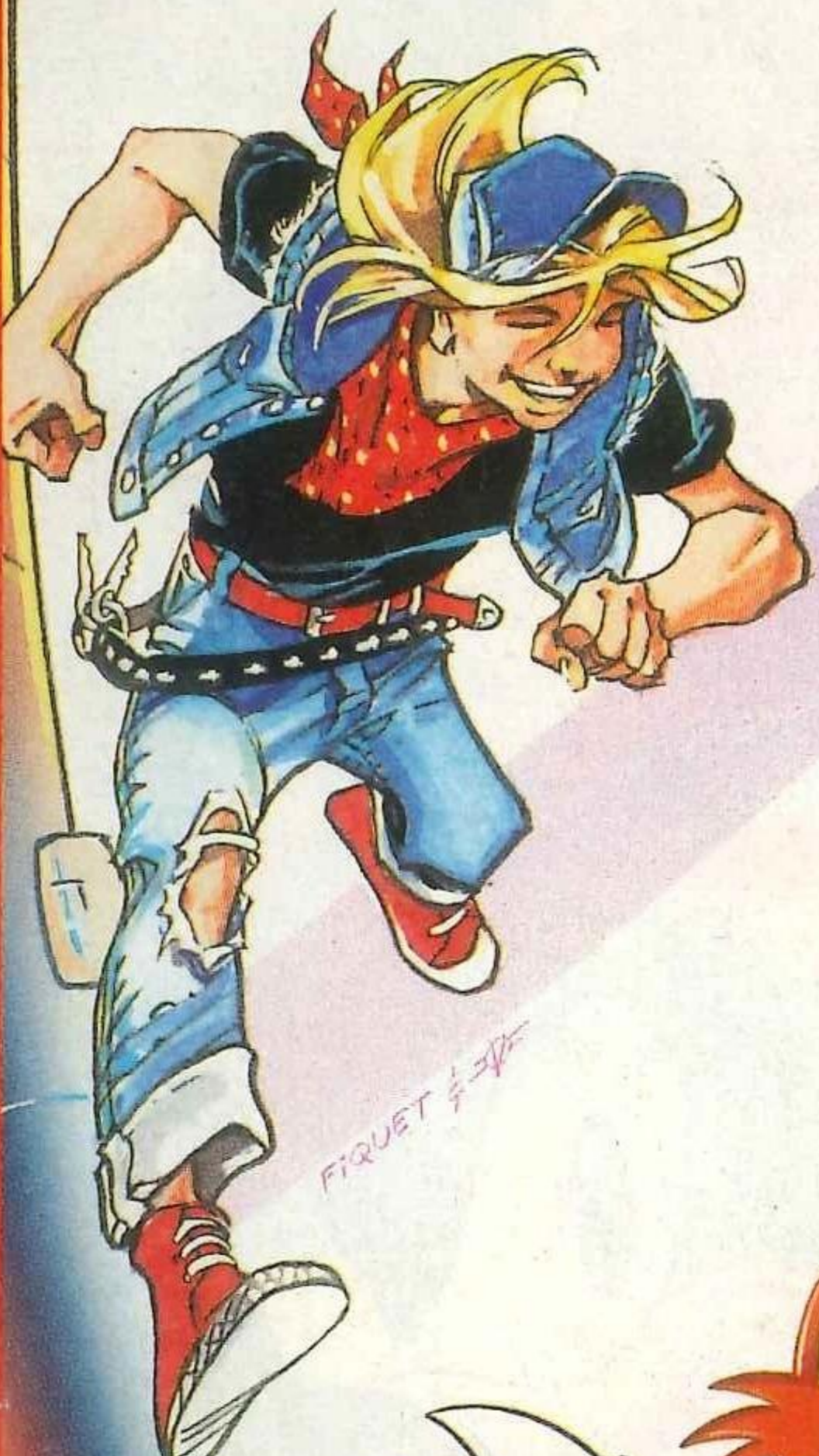


N°2 COLLECTION PLAYER ONE POCKET

SONIC 2



FIQUET 1/2/92



FRAYER
POCKET



SONIC MÉDIA SYSTEME

Histoire de Sonic	4-5
Le jeu à deux	6-7
Emerald Hill Zone	8-10
Metropolis Zone	11-13
Hill Top Zone	14-16
The Mystic Cave	17-19
Oil Ocean Zone	20-22
Casino Night Zone	23-25
Aquatic Ruin	26-28
Chemical Plant	29-31
Sky Chase Zone	32-34
Wing Fortress Zone	35-37
Death Egg Zone	38-41
Special Stage	42-43
Sonic en mouvement	44-47

Dossier réalisé avec ferveur par Chris et Crevette.

Sonic 2 © est un jeu copyright SEGA.

Les images et les illustrations composants ce supplément sont © SEGA, sauf couverture : O. Vatine, O. Fiquet.

Player One Pocket n° 2 est édité par Média Système édition : 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex. Tout droit de reproductions interdit dans tous pays.

Sega et Sonic 2 sont des marques déposées par SEGA Enterprise Ltd © 1992.

AVERTISSEMENT :

Ce Booklet a été réalisé à partir d'une préversion de Sonic 2. Il se peut que la version finale commercialisée soit un peu différente de celle que nous vous présentons, notamment dans l'ordre des tableaux et dans le jeu à deux.

HISTOIRE DE SONIC



Voici deux ans que Sonic est apparu dans le paysage des jeux vidéo... Avec l'arrivée de Sonic 2, profitons-en pour faire un petit tour d'horizon.

Sonic est né en 1990. Cela faisait déjà plusieurs années que Sega cherchait à façonner un héros pour servir d'emblème à la marque. Et comme les shinobis, Alex Kidd et autres Wonderboy n'étaient pas assez universels pour atteindre ce but, une équipe s'est mobilisée pendant deux ans pour concevoir la

future star, ainsi que le jeu dans lequel elle allait évoluer. C'est, donc, après cette longue période de gestation que le petit hérisson bleu a vu le jour.



Sonic 2, sur Master System.

D'abord sur Megadrive, puis sur Master System, et enfin sur Game Gear. À signaler que la première apparition de Sonic n'est pas sur Megadrive, mais dans la borne d'arcade Rad Mobile (une sublime simulation de course automobile) dans laquelle il se balance nonchalamment, suspendu au rétroviseur !

VITESSE SUPERSONIC

La première réaction que déclenche Sonic lorsqu'on le découvre sur Megadrive, c'est la surprise face à l'incroyable vitesse que peut atteindre ce petit hérisson ! De ressorts en catapultes, Sonic passe véritablement le... mur du son ! Et dans Sonic 2, cet effet de vitesse est surmultiplié, il arrive même que l'écran n'arrive plus à afficher les images assez rapidement ! En dehors de cela, on trouve plein d'astuces inédites, nettement plus sophistiquées que sur le premier. Par contre, le style de jeu, lui, n'a pas bougé d'un iota. Action très rapide, avec

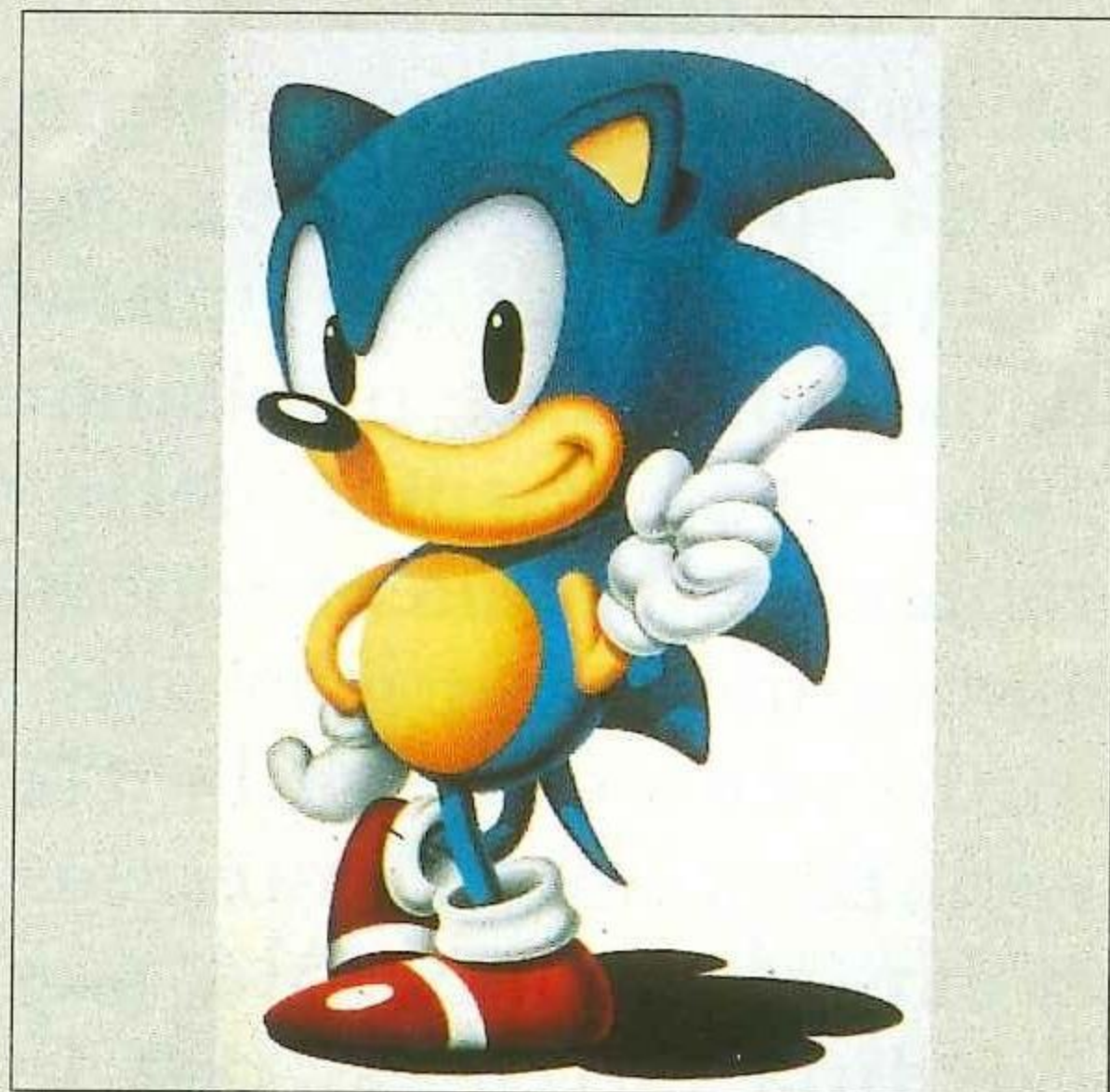


Le premier Sonic, sur Megadrive.



Le premier Sonic, sur Master System.

peu d'ennemis, et des pièges qui surgissent brusquement devant vous, alors que vous étiez pleinement grisé par la vitesse... Après le fast-food, Sega a inventé le fast-play !



ON SE FAIT UN PETIT SONIC TOUS LES DEUX ?

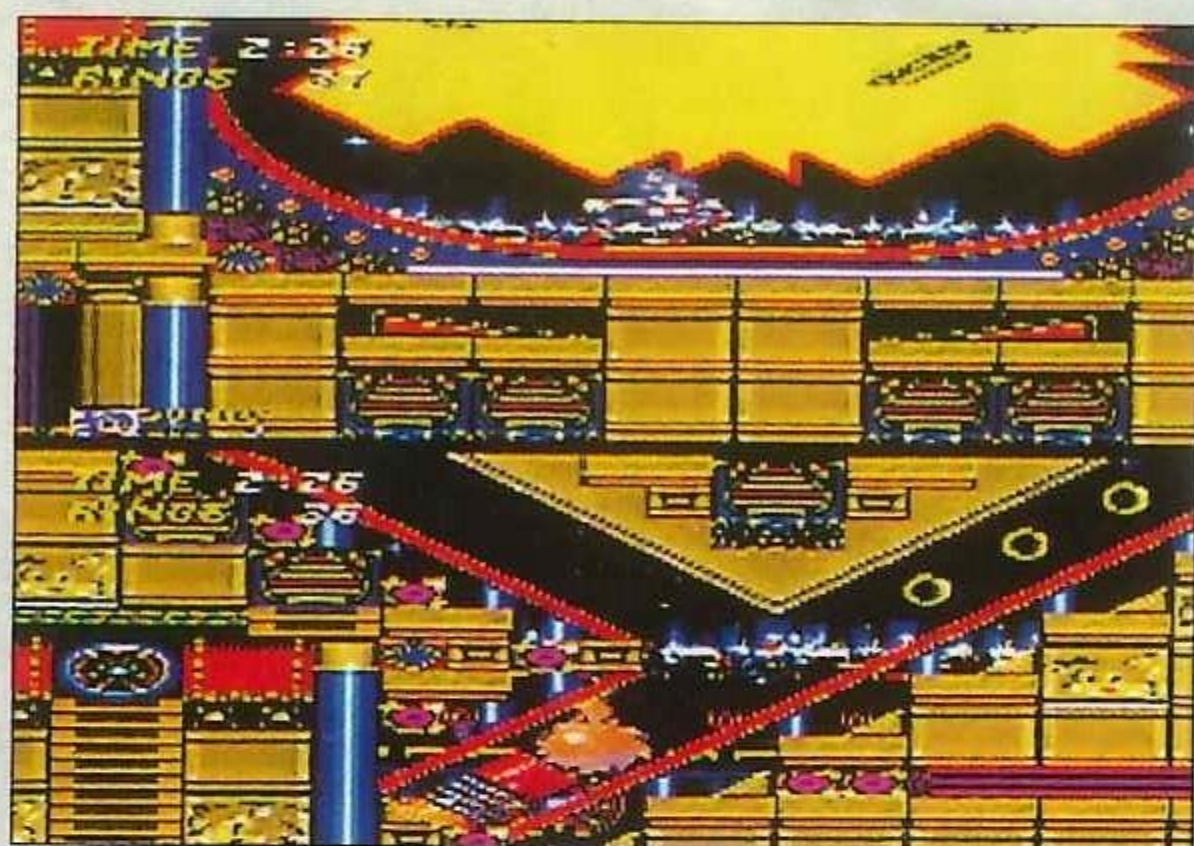


La grande nouveauté de Sonic, c'est d'offrir un mode deux joueurs... Était-ce bien nécessaire ?

Dans la version fournie par Sega pour réaliser ce *Player Pocket*, le mode deux joueurs se présentait sous deux formes différentes. La première repose sur le mode de jeux normal, sauf que Tails (le renard à deux queues) n'est plus contrôlé par l'ordinateur mais par le

deuxième joueur. Si cela peut paraître rigolo au premier abord, on s'aperçoit vite que de nombreux problèmes rendent cette solution assez peu pratique.





Tout d'abord, Sonic étant prioritaire, le joueur qui contrôle Tails est donc extrêmement limité. Dès que Sonic prend de l'avance, Tails disparaît de l'écran, et il est impossible de le faire réapparaître tant que Sonic ne s'arrête pas quelques secondes ! Et, comme dans le jeu tout est fait pour que Sonic prenne de la vitesse, on ne joue que très peu avec Tails ! Il ne reste donc que le mode « vs » pour tenter de jouer à deux. Celui-ci fonctionne sur le principe de l'écran splitté (l'écran est séparé

en deux parties). C'est la solution idéale, malheureusement les images sont complètement écrasées et cela clignote du fait de l'astuce technique utilisée (pour les connaisseurs, précisons qu'il s'agit d'un mode entrelacé habituellement utilisé sur les ordinateurs pour augmenter la

RESULT			
EMERALD HILL ZONE * 1 *			
	1P	2P	WINS
SCORE	799	499	1P
TIME	1:16:13	1:39:27	1P
RING	59	3	1P
TOTAL RING	62	33	1P
ITEM BOX	4	1	1P
TOTAL *	5 : 0		
1P WINS			

Après la ligne d'arrivée, une fiche compare vos deux résultats.

résolution graphique). De plus, un trop grand nombre de ralentissements viennent perturber l'action. Et pour finir, on ne peut s'opposer que sur quatre levels ! Bref, le mode deux joueurs de Sonic 2 n'était vraiment pas réussi sur la version qui nous a été prêtée (qui n'était pas une version finale du commerce). Donc, nous préférons ne pas nous étendre là-dessus, en attendant la version définitive.



EMERALD HILL ZONE



Le premier niveau de ce nouveau Sonic ressemble étrangement à la Green Hill Zone de Sonic 1. On y retrouve les mêmes grands huit (ces cercles où vous retrouvez la tête en bas), les mêmes décors « carrelés ». La mer constitue encore l'arrière-plan du paysage et même les ennemis conservent toujours, pour la plupart, un indéniable air de famille.

Voilà une manière de faire, subtile transition, qui nous permet de passer sans douleur d'une version à l'autre. Mais cette Emerald Hill Zone apporte tout de même son lot de nouveau-

tés. Les meilleurs exemples que l'on puisse donner sont ces passages de folie que constituent le pont vrillé, qui vous fait tourner



Un passage pas si secret.



Dans un grand huit, un grand zéro en fait, Sonic semble défier la gravité.



L'effet de transparence, avec la cascade, est assez cool, non ?



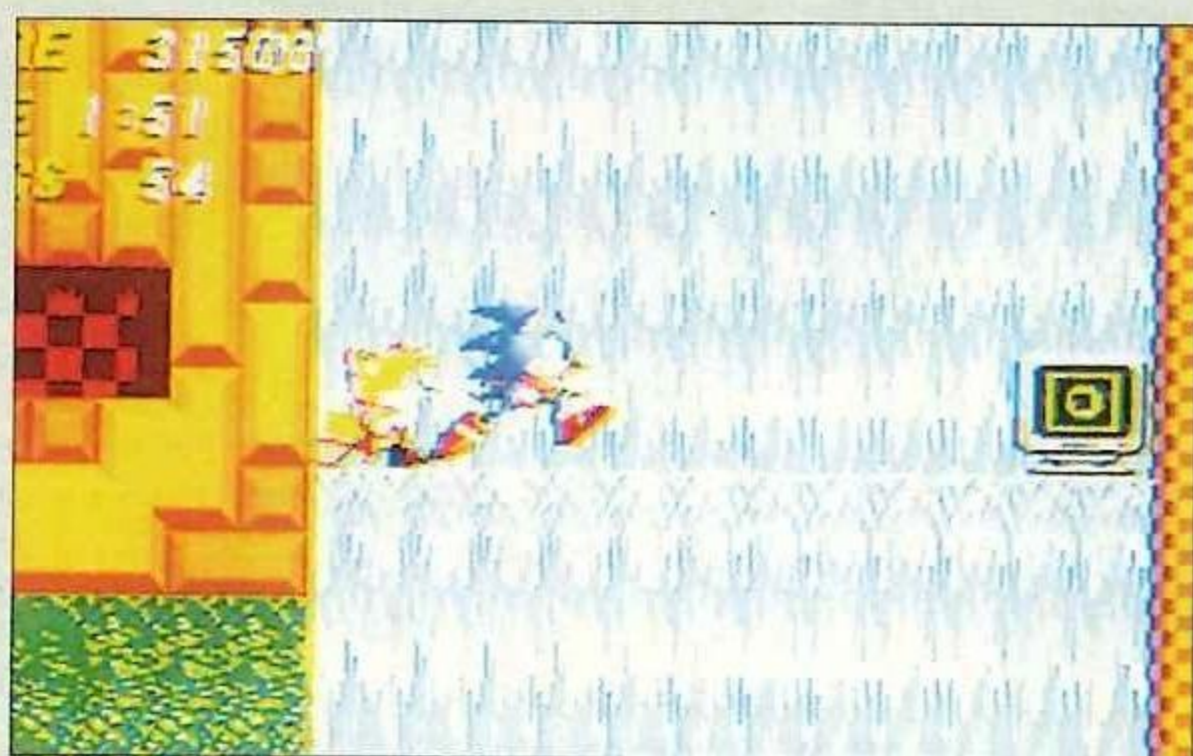
Les poissons ne constituent qu'un danger mineur. Mais un danger quand même.



Pour accéder à des endroits comme celui-ci, il vous faudra souvent faire preuve d'astuce.



Voici le pont vrillé dans sa totalité. Vous en ressortirez la tête à l'envers.



Un passage secret un peu moins facile à découvrir.

dans tous les sens ; les tremplins aussi, qui vous balancent de magistrale façon dans les airs et vous font rebondir de ressorts en ressorts dans un ballet aérien des plus réussis.



Le boss, en voiture.

Comme c'était le cas dans Sonic 1, et comme le conseille la logique, cette première zone est la plus facile. Alors, vous avez intérêt à amasser le maximum d'anneaux (au bout



Ptoing ! Le ressort vous projette dans le ciel.



L'un après l'autre, Sonic et Tails se piquent les fesses.

de 100 vous gagnez une vie) en prévision des stages suivants qui sont, soyez-en persuadé, beaucoup moins simples. Enfin pas tant que ça, mais un peu quand même.

LES ENNEMIS



L'abeille.



Le poisson.



