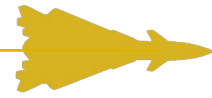


# TOYS AGAINST



# THE MACHINE



**Extranimals**

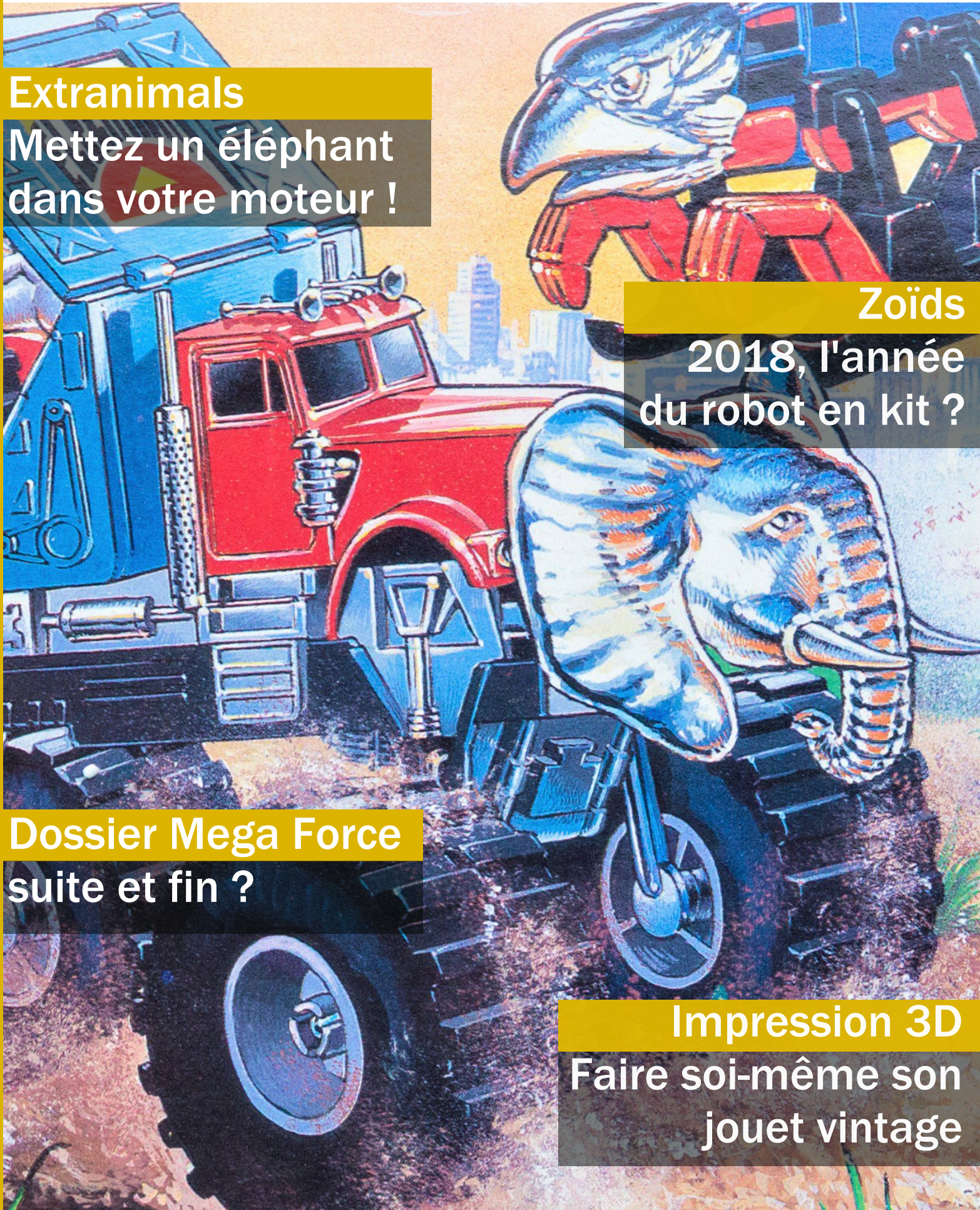
Mettez un éléphant dans votre moteur !

**Zoïds**

2018, l'année du robot en kit ?

**Dossier Mega Force**  
suite et fin ?

**Impression 3D**  
Faire soi-même son  
jouet vintage



Après 2 numéros consacrés à Mega Force, il était temps de changer de thématique.

Enfin...

En partie au moins.

Si vous trouverez encore quelques pages dédiées à la série de Kenner, cette troisième livraison quitte l'Amérique pour se consacrer à une gamme bien de chez nous : les « Extranimals » de Majorette. Là encore, ces jouets ont connu une durée de vie courte mais beaucoup de petits français en gardent encore un souvenir sinon ému, au moins vivace. Il était donc temps de lui rendre hommage.

Et comme ce n'est pas parce qu'on vit dans le passé qu'il n'y a pas de nouveautés, nous inaugurons aussi avec ce numéro une rubrique « news » qui, nous l'espérons, aura matière à persister dans les prochains opus de ce fanzine.

Bonne lecture et bon jeu !

Retrouvez les liens vers les pages webs mentionnées dans les différents articles sur le blog : <https://toysagainstthemachine.wordpress.com/>

## Sommaire

### p3. Arrivages

Les derniers jouets reçus à la maison.

### p5. Nouveautés

Zoids Wild.

### p7. Dossier : Extranimals

Tout sur la gamme Majorette.

### p27. Dossier : Mega Force

Suite et fin ?

### p32. DIY : l'impression 3D

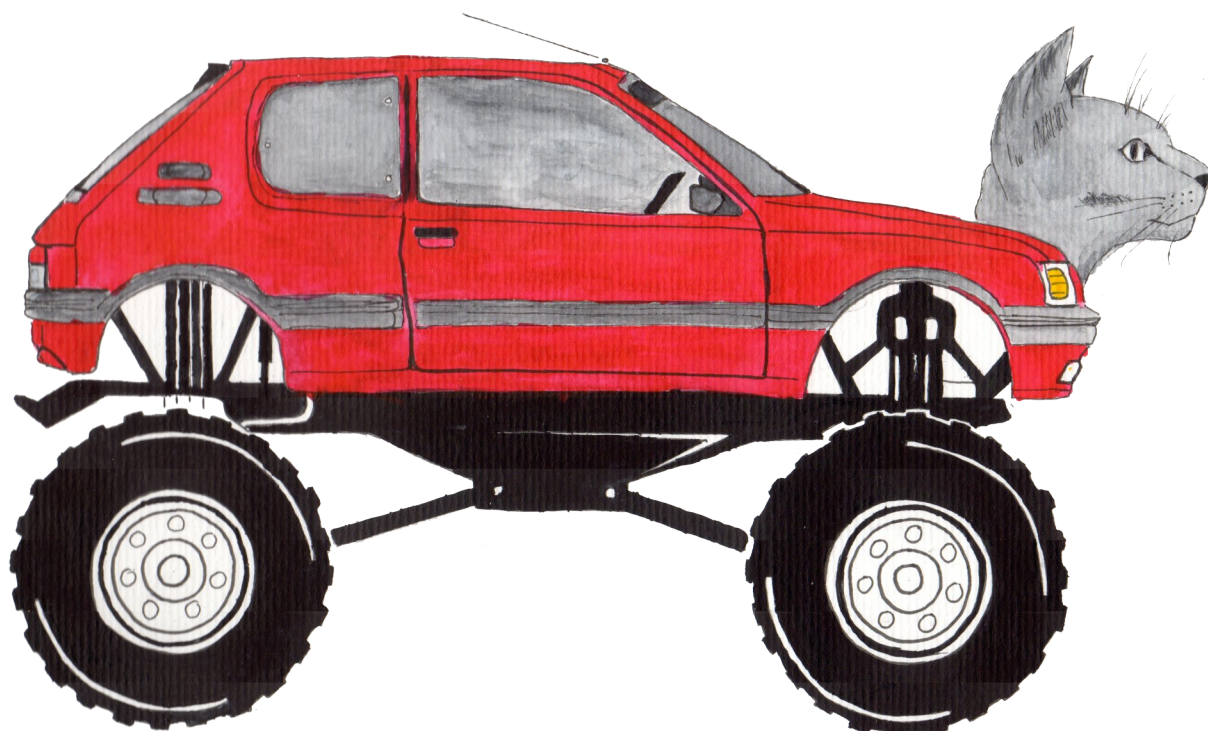
Premières expérimentations.

### Mentions

Ce document n'est en aucun cas lié ou supporté par Kenner, Majorette, Tomy ou leurs ayants-droits. Sauf mentions contraires, les photos/scans/illustrations sont de l'auteur. Cependant il est parfois difficile de retrouver l'origine exacte, donc s'il s'avérait que l'usage d'une photo posait problème, vous pouvez le signaler à [toysagainstthemachine@gmail.com](mailto:toysagainstthemachine@gmail.com) pour qu'elle soit retirée.

### Quelques remerciements

A ma femme pour sa patience et ses illustrations,  
A NHTPirate pour ses scans de catalogue,  
A tout l'équipe de la malle aux jouets pour l'ambiance et les infos.





Un lot de 50 sachets Monster in my pocket.



Un Pogo, le véhicule sautillant (et joyeusement débile) de COBRA.

Véhicule Matchbox série "Adventure 2000".



Kenner Robocop, Robo-cycle.



Divers jeux de poches Tomy, Palitoy, années 70.



Mattel Captain Power, Powerjet XT-7



Tomy, quelques représentants de la série "Tricky".



Mattel Captain Power, diverses figurines.



## Zoids Wild

35 ans après, une gamme grand public : l'aube d'une nouvelle ère ou le chant du mecha-cygne ?



Le 27 février 2018 Takara Tomy a officiellement annoncé le reboot-transmédiatique de ce qui est, selon mon chat et moi, la meilleure gamme de mecha du monde : Zoids. Cette nouvelle déclinaison porte l'épithète de Wild.



▲ Ci-dessus, la structure de Wild Liger avant, ci-dessous ▼, le montage des éléments d'armures externes.



