure, il était revenu une première fois avec une mission pour le moins poétique : rendre à la constellation du Bélier les étoiles qui lui faisaient défaut. Avec "Alex Kidd in High - Tech World", son troisième épisode, le petit personnage aux grandes oreilles semblait avoir enfin fini sa quête. Il n'en est rien. Le voilà aujourd'hui sur les traces de sa fiancée (car lui aussi...) dans un décor qui vous rappellera certainement quelque chose. Notre briseur de pierres de la planète Aries doit ici remplir une mission que les SegaFans connaissent bien : celle du courageux Jo Musachi dont la cartouche "Shinobi" est un must SEGA.



Voici l'histoire. En plein coeur de l'été, au beau milieu d'une nature verdoyante et sereine (!), Alex se remet de ses aventures précédentes en compagnie de l'élue de

son coeur lorsque soudain, tout bascule : un ninja noir venu du ciel capture la petite amie d'Alex, puis s'en retourne sans plus d'explication. Un orage éclate, Alex aussi, il est effondré. Mais une âme bienveillante vient à son secours, le dote de nouveaux pouvoirs et l'affranchit quant à l'identité du ravisseur. C'est reparti pour un tour ! En route petit bonhomme...



Au premier tableau, il convient de prendre son temps, afin de bien maîtriser ses aptitudes aux combats les plus variés. Car s'il manie (depuis peu) le sabre de façon classique, sa façon de sauter est elle très singulière. Il utilise l'élan de son saut pour rebondir et en doubler l'effet. Ce n'est pas tout. Alex peut tourner autour de n'importe quel axe, horizontal ou vertical (un lampadaire ou une barre transversale feront l'affaire), il prend alors de la vitesse et se propulse ensuite, tel un boulet de canon, sur des ennemis ou des obstacles destructibles. Même si la durée importe peu dans la réussite de la mission, vos nerfs apprécieront ce gain de temps. Enfin, il peut sans artifice gravir deux murs lorsque ceux-ci sont assez rapprochés. Question de rythme !

La quête du petit homme comporte quatre grandes étapes morcellées en phases alternant combat et stratégie.

De nombreux labyrinthes verticaux vous obligeront à réfléchir avant de foncer dans le tas. Fort heureusement, de vils ninjas aux intentions malveillantes se chargeront de vous rappeler que vous n'êtes pas invité à un séminaire de réflexion. Lambins s'abstenir.

En matière de décor, la plus grande diversité est au programme. Tout débute dans les rues d'une ville mal famée : elles vous mèneront sur des quais guère mieux fréquentés, dans un bateau - labyrinthe, une mer infestée de requins, des chutes d'eau, des grottes, des sous - terrains, la routine quoi !

Plus qu'un clin d'oeil aux deux héros, il s'agit d'un véritable mariage entre l'humour des aventures d'Alex Kidd et le rythme soutenu des combats de Jo Musachi. Comme son Sega - cousin Jo, Alex n'en finit pas d'affronter des experts en toutes sortes d'arts martiaux, regroupés en bandes. Un petit conseil : méfiez-vous en ! Au premier abord il vous feront marrer, car il faut avouer que leur apparence, comme leurs réactions, n'ont rien de très sérieux.

Que penser, en effet, d'un soi - disant "chef de bande" qui se transforme en demi - portion quand on lui fait trop mal ? Doit - on trembler devant une escadrille de bébés hélicoptères ou une avalanche de grains de riz ? Il n'empêche. N'oubliez jamais que le monde de Shinobi se cache derrière ce décor de cartoon, et les plus amusants de vos adversaires ne sont pas toujours les moins dangereux. Rira bien qui rira le dernier...