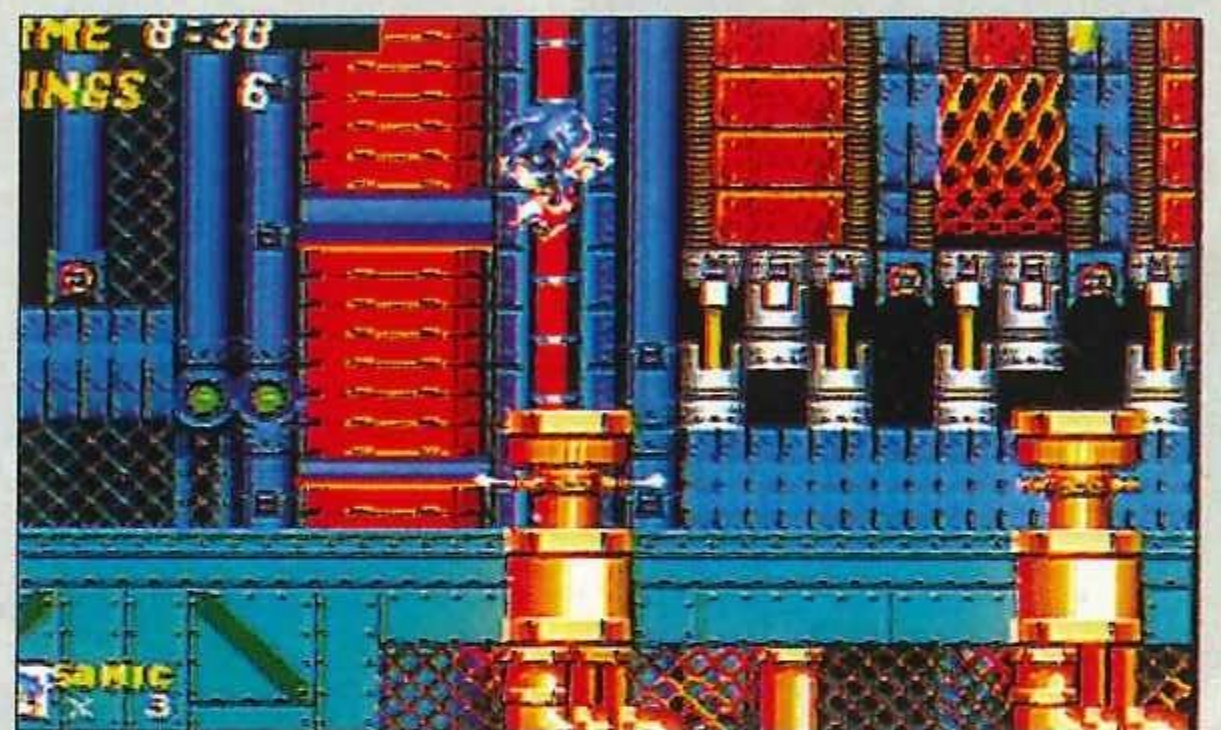
Le singe

METROPOLIS ZONE

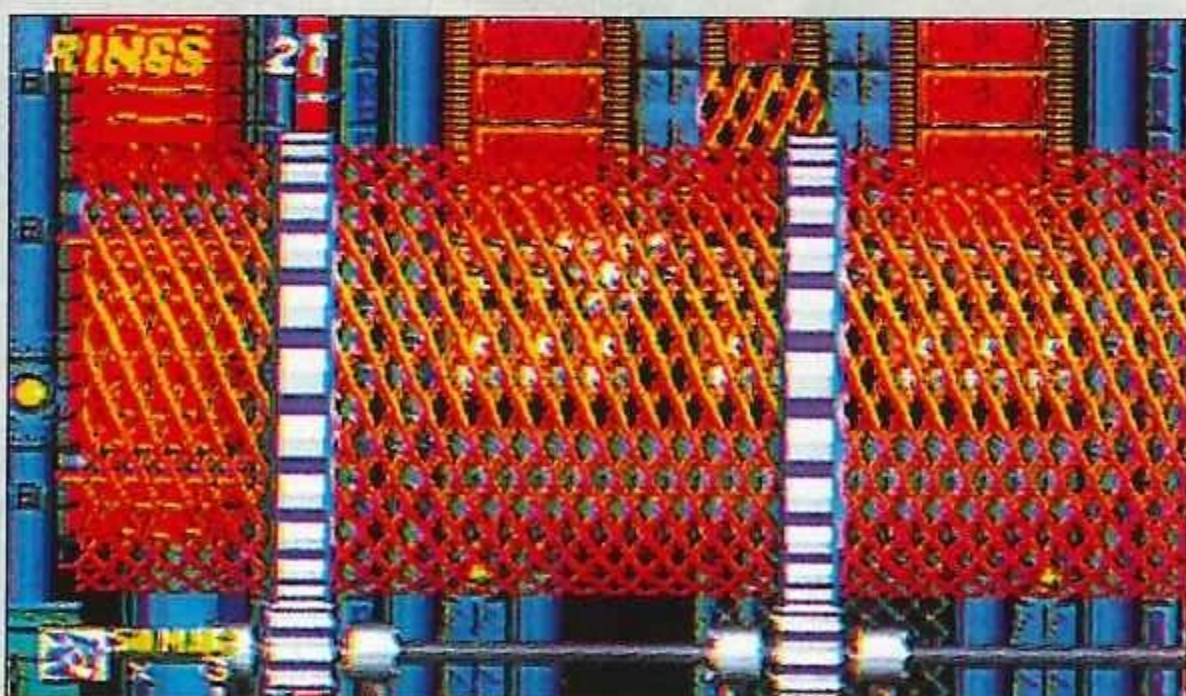


Comme son nom l'indique, on y retrouve l'univers du film de Fritz Lang, en y ajoutant un arrière-goût des *Temps modernes* de Charlie Chaplin. Engrenages gigantesques, tuyauteries suintantes, haut fourneaux, ce level est une vraie mise en scène de la révolution industrielle ! C'est dans cet environnement austère que notre

pauvre Sonic doit se frayer un chemin. Il va même apprendre à visser des boulons, déclencher des mécanismes, et éviter de tomber dans les grandes



Les pistons vous propulsent en l'air, dans un jet de vapeur.



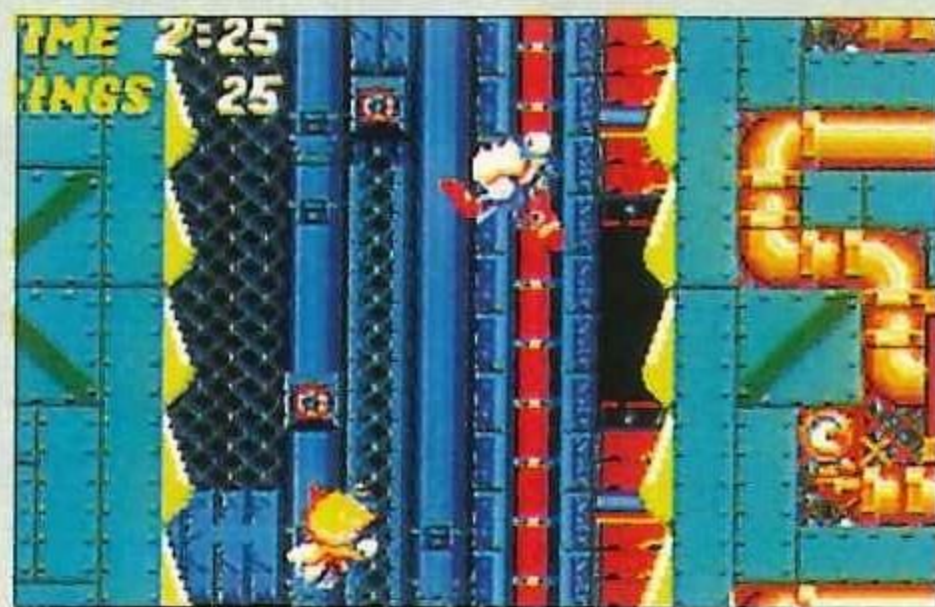
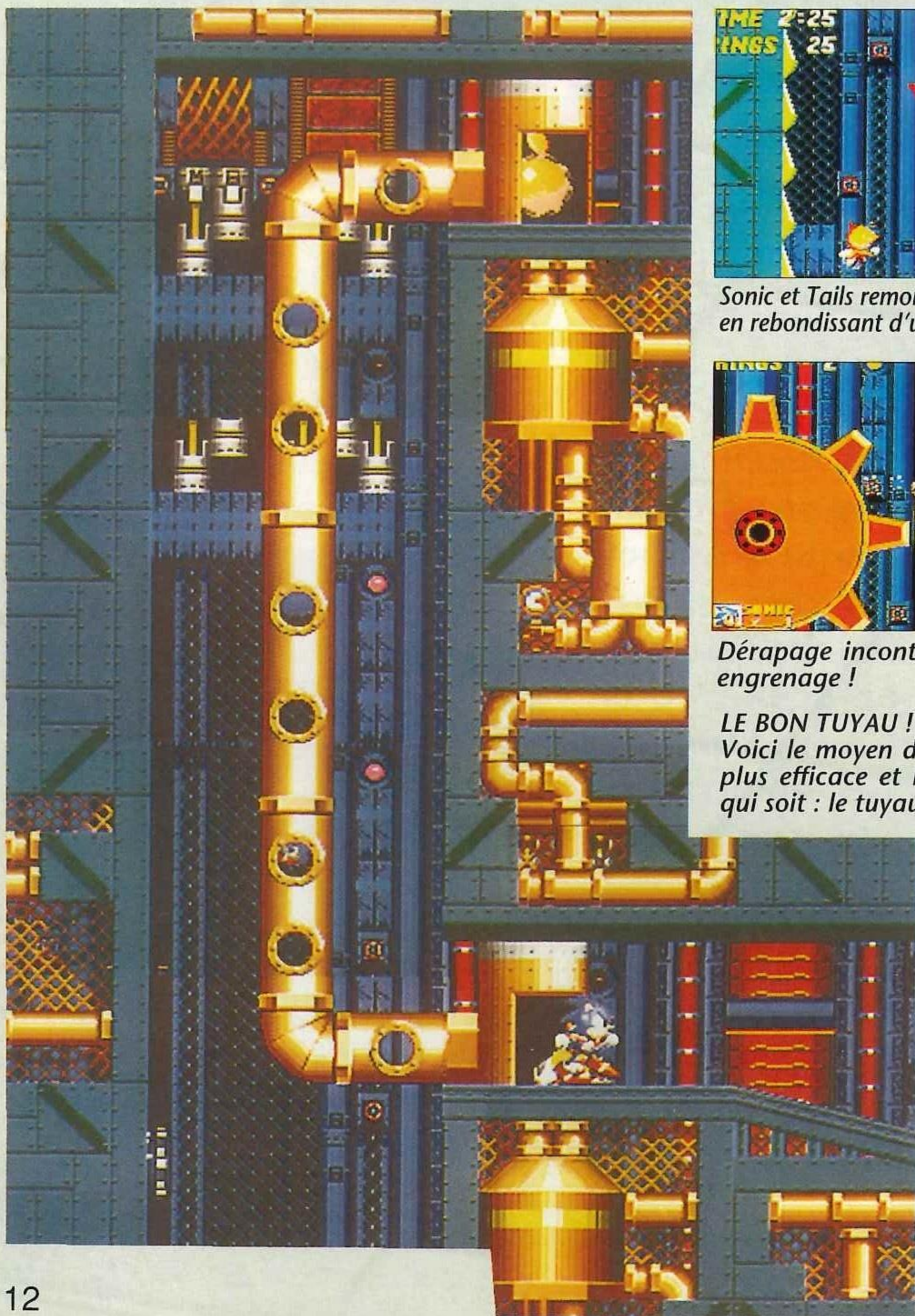
Cette sorte de tourniquet à l'horizontal est fascinant !

cuves d'acier en fusion. Le plus impressionnant est, sans conteste, les énormes tuyaux qui vous propulsent à la vitesse de la lumière. Grâce à ce moyen de

METROPOLIS ZONE

transport efficace, vous voyagez d'un bout à l'autre du tableau. Seul problème, vous ne savez jamais où vous atterrissez. Résultat, il arrive souvent que vous tombiez nez à nez avec l'un de ces satanés crabes-

robots de l'infâme Robotnik. Et puisque l'on parle des ennemis, prenez le maximum de précautions pour rester à distance des étoiles qui explosent près de vous, en balançant une giclée de petites pointes.



Sonic et Tails remontent cette cheminée en rebondissant d'un mur à l'autre.



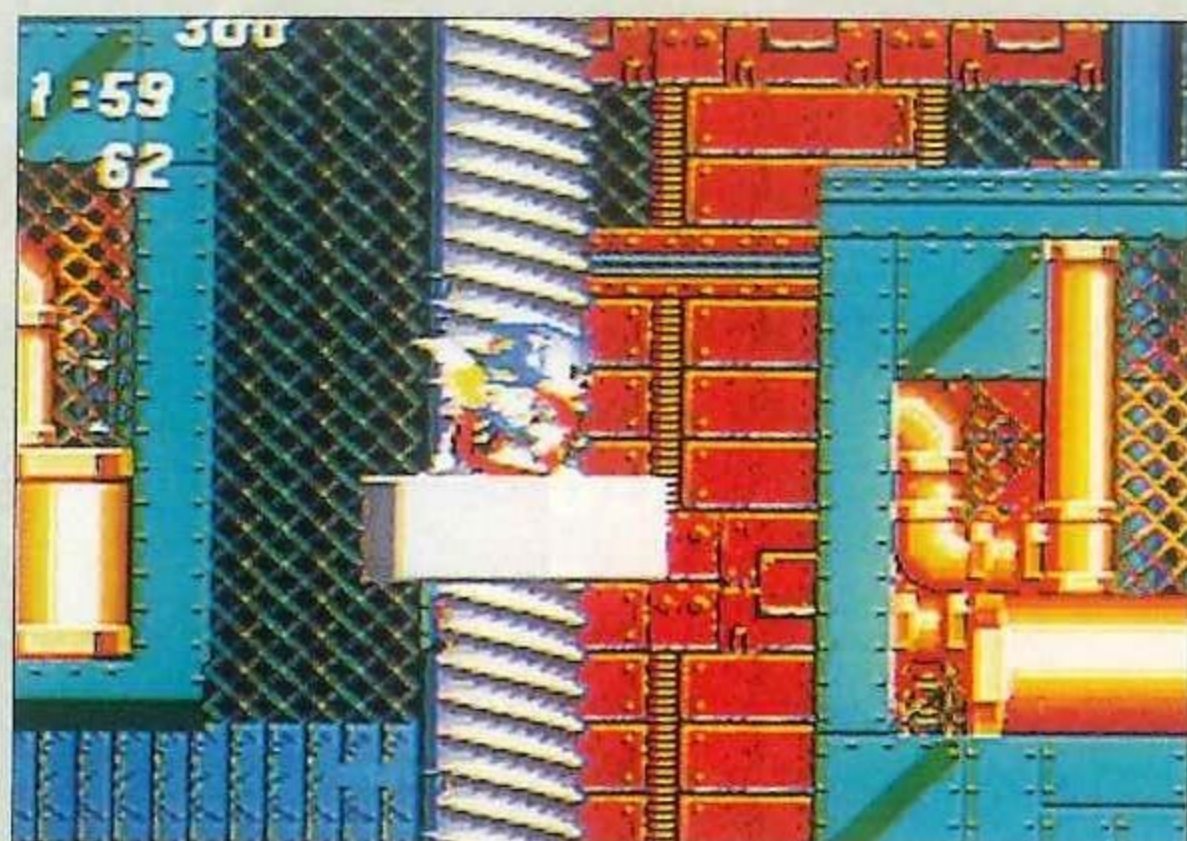
Dérapiage incontrôlé sur un giant-engrenage !

LE BON TUYAU !
Voici le moyen de transport le plus efficace et le plus rapide qui soit : le tuyau à pression !





Sonic est à la pointe du progrès !



Sonic et Tails desserrent un boulon.



Ça chauffe pour eux !



Il faut appuyer sur le bouton, pour que la plate-forme s'avance.



Le boss se protège derrière ses modules.

Après tant d'émotions, on finit sur le boss de fin de level, qui nous paraît être le plus dur du jeu : il faut détruire, un à un, tout les petits vaisseaux-satellites qui gravitent autour de lui. On croise les doigts !



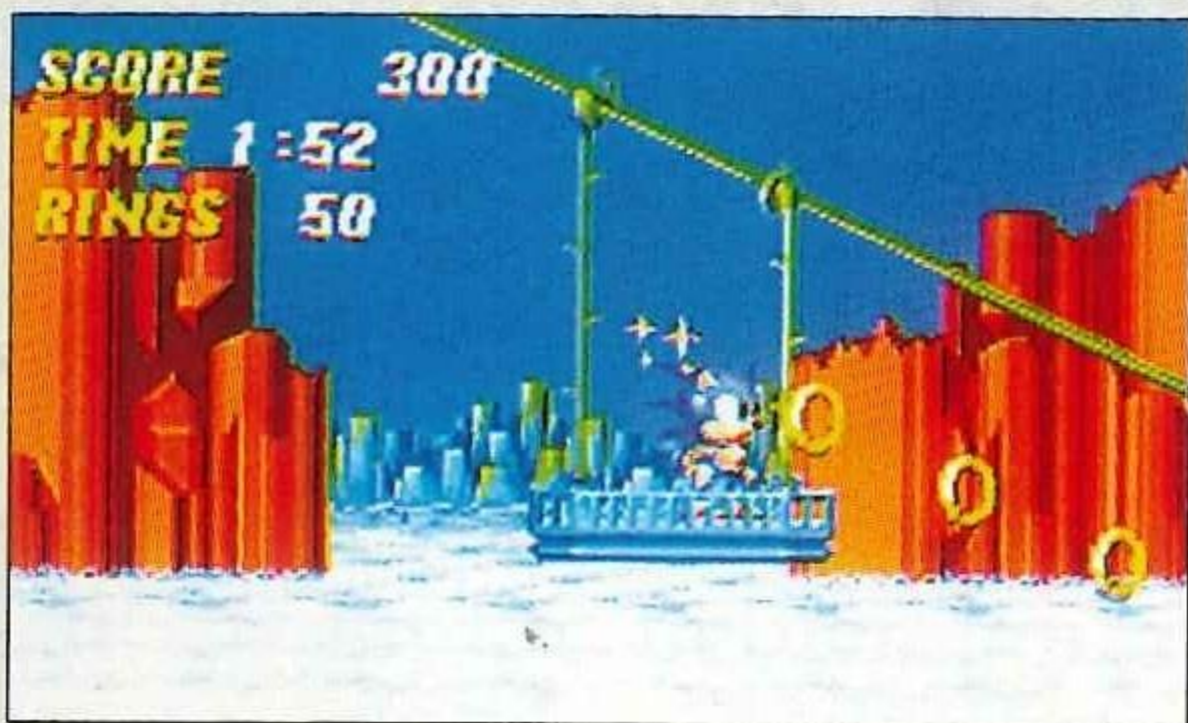
LES ENNEMIS

- 1 • Le crabe-robot
- 2 • L'étoile de mort !
- 3 • Les mantes religieuses cybernétiques.

HILL TOP ZONE



Sonic, dans les sentiers forestiers d'une pinède, est encore une fois la proie du danger : un monstre lui



Ce vétuste téléphérique n'est retenu que par des lianes.

crache du feu, faisant le jeu du Docteur Robotnik ; des téléphériques rudimentaires s'écroulent ; des ennemis d'aspect bidon, qui font plutôt rire avec leur chapeau pointu, ne cessent de le harceler ;



une grotte dans laquelle vous pensiez être tranquille se met tout à coup à trembler, tandis qu'un flot



Houlà ! C'est plutôt chaud ici.



Passage en force. On ne va pas se laisser embêter.

de lave s'élève des profondeurs... Bref, vous pouvez être sûr d'en voir de toutes les couleurs.



La carapace du défunt monstre sert d'île à Tails tandis que Sonic se confond avec le bleu du ciel.

zone se révèle être du gâteau. Alors ne vous laissez pas distraire par la beauté du paysage (les



Sonic se balade dans des décors sylvestres de toute beauté, mais il doit faire attention aux ennemis qui lui barrent la route, et savoir se mettre en boule, dans les grands huit, lorsqu'il le faut.



Un couloir en « S » inversé. Vraoum !

Mais ne vous en faites pas. Pour peu que vous fassiez un peu attention, cette



Le poids vous sert pour vous envoyer en l'air.

nuages qui scrollent en arrière-plan sont particulièrement beaux) et tout

LES ENNEMIS



Turtluttu chapeau pointu.



Le Nessie rose.

