

DU 3^{ème} MILLENAIRE



TOPS SOFTS

TOP
MICRO NEWS

SILENT SERVICE 2

Comme un squalo perfide, le Gato guette sa proie dans les profondeurs...

Arme tactique par excellence, le sous-marin acquit réellement ses lettres de noblesse durant la Deuxième Guerre mondiale. D'abord côté allemand, avec les fameux U-Boot, et plus tard, dès l'entrée en guerre des USA, avec une foule de modèles aux capacités extraordinaires pour l'époque, tel les célèbres Gato dont le rapport vitesse/tonnage

était incroyablement performant...

A peine sortis des chantiers navals en 1941, les premiers sous-marins de type Gato prennent la direction du Pacifique sur lequel la marine japonaise règne sans partage ou presque. Puissamment équipée, la flotte nipponne ne craint pas l'adversaire de surface. Seul un ennemi venu des profondeurs pourrait lui infliger des



TOP
MICRO NEWS

EXCELLENT

BON

MOYEN

HORREUR ABSOLUE



perles significatives, freinant ainsi l'acheminement des armes, des hommes et des munitions vers les points stratégiques.

Le théâtre des combats se situe entre l'île d'Oahu (dans l'océan Pacifique) où se trouve Pearl Harbor, et Java et Sumatra (océan Indien), vaste étendue maritime où se sont déroulées de nombreuses batailles historiques - auxquelles, en tant que pacha d'un navire subaquatique américain, il vous sera possible de participer. Parviendrez-vous à modifier le cours de l'Histoire ?

Jamais simulation ne fut attendue avec autant d'impatience par les amateurs du genre. Et pour cause : la première édition avait remporté un immense succès, tant par ses qualités graphiques que son réalisme, poussé à l'extrême. La deuxième mouture de ce best de la simulation n'a rien à lui envier puisque non contente d'être aussi précise, elle offre un éventail supplémentaire de choix et d'options.

Une foultitude de vues différentes, des voix digitalisées à en tomber par terre, une ambiance sonore à vous glacer le sang - rien n'a été oublié... Les actions durant les combats s'enchaînent à un rythme d'enfer

et la moindre erreur peut être fatale au navire et à son équipage.

Prendre garde à ne pas dépasser la profondeur maximale, régler le lancement des torpilles en fonction de la distance qui les sépare de l'objectif, ne pas passer sous les bâtiments ennemis sous peine d'être canardé à la mine, plonger à une profondeur acceptable pour échapper aux représailles - telles sont les tâches que vous devrez répéter inlassablement si vous ne voulez pas périr d'une mort atroce.

Les automatismes seront longs à acquérir, mais on se prend tellement au jeu que l'impression viscérale de

TOP
MICRO NEWS

Roger ! pour le rabbit
et quoi de neuf,
docteur ?

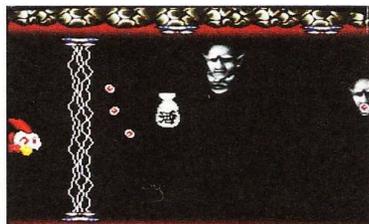
Tous les lundis, c'est la même chose - la tête enfarinée et l'estomac dans les talons, avec Momo on finit par en avoir marre de tester des softs à gogo !

Pourtant on vous raconte pas notre étonnement lorsque tout ébahis nous contemplâmes pour la première fois *Rabio Lupus Special*. D'enfer ! On vous le dit...

RABIO LUPUS SPECIAL

Raaâh y a pas de mots, aargleu... (Vite Momo, un verre d'eau ! Il est en train de s'étouffer, cet imbécile ! Trop tard...) Bon puisque c'est comme ça, je vais me le faire, ce test...

Si on vous dit shoot'em up, vous pensez à du tir. Si on vous dit beat'em up, vous pensez à de la baston. Mais si on clame à la fois shoot'em up et beat'em up, vous vous demandez ce que c'est. Et bien sachez que ces deux ingrédients se trouvent réunis dans *Lupus Special*.



Si vous en avez assez de tirer, vous pouvez aussi frapper. Quel régal de se défouler ainsi sur des ennemis plus biscornus les uns que les autres ! Surtout quand à la place du traditionnel vaisseau, on se retrouve devant un lapin adorable avec une dégaine de superhéros, - qui ferait craquer plus d'une minette en moins de temps qu'il n'en faut à Momo pour faire une connerie -, équipé de gants de boxe et prêt à foutre une prune au premier sagouin venu...

Mais parlons un peu scénario : une colonie de moches pas beaux vient de kidnapper le roi de votre planète. Ne supportant pas une telle situation, la fille du souverain décide de faire appel au léporidé de compétition que vous incarnez. Se sentant l'âme d'un compatriote, Rabio ne fait ni une ni deux et bondit avec ses baskets thermopropulsées vers la base ennemie, dans l'intention de délivrer le monarque à force de courage. Les animations, parfaites et bourrées d'humour - surtout quand votre lapin se casse la gueule - les petites touches musicales et le scrolling différentiel (jusqu'à 18 couleurs - balaise !) vous en colleront plein la vue. Ainsi, pour parvenir au roi, il vous faudra vaincre environ dix-huit monstres - deux par stage, voire trois. Même que Bug's Bunny ne faisait pas mieux en son temps...