C'est donc un anime, un jeu Nintendo Switch mais surtout 8 nouveaux jouets qui vont venir baigner, dès cette année, les rivages de l'archipel nippon. Les nouveaux modèles sont toujours en kit, signature de la série depuis 1983, avec une complexité et un nombre de pièces qui là encore rappellent les premières vagues. On notera que chaque mecha se constitue d'un squelette de couleur sombre sur lequel viennent se greffer les pièces plus colorées de l'armure.

Les plus gros modèles fonctionnent à pile et les autres adoptent les moteurs à ressort typiques de la gamme. Les pilotes argentés et dorés ont laissés la place des figurines translucides adoptant des positions plus dynamiques. Les prix, entre 10 et 25 €, sont raisonnables mais bien entendu, l'histoire ne dit pas si une distribution hors Japon est prévue dans un futur proche (réponse : non). Si le chara-design de l'anime rappelle un peu trop Poke/Digimon pour être de bon goût, il n'y a pour le moment pas grand chose à reprocher à la copie ludique de Takara. Allez si mais c'est vraiment le seul défaut, ce coloris vert infligé à cette pauvre tortue n'est pas des plus heureux.

Les 8 modèles :

- ZW01 Wild Liger, un félin aux dents de sabre,
- ZW02 Gilraptor, un dinosaure de type raptor,
- ZW03 Kabutor, un scarabée proche de Saicurtis,
- ZW04, Scopia, un scorpion,
- ZW05 Ganontas, une tortue,
- ZW06, Gaburigator, un crocodile,
- ZW07 Kuwaga, un autre scarabée (non encore disponible),
- ZW08 Grachiosaurus (non encore disponible), un dinosaure de type Brachiosaure.

Un stégosaure et un autre félin ont aussi été aperçus.

PS : même si ce numéro aborde des animaux/machines, la gamme de Tomy ne sera pas abordée en dehors de cette news car un numéro dédié est d'ors et déjà prévu. ■

Source des illustrations : amiami.com



Les 8 premiers modèles de la gamme. Nous espérons qu'ils seront vite rejoints par d'autres !



*Au début du 23ème siècle apparaissent d'étranges véhicules. Moitié voitures, moitié bêtes sauvages... on les appelle Extranimals ! Nul ne sait d'où ils viennent, mais tout le monde les craint. Féroces, souples et rapides sur tous les terrains, les Extranimals ont gardé l'instinct des animaux et la puissance des voitures dont ils ont pris la forme. Rien ne résiste à ces redoutables mutants, rendus invincibles par leurs fabuleuses qualités. Sur la terre dévastée, véritable jungle où ils règnent en maîtres les Extranimals luttent pour leur survie...*

La série Extranimals a été produite par Majorette à la fin des années 80. Ces voitures sont caractérisées par un design que l'on qualifiera « d'original ». Il faut préciser que la santé financière de Majorette est, en cette fin des années 80, déclinante, ce qui a laissé quelques traces sur les modèles qui nous intéressent aujourd'hui. Pour limiter les frais, la fabricant se base sur ses modèles existants, auxquels il greffe des attributs zoomorphes et divers accessoires. Mi-bêtes, mi-machines, le concept est audacieux mais, de manière surprenante, plutôt réussi.



## Eloge du recyclage

Comme son matériau emblématique le Zamac, Majorette adopte une démarche de recyclage en piochant dans son existant.

Prenez le chassis d'un des véhicules de la série « Super Rockers » - de chouettes Monster Trucks juchés sur des roues hautes comme des maisons- récupérez la coque d'une voiture de la série 200/300, greffez-y une tête animale en plastique chromé, un aileron ou des pots d'échappements king-size.

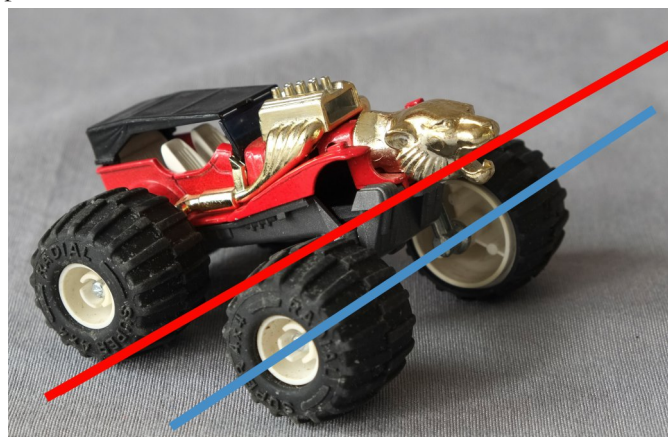
N'oubliez pas de changer un peu les couleurs et la déco pour que cela ne se voit pas (trop). Et voilààà, c'est prêt !

Notez que si les pneus sont identiques à ceux des « Super Rockers », ils perdent la peinture blanche sur les inscriptions « Radial ».

Les chassis sont en plastique mais

**L'essieu à 4 roues utilisés pour Naja et Shark, notez là encore que l'essieu ne coïncide aucunement avec l'axe des roues.**

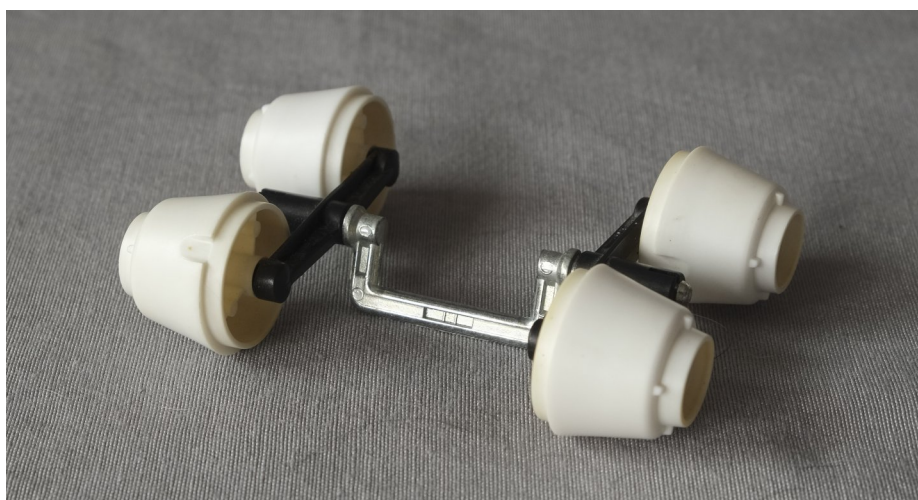
présentent une particularité de taille : les essieux sont décentrés (en rouge) par rapport à l'axe des roues (en bleu) ce qui permet à chaque véhicule d'adopter une « attitude » plus ou moins agressive ou ramassée. C'est une idée de génie qui permet de réellement donner de la personnalité à ces véhicules.



Si la gamme Majorette « classique » est pléthorique, seuls 9 Extranimals en 2 vagues ont été commercialisés :

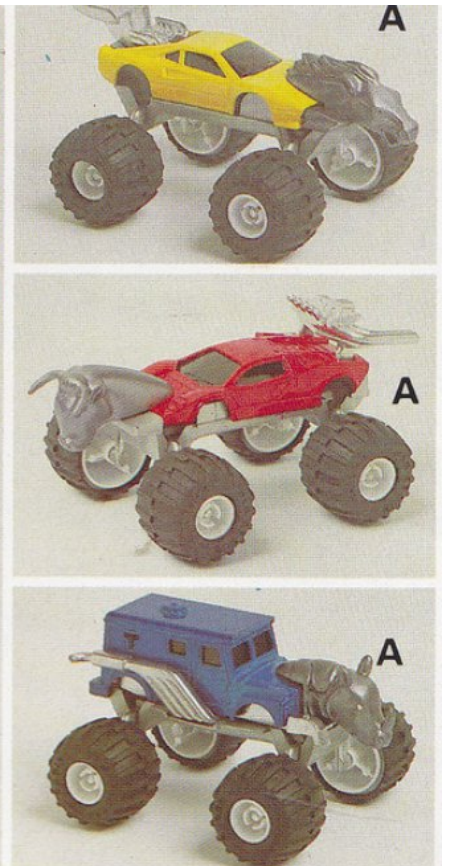
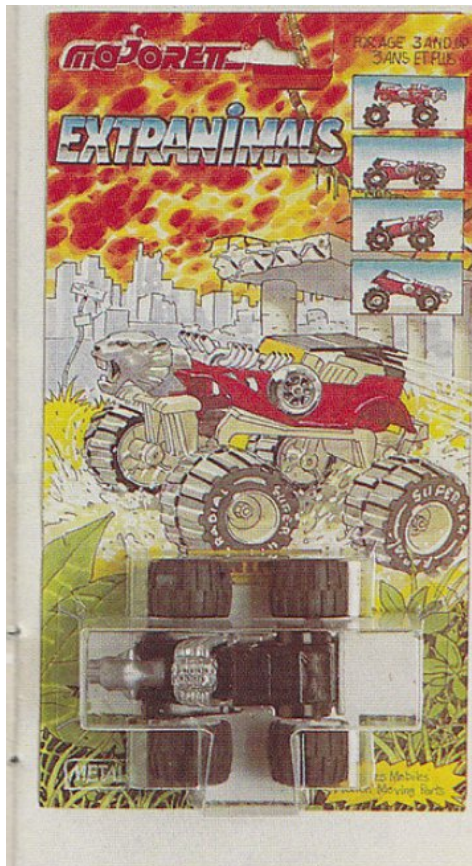
Vague 1 : Taurus, Rhino, Mustang, Panther, Elephant  
Vague 2 : Eagle, Naja, Shark, Scorpion. Les 5 véhicules de la vague 1 sont alors proposés sous de nouvelles couleurs.

La gamme sera commercialisée en aux Etats-Unis sous le nom Wild Wheels mais à notre connaissance seuls les 4 petits véhicules de la vague 1 seront distribués. ■





◀ Emballage vague 2.



► Prototypes ou préproductions ? Image tirée du catalogue Socojou 1988 (scan NHTPirate)

Transcription par nos soins du texte de la cassette audio Extranimals. Il s'agit ici de la face A, la face B qui dure 4 minutes 15 secondes reprend des bruitages d'animaux sur fond de boucles de synthétiseur très typées années 80.

Il y a quelques années, l'explosion d'une comète arrivant à proximité de la terre a provoqué un terrible cataclysme sur toute notre planète.

