le mag des **consoles**

Joypad

GUIDE SPECIAL ASTUCES

superstar joypad

SUR LES JEUX SEGA & NINTENDO

superstar joypad

LA REDOUTE

Bonjour!

Tout d'abord, avant de nous présenter, laisse-nous te dire que nous sommes très heureux de faire ta connaissance, grâce à ce guide spécialement conçu pour les clients du catalogue de La Redoute. Il s'agit d'un véritable petit livre bourré à craquer de trucs et astuces pour les meilleurs jeux sur consoles. La Redoute et Joypad te l'offrent avec plaisir, puisque, comme nous, tu aimes le monde des jeux vidéo.

Ça, pour les aimer, nous les aimons: chaque mois, nous leur consacrons un magazine rien que pour eux, nous en parlons en long et en large, sous toutes les coutures. Joypad, avec toutes ses couleurs, toutes ses rubriques délirantes et son équipe d'héros bizarroïdes, ça ressemble un peu à un jeu vidéo qui serait sur papier.

Tous les mois, Joypad teste les jeux qui viennent de sortir en t'indiquant ceux qu'il faut éviter et ceux qu'il faut absolument avoir. L'équipe du magazine va même plus loin, en te présentant les prochains jeux, ceux qui sortiront dans six mois ou dans un an! Mieux, elle te dit tout sur les consoles du futur, celles sur lesquelles tu joueras sans doute plus tard.

En attendant, Joypad sait aussi garder les pieds sur terre et donne des astuces pour te débloquer dans les jeux auxquels tu joues, ou pour tricher, carrément, en jouant avec 256 vies alors que tu n'en as que 5 normalement. Grâce à quoi tu pourras profiter au maximum des jeux que tu as aujourd'hui. Parce que, tu es sûrement d'accord, acheter un jeu et ne pas pouvoir atteindre le dernier niveau, c'est bien quand même super énervant!

Alors, si tu es toi aussi un mordu des jeux, nous te donnons rendez-vous tous les mois chez ton marchand de journaux pour plus de 160 pages de tests, de reportages, de conseils, d'astuces et de rigolades, rien que ça...

Bienvenue parmi nous, bonne lecture, et amuse-toi bien avec ce que nos amis de La Redoute t'ont envoyé aujourd'hui!

Joypad.

Imprimé en France par Brodard et Taupin – La Flèche

ALADDIN

Voici tous les codes d'Aladdin :

NIVEAU 2 : LAEA
NIVEAU 3 : ASNF
NIVEAU 4 : DMIA
NIVEAU 5 : INSI
NIVEAU 6 : NEUA
NIVEAU 7 : AALG
NIVEAU 8 : BLTO
NIVEAU 9 : UIAN

DESERT STRIKE

Voici les codes de toutes les campagnes :

Campagne 1 - Supériorité aérienne : QQDARLX
Campagne 2 - Scud Buster : QPUEQMQ
Campagne 3 - Embassy City : QFDROJC
Campagne 4 - Ouragan nucléaire : QMUAJRE

NBA JAM

Cheat modes :

A faire à l'écran "TONIGHT'S MATCH UP"

Un seul code fonctionne à la fois et permet d'augmenter les capacités suivantes :

Défense : appuyer 5 fois sur le bouton 1 puis Start.

Fire : (balle de feu) : 7 fois sur le bouton 1 et maintenir Haut + bouton 2. Le ballon sera oujours en feu et le turbo restera à fond.

Interception : 17 fois sur le bouton 2 et faire 2 rotations dans le sens des aiguilles d'une montre à affichage digital.
Dunks : n'importe quel bouton 13 fois et 2 rotations dans le sens des aiguilles d'une montre normale. Vous pourrez smasher dès le milieu du terrain.

ROBOCOP VS TERMINATOR

CHOIX DE L'ARME :
Commencez une partie et mettez le jeu en pause. Appuyez sur haut + 1, haut + 2, haut + 2, haut + 1, bas + 2, bas + 1, bas + 1, bas + 2.

CHANGER DE NIVEAU :
Commencez la partie, mettez sur pause, appuyez sur bas + 2, bas + 1, haut + 2, bas + 2, bas + 2, haut + 1, bas + 2, et haut + 1. Une fois la pause enlevée, vous changerez de niveau.