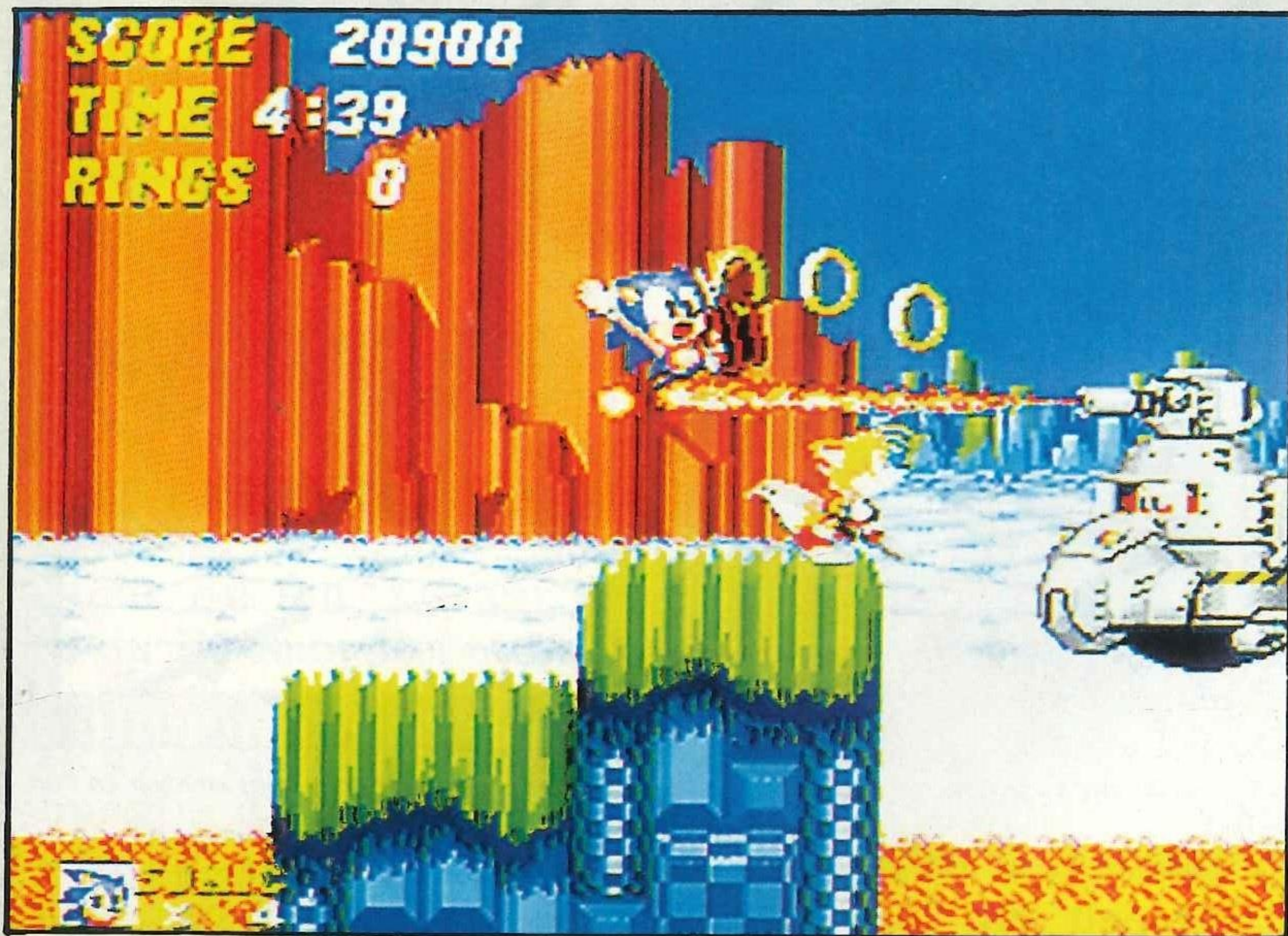


Le flambeur.

devrait très bien se passer.
Note : on retrouve dans cette zone, et pour notre plus grand plaisir, les fameux couloirs en « S » inversé, dans lesquels le hérisson bleu fonce à toute vitesse, et qui nous avaient tant hallucinés dans Sonic 1.



Aller-retour incessant entre deux ressorts.



Le boss, tout feu tout flamme.

THE MYSTIC CAVE



Elle n'a de mystique que le nom ! En fait, il s'agit plutôt d'une mine abandonnée. On y retrouve d'ailleurs les rails qui servaient, autrefois, pour les wagonnets qui remontaient ainsi le minerai à la surface. On y retrouve, aussi, les rondins de bois qui servent à étayer les parois. Pour Sonic et son copain Tails, le parcours consiste en une succession de portes qu'il faut ouvrir, en attrapant les lianes qui



Les blocs piquants qui sortent des murs font des ravages.

pendent sur le mur. Attention à ne pas se perdre, car il existe un nombre important de galeries, et il est difficile de trouver tout de suite le bon chemin. Et même quand vous pensez tenir le bon bout, vous vous heurtez à l'un des nombreux blocs ornés de piquants bien pointus, qui jaillissent du mur sans crier gare. Les premières fois, on hurle à l'injustice, mais on apprend à s'en méfier, et cela devient un

THE MYSTIC CAVE



Certaines plates-formes sont pourries.



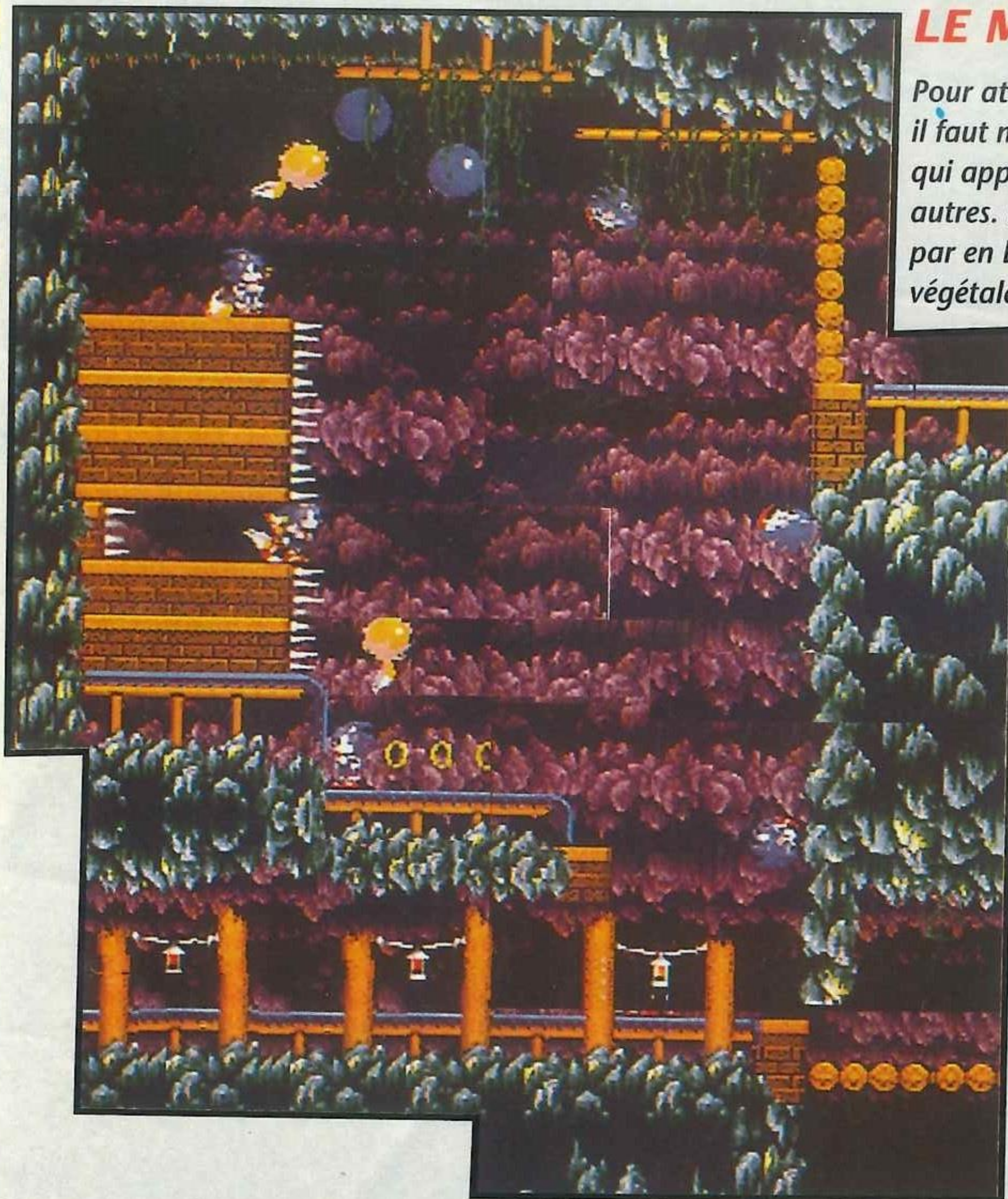
On s'accroche...



... et ça s'ouvre !



Cette plate-forme peut vous jouer des tours.



LE MUR DE PIQUES

Pour atteindre la sortie du haut, il faut monter sur les blocs piquants, qui apparaissent les uns après les autres. Il est aussi possible de passer par en bas, en évitant la guillotine végétale.

LES ENNEMIS



Une luciole.



Un vers bleu.

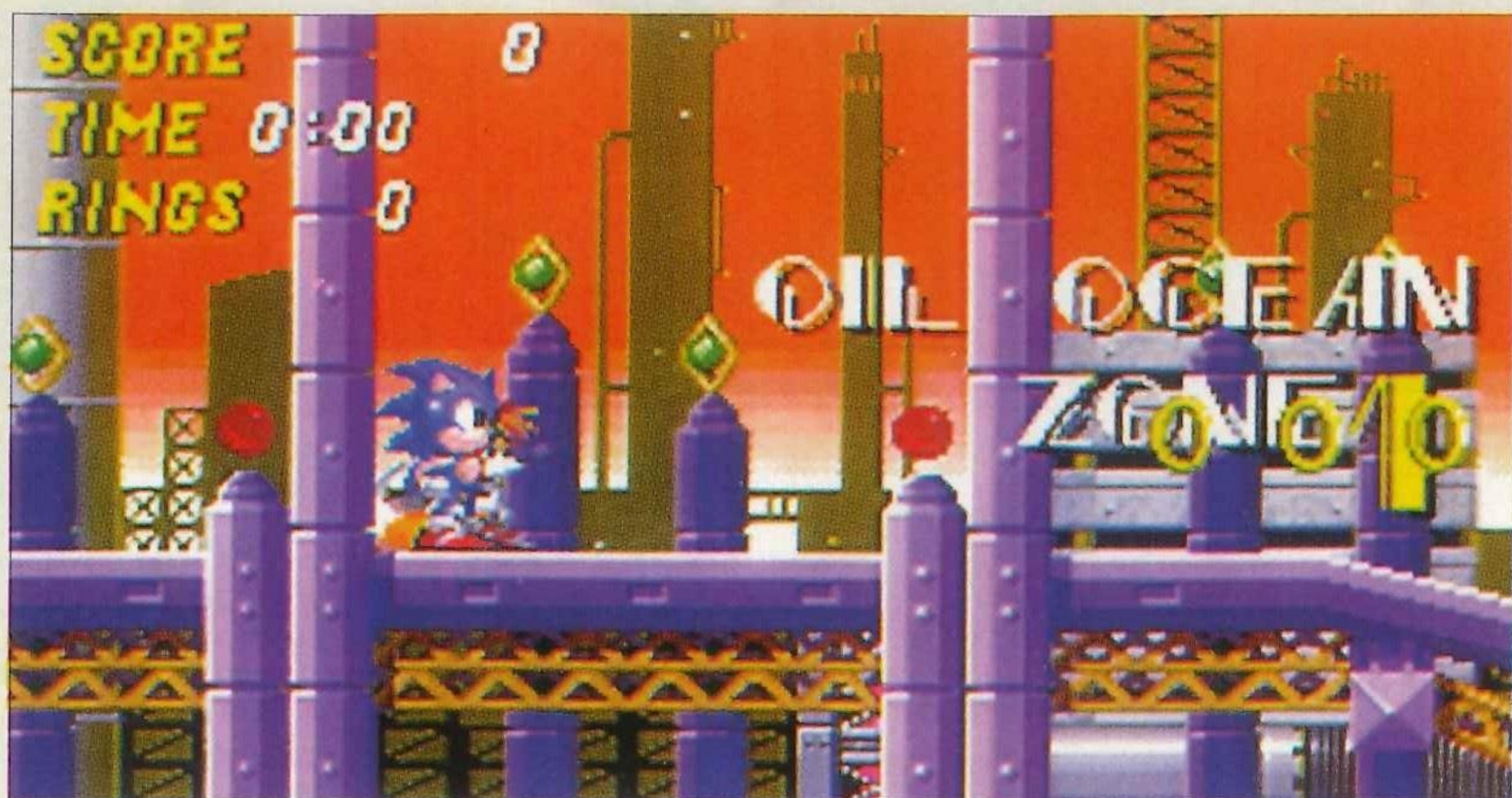


Le boss et ses deux foreuses.

réflexe de les éviter. C'est, donc, sans trop de problèmes qu'on arrive au boss de fin de niveau. Et, rassurez-vous, il est très facile à avoir : il suffit d'éviter les stalactites qui

se cassent la figure durant le tremblement de terre qu'il provoque, et de lui sauter sur la tête quand il allonge ses deux bras sont à l'horizontale.

OIL OCEAN ZONE



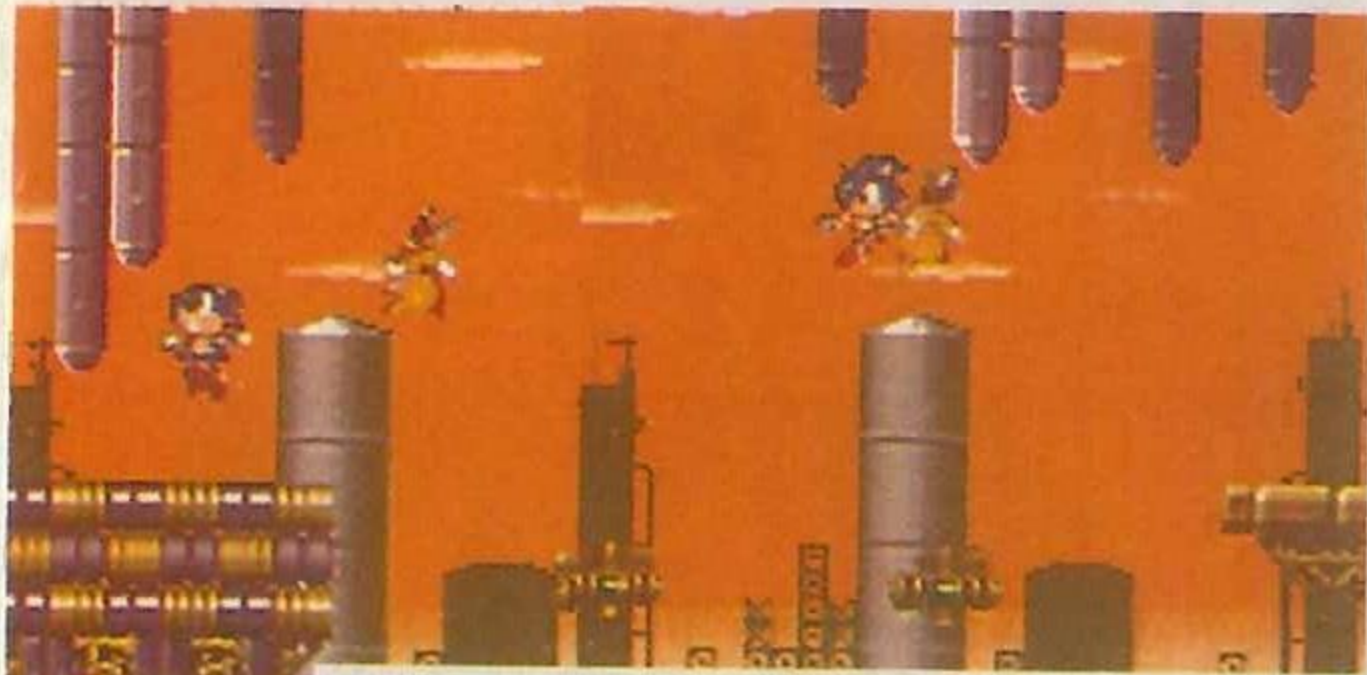
Changement de décor. Pour cet « océan d'huile », le fond du paysage est constitué exclusivement d'usines et autres bâtiments polluants. Une vision optimiste d'un possible avenir.

Ici, Sonic devra, encore plus que dans n'importe quel autre stage, se méfier du décor. En effet, plates-

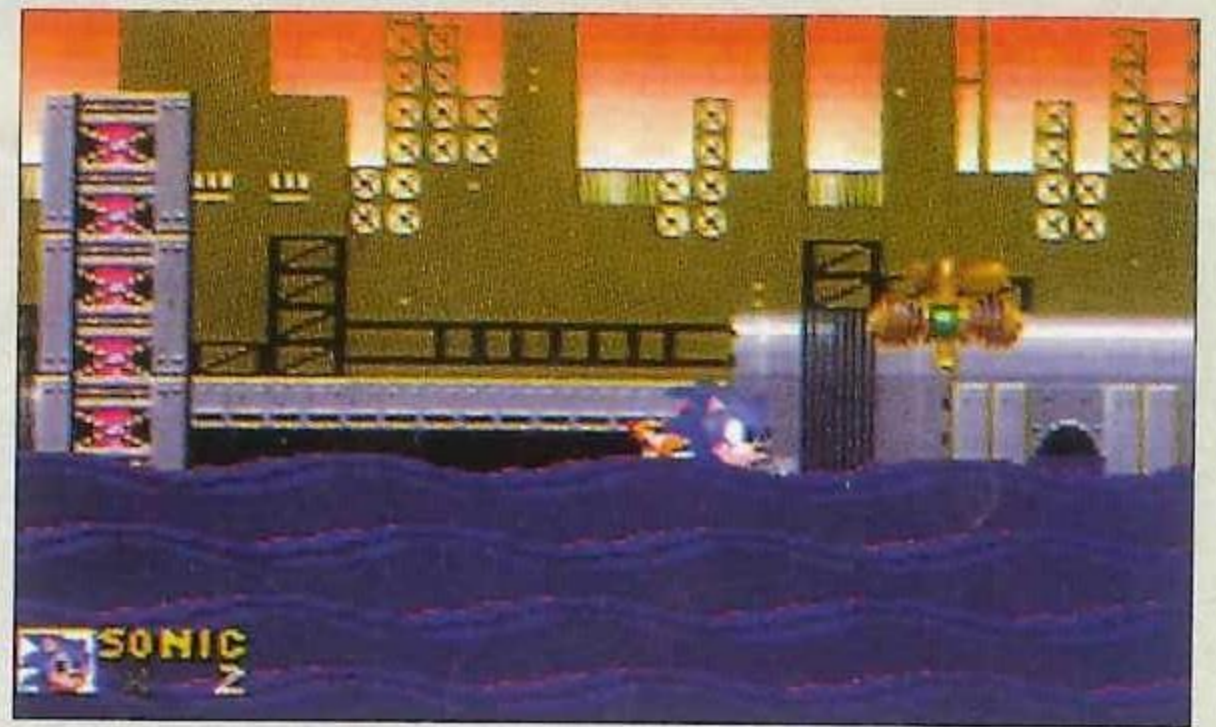
formes qui s'écroulent, toboggans glissants et énormes pieux sont nombreux et ne laissent guère le droit à l'erreur. Remarquez que même si Sonic tombe à la mer, celle-ci est tellement poisseuse qu'il lui faut un certain temps avant de s'y enfoncer et qu'il lui reste toujours une chance de s'en sortir. Les



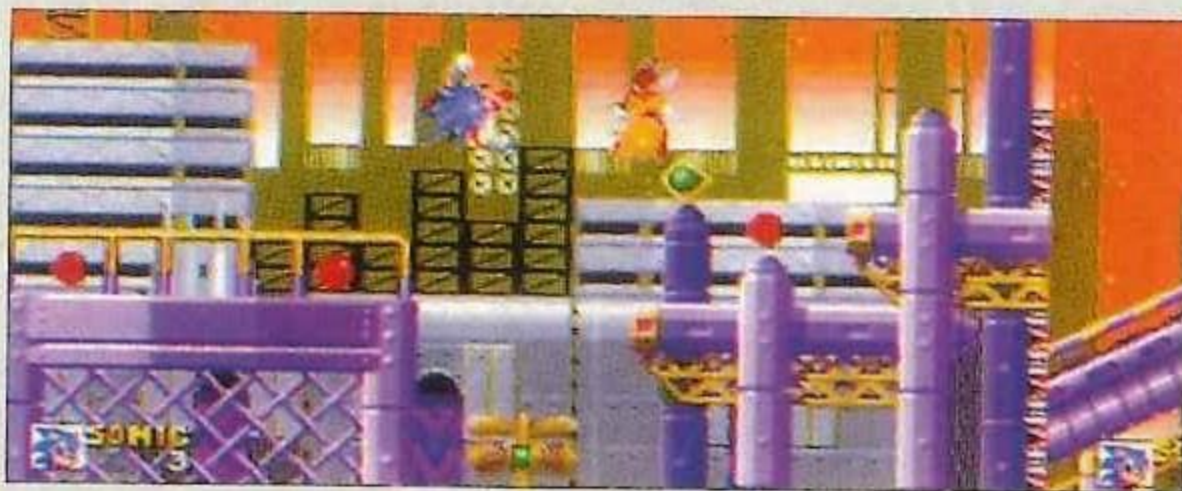
On se croirait à Beaubourg.



Comment Sonic et Tails débarquent d'un ascenseur et marchent à reculons pour être bientôt transportés dans les airs...



Dans la mélasse jusqu'au cou.



Le ventilo vous retourne en tous sens.