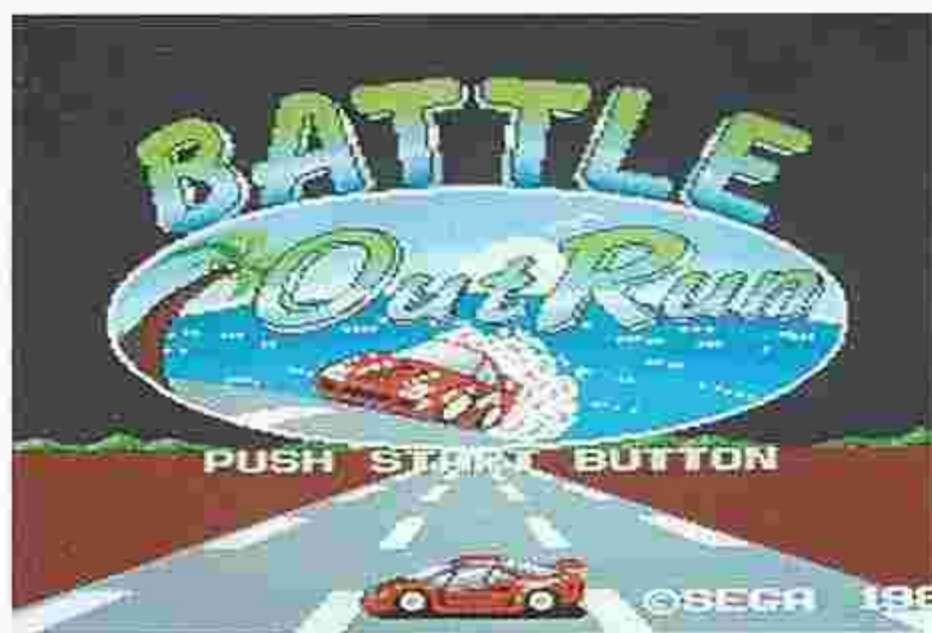




## DERNIERES CARTOUCHES

### BATTLE OUT RUN

Passons rapidement sur l'origine de cette poursuite qui vous fera faire des excès de vitesse : Vous devez poursuivre et capturer les 8 patrons de la mafia les plus rapides et les plus méchants. Attachez votre ceinture et cramponnez-vous. Vous devez absolument les attraper. Les rattraper devrais-je dire, car ils filent à toute berzingue dans une voiture plutôt nerveuse. De votre côté, vous n'avez pas à vous plaindre. Le bolide que SEGA vous met entre les mains peut tout faire. Au cours de votre longue course, vous pourrez améliorer à loisir sa carosse-



rie, ses pneus, son moteur et son châssis. En cas de nécessité, vous pouvez vous-même ajouter un peu de supercarburant à la "nitro", histoire de faire une pointe. Mais il faudra payer pour chacune de ces transformations. Alors ne dépensez pas à tort et à travers. Battle Out - Run compte 9 niveaux de jeu correspondant à autant de villes américaines, de paysages différents à découvrir, mais aussi d'adversaires de la route. Alors, le tourisme ; ce sera pour un autre jour !

### GOLFAMANIA

Changement de décor. Ce jeu vous fait troquer votre panoplie d'aventurier pour une tenue plus élégante et sportive de golfeur professionnel. Le terme de professionnel n'est pas exagéré. Golfmania est une simulation de grande qualité, vivante et très technique. On y joue seul, à deux, trois et même quatre joueurs, selon le type de compétition sélectionné. Tout est possible. Le jeu s'adapte aux capacités de chacun. A chaque coup, votre écran indique la distance à parcourir, la force et le sens du vent, le type de club nécessaire, ceux



dont vous disposez etc. Vous indiquez le point d'impact sur la balle et la force de votre swing et c'est parti. La balle monte, monte, redescend, tombe, roule encore quelques mètres. Lorsqu'elle se stabilise enfin, l'écran change et la vue d'avion devient gros plan. Tout se déroule comme si vous suiviez le golf à la télévision, il y a des caméras partout et rien ne vous échappe. On peut y jouer des heures entières. Alors 9 ou 18 trous ?

### WORLD CUP ITALIA 90

Directement inspiré de l'actualité sportive de l'année, World Cup Italia 90 est le dernier grand jeu de football signé SEGA. Il se pratique seul ou à deux. Seul, vous pouvez choisir un match d'entraînement, vous attaquer à la coupe du monde ou bien participer à une épreuve de penalties. Pour le premier, l'écran vous présente une vue aérienne du terrain (comme dans Tennis Ace), tandis que les tirs de penalties sont en vue de face (comme dans World soccer), le spectacle est donc varié. Le choix de votre équipe sera un vrai



dilemme, car tout comme dans la vraie coupe, trente équipes sont en lice ! Ici, elles ont, outre des couleurs différentes, des caractéristiques qui leur sont propres : rapidité, force d'attaque, force de défense... Autant de paramètres qui garantissent la grande diversité de cette cartouche.