Paysages dévastés, ville détruite, immeubles effondrés.

Partout ce ne sont que ruines envahies par une végétation luxuriante.

Sur ce paysage désertique, règne un inquiétant silence seulement troublé des cris d'oiseaux sauvages ayant échappé à la destruction.

Mais ces terribles rapaces ne sont pas les seuls survivants.

A partir de carcasses de voitures et de camions, à partir des animaux qui ont survécu au massacre, une nouvelle race provenant d'une incroyable mutation génétique vient d'apparaître.

Moitié voitures, moitié bêtes sauvages, ce sont les Extranimals.



C'est au milieu de ce paysage aride et désolé, qu'apparaît l'un d'eux. Un véhicule-cheval s'abreuvant tranquillement à un point d'eau.

Soudain, le voici aux aguets, il se redresse, l'air inquiet comme s'il venait

d'entendre quelque bruit suspect.

Quelque part, non loin de lui, un buisson a bougé. Ne serait-ce le vent ? Et ce bruit de moteur ?

Un autre buisson qui bouge, des moteurs qui rugissent, tout à coup c'est l'attaque ! Comme surgissant de nulle part et de partout en même

temps, Taurus, Panther et Rhino se ruent sur Mustang qui s'enfuit. En position basse, c'est là qu'il est le plus rapide. Lancé à toute vitesse, voici que le véhicule cheval saute une crevasse. Le rhino qui le suit prend son élan mais

emporté par son poids rate sa réception et tombe dans la crevasse.

Freinant en catastrophe, Taurus et Panther évitent la chute de justesse.

Sur l'autre bord, Mustang se cabre et hennit pour célébrer sa victoire.

Mais attention ! Contournant la crevasse, Taurus et Panther plus agressifs que jamais se ruent sur lui.

Le combat s'engage ! Terrible ! Violent !

Au moment même où Mustang allait succomber sous les coups de ses adversaires, un barrissement se fait entendre au loin.

Les assaillants du cheval se sont immobilisés, comme pétrifiés, glacés de terreur.

Les barrissements se rapprochent de plus en plus, la terre commence à trembler

Alors Taurus et Panther rassemblent leurs forces pour faire face à la charge de l'éléphant, maître incontestable et incontesté, le plus redouté des Extranimals.

Le poids, la taille, la puissance, l'éléphant a tout pour lui ! S'armant de courage, la panthère est la première à s'élaner à l'assaut du mastodonte.

Peine perdue, l'éléphant la renverse et l'écrase en quelques tours de roue.

Quant à Taurus, il suffit d'un seul coup de boutoir de l'éléphant pour l'éjecter et l'envoyer rouler au loin dans une suite de tonneaux meurtriers.

C'est la victoire !

Voyant le cheval blessé, le véhicule-éléphant ouvre ses rampes pour permettre au mustang de monter.

Une fois en sécurité bien à l'abri derrière les panneaux de l'éléphant qui vient de le sauver, le cheval peut souffler et savourer la paix revenue.



Pour cette fois, la menace est écartée, mais pour combien de temps encore ? Nul doute que d'autres Extranimals peuvent surgir à tout moment.

Nul doute aussi que parmi toutes ces créatures plus étonnantes les unes que les autres, les forces du bien parviendront

toujours à vaincre la férocité des forces du mal.

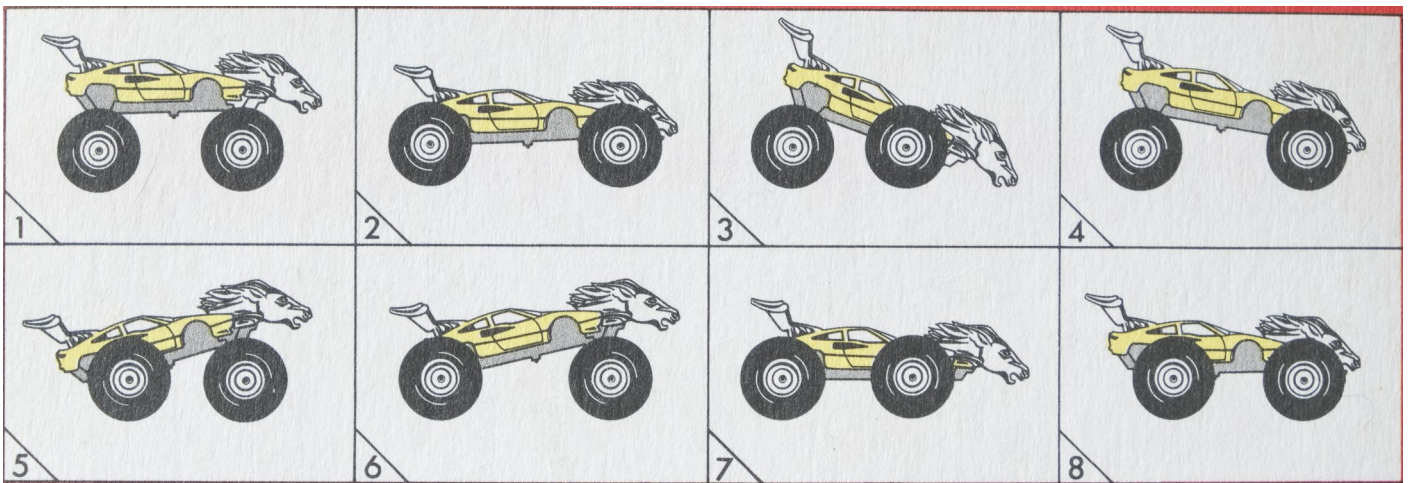
Et cela, jusqu'à ce que la paix règne à nouveau dans cette véritable jungle qu'est devenue la planète Terre.



La société « Rail-Route jouets » a été créée en 1961 par Emile Véron. Comme son nom l'indique elle se destinait à la production de jouets ferroviaires et automobiles. 5 ans plus tard elle adopte le nom Majorette qu'on lui connaît dorénavant. L'entreprise vit un âge d'or jusqu'au début des années 80 et ses œuvres sont distribuées dans le monde entier.

Les années 80 vont marquer un déclin. La production est délocalisée en Thaïlande en 1986 et s'accompagne d'une baisse de la qualité, les châssis passent alors en plastique, le niveau de détails s'amointrit. A partir de là, je vous fais grâce des tribulations judiciaires ultérieures de la marque qui est depuis 2010 dans le giron de Smoby.

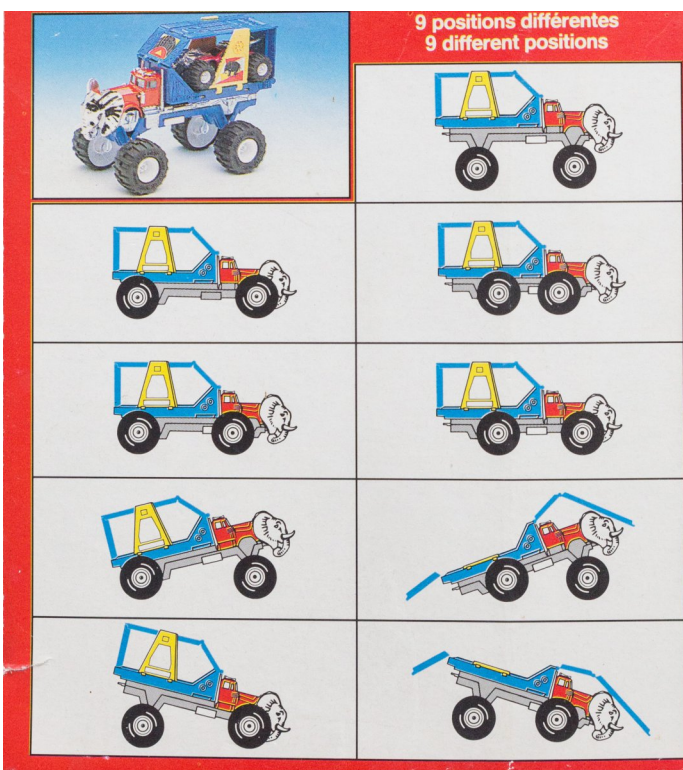
Majorette fait souvent appel à un matériaux nommé zamak (ou zamac) qui est un alliage Zinc, Aluminium, Magnésium et Cuivre. Pour un jouet il présente le double avantage d'être résistant aux chocs et à la corrosion. Il est aussi recyclable à 100 %.



▲ Les 8 positions de Mustang, qui sont aussi valables pour Panther, Taurus, Rhino et Scorpio.

▼ Les monster trucks Majorette

▼ Les transformations d'Elephant.



**4x4 SUPER ROCKERS™**

Parties mobiles / Action moving parts  
 Peinture fluorescente et décorations / Fluorescent painting and decorations  
 Châssis en métal / Metal frame  
 Carrosserie en métal injecté / Die-cast metal body  
 Roues avec super suspensions indépendantes / Independent wheels with super suspensions  
 Pneus caoutchouc extra larges / Extra large rubber tyres

① 2011 Toyota "American Monster Truck" "4x4"  
 ② 2012 Blazer "Crazy Monster" "4WD"  
 ③ 2013 Chevrolet "Mad Bull"  
 ④ 2014 Toyota "American Monster Truck" "4x4"  
 ⑤ 2015 Blazer "Crazy Monster" "4WD"  
 ⑥ 2016 Chevrolet "Big Chief"

12x6,6x7,9 cm  
 4 7/8"x2 1/4"x3 1/4"

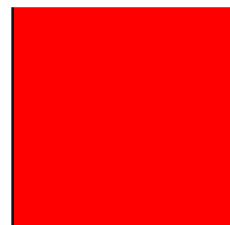
METAL-INJECTE  
 DIE-CAST METAL  
 METALLSPRITZGUSS

## Mustang

Référence : 2101

Origine : Ferrari GTO (ref : 211)

En vague 1, Mustang est de couleur jaune avant d'adopter un rose assez soutenu en vague 2.



211    
Ferrari GTO



## Panther

Référence : 2102

Origine : Excalibur (ref : 267)

Noire en vague 1, elle vire ensuite au rouge. La capote en plastique est très souvent manquante. Tête et bloc moteurs peuvent être plus ou moins dorés.