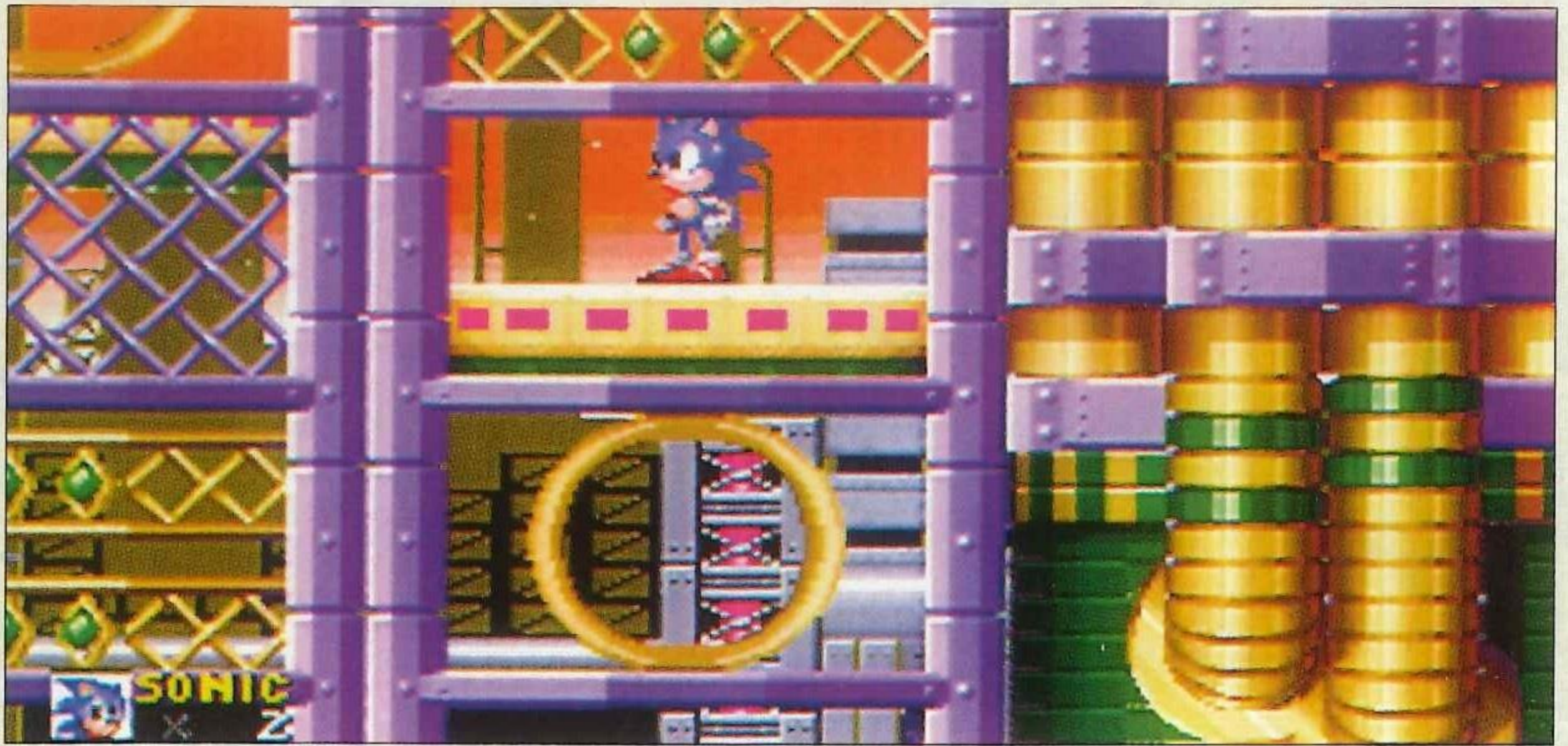


Une bonbonne. Seule la queue de Tails en dépasse.

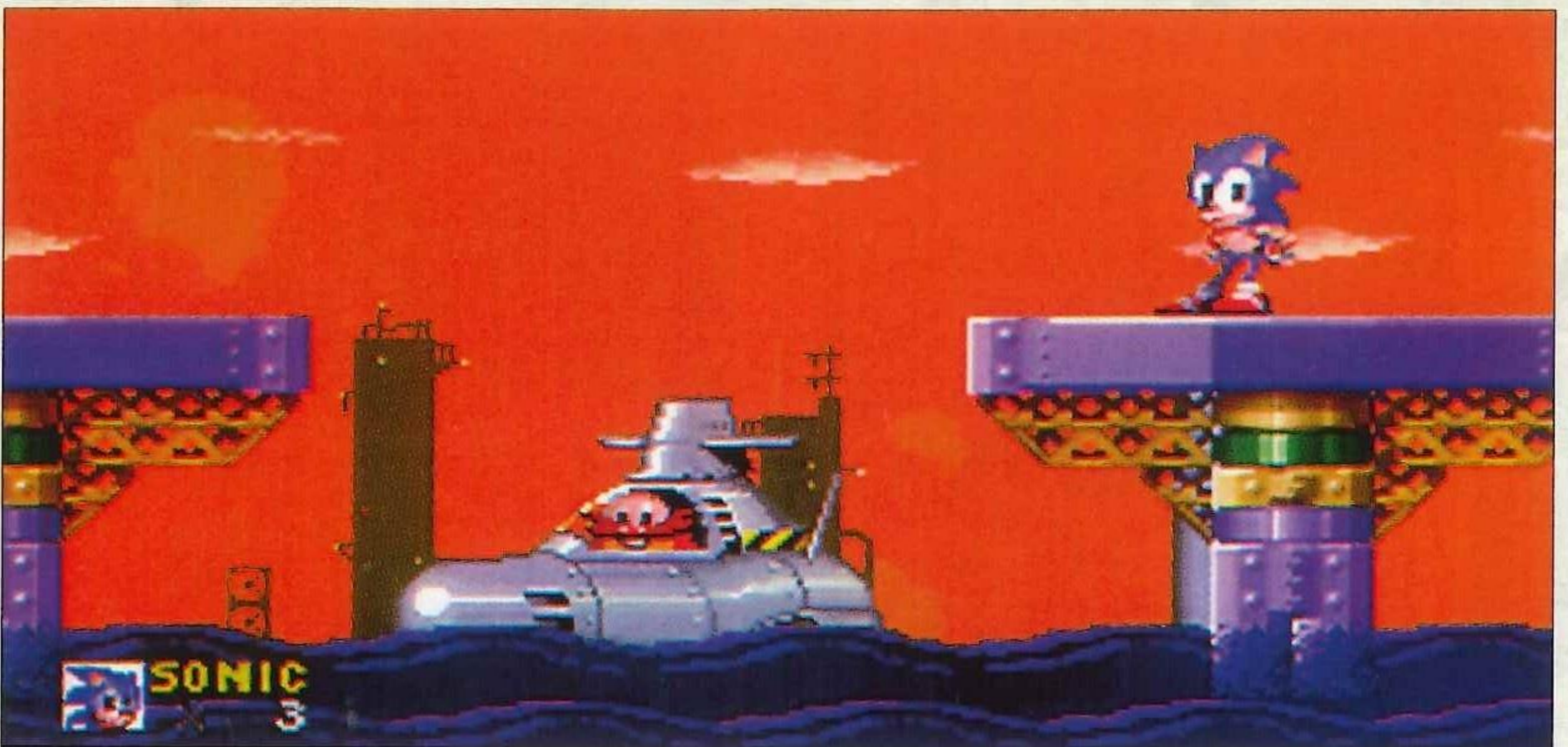


Ça gliiiiisee !!!

décors, très « urbains », voient notre flèche bleue s'envoler littéralement, porté par le souffle de puissants ventilateurs, et déambuler dans des décors qui sont ici constitués par d'énormes tuyaux.



Ascension verticale.



Le boss, dans son sous-marin.

Mais ce qui reste le plus hallucinant dans ce stage, c'est sans aucun doute ces espèces de bonbonnes qui vous renvoient des unes aux autres à une allure proprement hallucinante, sans que vous puissiez rien faire sauf écarquiller des yeux effarés. Remarquez, dans Sonic, c'est souvent le cas.



L'Alien érubescent.



L'hippocampe.

LES ENNEMIS

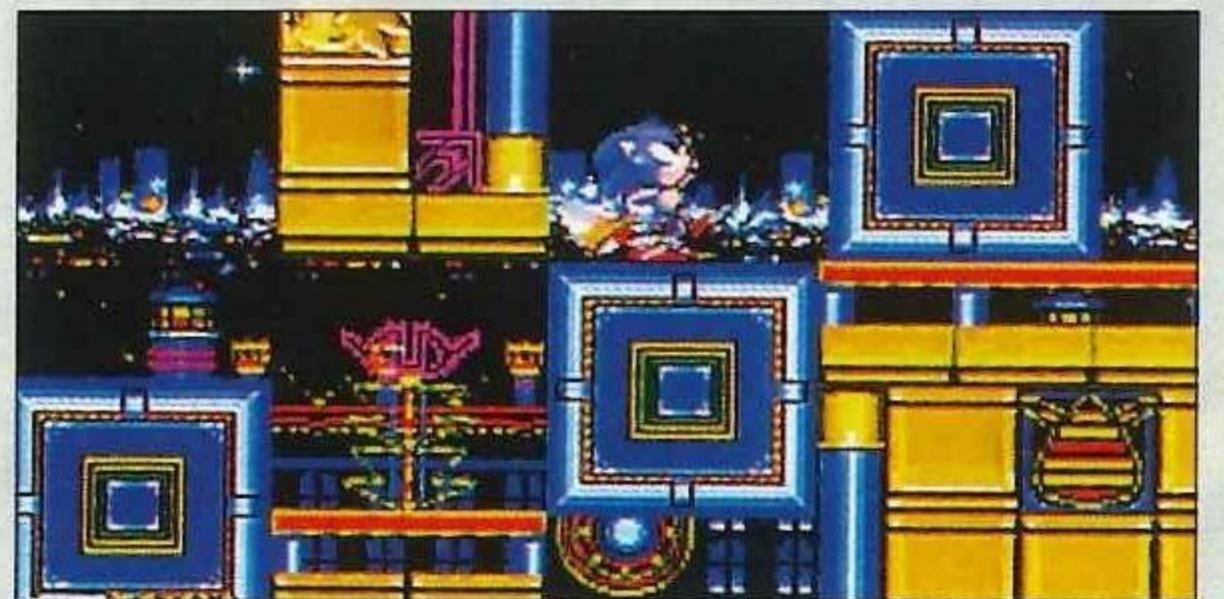
CASINO NIGHT ZONE



Voilà le stage le plus fou de tous. Vous y jouez le rôle de la bille et le flipper, géantissime, c'est tout le niveau. La claque ! Vous tournez, roulez, tournebouliez dans tous les sens sans du tout comprendre ce qui vous arrive. Mais c'est tellement fun que vous n'en avez rien à faire. Ce qu'il y a de fort, c'est que vous pouvez contrôler certains flips et envoyer vous-même Sonic sur orbite. Et lorsque ce n'est pas vous qui les manipulez, l'ordinateur vous lance encore plus haut. Délirant ! Des bumpers placés un peu partout agissent



Le jackpot voit défiler les visages des principaux personnages du jeu.



Attention de ne pas vous laisser écraser entre deux carrés.

comme des « repoussoirs », faisant passer Sonic pour un pois sauteur. Des tas d'idées comme les jackpots ou les ressorts, que vous remontez là aussi vous-



Cette bizarre plate-forme apparaît au fur et à mesure.

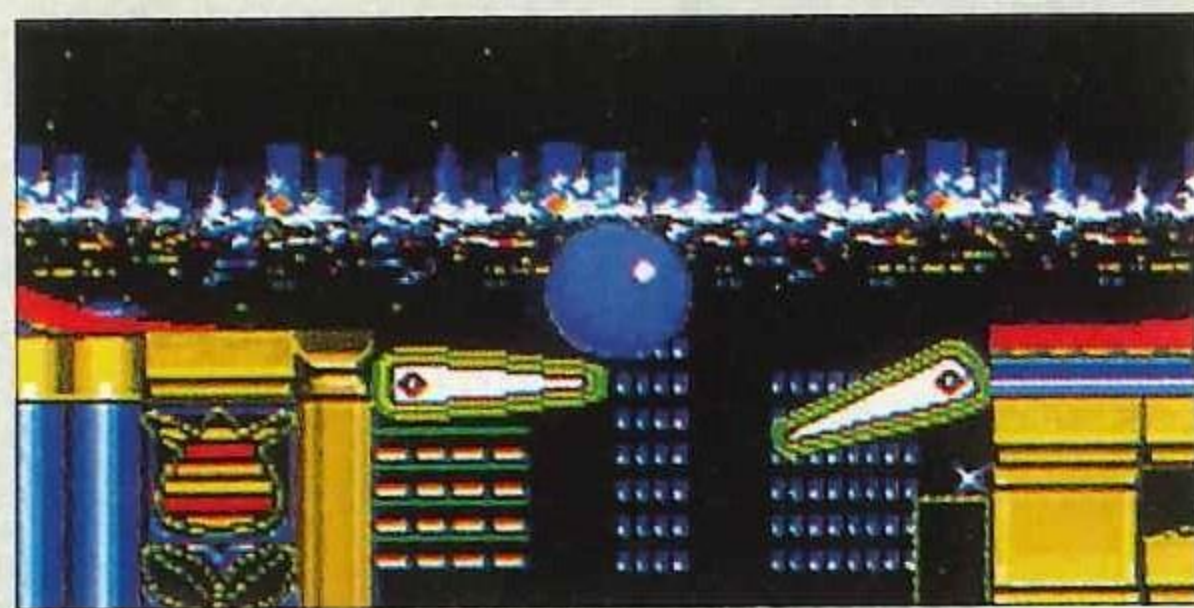
même, sont autant de détails qui vous font encore plus flasher. Mais rares seront les secondes de répit dans cette phase de jeu, où les plans les plus délirants du jeu se sont donnés rendez-vous. Encore plus que dans n'importe quel stage, vous finissez



Le boss, dans son engin produisant un arc électrique, vous assomme de bombes.



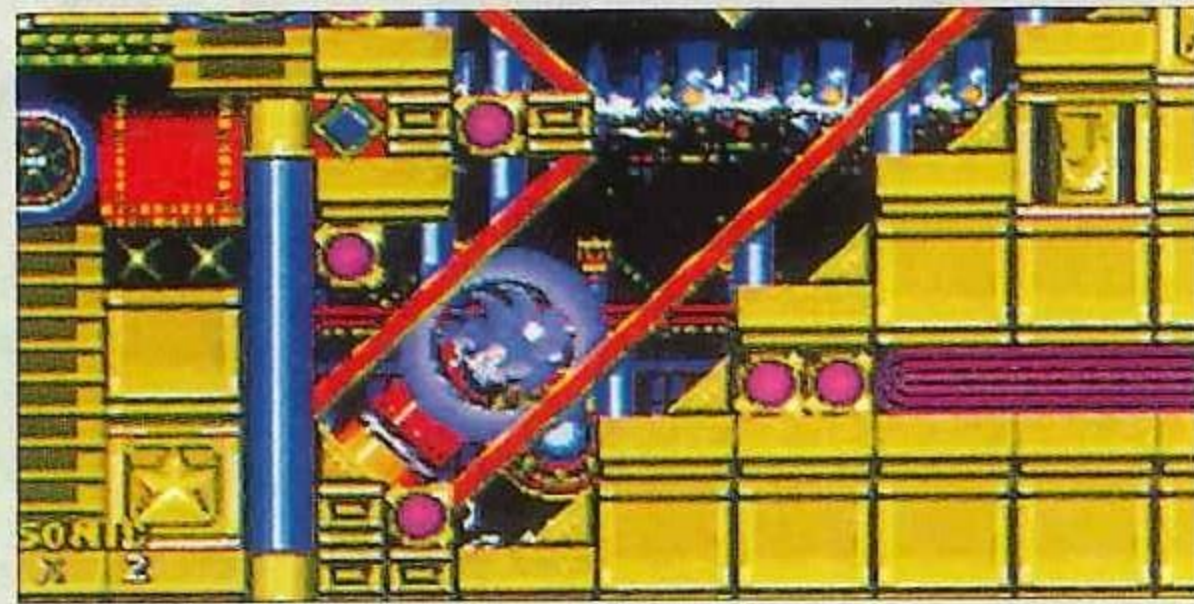
Cet endroit, assez difficile à atteindre, vous rapporte un maximum de points.



Jolie fourchette !

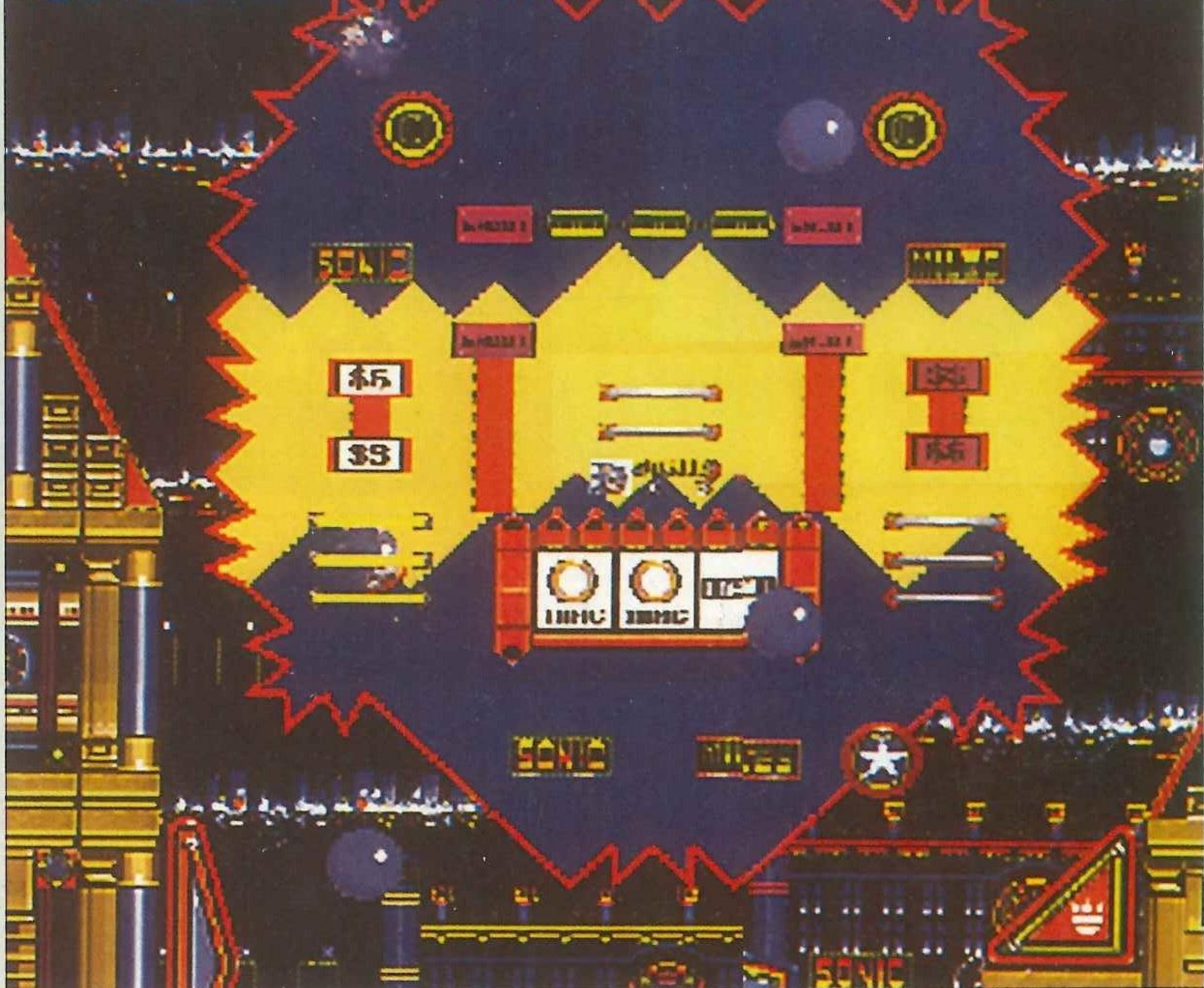


Là, vous rebondissez vraiment dans tous les sens.



Ressort comprimé au maximum : ça va partir vite !

CASINO NIGHT ZONE



Ce plateau de flipper qui semble flotter dans le vide vous permet de récolter points et bonus à gogo.



Une sorte de mini-ascenseur.

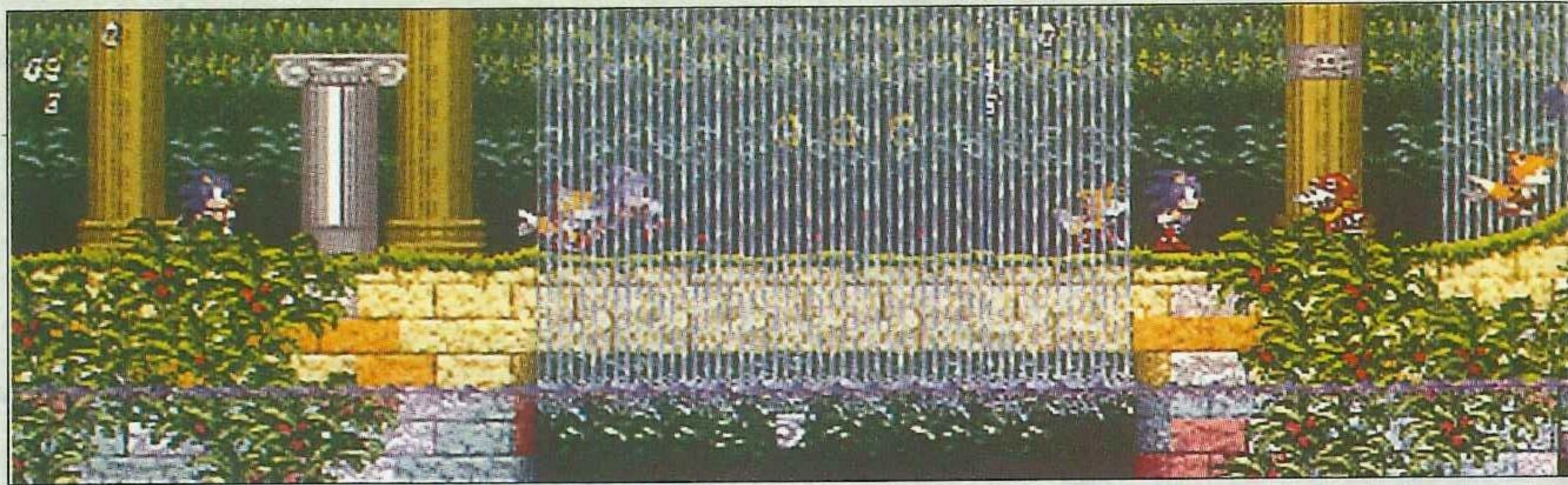
par confondre Sonic avec un trait de lumière bleu. Casino Night Zone, ça vous rend vraiment maboul !