(à paraître)



# SEGA ACTUALITE

## Presse, Jeux TV, Pub... SEGA fait sa rentrée sur tous les fronts!

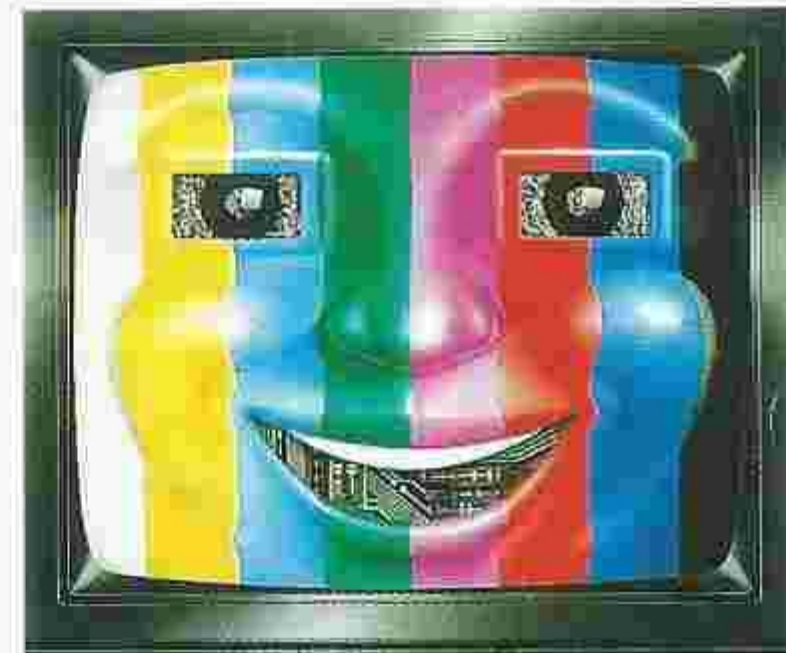
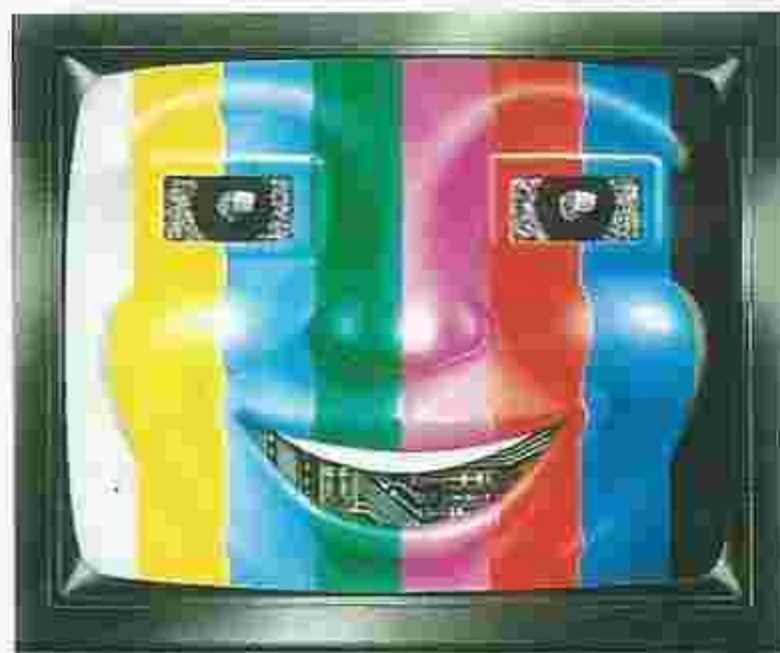
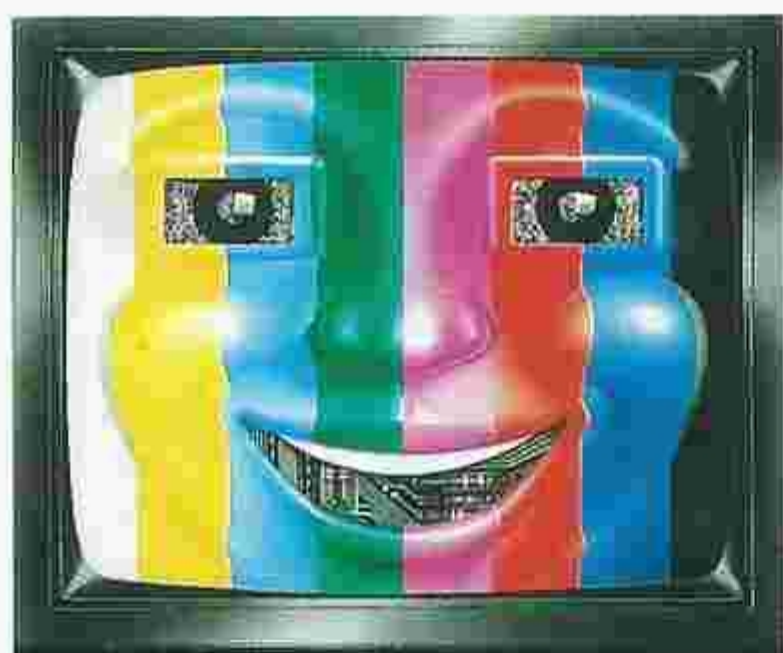