Dr ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Niveau 2 : Noir, Bleu, Rouge, Etoile
Niveau 3 : Jaune, Bleu, Rose, Bleu
Niveau 4 : Rouge, Rose, Noir, Vert
Niveau 5 : Bleu, Noir, Noir, Etoile

Niveau 6 : Etoile, Rose, Noir, Jaune
Niveau 7 : Bleu, Rouge, Noir, Etoile
Niveau 8 : Etoile, Rose, Jaune, Bleu
Niveau 9 : Bleu, Etoile, Jaune, Rose
Niveau 10 : Bleu, Jaune, Rouge, Vert
Niveau 11 : Rose, Bleu, Noir, Jaune
Niveau 12 : Rose, Bleu, Rouge, Etoile
Niveau 13 : Jaune, Rouge, Vert, Bleu
Sequence de fin : Rouge, Verte, Etoile, Etoile

TERMINATOR

Sur la page où il y a le message "Press Start", appuyez sur le bouton 1 et maintenez-le enfoncé. Appuyez sur le bouton 2 et gardez les deux boutons enfoncés. Appuyez sur Start rapidement et lorsque l'écran devient noir, faites Gauche, Gauche, Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas et gardez Bas enfoncé. L'écran doit toujours être noir. Relâchez Bas ainsi que les boutons 1 et 2.
Deux chiffres apparaissent. Celui du haut va jusqu'à 8 et vous pouvez le changer en appuyant sur Droite ou Gauche. Bien qu'il n'y ait que quatre niveaux, il prend en compte les portes qui remettent l'énergie au maximum.
Le chiffre du bas est le mode de difficulté du jeu et on peut le modifier en faisant Bas ou Haut. Plus le chiffre est élevé, et plus le jeu est dur.

KIRBY'S DREAM LAND

Pour jouer à un niveau caché, faites pendant la page d'intro : haut, select, A simultanément. Ce niveau est beaucoup plus dur que les niveaux d'origine.
Si vous voulez avoir des vies supplémentaires et écouter les musiques du jeu, il suffit de faire : bas, select et B en même temps sur la page de présentation.
Si le jeu vous semble trop facile, faites : haut, select et A en même temps et vous serez alors en mode "Hard".
Si vous voulez avoir des vies supplémentaires et écouter les musiques du jeu, il suffit de faire : bas, select et B en même temps sur la page de présentation.
Si le jeu vous semble trop facile, faites : haut, select et A en même temps et vous serez alors en mode "Hard".

MEGAMAN 3

Codes :

Battre Shadow Man avec Arme Normale

A0 - C0 - C1 - C3 - D3 : Battre Spark Man avec Shadow Man
B1 - C0 - C3 - D2 - D3 : Battre Snake Man avec Spark Man
A3 - B3 - C2 - C3 - D2 : Battre Gemini Man avec Snake Man
A2 - B1 - B2 - C0 - D1 : Battre le Cube avec Spark Man

3615 LA REDOUTE : LES MACHINES DE DEMAIN

A1 - B0 - C0 - C1 - D3 : Battre Drill Man avec Shadow Man
A1 - B0 - C0 - C1 - D3 : Battre Skull Man avec Gemini Man
A1 - B2 - C2 - D0 - D3 : Battre Dive Man avec Skull Man
A1 - B0 - B3 - C1 - D0 : Battre Dust Man avec Arme **Normale**
A0 - B0 - B2 - C1 - C2 : Stage du Dr Wily

Q-BERT

Pour voir un petit film avec le personnage principal, il suffit de faire pendant l'écran titre: DROITE, HAUT, B, A, BAS, HAUT, B, BAS, HAUT et B. C'est tout!

SCHTROUMPFS

Act 5 : PBSP
Act 1 : ZRMS

TORTUES NINJA 1

Voici comment accéder aux niveaux de bonus : quand le jeu affiche "Push start", appuyez sur le bouton ""start", un écran de sélection apparaît alors. Appuyez sur A et B en même temps, un "?" apparaîtra alors sur le menu. Sélectionnez-le et appuyez encore sur "start", vous avez maintenant le choix entre trois bonus stages!

Vous pouvez redonner un maximum d'énergie à votre héros pendant le jeu. Faites "pause" et appuyez sur : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A. Utilisez ceci une fois par stage.

Pour pouvoir vous entraîner au Bonus Round, faites: A, B, select en même temps à la page de présentation.

Pour regagner des vies, faites : pause, haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, et appuyer sur A et B. Cela ne sert qu'une fois.

Pour arriver dans les Bonus, faites au choix du stage : select et ensuite B et A, il y a un "?" et vous apparaissez à droite.

Pour remonter l'énergie de votre tortue préférée (valable une fois par jeu) : pause et haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, start.

Bonus Stages : à l'écran où vous devez choisir votre stage, appuyer sur A B select en même temps et un "?" apparaîtra à droite. Mettez-vous dessus et démarrez le jeu comme cela. Vous aurez tous les niveaux bonus.