Carte D-System pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. S.A.



SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA



HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom..... Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre
..... hors-série Sega au prix unitaire de 25 F +
Adresse..... participation aux frais de port 5 F
..... Ville.....
Tél..... Age.....

Règlement : je joins

chèque bancaire

CCP

mandat-lettre

SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA

sors qui permet-
tront de survivre et



nippon intervenant
une fois encore, la

et Super Grafx.

S.A.

TOP
MICRO NEWS

DARIUS +

Fricassée marine façon Soleil Levant.

Si votre petit cœur fébrile palpite à n'en plus pomper, dans la perspective de contempler enfin la version carte de *Darius +*, alors un bon conseil : courez vite acheter de nouveaux accus pour votre pacemaker, vous risquez d'en avoir rudement besoin !

C'est beau, c'est magnifique, c'est dément ! Ceux qui par le passé avaient eu la chance de jouer avec la version CD-ROM, ceux-là seront les plus étonnés. Affublé des mêmes graphismes (scrollings différentiels et multidirectionnels simultanés) et d'une maniabilité exemplaire, *Darius +* tranche encore par la qualité de la musique - pas de différence vraiment apparente entre le son CD et celui de la carte ! Du jamais vu ! (Plus exactement : du jamais entendu !)

Les possesseurs de la Super Grafx bénéficieront en outre d'une version supérieure à celle du CD-ROM car une grosse amélioration a été apportée : la carte, selon la machine sur laquelle vous l'utiliserez, vous

offrira des performances diverses - par exemple : vous aurez plus de couleurs pour la Nec 2 et plus du tout de saturation (de sprites). En bref, il faut le voir pour le croire.

Ces deux consoles ne finiront pas de vous étonner et je peux vous assurer qu'un avenir plus que prometteur attend ces deux géantes...

Alors ne vous tracassez plus pour votre choix - faites la nique au petit père Neptune -, et vivement Noël !

Carte Nec Avenue (sous licence Taito) pour la console Core Grafx ou Super Grafx (à noter une variante selon le modèle).

S.A.



**PROMOTIONS
EXCEPTIONNELLES**

01.11. AU 11.11.1989

**CONSOLE SEGA
+ 2 JEUX 990 F**

**OPERATION
COUP DE "POINTS"**



ECHANGEZ VOS

**POUR 100 F SEULEMENT, VOUS POUVEZ ECHANGER
CONTRE UN AUTRE.**

SEGA

CONSOLE MEGA DRIVE 1 890 F

JEUX DISPONIBLES

ALEX KIDD	299 F
RAMBO 3	299 F
ZOOM	299 F
SPACE HARRIER 2	369 F
SUPER HANG-ON	369 F
THUNDER FORCE 2	369 F
GOLDEN AXE	369 F
TRUXTON	369 F
SP THUNDER BLADE	369 F
FORGOTTEN WORLDS	369 F
REVENGE OF SAINOBI	369 F
LAST BATTLE	369 F
GHOULS'N' GHOSTS	449 F

TITRES D'OCCASION DISPONIBLES
NOUVEAUTES à PARAITRE
nous consulter

NOUVEAUTES SEGA 8 BITS

FIRE & FORGET 2	329 F
AERIAL ASSAULT	329 F
ULTIMA 6	399 F

NINTENDO

**CONSOLE NINTENDO PORTABLE
GAME BOY**

GAME BOY + TETRIS + CASQUE STE- REO + CABLE POUR 2 JOUEURS	590 F
--	-------

JEUX DISPONIBLES A 199 F

SUPER MARIO LAND

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, méti

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS, 71 RUE DU CHERCHE - MIDI, 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre.....F	Titre.....F	NOM.....
Titre.....F	Titre.....F	PRENOM.....
Titre.....F	Titre.....F	ADRESSE.....
Titre.....F	Titre.....F	CODE POSTAL.....
Titre.....F	Frais de port23F	VILLE.....
Titre.....F	machine + 50F	TYPE DE CONSOLE.....
Titre.....F	TOTAL	N° TELEPHONE.....

Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

NINTENDO

RYGAR

(envoyé par Emmanuel Gouis)

Lorsque vous commencez, foncez tout droit et butez les monstres ; la

première chose à faire est d'acquérir le POWER UP. Et quand vous avez obtenu 3 carrés de force mentale, mettez la flèche sur POWER UP et appuyez sur A. Continuez tout droit, vous allez passer une porte, poursuivez tout droit : vous allez déboucher devant la MONTAGNE GRANDE. Restez toujours en bas et au bout d'un moment vous distinguerez une porte, juste au-dessus de vous ; avancez un petit peu, grimpez à la corde et entrez : vous vous trouvez à présent dans la vallée de GARLOZ.