### Soirée Sushi: La MEGADRIVE livrée toute crue aux journalistes!

Les Sushis, vous connaissez ? Spécialités purement japonaises, ces petites bouchées de riz couvertes de poisson cru se mangent sans faim. C'est aussi l'aliment idéal du SegaJoueur qui désire garder les mains libres tout en prenant des forces. Le 19 juin dernier, SEGA organisait une "soirée - sushi" en l'honneur de sa dernière petite merveille : la MEGADRIVE. Des journalistes de la presse et de la télévision étaient venus pour la mettre à l'épreuve avant de vous informer. Une dizaine de consoles ont ainsi animé le très vieil hôtel de Sully (à Paris) pendant toute la soirée, tandis qu'autour des joueurs se déroulaient de véritables combats de Kendoka. Il y avait même des trampolinistes! Une soirée pleine de rebondissements pour une console explosive !

## SEGA prête 300 consoles et en fait gagner 10 !

A partir du 3 octobre prochain, tout le monde pourra essayer à domicile et gratuitement une Master System SEGA pendant un week - end. Il suffira pour cela de guetter le petit écran, les trois premiers mercredis d'octobre. Des spots SEGA y donneront un numéro de téléphone ; les consoles seront pour les plus rapides à appeler. Les autres participeront à un tirage au sort leur donnant une chance d'en gagner une. Pas mal non plus. 1 000 bons de réduction sur l'achat d'une console seront également mis en jeu. Parlez - en à vos amis...



"Et toi . . . Oui ! Ecoute, c'est sympa. . . SEGA te prête une console pour le week - end. . . Appelle vite le (1) 30. 89. 10. 00"



## parrainage et pub TV : SEGA, c'est... show



Dès la rentrée, SEGA démarre très fort en parrainant une émission TV: Le Chevalier du Labyrinthe sur A2.

Ca ressemble à s'y méprendre à une aventure de Wonder Boy avec son équipe de 4 joueurs composée d'un chevalier et de 3 conseillers. Le héros, pour une fois, ne doit ni combattre un dragon tyrannique, ni récupérer sa belle. L'enjeu est une montagne... de consoles Master System ! Perdu dans un labyrinthe Segaien, le trésor est la dernière étape d'un périple parsemé d'embûches et d'énigmes.



Malheureusement, le chevalier n'a pas tous ses moyens: un casque hermétique le rend aveugle et c'est alors qu'interviennent les conseillers. Ils lui servent de guide et le remplaceront chacun leur tour en cas d'échec. Comme dans vos jeux préférés, l'imagination est au rendez-vous: la dernière énigme une fois résolue, une épée magique permettra au chevalier de pourfendre le rocher sacré cachant le trésor. Et, c'est tous les mercredis de 16h30 à 17h00.

A ne pas manquer.



### Et toujours la pub...

Le petit téléviseur avide qui vous suppliait: "Sois sympa, branche - moi sur une SEGA!", vous ne l'avez pas oublié ? Qu'importe, SEGA revient en force avec 300 spots qui seront diffusés durant les quatre derniers mois de l'année. Sur TOUTES les chaînes. A partir de fin octobre, certains spots présenteront à l'image des couples de SEGA HITS, destinés à montrer combien le catalogue SEGA est varié. Jugez plutôt: Golden Axe et California Games, Double Dragon et Operation Wolf, ou encore Wonder Boy 3 et Tennis Ace !

## Jouez les publicitaires avec SEGA !

SEGA vous lance un défi: trouvez-lui un slogan publicitaire. Chiche ? Allez, au boulot ! Prenez votre temps ! Aucun dragon ne vous presse, pas plus que de ninja en fuite. En revanche, soyez inventif et bref: le slogan, une phrase, ne doit pas

dépasser 15 mots. Il sera soumis à un jury composé de Sega-Maniaques membres du Club tirés au sort et d'une agence de publicité, une vraie !

Envoyez vos propositions à:  
"Maître SEGA / VIRGIN LOISIRS

8-10, rue Barbette 75003 PARIS et bonne chance !