L'ENNEMI



Voilà le seul et unique ennemi que nous avons trouvé dans cette zone. Particularité : il se protège grâce à un bouclier. Encore plus que dans n'importe quelle autre zone, c'est bien le décor qui constitue le principal danger.

AQUATIC RUIN



Les « ruines aquatiques » constituent ce que l'on peut considérer comme le niveau le plus beau de Sonic 2. Dans des paysages verdoyants, ou encore sous une eau limpide, vous en prendrez plein les mirettes tellement les graphismes sont beaux. Et puis certains détails ne peuvent vous laisser de



Passage à l'aise pour Sonic confirmé.



Vous pouvez passer, le tronc est creux.



Les chemins se croisent et se décroisent.



Les feuilles s'envolent sur votre passage.



Absorption d'une bulle d'air.



Ce plan vous montre à quel point ce level est réussi. Remarquez le judicieux choix des couleurs et la beauté des décors. Rien à dire, c'est une réussite au point de vue graphique.



marbre. Ainsi, lorsque vous courez au milieu de branchages, vous ne pouvez qu'admirer l'effet des feuilles qui s'envolent au passage et vont délicatement s'écraser sur le sol humide. Ça fait très classe. Une partie de cette zone se passe sous l'eau. Vous seriez donc bien avisé de remplir vos petits poumons



Ces colonnes tronquées gisent au fond de l'eau.



Le tremplin vous éjectera peut-être à l'air libre.

d'air avant de vous enfoncer dans les profondeurs abyssales. Comme c'était déjà le cas dans la Labyrinth Zone du premier Sonic, des réserves d'air sont disséminées un peu partout. À charge pour vous de les repérer et de choper les bulles d'air au bon moment. Cela peut vous sauver la vie. Autre danger, des flèches qui apparais-



Le boss a l'air marteau.



Joli rideau d'eau.

sent de nulle part et risque de vous trouer la peau. Heureusement, elles sont plutôt lentes et les éviter se révèle assez facile. En bref un niveau, avec ses décors de forêt dans lesquels trônent d'antiques colonnes, qui se révèle très esthétique et vraiment agréable à explorer.

LES ENNEMIS



Le robot zonard.



La mouche.



Le piranha.

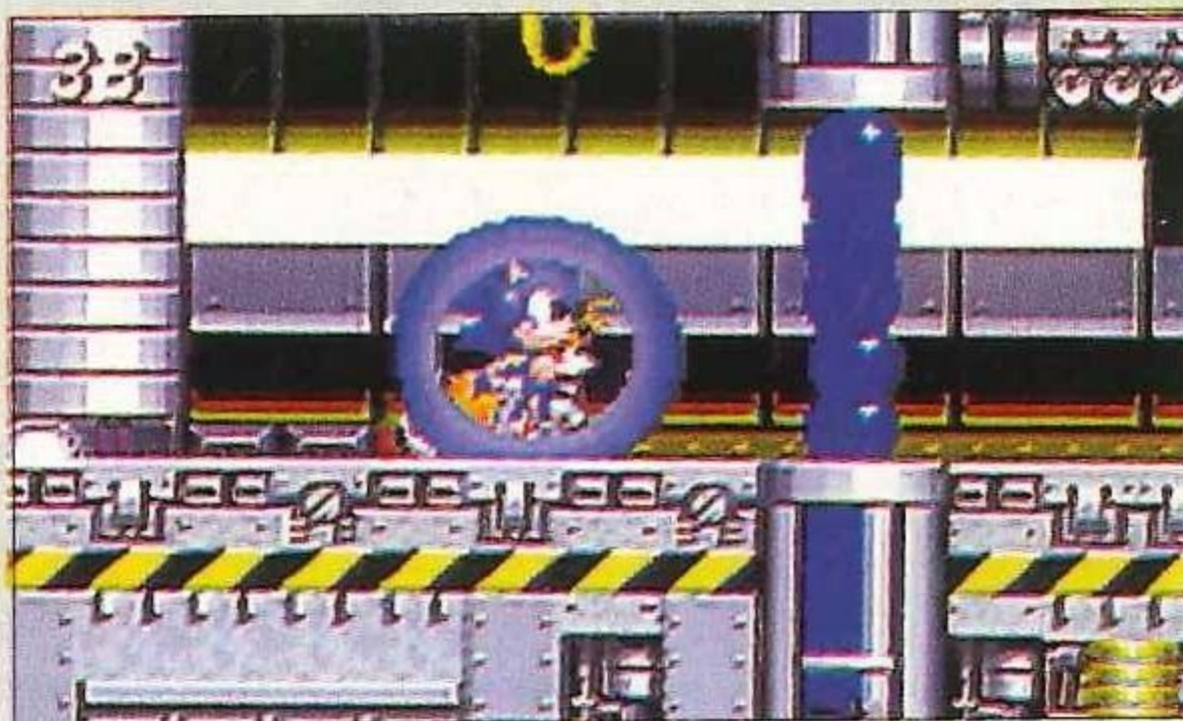
CHEMICAL PLANT



Attention aux dalles qui se retournent.

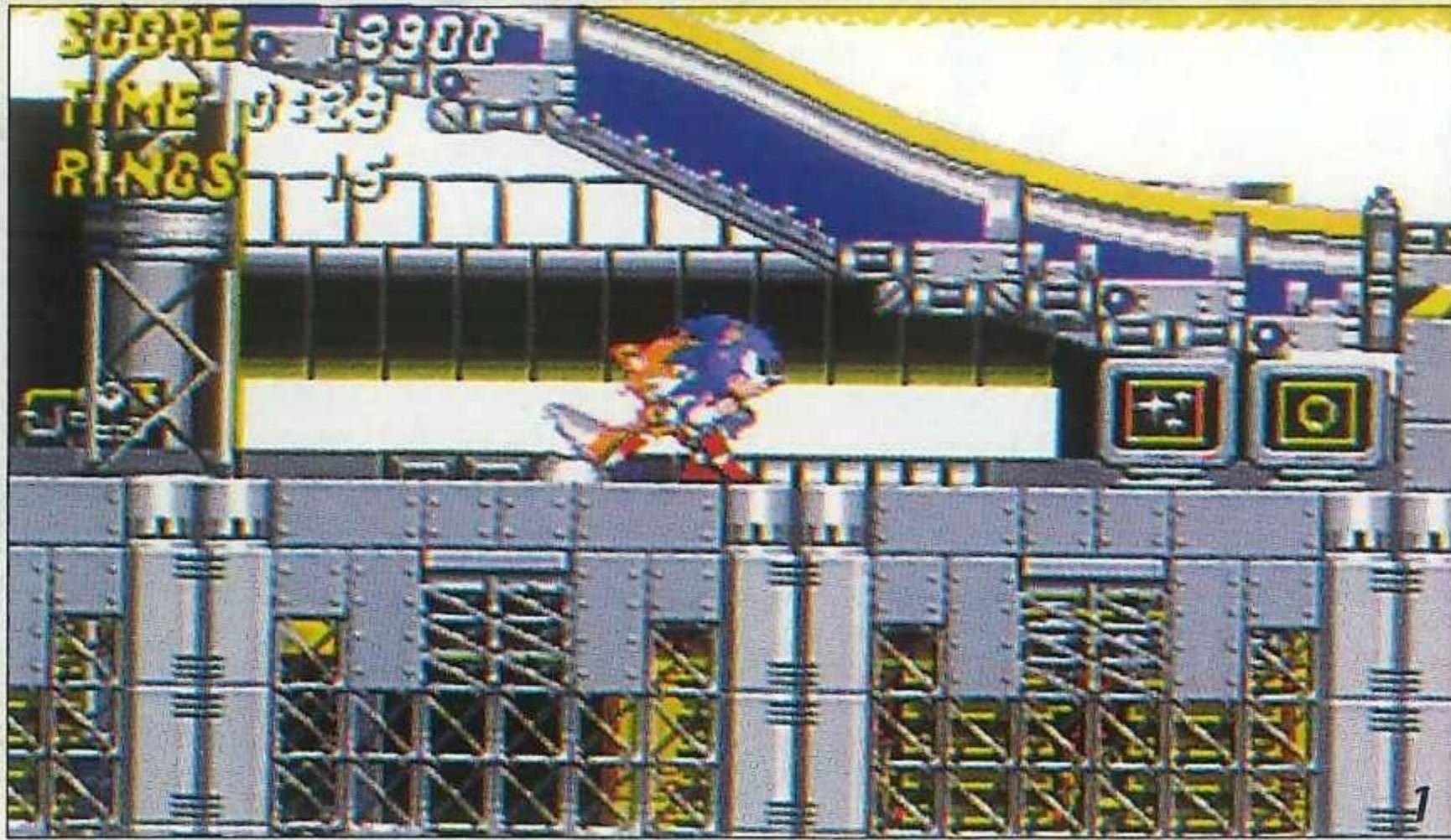
Un enchevêtrement de structures en acier, voilà ce qui vous attend dans Chemical Plant ! C'est aussi dans ce niveau que Sonic va aller plus vite qu'il n'a jamais été. Grâce aux longues structures qui serpentent, aux loopings impressionnants, et surtout aux électro-aimants qui le

propulsent violemment, Sonic va prendre suffisamment d'élan pour démontrer qu'il est le plus rapide de l'Ouest ! Et quand ce n'est pas par ses propres moyens, c'est en s'enfer-



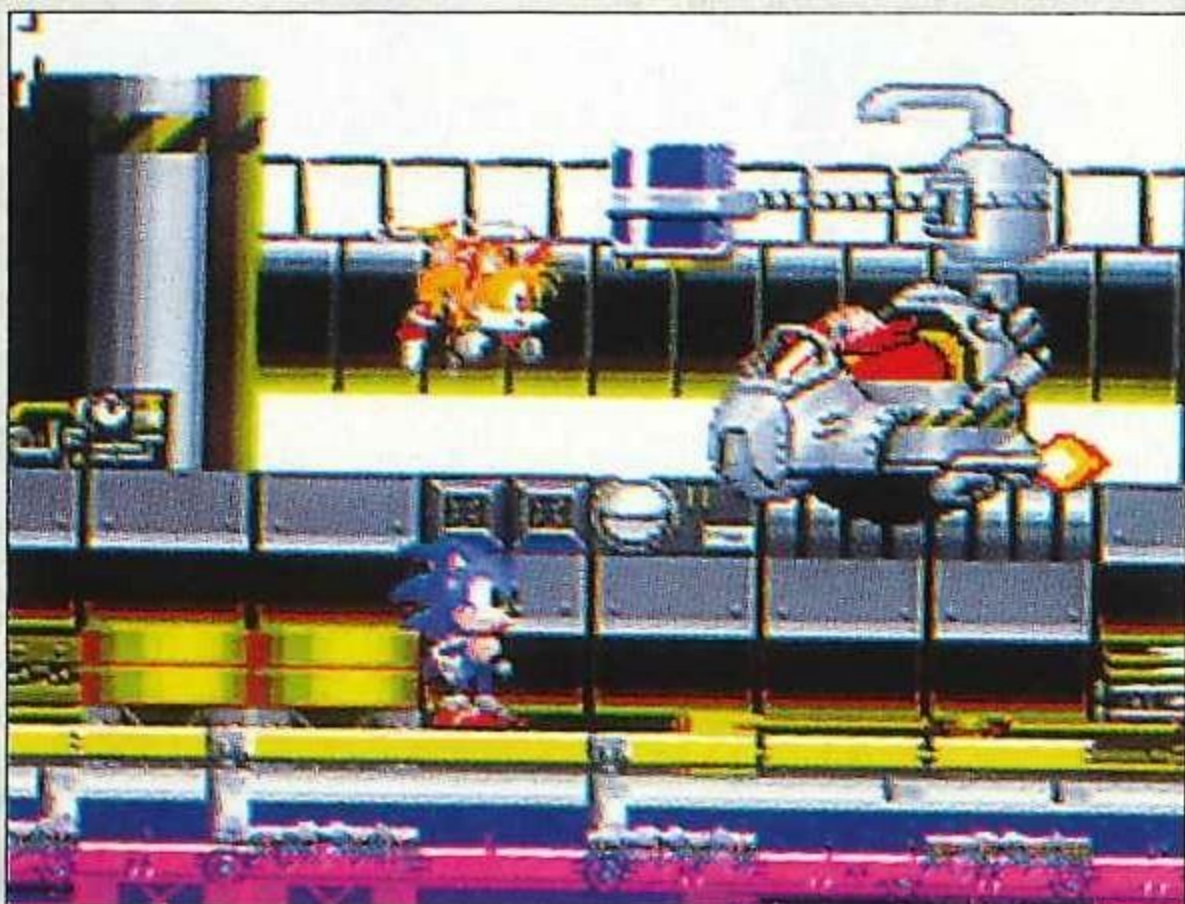
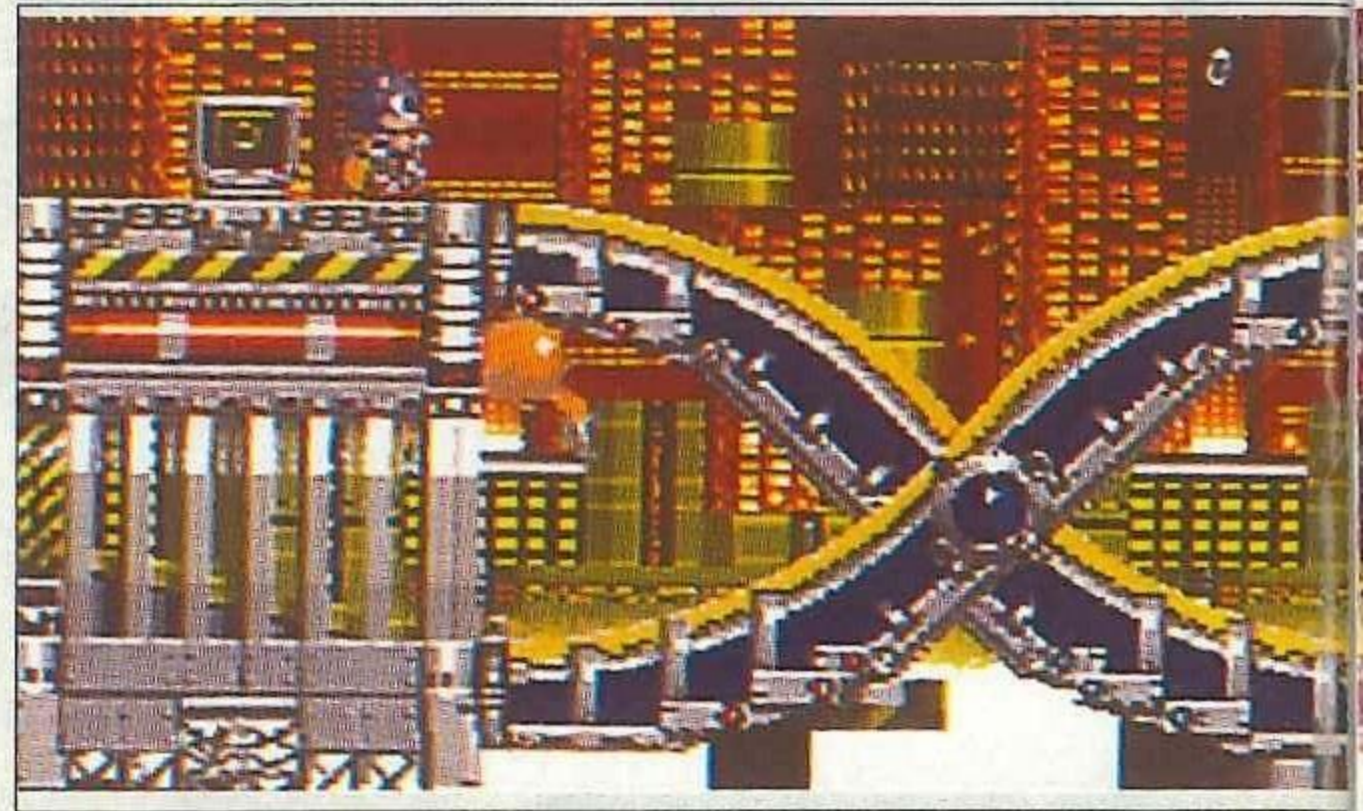
Regardez, mais ne touchez pas !

mant dans les longs tubes pneumatiques, qui le baladent d'un coin à l'autre, en quelques secondes. Côté