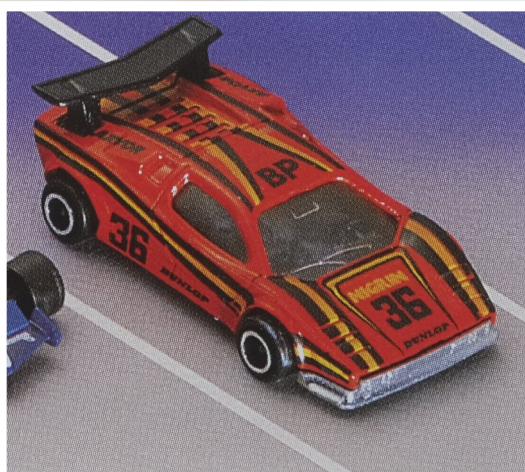


## Taurus

Référence : 2103

Origine : Lamborghini Countach (ref : 237)

Très proche du modèle standard 237, la livrée rouge avec des lignes noires et jaunes bascule vers le bleu métallique en vague 2.



abham

237



Lamborghini



## Rhino

Référence : 2104

Origine : Fourgon blindé (ref : 204)

D'abord doté d'une livrée bleue métallisée avec flammes jaunes/rouges, elle devient dorée dans la vague 2. Sans parler de réelles variantes, les teintes de bleu vont parfois virer vers des nuances plus vertes.



► Variante "Bande à Picsou"  
avec un volet roulant à l'arrière,  
en plastique, qui permet de  
fermer le fourgon. Il n'existe  
pas sur le modèle Extranimals.



204   
Bank Security  
Armored Truck



## Elephant

Référence : 2150

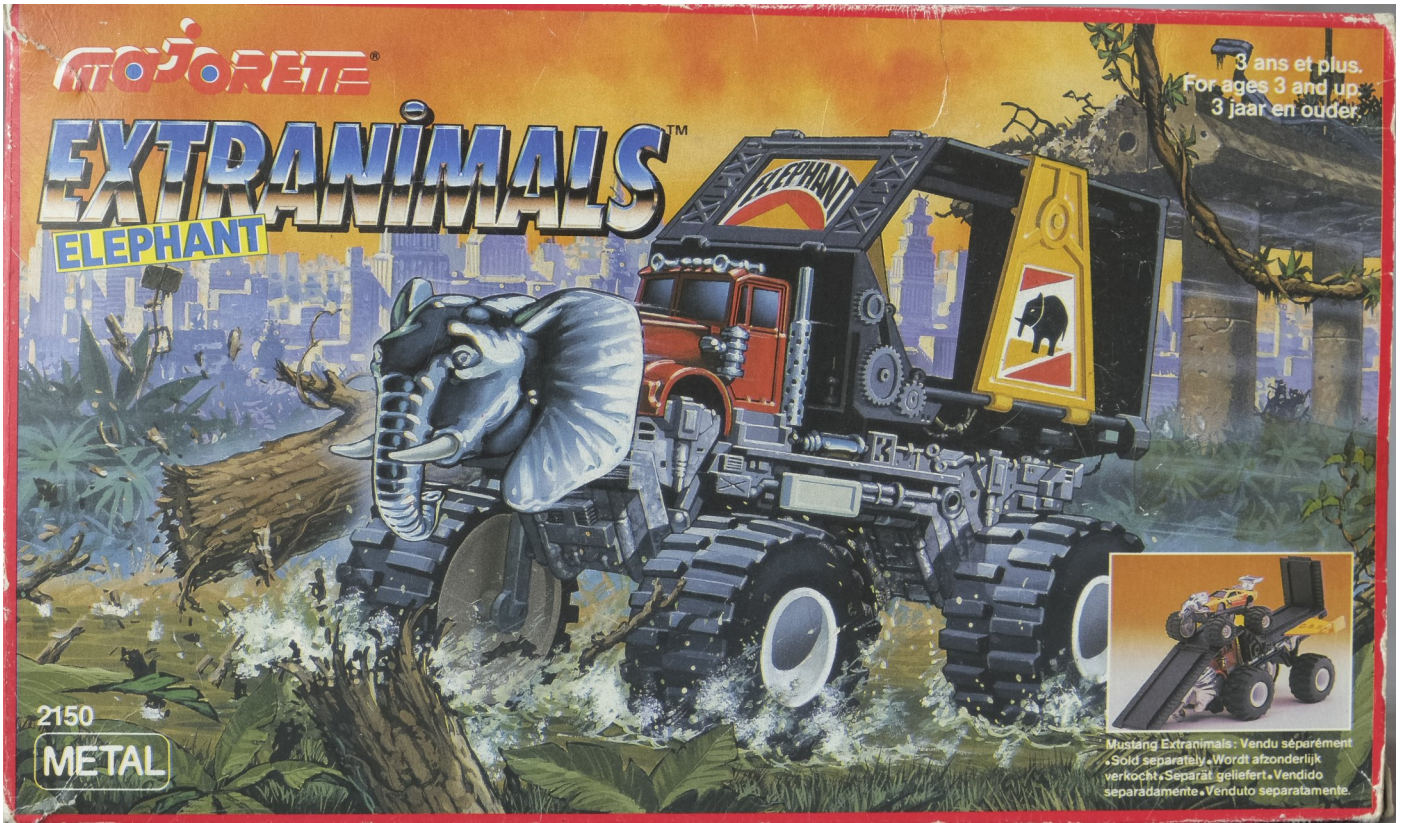
Origine : Dépanneuse Kenworth (ref : 3035) ou camion benne Kenworth (ref 3036)

La "benne" d'Elephant est d'abord noire avant d'adopter un bleu électrique en vague 2. Dans les deux versions, la cabine reste d'un beau rouge vif.

Outre l'action feature des roues et le déploiement des ailes et rampes, un bouton blanc situé côté gauche juste après la cabine permet de propulser la tête de l'éléphant vers l'avant.

C'est un comble, mais Elephant est un modèle très fragile, en particulier au niveau des charnières des ailes jaunes et des deux rampes. Ces dernières sont d'ailleurs souvent manquantes.





▼ Le bouton blanc sous la cabine permettant d'actionner le mécanisme de la tête.

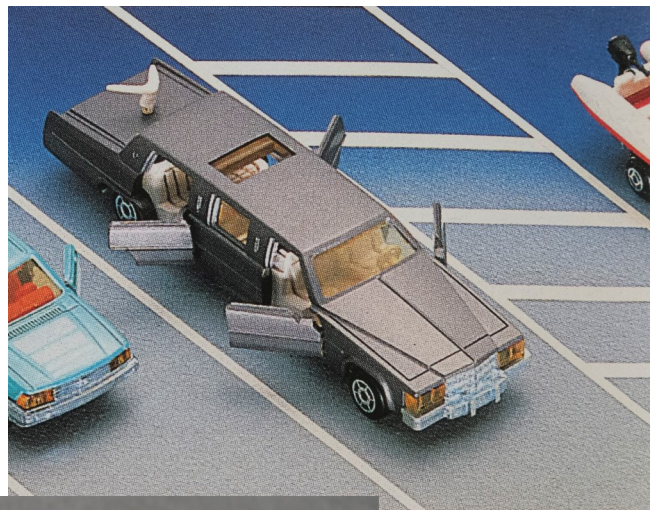


## Naja

Référence : 2132

Origine : Limousine (ref 339). Attention à ne pas confondre avec la limousine Mercedes (ref 326) qui possède des lignes un peu plus rondes.

Naja possède 6 roues réparties sur 2 essieux, ce qui donne, comme Shark, un train arrière articulé. Les portières avant et arrière s'ouvrent et un levier situé derrière la tête permet de sortir/rentrer la langue.



339 **N** 87

Limousine  
Cadillac Stretch  
Limousine







◀▶ Notez la tirette qui permet d'actionner la sortie de la langue.



## Shark

Référence : 2131

Origine : Porteur Batyscaphe (sic) (ref 370).

Naja possède 6 roues réparties sur 2 essieux ce qui donne, comme Naja, un train arrière articulé. La cabine originale du camion a disparu, remplacée par la tête du requin. 2 flotteurs articulés sont déployés de part et d'autre de la plateforme qui accueille le sous-marin. Ce dernier est identique à celui du modèle 370.



**370**   
Porteur Batyscaphe  
Deep Sea Explorer  
Transporter




## Scorpio

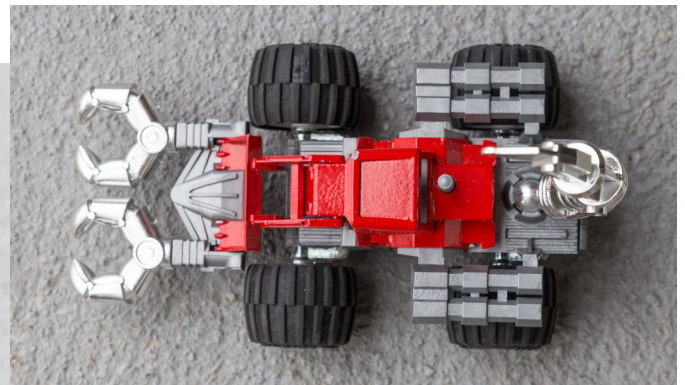
Référence : 2105

Origine : Tracto Pelle (ref 263).

Sur les illustrations et la photo de groupe présentée page 5, les parties chromées apparaissent en couleur cuivre.



263   
Tracto Pelle  
Front End Loader



► La version  
"cuivre"  
de Scorpion  
qui apparaît sur les  
boîtes.

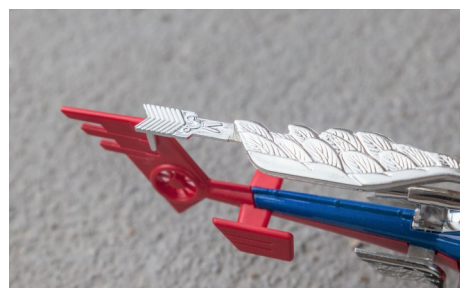


## Eagle

Référence : 2106

Origine : Hélicoptère "Gazelle" (ref 371)

On connaît une variante du packaging "en miroir" avec le véhicule orienté vers la gauche.



Le rotor ne possède que 2 pales non pliables contrairement à la Gazelle originale.