Niveau 1 :

Détruisez le deuxième baril et allez à sa place, vous y trouverez le niveau de Bonus 1. Si vous réussissez un niveau, votre tortue sera entièrement rechargée.

Dans le premier égout, tout de suite après le rocher roulant, allez sous le bout de tuyau arraché pour trouver le niveau de Bonus 2. Dans le deuxième égout, allez sous le tuyau au-dessus de l'eau, le plus loin

possible. Le niveau de bonus 3 vous y attend. Lorsque vous arriverez face à Rocksteady, ne vous déplacez pas. Contentez-vous de donner des coups jusqu'à ce qu'il démissionne.
Pour pouvoir vous entraîner au Bonus Round, faites A, B, select en même temps à la page de présentation.
*Pour regagner des vies, faites : pause, haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauch,e droite, et appuyez sur A et B.
Cela ne sert qu'une fois.
Pour arriver dans les Bonus : au choix du stage, faites : select, et ensuite B et A, il y a un "?" et vous apparaissez à droite.

TMNT 3

Codes avec 2 continues :

3100102 :	Leonardo délivré + 6 carrés de vie
3311302 :	Raphael délivré + 6 carrés de vie
4331322 :	Raphael délivré + 8 carrés de vie + Pass
3731722 :	Donatello délivré + 8 carrés de vie + Pass
5733722 :	Donatello délivré + 8 carrés de vie + Pass
4773122 :	Donatello délivré + 8 carrés de vie
5777722 :	Donatello délivré + 8 carrés de vie + Pass
57777B2 :	Donatello délivré + 10 carrés de vie
2H777H2 :	Donatello délivré + 14 carrés de vie + Clé
3H77HH2 :	Splinter délivré +14 carrés de vie
1HHHHH2 :	Devant les 5 Bosses.

DESERT STRIKE

Voici les codes de toutes les campagnes...

Campagne 1 - Supériorité aérienne :	QQDARLX
Campagne 2 - Scud Buster :	QPUEQMQ
Campagne 3 - Embassy City :	QFDROJC
Campagne 4 - Ouragan nucléaire :	QMUAJRE

DONALD DUCK

Voici une astuce pour avoir des vies supplémentaires pour Donald Duck. Il suffit pour cela d'aller dans la pyramide, de monter au dernier étage, puis passez la porte fermée à clef, dirigez-vous vers les escaliers, passez-les, ne prenez pas la porte sous les escaliers mais la première tout de suite après. Une fois dedans, il n'y a plus qu' à casser tous les coffres. Répétez l'opération plusieurs fois, et ainsi, vous pourrez avoir des vies à l'infini.

MICKEY MOUSE 2

Dans la foret, quand vous avez une potion rapettisante, au début du tableau, il y a un grand mur. Mettez-vous petit et passez sous la pierre, continuez, vous verrez un coffre, cassez-le et vous trouverez une vie. Pour sortir, il suffit de sauter.

MORTAL KOMBAT

Combats sanglants :

A l'écran qui affiche les règles du tournoi, appuyez sur le bouton 2, sur le bouton 1, sur le bouton 2, sur HAUT puis enfin sur BAS pour pouvoir enfin assister à de sanglants combats.

Dès le début, lorsque le sigle "SEGA" apparaît, appuyez sur les boutons 1 et 2. Allez de haut en bas jusqu'au moment où vous devez choisir un combattant. À présent, le jeu sera en mode "sanglant".

PRINCE OF PERSIA

Niveau 2 :	IMOKHJ	Niveau 3 :	FIHHDO
Niveau 4 :	KMJLHH	Niveau 5 :	FKFBK
Niveau 6 :	IHJHDS	Niveau 7 :	IGHGCN
Niveau 8 :	OLLLHM	Niveau 9 :	PLHLHJ
Niveau 10 :	NHKIEA	Niveau 11 :	MELGCT
Niveau 12 :	TKONIW	Niveau 13 :	NDFGBM
Fin :	UIPMHU		

SONIC CHAOS

LES BOSS

TURQUOISE HILL ZONE :
Il faut le toucher 8 fois en utilisant l'attaque Supersonique.

GIGAPOLIS ZONE :
Tu dois rebondir 8 fois sur la tête du Boss tout en évitant les ballons qu'il t'envoie.

SLEEPING EGG ZONE :
Tu dois rebondir 8 fois sur la tête du Boss tout en évitant ses tirs en rafale.