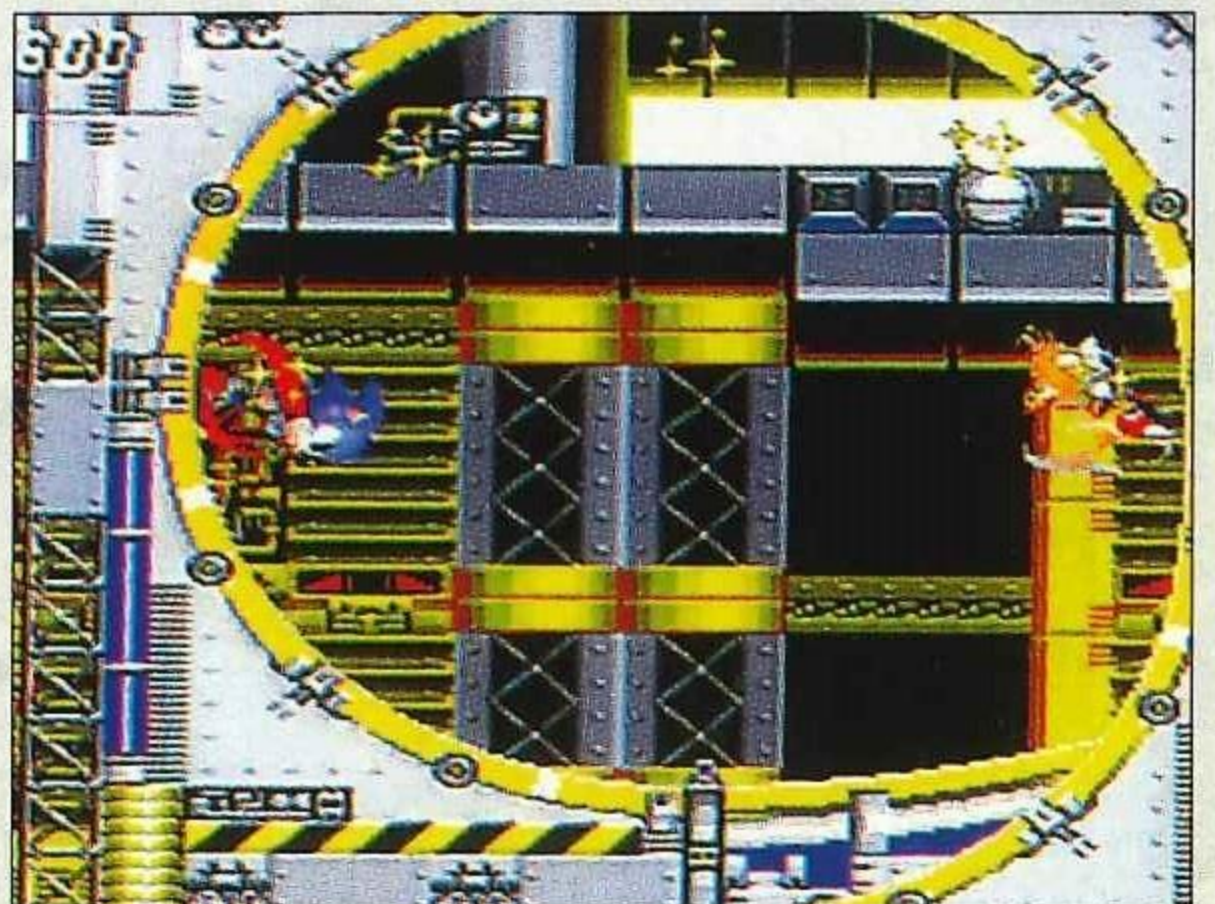


CHEMICAL PLANT

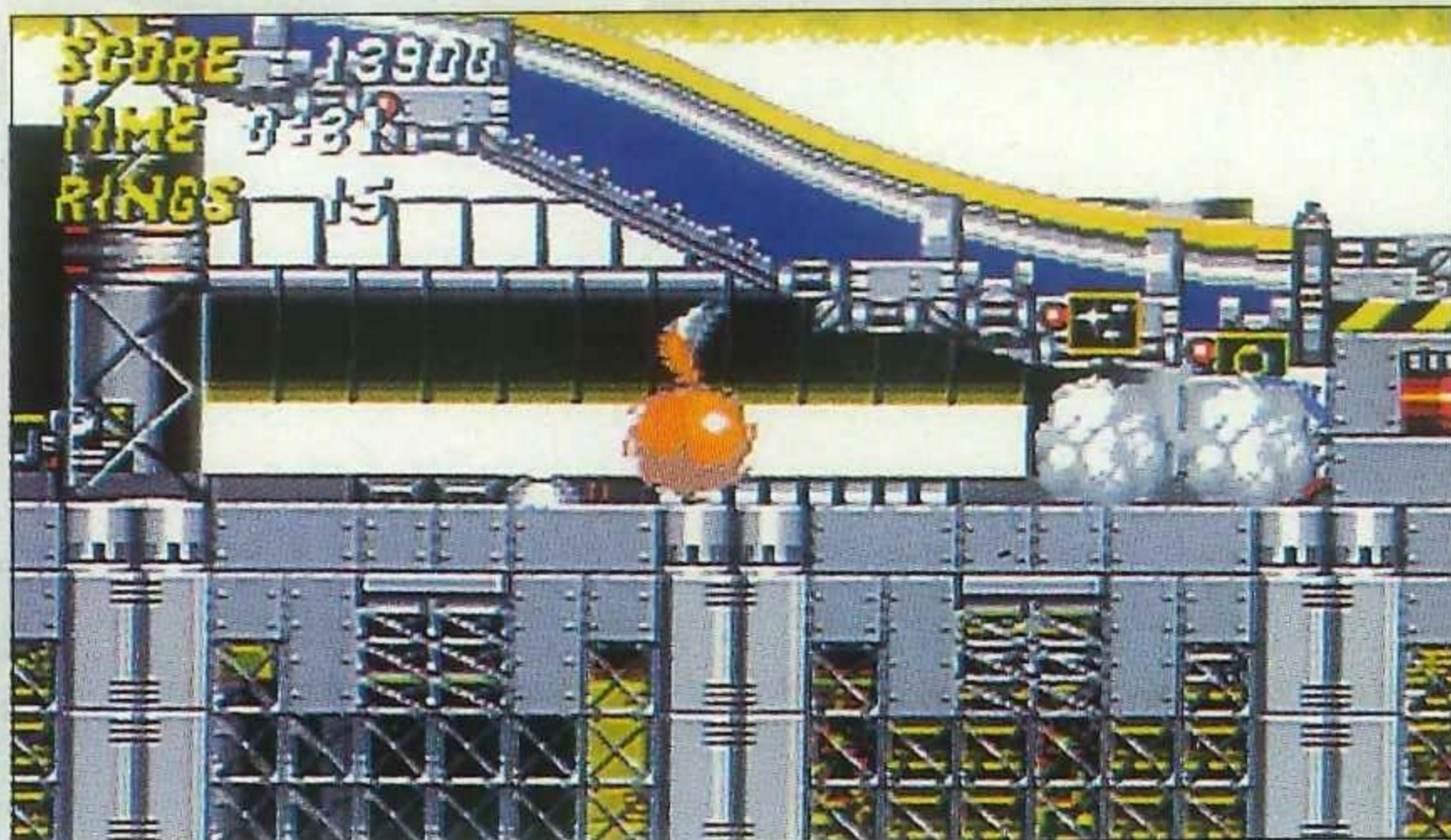
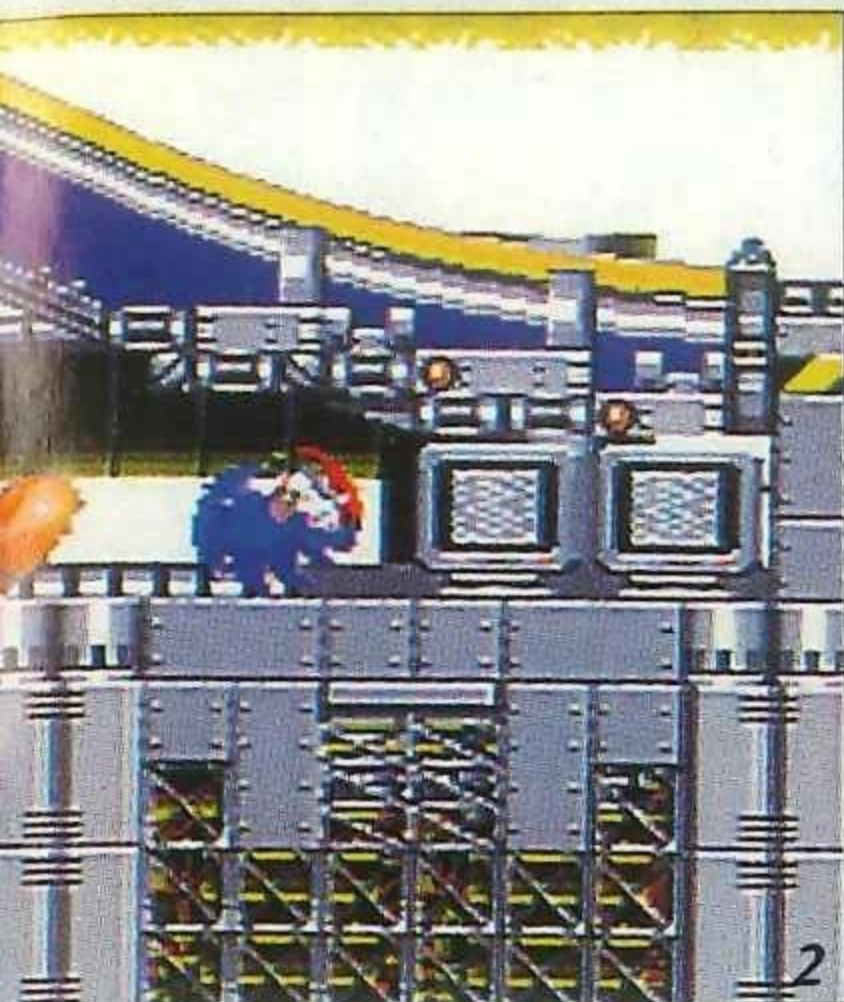
esthétique, les romantiques s'extasieront devant les longues giclées de fluide bleu, entre deux tuyaux. Mais attention, pas touche, sinon Sonic perd tous ses anneaux, et même la vie s'il n'en a plus. Gaffe aussi de ne pas tomber dans le



Sonic en pleine réflexion.



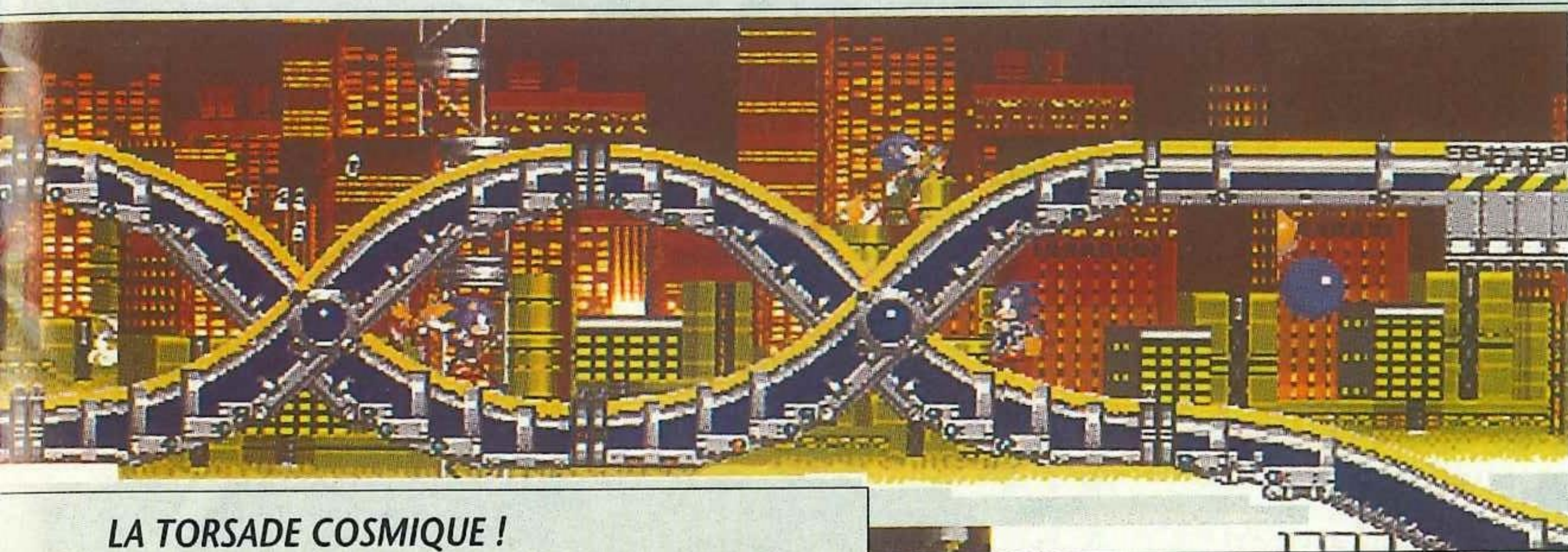
Et un looping, un !



réservoir de produit chimique rose qui repose sous les infrastructures, car il est très difficile de remonter à la surface. Pour le final, le boss vous tend des

1-2-3 • Quand on ne peut sauter sur les options, il reste la solution de la vitesse super-Sonic.

bocaux de liquide, qu'il vaut mieux éviter. Sinon, il faut lui taper dans la tête. Ce n'est pas très dur.



LA TORSADE COSMIQUE !

Selon que l'on part du haut ou du bas, Sonic va prendre de la vitesse sur l'une des deux pistes. C'est incroyable de voir les deux chemins s'entrecroiser, on y perd son latin !

LES ENNEMIS

- 1 • L'araignée-robot.
- 2 • Le shmurtz !



SKY CHASE ZONE



Sonic et Tails se paient une balade en avion. Tails pilote, pendant que Sonic monte sur l'aile pour le guider, et, surtout, pour repousser les ennemis qui vont les attaquer. Comme quoi, même dans le ciel, on est pas tranquille ! En fait, la raison pour laquelle il ont pris l'avion, c'est tout simplement parce qu'ils vont rejoindre la Wings Fortress de Robotnik. Ce vaisseau gigantesque qui survole l'île de Sonic. Et le seul moyen de dénicher Robotnik, c'est d'y aller. On trouvera, au passage, quelques anneaux à ramas-

ser, et quelques ennemis à tabasser ! Ce qui est surprenant, c'est que vous contrôlez en même temps Sonic, mais aussi l'avion ! Ainsi, on peut le faire avancer, monter, descendre, ou reculer ! Et Sonic a aussi la possibilité de sauter en boule, l'avion le suit alors automatiquement ! En fait, cette zone



Attention, des espèces de trucs larguent un bidule par en-dessous !



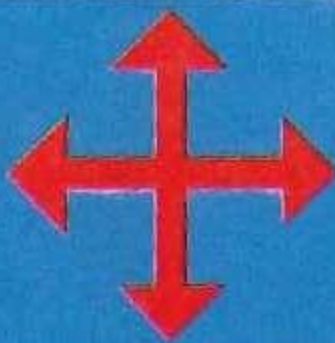
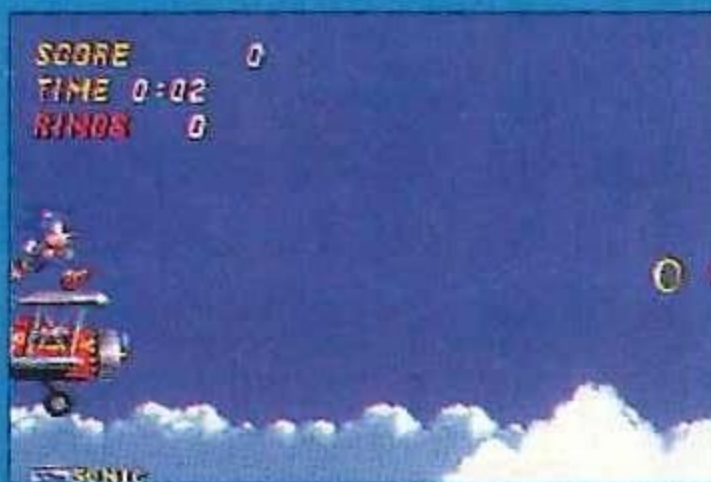
Après avoir dégommé le pilote de la tortue, on peut monter sur la carapace.



On saute dessus ou dessous...

... pour les dessouder.

SONIC PILOTE UN ZINC



En déplaçant la manette de haut en bas, et de droite à gauche, on contrôle

les commandes de l'avion. Cela permet d'éviter pas mal d'ennuis.



Oiseau ou avion ?



Il faut sauter sur la tête des pilotes...

est plutôt un niveau intermédiaire, car il n'y a pas de boss, et on ne peut pas dire qu'elle soit très difficile (pour être touché, il

faut vraiment le vouloir !). La Sky Chase Zone enchaîne directement sur la Wing Fortress Zone.



...pour rendre les tortues inoffensives.



La fin du level vous emmène sur la Wing Fortress.

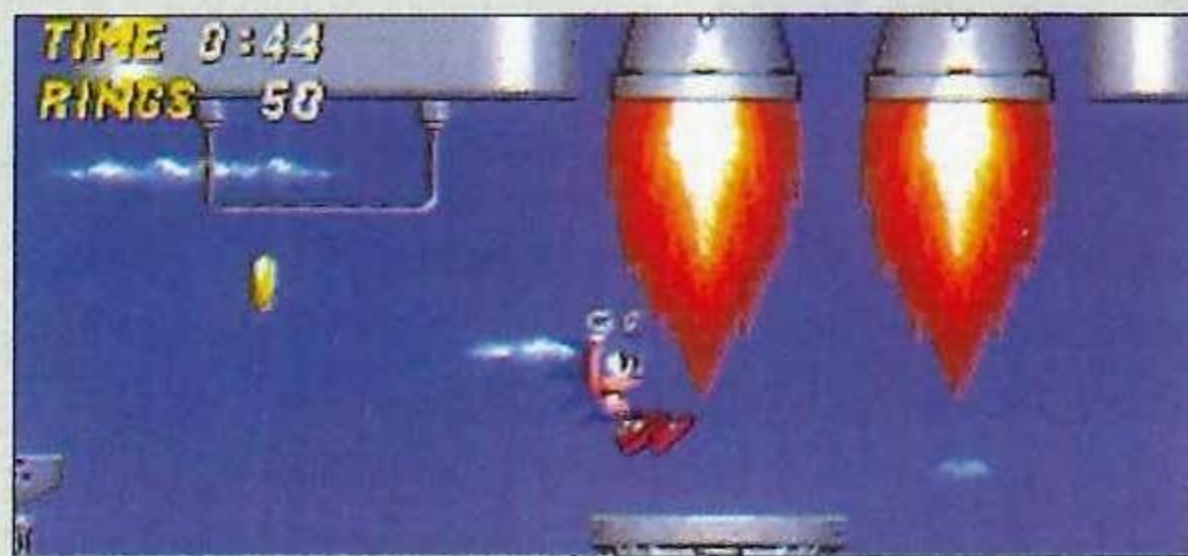
WING FORTRESS ZONE



Voici la forteresse volante la plus impressionnante de l'histoire des jeux vidéo. Véritable monstre, sa superficie couvre plusieurs dizaines d'écrans. Et c'est sur cet engin de la mort que vous devrez faire preuve d'une dextérité et d'un sang-froid à toute épreuve. En effet, nombreux sont les pièges qui vous attendent. Par exemple, pas question de faire un faux pas : une chute dans le vide, à cette hauteur, ne pardonne pas. Afin de vous éviter tout accident malencontreux, méfiez-vous particulièrement des engins à roulettes, extrêmement

vicieux et que l'on distingue à peine dans le décor, qui vous envoient à toute allure dans une direction d'une façon qui, de par sa soudaineté, ne vous laisse pas le temps de réagir.

On peut noter que c'est sur cette monstruosité volante que se trouve le plus hétéroclite et le plus éclatant des ennemis : la poule canardeuse. Surgis-



Sonic saute en gardant la même attitude qu'en étant accroché. Bizarre.

WING FORTRESS ZONE



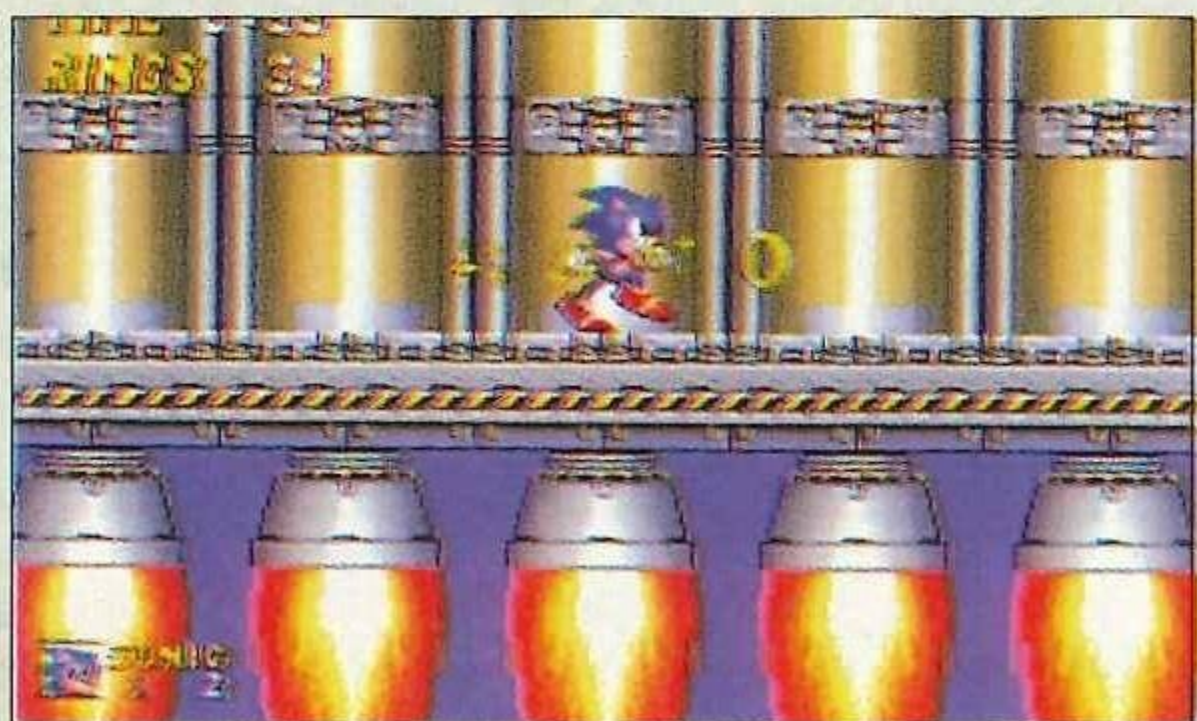
Sonic est porté sur un coussin d'air.



Il faut sauter avant que l'avion ne se crashe (et que devienne donc Tails?).

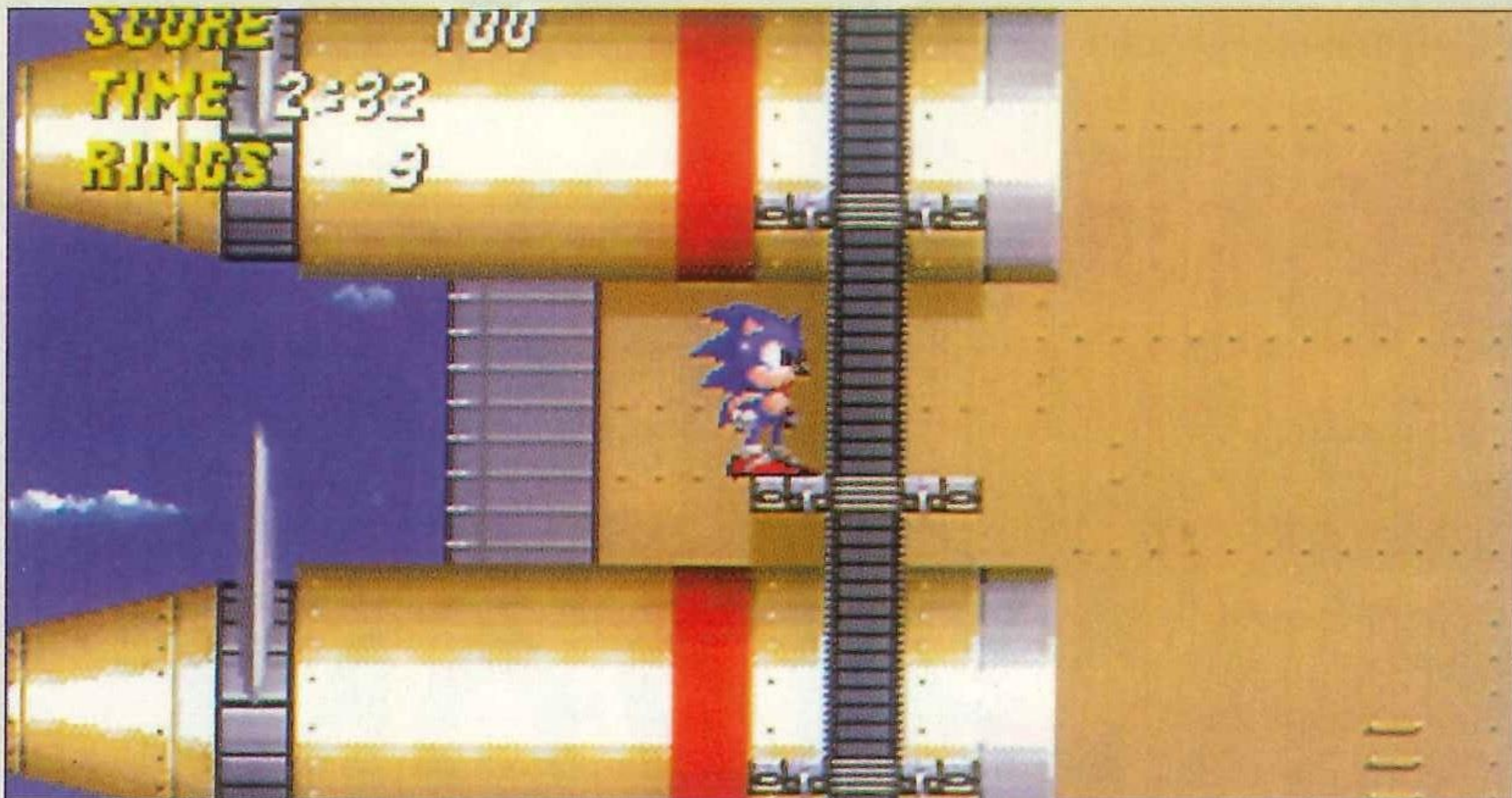


Ce minuscule plan vous donne t-il un peu le début de l'approche de l'approximation de la taille de cette forteresse ?