Un ergot en plastique à couper permet de maintenir en place le rotor dans l'emballage.

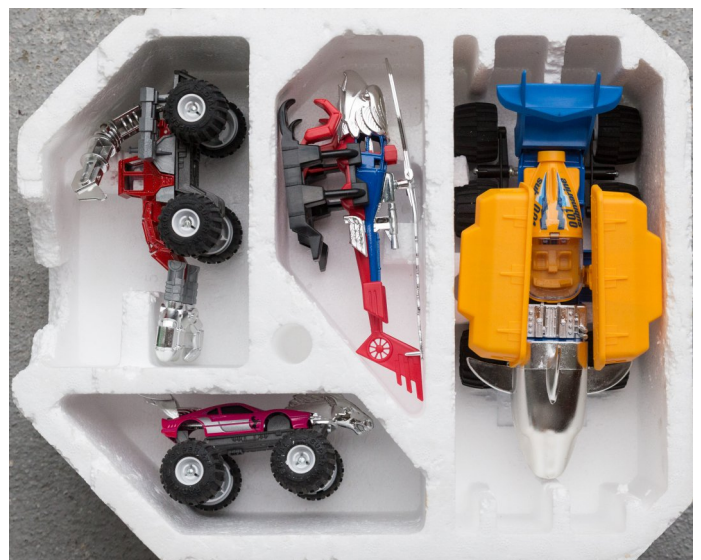


Deux coffrets regroupant plusieurs modèles ont été distribués. Le premier contenait Panther, Taurus, Rhino, Mustang, Elephant et une cassette audio. Le second proposait Mustang, Elephant, Eagle, Shark et Scorpio.



▲ ▼ Packaging et contenu du second coffret. Notez qu'Elephant n'est pas prévu dans cette cale en polystyrène. Il devait y avoir des cales en carton pour le maintenir dans le volume restant de l'emballage.

Packaging du coffret vague 1 avec sa fameuse cassette audio.



Le principe de chimère « animal-véhicule » n'est pas propre à Extranimals, petit tour d'horizon de ces croisements contre nature qui ont émaillés les 30 dernières années.

## Joustra Dinotoys

Cette gamme française datant de 1981 ne compte que 3 références :

- Une grue-grue (sont-ils facétieux chez Joustra !)
- Un camion-tortue
- Une pelleuse-rhinocéros

On a ici affaire à du jouet de grande taille réalisé dans un plastique doux, presque soyeux, le genre de matière luxueuse qu'on ne trouve plus aujourd'hui.



## Plus près de nous les Dino Trux

A l'origine des livres pour enfants, la série a été adaptée en dessin animé notamment diffusé sur Netflix. Cette fois, ce sont des dinosaures qui prennent la forme de véhicules de chantiers. On aime ou on n'aime pas, mais il faut reconnaître que les plus petits véhicules ont un certain charme, même si la réalisation technique laisse à désirer.



Source : Amazon.fr

## En jeu vidéo

En 1998, Ubi Soft édite S.C.A.R.S sur Nintendo 64 et Playstation. C'est un jeu de courses automobiles en 3D avec des véhicules zoomorphes : lion, éléphant, rhino, requin, mante religieuse notamment. Le jeu se défend esthétiquement mais l'ensemble reste assez ennuyeux avec un pilotage savonnette et une impression de vitesse limitée.



▲ Source : The Cover project  
 ► Source : PS1DemoMuseum



## Hot Wheels

Mattel va proposer plusieurs gammes similaires aux Extranimals (mais, soyons chauvins, en beaucoup moins bien cela va sans dire).

De 1986 à 1989, le constructeur commercialise les Speed Demons, une grosse douzaine de modèles avec des variantes de couleurs. Les inspirations animales tendent vers le fantastique, gargouille, chauve-souris vampire, etc.. Des nombreuses rééditions auront lieu jusqu'à 2016.

En 1992 (ou 93 ce n'est pas bien clair), ce sont les « Attack Pack » qui débarquent.

Contrairement aux Extranimals, 2 camps bien identifiables s'affrontent : les « Heroic Cat Pack » et les « Evil Rat Pack », 3 tailles de véhicules existent et les 2 antagonistes atteignent la parité numérique.

Très colorés, ils adoptent 4 grosses roues de Monster trucks. Les essieux ne sont pas articulés et c'est la carrosserie qui se relève pour dévoiler la gueule d'un animal dont la nature n'est pas toujours évidente au

premier regard. La première vague comprend une hyène, un tigre, un scorpion, un rat, une chauve-souris et .... un autre truc.

Après cette première vague (et des repaints commercialisées dans la chaîne McDonalds), Mattel fait feu de tout bois en 93 (ou 94) avec les « Growlers » : 10 nouveaux véhicules dont un serpent, un babouin, un ours, etc

Puis viennent les « Battle Birds » : 6 modèles dont l'inspiration animale est alors très lointaine avec notamment un F-117 figurant une nouvelle fois, une chauve-souris.

Nous aurons aussi les « Dinosaurs », forcément c'est l'année du premier Jurassic Park

Et enfin, les « Alien Invaders » : 6 soucoupes ou vaisseaux spatiaux au formes assez rondouillardes qui descendent de leur planète pour embêter les terriens. Mais là nous nous éloignons du sujet de ce dossier.

En 2013, le concept sera repris dans la gamme Road Beasts Big Grawlers, série qui ne semble pas avoir perdué bien longtemps. ■



▲ Source : ebay



► Images tirées du catalogue 1993 de Mattel France





▲ Un bootleg "Attack Pack", souvent le signe qu'une gamme a bien fonctionné commercialement, même si le résultat est... original.



◀▶ "Super Attacks Packs", catalogue 1993 de Mattel France





▲ Catalogue Mattel 1993



▲ Kenner Bad Beast (1993), une gamme réduite à ce seul modèle.

BRUTUS

**NEW**

**BRUTUS**

Growing Monster Truck!

Beware! Brutus is coming your way! Chain-tethered monster truck with ferocious eyes! Boys pull chain to make truck stand on rear wheels and have the power to CONTROL all movement of the truck! Powerful battery operated engine allows exciting climbing action over obstacles.

Makes three realistic sounds:

- Engine rumble
- Hi-speed engine torque
- Ferocious growl!

Boys "walk" and steer truck by its chain. Boys can also use chain to haul objects. Two speeds:

- High, trail-busting mode
- Low, mountain climbing mode

Requires four "C" alkaline batteries.

**Cat.No. 4440**

**Sales Pack 4**

Packaging Closed Box

GRRR

**MATTEL**

4440 Brutus

▲ Brutus de Mattel (1992), un monster truck qu'il convient de toujours promener en laisse, pardon, en chaîne !

Après avoir examiné en détails les deux camps, Triax et V-Rocs, et leurs modèles existants ou prévus, voici l'heure de la dernière partie de notre dossier consacré à la gamme de Kenner, qu'est-elle devenue ?

Mega Force n'a connu aucun produit dérivé, ce qui est assez peu étonnant lorsqu'on sait que ce genre de choses n'accompagne généralement que les séries à succès. Parmi les objets associés à la commercialisation, en France au moins, nous trouvons un présentoir carton destiné à mettre en valeur les modèles. Une photo d'un exemplaire, la seule connue, a été postée par un membre du group facebook « Unofficial Kenner Mega Force Collectors ». Toujours en France, les acheteurs pouvaient obtenir en magasin un bonus sous la forme d'un dossier, d'une carte militaire, de 2 autocollants reprenant les symboles des protagonistes et d'ordres de mission. Malheureusement, aucun exemplaire de ces documents ne semble avoir été préservés et la mémoire nous fait défaut sur ce point précis. Il semble que quelques éléments de backgrounds supplémentaires y étaient apportés, quant à savoir s'ils étaient officiellement approuvés par Kenner, il y a un pas que nous ne franchirons pas.

### La fin

En 2000, les modèles Mega Force qui étaient encore présents dans les entrepôts de feu Kenner auraient été envoyés au pillon par Hasbro. Décision criminelle s'il en est qui pourrait ne pas avoir été totalement suivie par les employés, c'est en tout cas notre souhait le plus cher.

### Les héritiers

Vu la carrière de la gamme, les prétendants à la succession ne se bousculent pas au portillon. Cependant, on peut noter le virage très belliqueux adopté par Galoob pour sa gamme Micro-machines, dont les séries « Military » prendront de plus en plus de place au détriment des lignes civiles.



Majorette l'a d'ailleurs imité avec un certain nombre de véhicules de taille similaire. Cependant dans les deux cas, point de ce design réaliste et exubérant qui fait la force de notre série préférée.

Pour terminer citons que quelques jouets Mega Force ont été réutilisés face à des battlemechs ou sur les champs de bataille du 41ème millénaire du fait de la proximité de taille avec l'échelle 6 mm de Games Workshop. ■

▼ Un extrait du document Hasbro où sont listées les gammes qui doivent vivre et celles qui doivent périr. Oui la police de caractère utilisée est authentique...  
(Source Kennercollector.com)

Note: still needs input on Girls / Creative Play / preschool area:

#### SEND TO RHODE ISLAND:

BATMAN  
BRATS OF THE LOST NEBULA  
GHOSTBUSTERS  
G. I. JOE  
MASK  
SSP  
STAR WARS  
VORTECH  
TONKA  
ALIENS  
NERF

LITTLEST PET SHOP

#### DESTROY:

CENTURIONS  
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE  
CHUCK NORRIS  
MEGA FORCE  
SHADOW STRIKERS  
SWAMP THING  
SILVERHAWKS  
ROBO COP  
POLICE ACADAMEY  
MUMMIES ALIVE  
BEETLEJUICE



(photographié) regroupe 3 personnages différents, correspondant chacun à un élément de l'avion.

**MEGA FORCE LA PLUS GRANDE ARMÉE DU MONDE.**

**530. VEHICULE DE COMBAT DE MEGA FORCE.** Livré sous blister. Chaque véhicule de combat a des fonctions uniques. Un châssis en die cast et une partie plastique mobile. 4 modèles assortis.

**531. RAM FIST.** Véhicule de commandement avancé. Rien ne peut l'arrêter ! Ses deux bras rotatifs écartent de son passage les ennemis. Vendu avec lance roquettes

**532. BACKLASH.** Unité volante de déploiement des forces d'intervention. 2 véhicules en un. Fourni avec un char d'assaut.