MECHA GREEN HILL ZONE :
Il faut que tu rebondisses continuellement sur le Boss, jusqu'à sa destruction.

AQUA PLANET ZONE :
Il faut d'abord que tu détruises les petits oiseaux metalliques en rebondissant 2 fois de suite sur chaqu'un d'eux. Il faut ensuite que tu rebondisses 8 fois sur le Dr Robotnik, puis enfin une dernière fois après sa métamorphose.

ELECTRIC EGG ZONE :
Tu dois rebondir 15 fois sur le Boss en évitant ses boules de feu, puis une dernière fois sur son vaisseau lorsqu'il passe de long en large sur l'écran.

SONIC 2

Quand le sigle "SEGA" disparaît, avec la deuxième manette, appuyez simultanément en haut à gauche et sur les deux boutons pendant une vingtaine de secondes. Appuyez en diagonale en haut à droite pendant cinq secondes, appuyez en diagonale en haut à gauche et sur les deux boutons simultanément pendant cinq secondes, puis sur les deux boutons en haut à droite en même temps. Appuyez sur les deux boutons de la première manette et vous aurez le "Select Round".

STAR WARS

Dans le désert de Tatooïne, lors du survol de la planète, il n'est pas nécessaire de visiter toutes les grottes de ce niveau. Trois endroits sont utiles. Allez chercher D2R2, prisonnier dans le Sandcrawler des Jawas en haut à gauche. Puis, dans une grotte en haut à droite, Ben Obiwan Kenobi vous attend. Enfin, allez vers le coin inférieur droit pour entrer dans Mos Eisley.

BATMAN RETURNS

Dans le tableau des options, changez le "GAME TYPE" en "DRIVING ONLY". Puis, faites Gauche et B. Positionnez-vous sur l'option "DIFFICULTY" et faites Gauche et B. Faites cela jusqu'à la dernière option du bas. Ensuite, refaites la même chose en remontant pour chaque option jusqu'à "GAME TYPE". Une petite sonnerie indique que le code a fonctionné. Il suffit alors de mettre la pause et de presser sur C pour passer au niveau suivant.

CHUCK ROCK

Dans la serie des codes....

Niveau 2 : GJFKFN
Niveau 3 : PDPKKN
Niveau 4 : JWNTXF
Niveau 5 : TSFNVP

ECCO THE DOLPHIN

Pour aller directement au dernier niveau du jeu, il suffit d'utiliser le code "QCFWUYH".

GROUND ZERO TEXAS

Au deuxième tableau, dans la réserve, près d'une station d'essence (carré de droite), le code de la serrure de l'arsenal est le suivant : 1, 1, 1 et 2.

MICROCOSM

Voici la liste des codes d'accès des différents stages :

Veine céphalique :
Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds - Rond avec cercles - Rond avec 4 petits ronds reliés

Poumon gauche :
Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux - Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds - Rond avec cercles

Fémur :
Rond avec 4 petits ronds reliés - Rond avec cercles - Rond avec 4 petits ronds - Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux

Valvule :
Rond avec cercles - Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux - Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds reliés

Cerveau :
Rond avec 4 petits ronds reliés - Rond avec 4 petits ronds - Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux

DES CENTAINES D'ASTUCES SUR 3615 LA REDOUTE

PRIZE FIGHTER

Vidéo clip couleur :

Contrairement au jeu qui lui, est en noir et blanc, cette astuce permet de voir un clip en couleurs pendant à peu près 3 minutes : à l'écran menu, maintenir ensemble A, B et C et appuyer sur Droite. En route pour le "Making Of"...

ROAD AVENGER

Allez sur le menu des options et, en mettant le bouton de direction vers le haut, appuyez six fois sur le bouton A. Vous devriez entendre une petite sonnerie qui vous indiquera que le code a fonctionné. Ainsi, vous pourrez choisir votre niveau de départ.

SILPHEED

Voici un "select stage" bien sympathique : pendant la présentation du jeu, faites bas, bas, haut, haut, droite, gauche, droite, gauche, A, B, start, et hop, vous y voilà !

SONIC CD

Lorsque les "Bonus Stages" deviennent trop durs et que le temps atteint les vingt secondes, dirigez-vous vers le centre du niveau où vous attend une soucoupe volante bleue, qui

vous donnera du temps supplémentaire.

SELECTEUR DE TABLEAUX, SON ETC...

Ces astuces vont vous permettre d'obtenir un selecteur de tableaux, et un sound test. Lorsque l'écran titre apparaît, pressez HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, B. le selecteur de levels apparaitra

Pour trouver le sound test, allez toujours a l'écran titre et entrez BAS, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, A c'est tout!!