Maintenant, allez en haut, à gauche, puis en haut (ne prenez pas le chemin qui diverge carrément vers la gauche) et à droite ensuite. A présent, vous devriez voir une espèce de maison avec un tigre, entrez à l'intérieur, emparez-vous du **grappin** et revenez à la porte d'entrée. En haut, à droite ; en haut, à droite ; en bas, à droite ; en haut, et maintenant pénétrez dans l'espèce de maison où est encore caché un tigre : vous vous trouvez dans ROLSA.

Foncez tout droit, passez une porte, et maintenant vous êtes dans ERUGA.

Toujours tout droit, et vous allez tomber sur une porte encore. N'entrez pas, mais essayez de vous faire des carrés de force physique et des carrés de puissance mentale. Quand vous êtes en possession de 7 carrés de force mentale, entrez et tuez le monstre qui se trouve à l'intérieur. Une fois vos forces physiques presque épuisées, utilisez RECOVER.

Technique : quand on entre, il faut fonder sans réfléchir et lui filer un maximum de coups. Au moment où il tire, sautez sur l'espèce de branche surélevée et de là, bondissez par-dessus ses rayons. En retombant à terre, filez-lui 2 coups, il tire etc. Une fois qu'il est mort, passez la porte et prenez la **poulie**. Vous vous trouvez à cet instant devant la maison. Allez en bas, à gauche et vous tomberez sur une corde : comme vous détenez à cet instant la poulie, vous pouvez employer les deux à merveille... Pour bien utiliser d'ailleurs la poulie, tournez autour du bout de bois jusqu'à ce que vous entendiez un "clic" ; et ensuite, direct avec la corde.

Allez en bas jusqu'à ce que vous soyez bloqué par la mer, puis à gauche, une nouvelle corde - franchissez-la, puis à gauche, en haut, encore à gauche ; en bas, à gauche et en haut ; vous arrivez devant une porte, entrez. Bonjour MONTAGNE PRIMITIVE ! Foncez tout droit, appuyez sur le bloc des commandes quand vous rencontrez des cordes qui montent ; en haut à droite quand elles descendent : appuyez sur le bloc des commandes en bas à droite. Passez une porte, vous êtes dans la

TANIERE DE SAGLIA. Foncez tout droit, franchissez une porte, toujours tout droit, puis à gauche. Bas (quand je dis en bas, descendez uniquement s'il y a des cordes), à gauche, en bas et à gauche ; en bas et à droite - au bout d'un moment vous distinguerez une porte, entrez.

Technique : normalement Saglia se trouve là. Donnez-lui un coup et fixez votre grappin au plafond. Grimpez tout en haut et à chaque fois qu'il vous emmerde sur un de vos côtés, filez-lui un coup en appuyant, soit à gauche, soit à droite - et B. Une fois sa misérable vie achevée, entrez et emparez-vous de l'**arbalète**.

Devant la porte d'entrée, à droite, en bas ; en haut, à droite ; en bas, à droite, franchissez la corde ; en bas, à droite ; en haut, franchissez la corde une nouvelle fois ; en haut, à droite ; en haut, à droite ; en bas, à droite... Vous apercevez une maison - entrez : vous êtes à présent dans RAGUA SANDO. Foncez tout droit et passez une porte, vous vous trouvez dans LAPIS. A droite et tuez le monstre qui se trouve tout au bout de la pierre. Lancez votre grappin sur la pierre du dessus, à droite, sautez sur la pierre qui se trouve à droite, lancez votre grappin en haut et tuez le robot. Maintenant vous tombez sur un tronc sans corde.

Technique : placez-vous parallèlement au bout de bois et pressez B. Ensuite, à droite. Quand vous arrivez au bloc de pierre qui comporte une entrée, balancez le grappin en bas à gauche. Un peu avant le bout de la grande pierre, lancez le grappin vers le bas ; à droite, puis allez jusqu'au bout du très long bloc de pierre. (Truc : quand plusieurs robots vous tombent dessus en même temps ; lancez votre grappin en bas, allez dans l'écran du dessous et remontez.) A gauche, puis passez la porte.

Nouvelle technique : lancez votre grappin sur la pierre pour être à la même hauteur que le monstre, ensuite donnez-lui sans arrêt des coups - lorsqu'il tire, sautez simplement par-dessus ses rayons. Quand il aura péri, entrez et prenez l'**écusson**.

A cet instant, vous vous trouvez devant la maison d'entrée ; en bas, à gauche ; en haut, à gauche ; en haut, à gauche ; en bas, à gauche, franchissez la corde et allez en bas jusqu'au moment où la mer vous bloquera ; à gauche, en haut, franchissez la corde ; en haut, à gauche ; en bas, à gauche ; en haut, à gauche ; en bas, à gauche : en haut, tendez votre arbalète, allez sur l'île et passez la porte. Bienvenue au PALAIS DE DORAGO ! Allez un tout petit peu à droite, puis en haut - vous devriez voir