**533. THORHAMMER DE MEGA FORCE.** Base mobile de lancement. Elle avance sur ses onze paires de roues à suspensions. Vendu avec un char d'assaut.

**534. STRATOFORTRESS** Super bombardier. L'avant se détache pour voler seul vers les lignes ennemies. Fourni avec un chasseur bombardier.

**535. GOLIATH.** Le quartier général mobile de combat. Vendu avec un chasseur bombardier.

▲ Catalogue Noël 1990. (Scan NHT Pirate)

▼ La gamme apparaît bien entendu dans les catalogue 1989 et 1990 "Kenner Action Toy Guide"





▲ Le présentoir en magasin et les documents que l'on pouvait obtenir en France lors d'un achat Mega Force. (Source Groupe Facebook Kenner Mega Force)

▲ Catalogue Kaybee Toys

▼ Catalogue Tonka 90 Garçons, scan par NHTPirate



**Goliath Mega force de Tonka**, quartier général mobile de combat. Les écrans blindés s'ouvrent, la tour de commandement se dresse. Avions et chars se préparent au combat sur la plateforme supérieure. Les chars entreposés dans la tour descendent sur le champ de bataille par l'ascenseur. Vendu avec un chasseur bombardier. A partir de 5 ans.

237,95 F



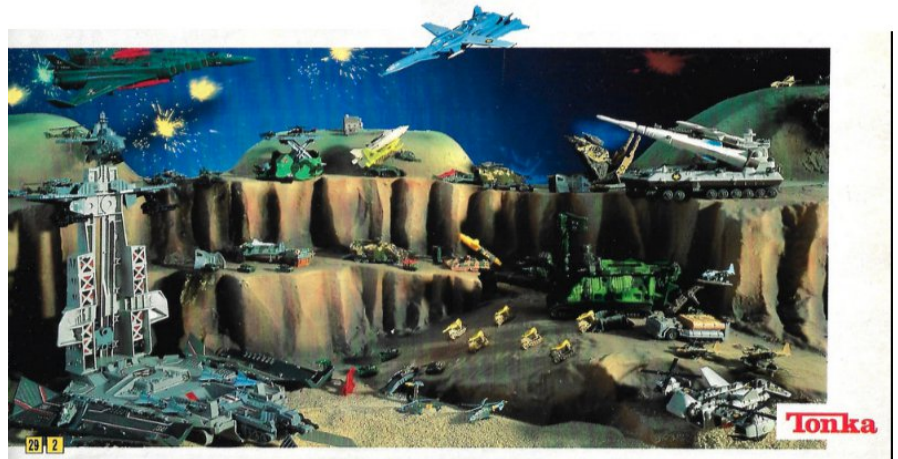
**Stratofortress Mega force de Tonka**, super bombardier dont l'avant se détache pour voler seul en reconnaissance vers les lignes ennemies. Les ailes pivotent pour laisser apparaître à l'arrière de la plateforme de stockage des chasseurs bombardiers. Fourni avec un chasseur bombardier. A partir de 5 ans.

101,35 F

▲ Catalogue CORA 1988, scan par NHTPirate



► Catalogue Leconte 1990, scan par NHTPirate



REF. 3908  
**BACK LASH :**  
2 véhicules en 1 ! Une unité de combat aérien et un véhicule d'assaut terrestre.  
175 F.



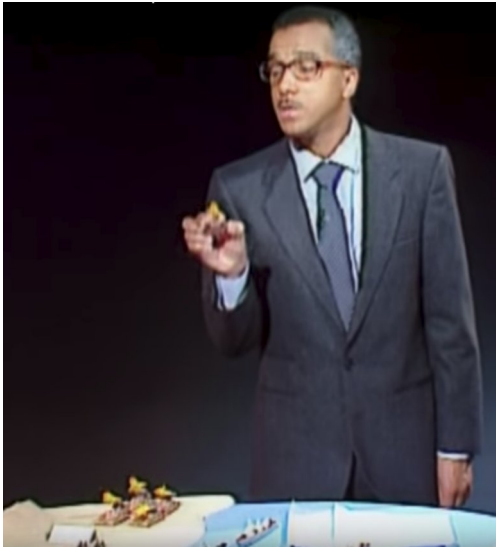
REF. 3909  
**RAM FIST :**  
Deux bras rotatifs. Rampe de débarquement. Lance-roquettes.  
215 F.



**29 2 MEGA FORCE**  
Les armées d'une force invisible. Les deux armées "Triax" et "V-Rocs" se préparent pour la Grande Guerre.  
Chars, avions, et autres véhicules miniatures donnent l'assaut suivis par d'énormes machines de guerre. Les combats s'intensifient. "Goliath", le super quartier général, à la pointe de la technologie militaire, entre dans la bataille protégé par des supers écrans blindés. (TONKA)



◀ Catalogue Jouets & Cie, octobre 1990/juin 1991, scan par NHTPirate



▲ Son heure de gloire est arrivée : Mega Force à la télévision française, Dans le sketch des inconnus sur la Guerre du Golfe, on peut apercevoir des Brimstones, un xt-enforcer, un trident, des chasseurs, des Vtols.



▲ Photographie de Richard Dixon (<https://www.toyphotodesign.uk/>) qui, à ma connaissance, n'a jamais été utilisée par Kenner.

► Un document rare, le bon de commandes Kenner pour les revendeurs avec quantité, taille et poids du conditionnement.

<b>Kenner</b>						
Item No.	DESCRIPTION	Price Per Each	Pcs. Per Carton	Ctn. Cub. Ft. Wt.	Recommended Quantity	Quantity Ordered
<b>MEGA FORCE</b> <span style="float: right;">(Catalog pages 47-54)</span>						
★ 05000	ATTACK PACKS *Arctic Raider *Night Fighter *Stealth Fighters *Assault Cannons *Missile Launcher *Arctic Raider *Night Fighter *LDV's *X-Rotor Assault Jets	2.49	48	1.08 13 lbs.		
	*Howitzer Transports *Battle Tanks (TRIAx) *Rocket Launchers (TRIAx) *Fighter Bombers (TRIAx) *Helicopters (TRIAx) *Battle Tanks (VROCS) *Rocket Launchers (VROCS) *Fighter Bombers (VROCS) *Helicopters (VROCS)					
★ 05150	SPEEDERS *Ice Hawk Arctic Speeder with Battle Tank *Interceptor Speeder with Anti Aircraft Tank *XT Enforcer Mobile Catapult with Fighter Bomber *Tartrax Transport with Rocket Launcher *Brimstone Missile Carrier with Anti Aircraft Tank	3.19	24			
★ 05200	CRUISERS *Norseman Missile Cruiser with LDV (Arctic Raider) *Spectre Stealth Jet with Fighter Bomber (Night Fighter) *Strikemaster Attack Shuttle with Battle Tank *Crossbolt Armored Helipad with Attack Helicopter *Thunderwolf Lifter with Rocket Launcher *Storpxon Assault Launcher with Custom Battle Tank	5.19	24	1.69 12¾ lbs.		
★ 05370	SPECIAL FORCES VEHICLE PLAYSET *Arctic Station Zero with Stealth Fighter *Night Command Station with Battle Tank	3.99	12	.49 10 lbs.		
★ 05670	INVADERS *Night Striker Invader with Missile Launcher (Night Fighter) *Viper Invader with Assault Cannon	6.99	12	1.18 12 lbs.		
★ 05700	COMBAT - 10 PACK	7.29	24	.54 8 lbs.		
★ 05600	POLAR BEAR TRANSPORT COPTER with Assault Cannon (Arctic Raider)	7.99	12	1.96 14 lbs.		
★ 05610	BLACKHEART BOMBER with Stealth Jet (Night Fighter)	7.99	12	1.96 12 lbs.		
05230	STRATOFORTRESS BOMBER with Fighter Bomber	7.99	12	1.91 12 lbs.		
05240	BACKLASH RAPID DEPLOYER with Battle Tank	7.99	12	1.82 13¾ lbs.		
★ 05620	*ICE LORD DESTROYER with Fighter Bomber (Arctic Raider)	9.99	6	1.36 9 lbs.		
★ 05690	*FIREBOLT HOVERCRAFT with Assault Cannon	9.99	6	1.44 9 lbs.		
05280	RAM FIST COMMAND VEHICLE with Rocket Launcher	9.99	6	1.36 8¾ lbs.		
05270	THORHAMMER MOBILE LAUNCH COMPLEX with Battle Tank	9.99	6	1.44 8¾ lbs.		
★ 05720	*AIRCRAFT CARRIER with Fighter Bomber	11.99	6	3.80 22½ lbs.		
★ 05450	*STRONGHOLD DEFENSE FORTRESS with Howitzer Transport	16.99	4	3.26 12 lbs.		
05300	GOLIATH MOBILE HDG. with Fighter Bomber	16.99	6	2.62 15 lbs.		

Preuve que la gamme n'est pas tout à fait oubliée, quelques enchères récentes vues sur Ebay.



◀▲ Un lot de 425 véhicules métal et 47 véhicules en plastique ! Vendu pour 575\$  
Notez que les missiles gris sous l'un des stratofortress semblent être issus de la gamme Gi-Joe



◀ Une collection V-Rocs adjudgée 100\$ US.



► Sa petite soeur Triax vendue pour 103\$ US (ce n'est pas le même acheteur qui a eu les 2 lots !).



◀ 34 boîtes, proposés à 418\$ US, non vendu.

► 15 boîtes V1 vendues pour 235 \$ en juillet 2018.



*Cette rubrique sera consacrée à la customisation, création, réparation de jouets. Pour ce premier opus, abordons une première tentative de recréer des véhicules Mega Force de la vague 2, ceux qui n'ont jamais pu être maltraités par nos petites mains potelées.*

## Mais pourquoi ?

Cela fait bien longtemps que l'idée de tester l'impression 3D me trottait dans la tête. Mais il me manquait un objectif à long terme, un projet de longue haleine. C'est donc tout naturellement – si vous avez lu les numéros 1 et 2 du présent fanzine – que le souhait de recréer les véhicules inédits de la seconde vague de Mega Force a vu le jour. Bien sûr, il y a plusieurs obstacles :

- Je n'ai aucune compétence en dessin 3D,
- Je n'ai pas d'imprimante 3D,

Les véhicules en question sont connus par 1 ou 2 photos, rarement plus, ce qui ne permet pas s'en faire une représentation très exacte.