SPIDERMAN

Codes des niveaux :

NIVEAU 2 : ELECTRO
NIVEAU 3 : HALF2LIFE
NIVEAU 4 : COWBOY36
NIVEAU 5 : HELPINHAND
NIVEAU 6 : PUBLIC45
NIVEAU 7 : KIDNEY2
NIVEAU 8 : PENCIL6

THUNDERHAWK

Démarrez n'importe quelle mission puis mettez le jeu en pause. Pressez alors Start puis Haut, Droite, Gauche, et Bas

DÉCOUVRE LES MACHINES DU FUTUR SUR 3615 LA REDOUTE

sur la manette. Relâchez le Start et choisissez les missiles : A présent vous disposez de missiles et boucliers illimités !

WOLF CHILD

Pour choisir votre niveau de départ, sur le tableau des options, faites
A, B, A, C, A et B. Après l'explosion, appuyez simultanément sur les touches suivantes...

Niveau 2 : Start
Niveau 3 : B et Start
Niveau 4 : C et Start
Niveau 5 : B, C et Start
Niveau 6 : A et Start
Niveau 7 : A, B et Start
Niveau 8 : A, C et Start
Niveau 9 : A, B, C et Start

ALADDIN

Au deuxième niveau, dépassez le premier palmier et revenez au bord de l'écran. Vous aurez ainsi une vie supplémentaire avec quelques pommes.

AGRABAH MARKET

Après avoir tué le premier voleur à la tire, montez à la corde et allez vers la gauche, il y a un bonus. Après, allez vers la droite en sautant le plus loin possible, et vous trouverez trois diamants et un cœur.

THE DESERT

Quand vous arriverez aux ruines, entre le premier et le deuxième soldat, se trouve un trou avec des pics, allez-y et appuyez vers la droite. Vous trouverez un tunnel avec trois diamants. Quand vous serez derrière le pilier avec Dingo sautez, et vous arriverez à côté du marchand.

AGRABAH ROOFTOPS

Frappez dans les jarres, et si elles se cassent, vous y trouverez des diamants.

CAVE OF WONDERS

Quand vous arriverez à la lampe, ne la prenez pas tout de suite, redescendez et vous trouverez un couloir où il y a deux cœurs, deux diamants et deux vies supplémentaires.

RUG RIDE

Quand il y aura un point d'interrogation à la place de la main qui vous indique la direction, il faudra aller vers le bas.

INSIDE THE LAMP

Pour aller voir le marchand, il faut, quand vous arriverez à la quatrième main qui vous propulse, vous appuyer sur la gauche. Ensuite, après avoir fait vos achats, allez vers la gauche et vous trouverez une vie supplémentaire.

SULTAN'S PALACE

Pour tuer le perroquet, il vous suffit de tuer quelques fantômes puis d'aller sur les escaliers, une fois dessus, sautez vers la droite ou la gauche. Quand vous serez sur la plate-forme, sautez en jetant des pommes.

JAFAR'S PALACE

Pour tuer Jafar, attendez qu'il arrête de vous attirer vers lui en sautant de plate-forme en plate-forme, et jetez autant de pommes que vous pouvez sur son visage. Quand il se transformera en dragon, ne restez pas sur les plates-formes. Attendez qu'il vous crache des flammes, et quand il vous en envoie, sautez par-dessus et jetez lui des pommes.
Si vous avez peur de tomber dans le vide ou dans des pics en ratant un tapis volant, frappez-le et vous serez automatiquement dessus. Mr le Génie m'a fait part d'une astuce assez intéressante : en cours de jeu, appuyez sur A, B, B, A, A, B, B et A. Cela vous permettra de passer simplement le niveau ! Magique, non ?

ASTERIX

Codes niveaux :

Niveau 1 : INSULA
Niveau 2 : CONDOR
Niveau 3 : VIENNA
Niveau 4 : AVALON
Niveau 5 : DULCIS

B.O.B

Avec la deuxième manette, appuyez sur B avant d'allumer votre console. Puis commencez une partie comme la normale, en ne relachant le bouton B qu'à la page titre. Vous aurrez alors vies et armes illimitées.