Les trois gagnants se verront attribuer une SegaSurprise !

**Maître SEGA**

## SEGA - S C O P E

**Rien de plus facile pour le SEGANNEWS que de mettre en contact deux SegaManiaques isolés. Mais, pour être certain de trouver le compagnon (ou la compagne) de jeu idéal(e), n'oubliez pas de nous indiquer, non seulement vos noms et adresse, mais aussi votre âge.**

\* Segalivier cherche à correspondre avec d'autres SegaManiaques pour créer un club ou échanger des cartouches

**Olivier TEKOUTCHEF**  
39, rue Roger Salengro  
33 110 Le Bouscat

\* J'aimerais trouver un correspondant sur la région niçoise...

**Anthony PICCIONE**  
25, chemin du Château  
Saint-Pierre l'Ariane  
06 000 Nice

\* Cher Maître, j'adore ton journal mais ne connais aucun autre membre du club. Peux - tu me trouver un correspondant ? Voici mes coordonnées:

**Antoine BRINQUIN**  
10, Kap Uhellà  
29 470 Plougastel





# MEGA ASTUCES

**Bravo les SegaAstucieux, vous êtes toujours aussi nombreux à répondre à l'appel de Maître SEGA. Nous avons fait le tri et sélectionné trois jeux parmi les plus cités.**

**Continuez, on en veut encore et encore...**



## AZTEC ADVENTURE

Pas facile de trouver le chemin du paradis "aztec". La jungle est peuplée de dangers. Onze tableaux, quelques mercenaires et de précieuses bombes ne suffisent pas toujours. Voici quelques conseils.

**Maître SEGA**

Le premier nous vient d'un petit étourdi qui nous communique son prénom, mais oublie son nom:

*... Pour obtenir le "test-son" de ce jeu et choisir parmi 7 musiques différentes celle qui vous plaît, appuyez sur le bouton 1 lors de la présentation. Puis, lorsque Nino et ses 3 ennemis apparaissent, tournez votre manette dans le sens des aiguilles d'une montre.*

**Jérôme**

*... Cher Maître, j'ai trouvé le moyen d'obtenir le select round. Au début, lorsque la carte ne s'est pas encore déroulée, pousser 5 fois la manette vers le haut. Ensuite, dès que Nino lance l'argent, pousser à nouveau le*

*control - stick, mais vers la droite cette fois et 3 fois de suite. Enfin, pendant que les personnages marchent: l'actionner de nouveau, une fois vers la gauche, puis une fois vers le bas. Vous pourrez ainsi choisir votre round.*

**Sébastien GOUCHAULT**

*... Il y a 11 chefs dans ce jeu. Du sixième au dixième, il n'y a pas de grande difficulté, car ils se ressemblent et se tuent de la même façon. Mais la onzième étape est complètement différente. N'hésitez pas à vous diriger vers les bulles: elles vous donneront plus d'énergie. Pour tuer le chef, il faut attendre que sa tête soit près de vous; c'est alors que vous pourrez le frapper mortellement.*

**Patrice GIBELIN**

## PSYCHO FOX

Le petit renard fou et son oiseau pilote se battent comme des diables contre des personnages sortis tout droit d'un dessin animé ou d'un asile ! Ils gravissent toutes sortes de marches au cours de leur voyage; il leur arrive aussi d'utiliser de petits trampolines pour aller plus haut. Mais certains semblent ne mener nulle part...

**Maître SEGA**

*... Cela se passe vers la fin du premier round (troisième stage exactement). Arrivé au dernier trampoline, il faut*

*lâcher Bird-Fly. Et cela, dès que vous touchez, c'est important. Vous verrez alors le ciel s'ouvrir. Si vous répétez cette action deux fois encore, vous découvrirez l'entrée d'un monde caché. Il mène directement au cinquième round.*

**Gaëtan BOUVERET**

## BLACK BELT

En dépit de votre ceinture noire, vous n'en menez pas large. Plus vous vous rapprochez de la belle Kyoko et de son ravisseur, plus les combats s'intensifient. Votre dernier adversaire s'appelle Wang et semble aussi fort que vous. Mais il a un point faible...

**Maître SEGA**

*... Si vous réussissez à battre le boss n°5, Rita, vous passez directement au combat avec Wang. Il n'a qu'un point faible: quand on saute vers lui, il recule ! Une fois près de lui, ne le lâchez plus et frappez - le à la tête en effectuant de tous petits bonds.*

**Fabien SAVELLI**