Tout cela peut paraître mal engagé, mais examinons cela plus en détail, car les compétences et les imprimantes, cela s'acquiert.

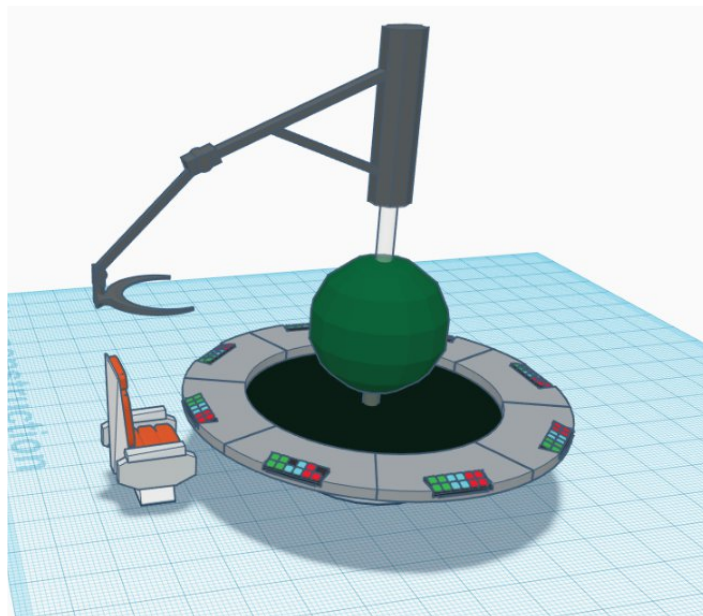
## Le choix des armes

Pour réaliser un tirage 3D, il faut un fichier, le plus souvent au standard STL. Et pour préparer ce fichier, il faut un logiciel.

J'en ai donc essayé plusieurs :

- Google Sketchup mais je n'ai pas accroché ni à l'interface ni au besoin d'installer des extensions toutes les 20 secondes
- Blender mais j'ai mis 3 jours pour dessiner une table ronde. Ce produit semble magique et surpuissant mais mon besoin est beaucoup plus simple.
- Rhinoceros 3D, conseillé par un pro de l'impression 3D venant du monde l'architecture, mais c'est cher.
- Tinkercad : gratuit, client léger (donc ça marche aussi depuis le PC du boulot si on s'ennuie en réunion), très basique mais intuitif.

Cela fera sans doute sourire les professionnels, mais j'ai retenu Tinkercad car je préfère un outil simple répondant à mon besoin à une usine à gaz qui fait papamaman et dont je n'utilise que 5% des possibilités. Tinkercad propose une bibliothèque de formes de base assez riches et on peut aussi piocher dans les contributions des autres membres. Je le trouve bien adapté pour les véhicules, les bâtiments, bref les objets techniques mais pour du biologique (figurine, animal, arbre), je ne pense pas que cela soit le bon outil.



Pour les pièces un peu complexes, comme les chenilles, je travaille en 2D sous Inkscape (logiciel open source de dessin vectoriel), je génère un fichier SVG que j'importe ensuite sous Tinkercad que "j'extrude" (cela veut dire qu'on le transforme en un volume) et ensuite on affine.

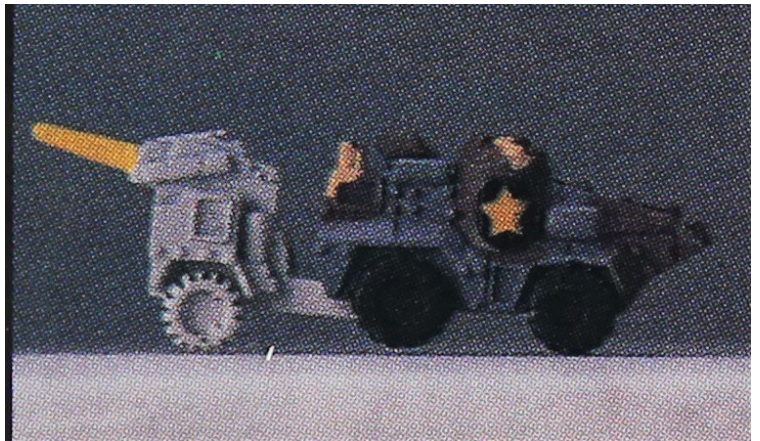
Ceci dit, on sent rapidement que Tinkercad malgré ses qualités ne permettra pas de tout faire et le recours à Rhinoceros 3D risque

d'être nécessaire. En revanche, pour une première ébauche, rapide, sur un coin de table, il semble vraiment parfait.

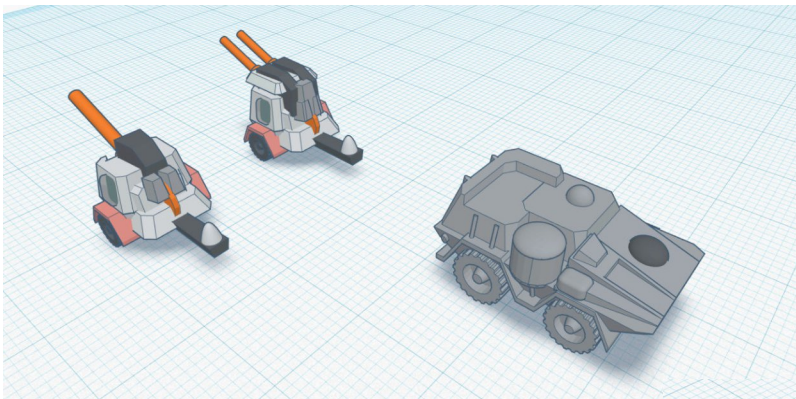
## Et maintenant, la magie

Pour l'impression 3D, je suis passé par 3Dhubs qui permet de soumettre des demandes à des pros ou des particuliers dotés d'imprimantes 3D voire de machines à commandes numériques. On charge ses fichiers STL sur le site, ils sont vérifiés puis on choisit la matière d'impression (PLA, ABS, résine, métal, etc...), la finesse, la couleur et on obtient immédiatement un devis. Après validation, le tout est envoyé à un imprimeur (dans mon cas un particulier en région parisienne) et il ne reste alors plus qu'à attendre le facteur.

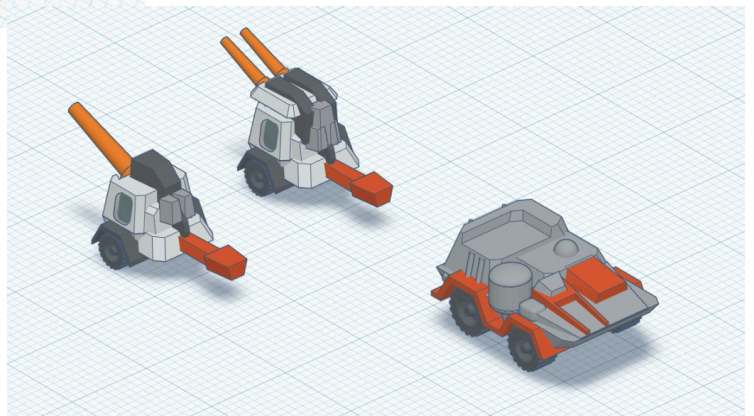




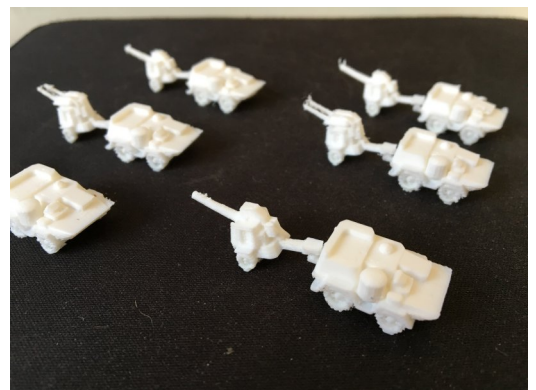
Les deux seules photos du Howitzer V-Rocs



v1 ▲ et v2 ► du véhicule.



▼ Les 2 premiers tirages : impression PLA blanc en 60microns sur Ultimaker 2+.



Autre modèle, le Stealth Fighter, dont seules 2 photos existent pour servir d'inspiration. La forme est relativement complexe à reproduire et en l'absence de vue arrière du prototype Kenner, il a fallu faire preuve d'imagination. J'ai donc opté pour une double tuyère similaire à celle du F22 américain. Le leader sera armé d'un missile sous chaque aile, les ailiers se contenant d'un seul missile central, sous le fuselage.