BUBSY

Encore quelques codes

Niveau 1 : JSSCTS
Niveau 2 : CKBGMM
Niveau 3 : SCTWMN
Niveau 4 : MKBRLN
Niveau 5 : LBLNRD
Niveau 6 : JMDKRK
Niveau 7 : STGRTN
Niveau 8 : SBBSHC
Niveau 9 : DBKRRB
Niveau 10 : MSFCTS
Niveau 11 : KMGRBS
Niveau 12 : SLJMBG
Niveau 13 : TGRTVN
Niveau 14 : CCLDSL
Niveau 15 : BTCLMB
Niveau 16 : STCJDH

CASTELVANIA NEW GENERATION

Codes de niveaux :

Niveau 2 : VRCV VVCV RRCH HVHH
Niveau 3 : VCVV CVCV HVCC HVRV

Niveau 4 : VHVV CCCC HHCH RVVH
Niveau 5 : VVCR RVVH HRVV VVHV
Niveau 6 : HCRV VVVH RVVC VHRV.

COOL SPOT

Voici l'ultime code pour le débug screen de Cool Spot : Allez dans le menu option, puis faites A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C. A vous la totale !

DONALD DUCK

Voici une astuce pour avoir des vies supplémentaires pour Donald Duck :
Il suffit pour cela d'aller dans la pyramide, de monter au dernier étage, de passer la porte fermée à clef, de se diriger vers les escaliers, de les passer, de ne pas prendre la porte sous les escaliers mais la première tout de suite après. Une fois dedans, il n'y a plus qu' à casser tous les coffres. Répétez l'opération plusieurs fois, et ainsi vous pourrez avoir des vies à l'infini.

DRAGON BALL Z

Pour obtenir le mode "turbo", faites :
A, B, C ainsi qu'un 360 degrés avec le bouton de la première manette.

DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Voici tous les codes :

MODE EASY

Niveau 1 : Rouge - Rouge - Rouge - Neutre
Niveau 2 : Noir - Violet - Noir - Vert
Niveau 3 : Rouge - Noir - Neutre - Jaune
Niveau 4 : Noir - Bleu - Bleu - Violet
Niveau 5 : Noir - Rouge - Noir - Violet
Niveau 6 : Violet - Jaune - Rouge - Bleu
Niveau 7 : Jaune - Vert - Violet - Neutre
Niveau 8 : Jaune - Violet - Neutre - Bleu
Niveau 9 : Rouge - Jaune - Noir - Neutre
Niveau 10 : Vert - Violet - Bleu - Noir
Niveau 11 : Rouge - Neutre - Neutre - Jaune
Niveau 12 : Jaune - Neutre - Bleu - Bleu

MODE NORMAL

Niveau 1 : Neutre - Noir - Jaune - Jaune
Niveau 2 : Bleu - Noir - Rouge - Jaune
Niveau 3 : Jaune - Bleu - Noir - Violet
Niveau 4 : Neutre - Vert - Bleu - Jaune
Niveau 5 : Vert - Violet - Violet - Jaune

Niveau 6 : Violet - Bleu - Vert - Neutre
Niveau 7 : Vert - Neutre - Noir - Jaune
Niveau 8 : Bleu - Violet - Neutre - Neutre
Niveau 9 : Neutre - Rouge - Jaune - Noir
Niveau 10 : Noir - Rouge - Rouge - Bleu
Niveau 11 : Vert - Vert - Noir - Jaune
Niveau 12 : Violet - Jaune - Neutre - Noir

MODE HARD

Niveau 1 : Vert - Noir - Jaune - Jaune
Niveau 2 : Jaune - Noir - Violet - Noir
Niveau 3 : Bleu - Vert - Noir - Bleu
Niveau 4 : Rouge - Violet - Vert - Vert
Niveau 5 : Jaune - Jaune - Noir - Vert
Niveau 6 : Violet - Noir - Bleu - Bleu
Niveau 7 : Noir - Jaune - Neutre - Jaune
Niveau 8 : Violet - Bleu - Bleu - Vert
Niveau 9 : Noir - Vert - Rouge - Jaune
Niveau 10 : Bleu - Jaune - Jaune - Neutre
Niveau 11 : Vert - Noir - Noir - Bleu
Niveau 12 : Neutre - Noir - Violet - Neutre

MODE HARDEST

Niveau 1 : Bleu - Bleu - Vert - Jaune
Niveau 2 : Vert - Jaune - Vert - Noir
Niveau 3 : Violet - Violet - Rouge - Neutre
Niveau 4 : Vert - Rouge - Violet - Bleu
Niveau 5 : Violet - Noir - Vert - Jaune

3615 LA REDOUTE : LES JOUEURS S'Y DONNENT RENDEZ-VOUS

Niveau 6 : Bleu - Violet - Vert - Neutre
Niveau 7 : Noir - Violet - Neutre - Jaune
Niveau 8 : Violet - Vert - Neutre - Noir
Niveau 9 : Vert - Bleu - Jaune - Neutre
Niveau 10 : Vert - Violet - Neutre - Rouge
Niveau 11 : Rouge - Vert - Neutre - Bleu
Niveau 12 : Rouge - Rouge - Noir - Jaune

ETERNAL CHAMPIONS

Il existe des fatalités dans Eternal Champions. En fait, c'est le décor qui s'occupe de détruire purement et simplement votre ennemi ! On ne peut le faire qu'au deuxième round et si votre adversaire a encore un tout petit peu d'énergie. À chaque fois, il faut faire un coup puissant.