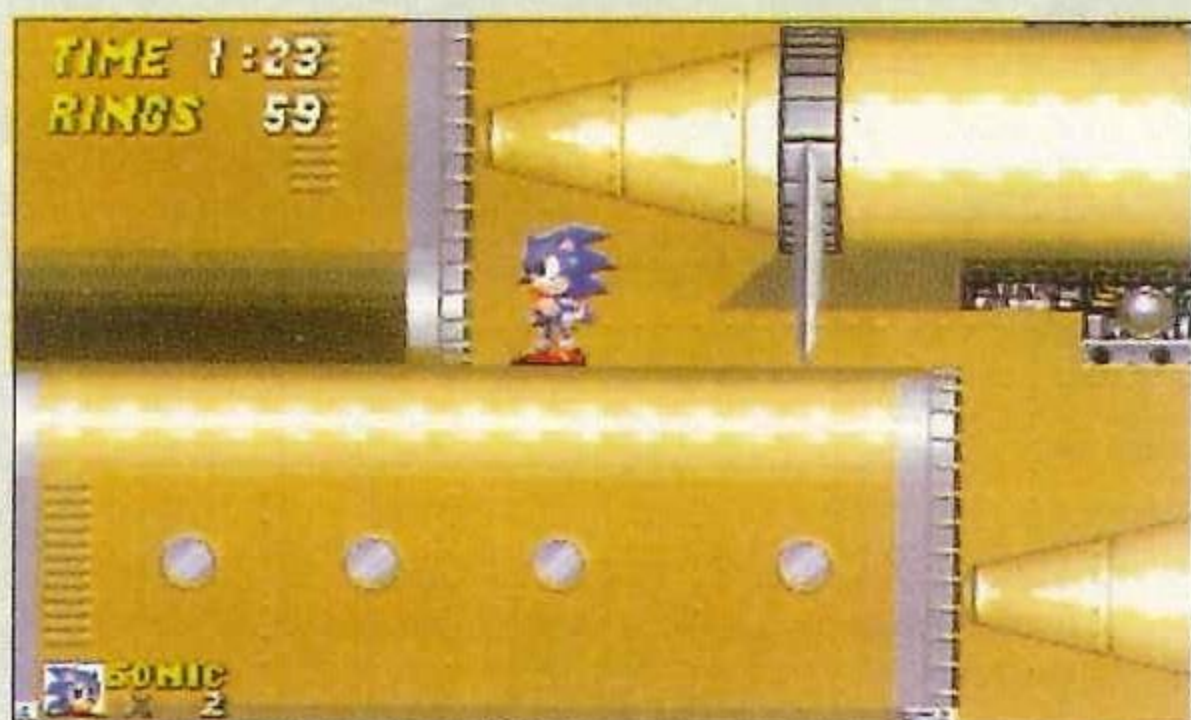


Il doit en user du carburant, cet engin.

sant sans prévenir de son trou, elle vous tire dessus sans vergogne, la mâchoire serrée et les plumes frémissantes. Comme si, rien qu'avec ces satanées plates-formes, vous n'aviez pas assez à faire...



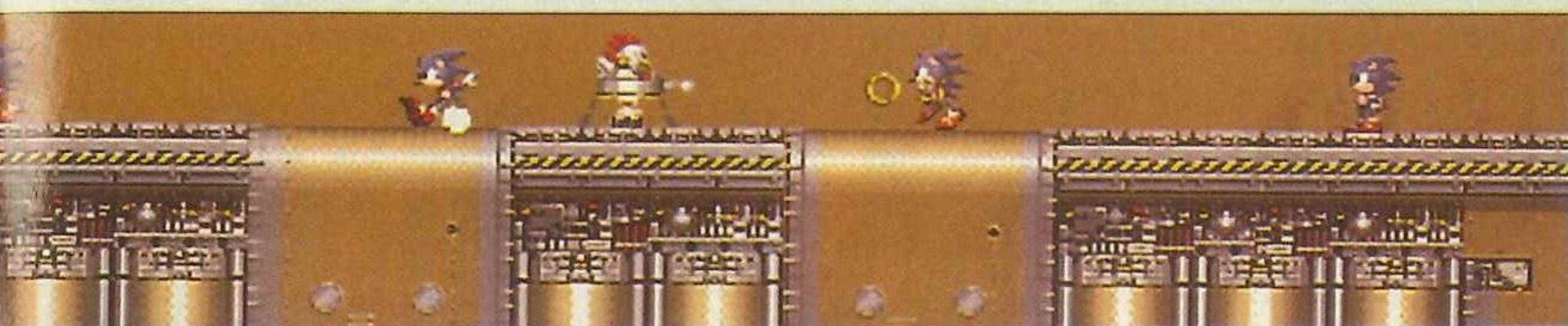
La queue de l'avion, à elle seule, fait plusieurs écrans de haut.



Tu parles d'une hélice !



Quelle démarche ce Sonic !



La poulette pas commode.



La tourelle tireuse.

LES ENNEMIS



DEATH EGG ZONE

Dans *La guerre des étoiles*, on pourrait l'appeler l'étoile de la mort. Cela dit, c'est vrai que Robotnik ressemble par moments à Dark Vador ! Donc, vous voilà dans son antre. C'est la fin du jeu, et il ne vous reste plus qu'à éliminer l'infâme docteur pour partir à la retraite ! Retraite Oh combien méritée, au vue du périple que vous venez d'accomplir. Mais ce n'est pas le moment d'y penser, car Robotnik n'est pas prêt de se laisser faire. Et même si vous avez détruit ses bases une à



Votre clone arrive !



Il faut le frapper sur le front, et nulle part ailleurs.



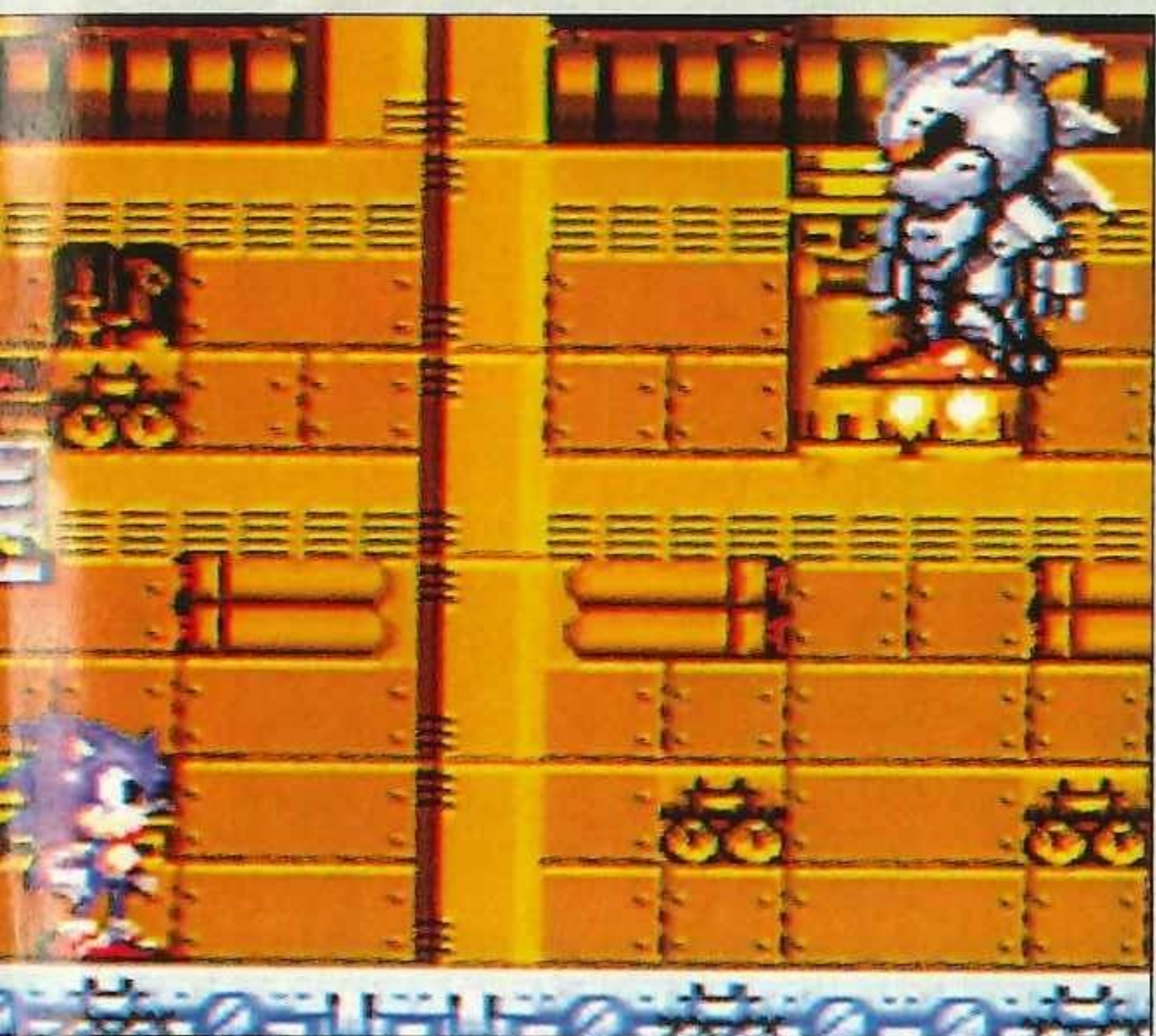
Il faut sauter pour l'éviter, quand il se met en boule.



Il fonce sur vous avec son petit réacteur. À ce moment-là, il est possible de lui toucher le front si vous êtes en boule.



Attention, il change de comportement au bout de quelques allées et venues.



Vous avez fini par l'avoir.

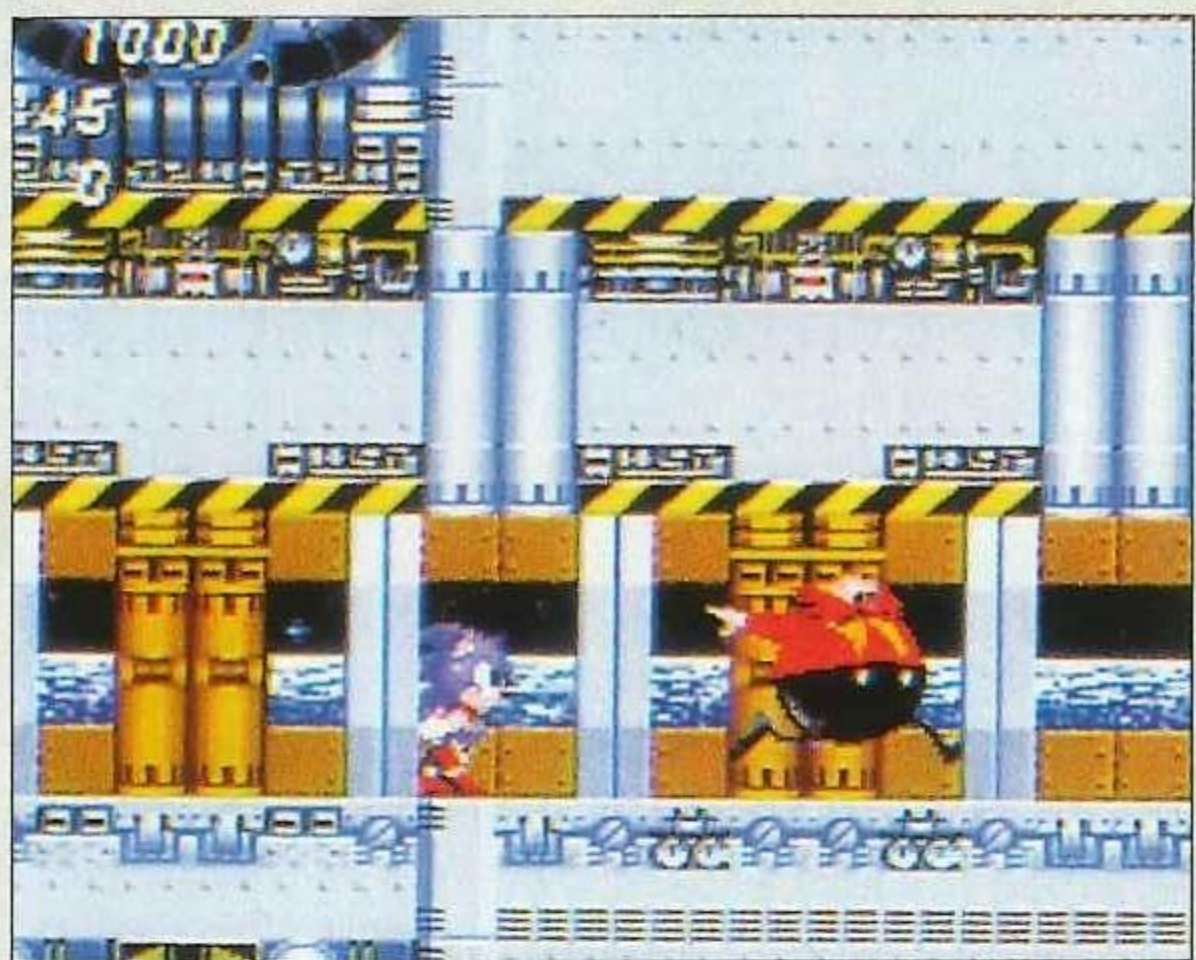
DEATH EGG ZONE

une, il lui reste encore quelques petits jouets mortels capables de vous faire la peau. Dès que vous pénétrez dans la salle, il commence par vous envoyer une réplique de vous en robot ! Et comme cela ne suffit pas, il doit finir par employer les grands moyens, en enfilant son exosquelette gigantesque (il n'aurait rien à envier à Gundam F-91 !). Croyez-moi, il va falloir s'accrocher dur pour le détruire. Mais, contrairement à ce que dit la pub Sega, vous êtes plus fort que lui, et vous le terrasserez à force d'acharnement...

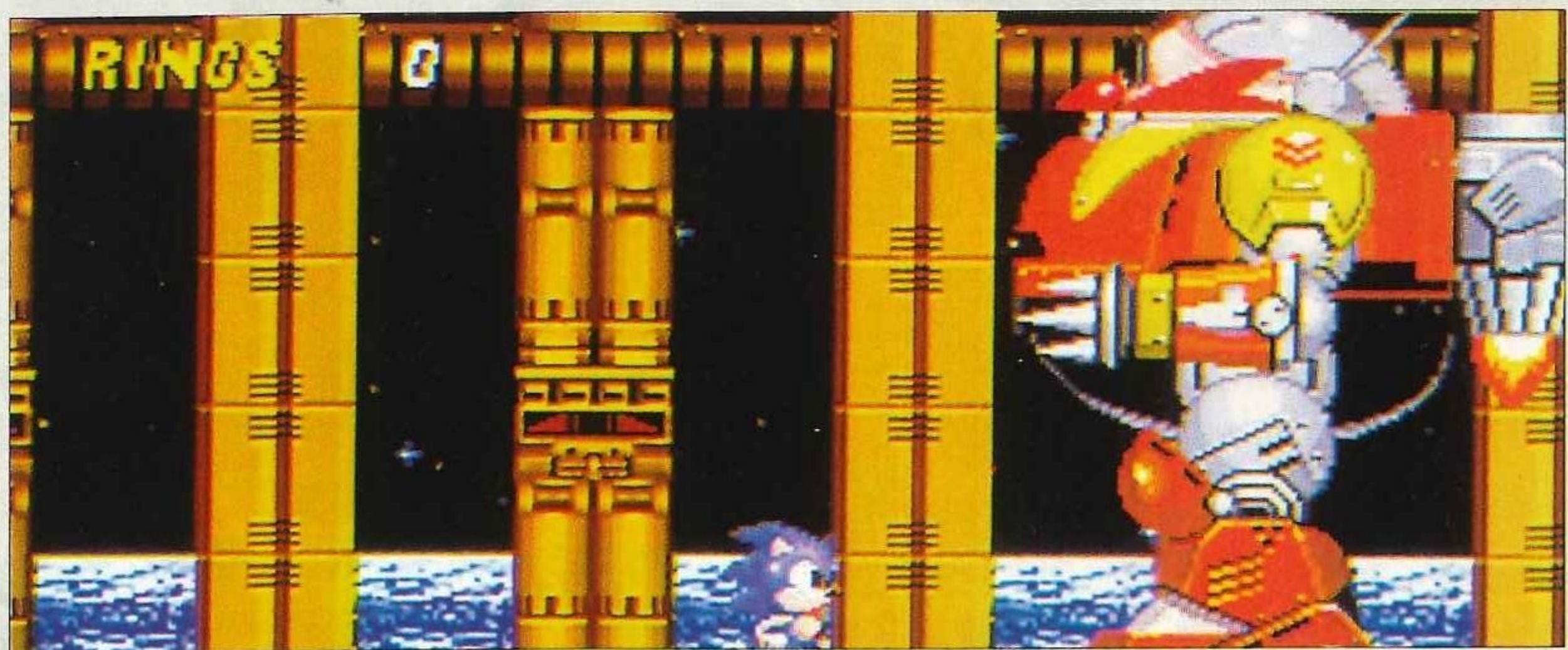
Bravo !



Robotnik, qui suivait la scène par un hublot, sort précipitamment de son repère...



...Il s'enfuit en courant et vous le poursuivez !



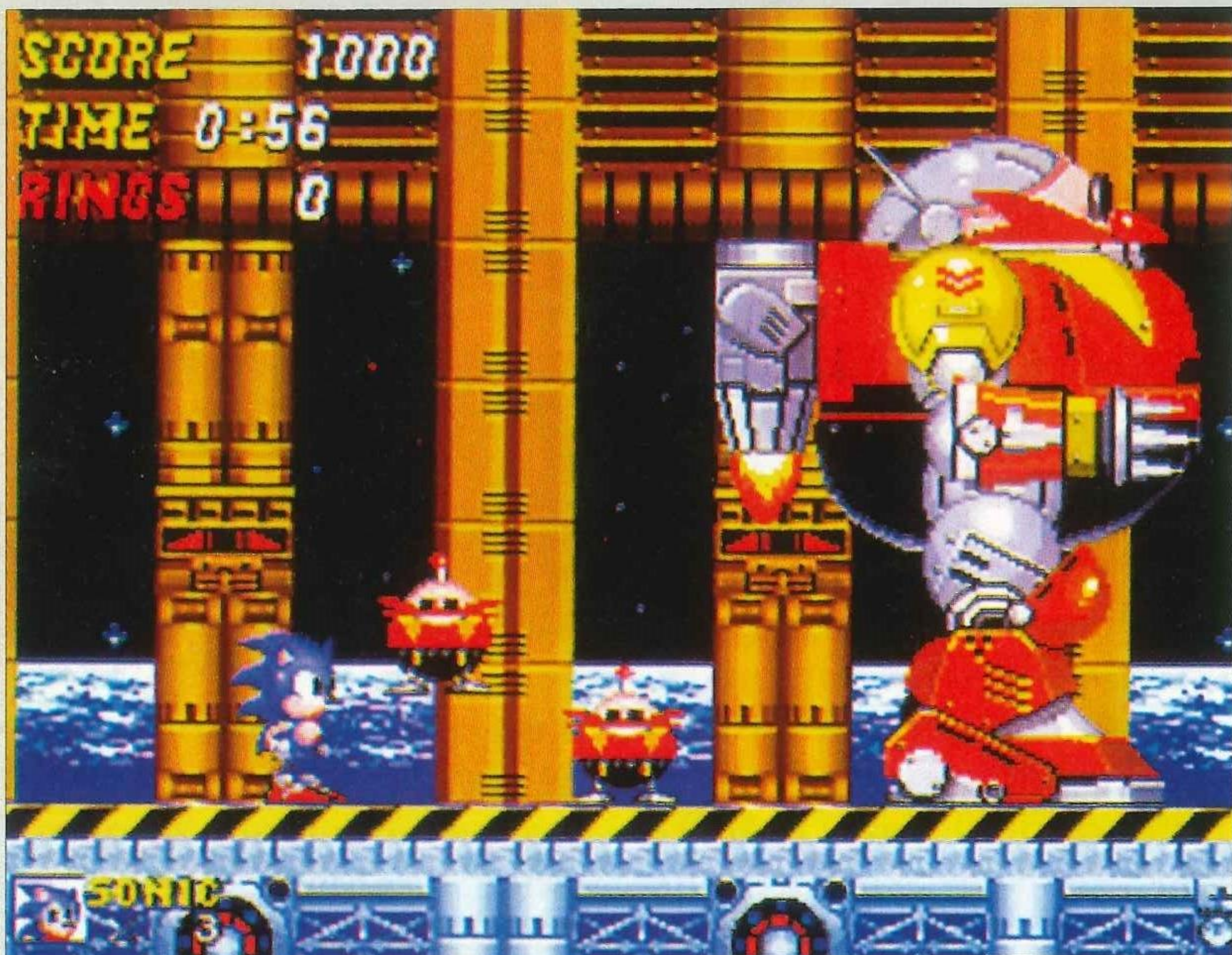
Hop, il revêt sa combinaison de combat !



La cible indique l'endroit où il va retomber.