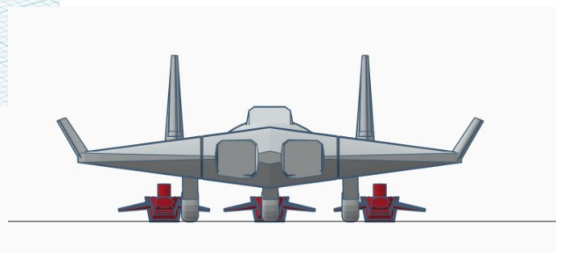
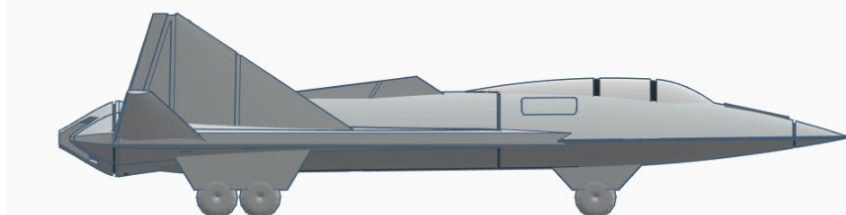
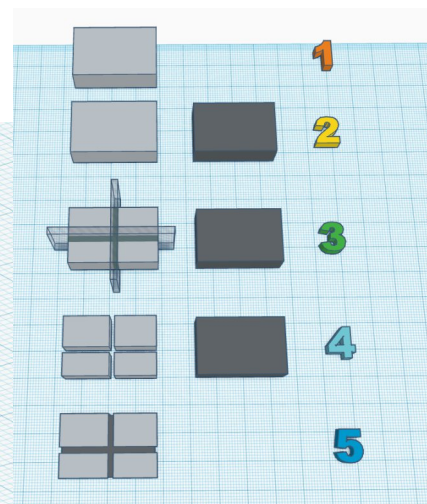
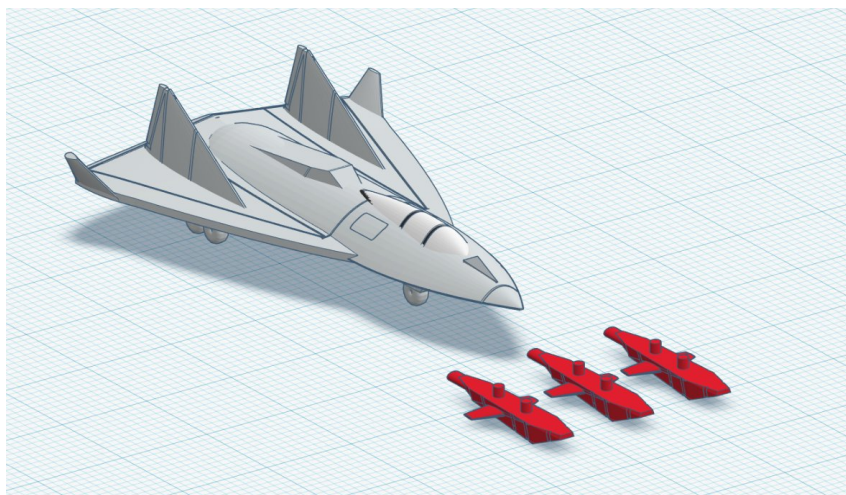
Pour s'approcher du rendu des figurines die-cast de la gamme, j'ai ensuite cherché une méthode pour imprimer les rainures que vous voyez sur le cockpit, les ailes ou les dérives. En effet Tinkercad ne permet pas de graver facilement de telles rainures, j'ai donc essayé avec meshmixer (un autre outil du même éditeur) mais autant être honnête je n'ai réussi à rien...incapable de dompter la bête, mon avion se transformait systématiquement en patapouf purulent avant de m'implorer de ses grands yeux larmoyants et bouffis que je mette un terme à son existence (ce qui arrivait souvent au gré des plantages de Meshmixer).

Bref, je suis retourné à Tinkercad et en jouant avec des blocs de perçage fins, j'ai réussi à obtenir l'effet souhaité.



Ma méthode est la suivante :

- 1-une fois satisfait de la forme générale, je la duplique
  - 2-sur l'original je place de grands blocs de perçage (le plus souvent des parallélépipèdes de 0.25 mm de large) aux endroits où je veux faire apparaître ces rainures
  - 3-je fusionne l'original avec ces blocs (c'est la méthode tinkercad pour creuser un objet, on groupe un objet "plein" avec un second objet vide qui va creuser le premier)
  - 4-je réduis la taille de la copie de quelques pourcents
  - 5-puis je replace la copie au sein de l'original
- Bilan ce que vous voyez en gris clair est la forme originale percée, alors que les gris foncés font partie de la copie sous-jacente.

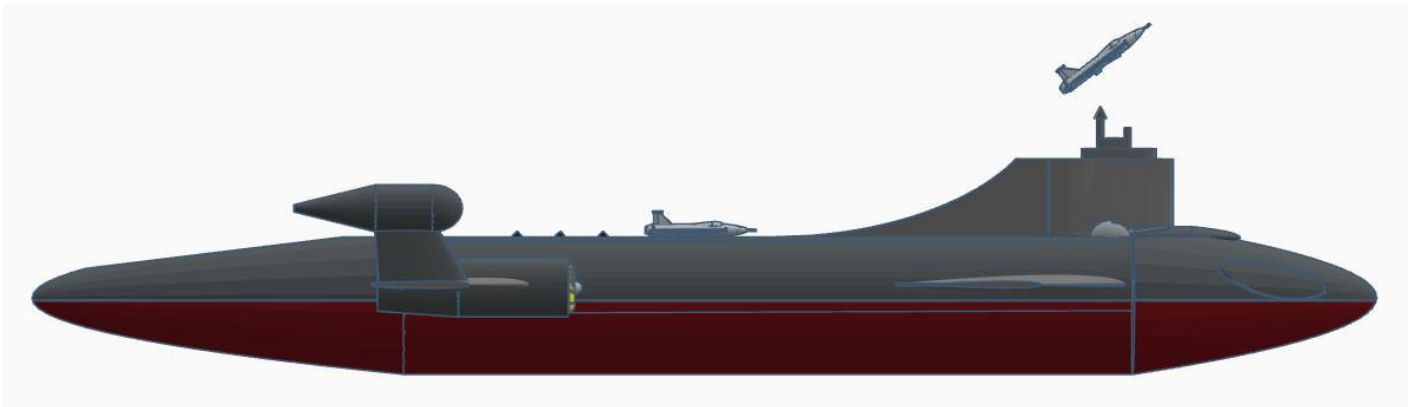


**B**éhémoth est, dans ma ligne temporelle (c'est à dire, la réalité parallèle qui a vu Mega Force devenir une des plus grandes licences de jouets au monde), l'antagoniste du porte-avions V-Rocs de la vague 2. Voici donc un sous-marin porte-avions, librement inspiré des sous-marins soviétiques de classe Typhoon et Akula.

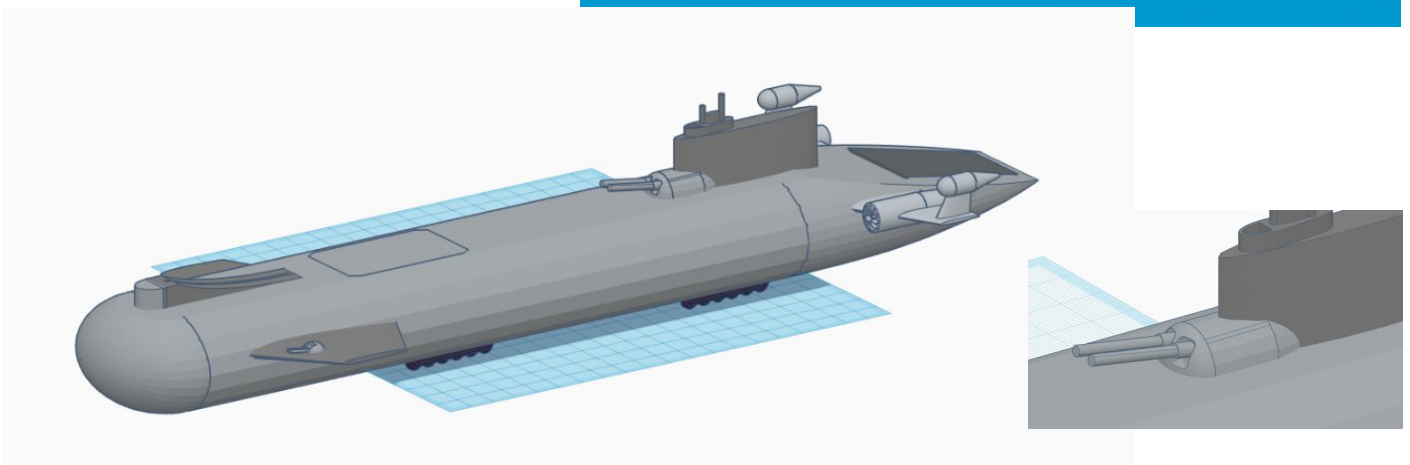
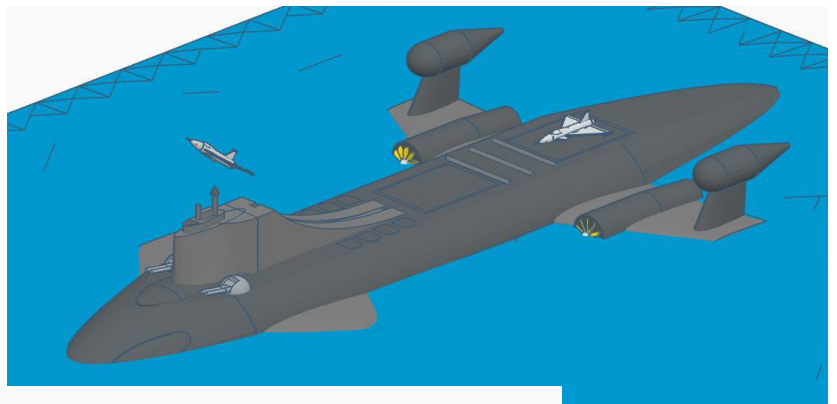
Même si le concept semble audacieux, il n'est pas si irréaliste que cela et des sous-marins de ce type ont réellement existé ou ont au moins été envisagés. C'est aussi tout le sel de Mega Force, faire gros et "mauvais cul" comme disent les anglo-saxons, mais sans être totalement

irréaliste.

Lors de la seconde guerre mondiale, la flotte japonaise a mis en œuvre des sous-marins dotés d'hydravions et d'une catapulte de lancement. De nos jours, de tels concepts « seraient » à l'étude en Chine ou aux USA : notez les guillemets, à mon humble avis, les sous-marins dotés de missiles de croisière pouvant frapper des objectifs terrestres ou maritimes restent une solution moins onéreuse et moins vulnérable pour mener des frappes. Je vous laisse découvrir l'étendue de l'imagination des ingénieurs et concepteurs dans les quelques liens recensés sur le blog. ■



▲► Ma V1 avec kiosque à l'avant que j'ai dû abandonner pour des raisons de coûts de réalisation, la longueur totale aurait avoisinée les 70 cm.



▲ Ma V2 avec des roues (parce qu'on me l'a demandé et après tout pourquoi pas) beaucoup plus proche d'un Typhoon, ce qui permettra de partir d'une maquette de ce dernier au 1/400 et ainsi de n'imprimer que les accessoires à greffer à la coque. La tourelle canon à l'avant du kiosque est inspirée de celle du sous-marins français le "Surcouf".

**MAJORETE**

**EXTRANIMALS™**



TATM #3