DÉCOR DE BLADE

Placez votre adversaire juste au-dessous du bidule doré qui déverse de l'huile, celui qui se trouve à gauche au milieu de l'écran. Frappez votre adversaire avec un coup puissant et il se sentira comme dans un mixer.

DECOR DE JETTA

Placez votre adversaire au niveau du poteau rouge à gauche au centre de l'écran, puis frappez-le. Il tombera dans une crevasse formée un peu plus tôt par un tremblement de terre.

DÉCOR DE LANCER

Placez votre adversaire au niveau du réverbère à gauche au centre de l'écran. Puis attendez qu'une voiture passe, et il sera mitraillé.

DÉCOR DE MIDKNIGHT

Placez votre adversaire au niveau de la porte noire de la hutte à gauche au centre de l'écran, et assenez-lui un coup puissant. Un hélico arrivera et larguera une bombe sur votre adversaire.

DÉCOR DE RAX

Mettez votre adversaire à gauche de la tête de diable entre les deux espèces de triangles bizarres, et mettez-vous juste après le feu. Un robot arrivera pour geler votre adversaire et un autre le désintègrera.

DÉCOR DE SHADOW

Placez votre adversaire sous le premier feu rouge à gauche au centre de

l'écran et frappez-le. Il se fera électrocuter par l'enseigne lumineuse.

DÉCOR DE SLASH

Mettez votre adversaire tout à fait à gauche de l'écran. En partant de ce

point, comptez environ dix centimètres et frappez-le. Il se fera manger par un énorme dinosaure affamé.

DÉCOR DE TRIDENT

Mettez votre adversaire au niveau de la statue de la sirène à

droite et frappez-le. Des plantes viendront broyer votre adversaire et il n'en restera plus qu'une petite flaque de sang.

DÉCOR DE XAVIER

Mettez votre adversaire à environ trois centimètres minimum du bûcher et frappez-le. Il sera consumé par les flammes.

F22 INTERCEPTOR

Pour accéder directement au dernier test de vol pour le F-22, il suffit d'entrer le code "MHOIKI".

FATAL FURY

Pour se battre en étant le "Geese Howard", le dernier combattant du jeu, dès le départ, prenez le mode "Versus" (Vs Game Start) et appuyez tout en maintenant la direction gauche. A ce moment là, validez en appuyant Start. Toujours en maintenant la direction gauche, mettez le curseur sur "1P VS 2P" ou "1P VS COM" puis validez.

FIFA INTER. SOCCER

Voici quelques codes :

ALLEMAGNE - TOURNOI : JG2WWG47

ALLEMAGNE TOURNOI : JG2WWN51
ALLEMAGNE TOURNOI : JG2WWT5Z9
ALLEMAGNE TOURNOI : JG2WWVNZR
ALLEMAGNE TOURNOI : ÉLIMINATOIRES : JG2WWN09J
ALLEMAGNE TOURNOI : ÉLIMINATOIRES : JG2WW0511
ALLEMAGNE TOURNOI : FINALE : JG2WW45019
ÉTOILES E.A.TOURNOI ÉLIMINATOIRES : 3Q8CWDW2
ÉTOILES E.A. TOURNOI ÉLIMINATOIRES : 3Q8CW822
ÉTOILES E.A. TOURNOI FINALE : 3Q8CW822
ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWC4K
ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWHPVD
ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWM6QZ
ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWN6QFV
ÉTOILES E.A. LIGUE: : NQDXWQ6QQH
ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWTPQN0
ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWV6QNS2
ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWX6QNS0
ÉTOILES E.A. LIGUE:: NQDXWZPQNSG*
ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXW26QNSMK
ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXW36QNSNH
ÉTOILES E.A. LIGUE FINALE : NQDXW56QNSNS2

En mode éliminatoire :

ANGLETERRE

Deuxième tour : 3B0BTFB7
Demi-finale : 3B0BT56C
Finale : 3B0BT9J7

ÉTATS-UNIS

Deuxième tour :	291CRQJX
Demi-finale :	291CR1JK
Finale :	291CR7HD

QATAR

Deuxième tour :	ZMJWVNBT
Demi-finale :	ZMJWV3G8
Finale :	ZMJWV7J2

FRANCE

Deuxième tour :	XP7XFHJD
Demi-finale :	WP7XFZJ0
Finale :	XP7XF9HQ

Lorsque le gardien adverse s'apprête à dégager du pied, positionnez un joueur devant lui, de façon à ce qu'il contre le ballon en appuyant sur C. Si vous réussissez à contrer le dégagement, appuyez à nouveau sur C plusieurs fois et foncez. Vous pourrez marquer dans le but qui est vide à ce moment-là. Bien entendu, cela ne fonctionne pas à tous les coups.