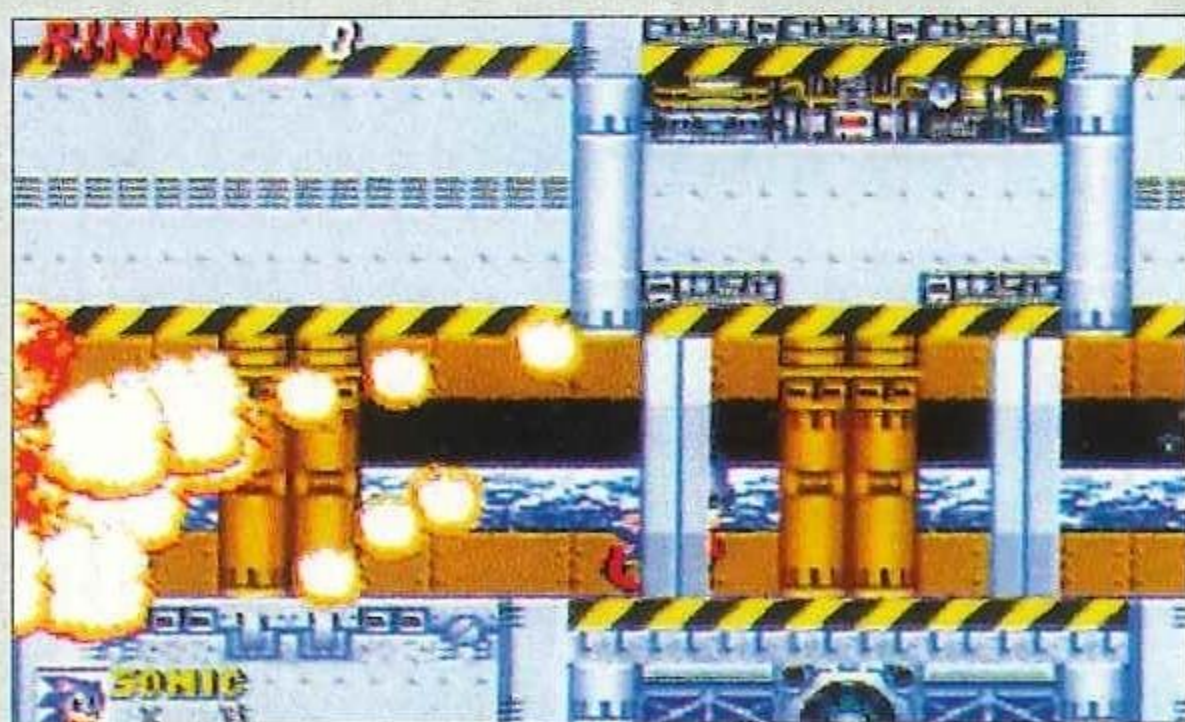
Difficile d'éviter ses bras, tant ils sont rapides.



Il largue des bombinetes à son effigie !



Il est vaincu !



C'est la fin de l'empire de Robotnik.

SPECIAL STAGE



Le début de la chasse aux anneaux.

Ce nouveau Special Stage vous oblige toujours à récupérer un certain nombre d'anneaux. Mais cette fois ce n'est plus tout à fait la même chose. En effet, vous vous retrouvez dans un couloir, qui monte, descend ou tourne, à l'intérieur duquel vous pouvez vous déplacer comme vous l'entendez (avec un peu d'élan, vous ferez le tour !) et devez ramasser les files d'anneaux qui se présentent à vous en essayant évidemment d'en oublier le moins possible.

Au début du parcours, juste après que Start soit apparu, il vous sera demandé de vous emparer



Houps, ça monte !

d'un certain nombre d'anneaux. Si vous ne réussissez pas à remplir le quota exigé, bientôt un message s'affichera pour vous indiquer que vous n'avez pas réussi, et vous retournerez

ALORS, ÇA VA ?

- 1 • Ce signe indique que vous avez ramassé suffisamment d'anneaux.
- 2 • Celui-ci signifie que vous êtes out.





Houlà, ça descend !

cours où vous attend une émeraude. Ce qui paraît très facile au début le devient par la suite beaucoup moins. Vous comprendrez ce que je veux dire lorsque vous verrez



Enfin, une émeraude !

dans le stage où vous vous trouviez précédemment. Par contre, si vous avez réuni le nombre d'anneaux nécessaires, vous devez en récolter encore d'autres, et ce, jusqu'à la fin du par-



Les anneaux qui se trouvent au plafond sont difficiles à attraper.



que les anneaux se trouvent juste au-dessus de votre tête, sur le plafond du tunnel. Dans ces conditions particulières, remplir chaque quota tient de l'exploit.

SONIC EN MOUVEMENT



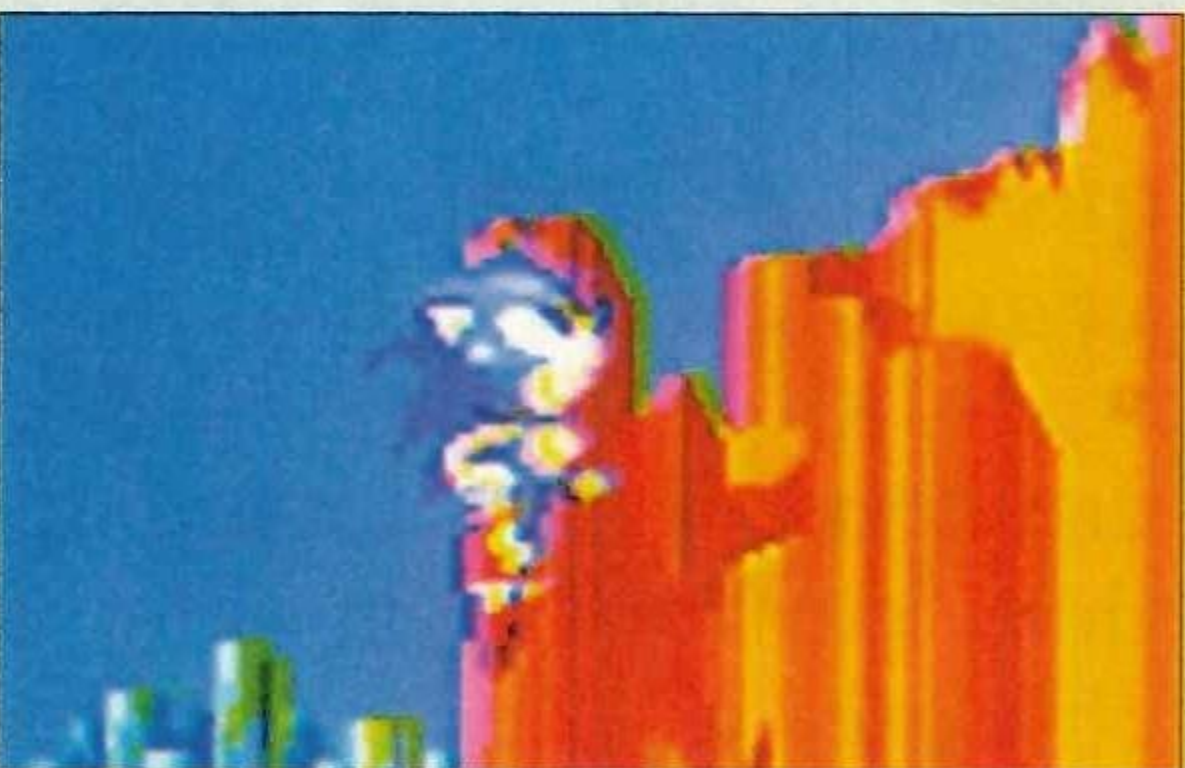
Tiens, Sonic a l'air très étonné. Normal, il vient de se faire tuer.



Dérapiage contrôlé. Quelle maîtrise !



Alors, on joue ou quoi ?



Tel Icare, Sonic tente d'atteindre les cieux.

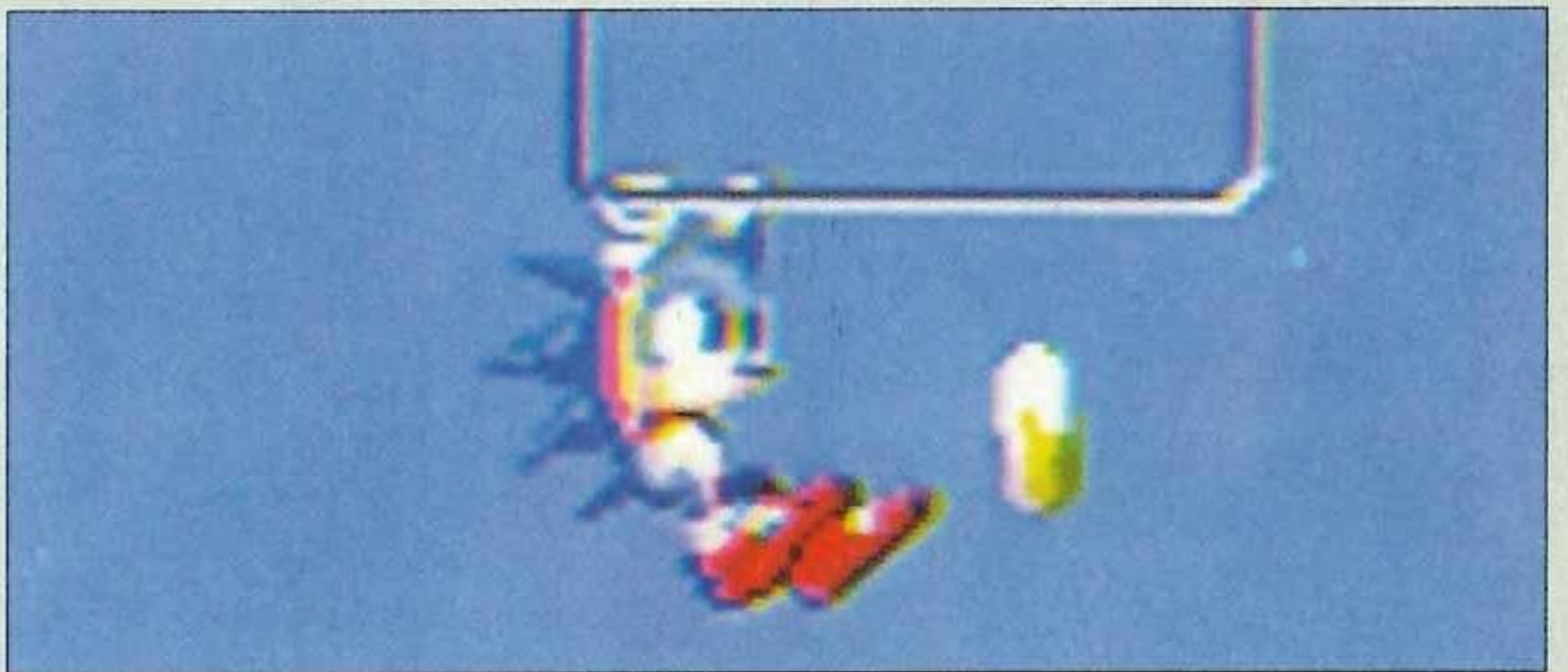
Une des grandes qualités du nouveau Sonic, c'est la vaste palette d'expressions dont il est pourvu. En effet, Sonic court, dérape, valdingue en tous sens lorsqu'un ressort ou un souffle d'air le repousse. Il agite les bras près du vide, écarquillant de plus en plus les yeux au fur et à mesure qu'il s'en approche. Il s'accroche à des lianes ou des barres d'acier... Bref, on a rarement vu un héros de jeu disposer d'autant de mimiques. Laissez Sonic inactif un peu trop longtemps, et, après avoir impatientement tapé du pied durant quelques dizaines de secondes, il se couchera à terre en vous regardant d'un air sévère ; tandis que Tails, insouciant, attendra très calmement, en baillant. Évidemment, certaines des animations les plus impressionnantes se déroulent à telle vitesse qu'il n'a pas été possible de les décomposer. De toute façon, dans ces moments là, le hérisson se retrouve presque toujours en boule (il est nerveux ce



Houps ! Un équilibre précaire.



Tap-tap-tap... Le hérisson impatient tape du pied.



Accroché à une barre.

Ah, touché !



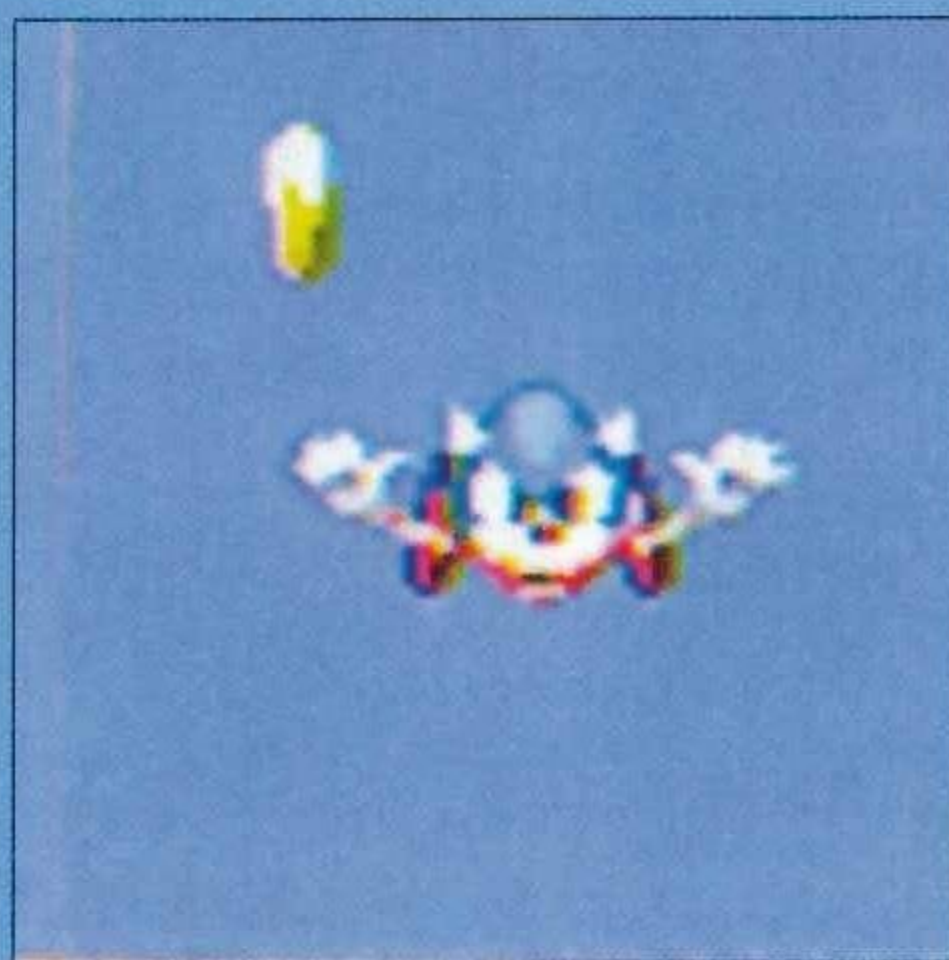
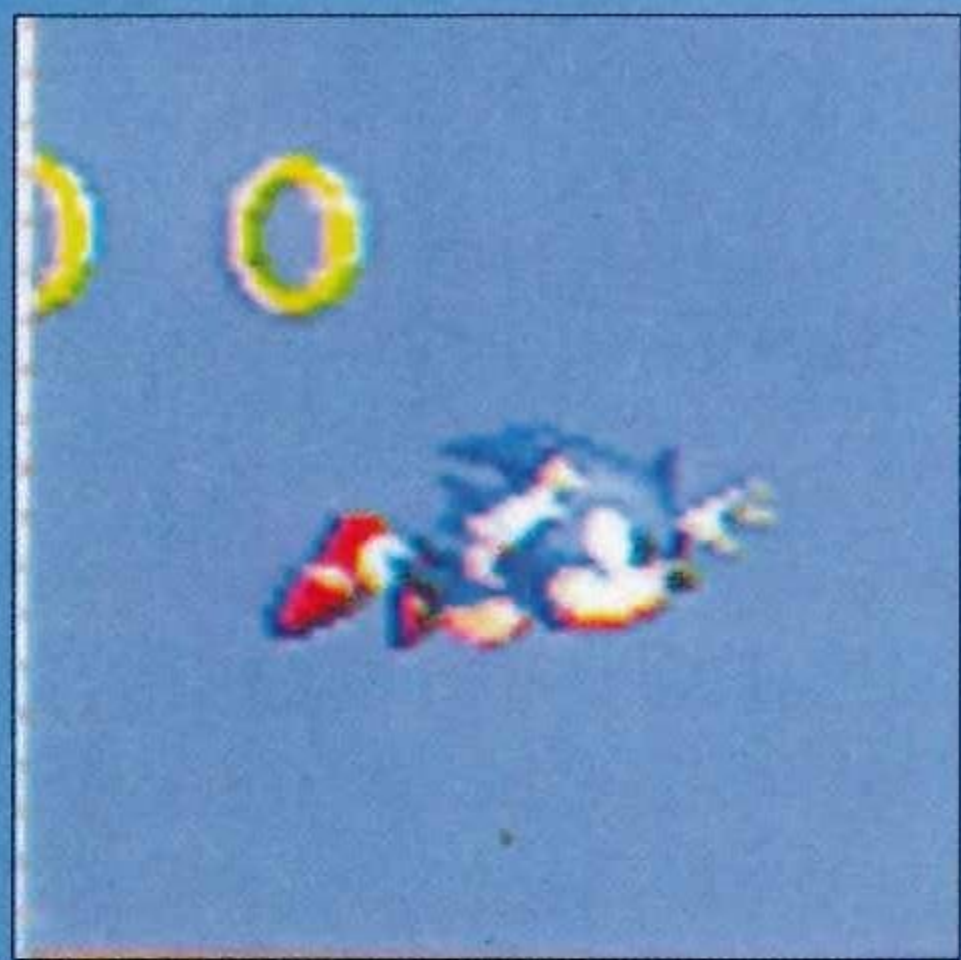
◀ *La façon dont tourne Sonic, lorsqu'il est envoyé en l'air, est des plus impressionnantes. Décomposé, le nombre des mouvements se révèle assez effarant. Là, il y en a huit... mais il doit sûrement en manquer encore un ou deux qui nous ont échappés malgré notre dextérité à prendre les photos (hum, hum...).*

SONIC EN MOUVEMENT



Attention, le départ va être chaud.

*Sur la forteresse volante, de pr
tion de ne pas être déboussol*

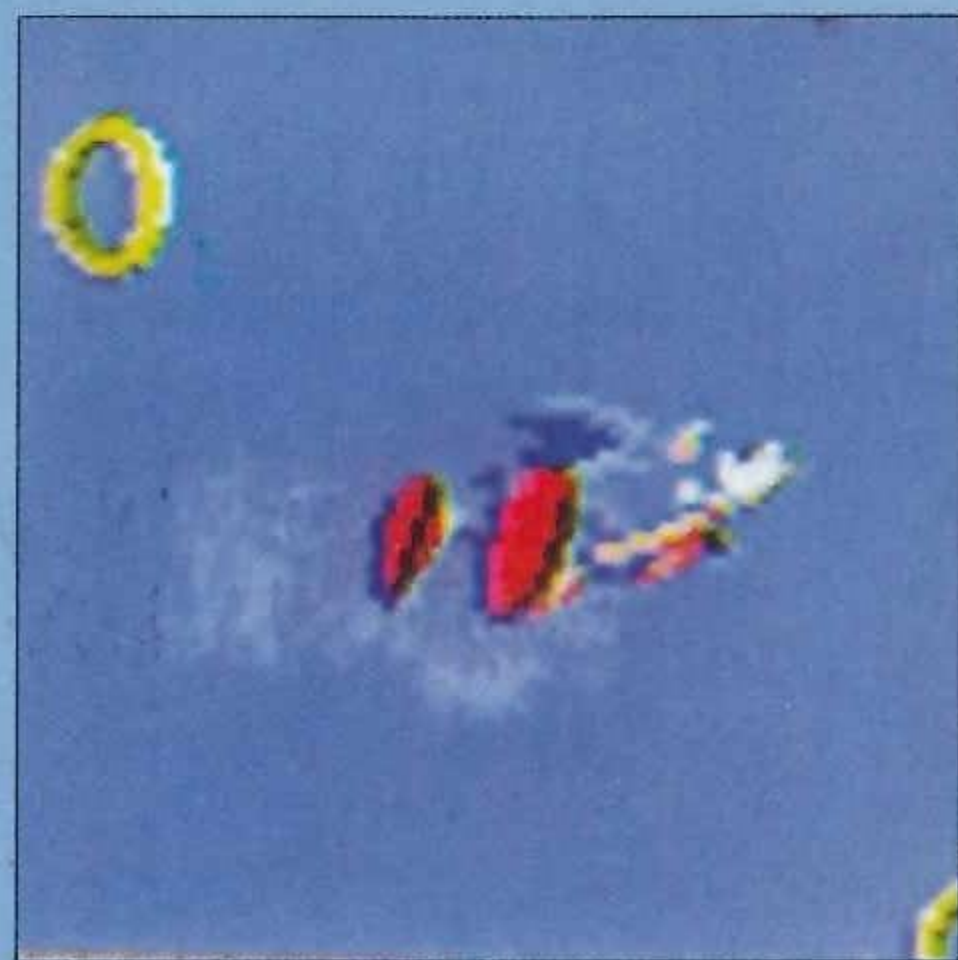


Vraoum !!! Voilà le mot qui vient à l'esprit lorsqu'on voit Sonic se mettre à courir et s'arrêter dans

petit), alors l'intérêt aurait été limité. En tous cas, ces quelques pages vous permettront de vous faire une idée précise des expressions que ne manquera pas

de faire Sonic le jour où le verrez enfin tourner sur votre écran.

ssants ventilateurs vous feront tourner sur vous-même, dans le sens des aiguilles d'une montre. Atten-



des volutes de fumée.



Pousse toujours.