Avec une cartouche Game Genie, entrez le code "BBBB BBBB" et vous verrez un paquet sur le stade, mais il sera impossible d'y toucher.

En mode éliminatoire :

ALGÉRIE

Premier match :	ZJNBBKNH
Deuxième match :	ZJNBB3N1
Troisième match :	ZJNBB7PW

ALLEMAGNE

Premier match :	26QWWDWP
Deuxième match :	26QWW40W
Troisième match :	26QWW82P

ANGLETERRE

Premier match :	1PDWTVP+
Deuxième match :	1PDWTZP7
Troisième match :	1PDWT9NY

ARGENTINE

Premier match :	23VBCPWB
Deuxième match :	23VBC00Y
Troisième match :	23VBC61Q

AUSTRALIE

Premier match :	X+QWDD2Y
Deuxième match :	X+QWD428
Troisième match :	X+QWD824

AUTRICHE

Premier match :	Y4FWFNJM
Deuxième match :	Y4FWF3J6
Troisième match :	Y4FWF7J2

BELGIQUE

Premier match :	2XHBGKJ6
Deuxième match :	2XHBG3PJ
Troisième match :	2XHBG7PD

BULGARIE

Premier match :	W34BJXBC

Deuxième match : W34BJ5MX
Troisième match : W34BJ9PQ

CAMEROUN

Premier match : Y93BKTWR
Deuxième match : Y93BKY4B
Troisième match : Y93BK851

CANADA

Premier match : 2KYWMJ5X
Deuxième match : 2KYWM25C
Troisième match : 2KYWM668

CHILI

Premier match : YKKWNP66
Deuxième match : YKKWN020
Troisième match : YKKWN61V

CHINE

Premier match : ORDBPHHC
Deuxième match : ORDBPZHZ
Troisième match : ORDBP9HN

COLOMBIE

Premier match : 327WQXH*
Deuxième match : 327WQ5NY
Troisième match : 327WQ9PS

RÉPUBLIQUE TCHEQUE

Premier match : YFMWRQPN
Deuxième match : YFMWR1JF
Troisième match : YFMWR7H*

DANEMARK

Premier match :	3QOWSNH2
Deuxième match :	3QOWS3HH
Troisième match :	3QOWS7JF

FRANCE

Premier match :	XRTWVFBP
Deuxième match :	XRTWV5GW
Troisième match :	XRTWV9JP

BRÉSIL

Premier match :	XP7WHHP9
Deuxième match :	XP7WHZJZ
Troisième match :	XP7WH9HP

En mode tournoi :

ALGÉRIE

Premier match :	J+HWBJNT
Deuxième match :	J+HWBP65
Troisième match :	J+HWBYPXW

Après la poule...

Premier match :	J+HWB1615
Deuxième match :	J+HWB261B4
Troisième match :	J+HWB5P1GC

ALLEMAGNE

Premier match :	BRTBWCPD
Deuxième match :	BRTBWH5V
Troisième match :	BRTBWS5V4

Après la poule...

Premier match : BRTBWY5S1
Deuxième match : BRTBW4NR1Q
Troisième match : BRTBW5NR5J

BRÉSIL

Premier match : FQ2BHB42
Deuxième match : FQ2BHH6V
Troisième match : FQ2BHTPWJ

Après la poule...

Premier match : FQ2BHY6OT
Deuxième match : FQ2BH4POWM
Troisième match : FQ2BH5PO4+

En mode Ligue :

BRÉSIL

Premier : NTZBHCN*
Deuxième : NTZBHFN8
Troisième : NTZBHHNOJ
Quatrième : NTZBHJ501
Cinquième : NTZBHMN1H9
Sixième : NTZBHQN1N2
Septième : NTZBHRN1N1
Huitième : NTZBHVN1NMP
Neuvième : NTZBHXN1NRG
Dixième : NTZBHZN1NRWY
Onzième : NTZBH051NR09
Douzième : NTZBH2N1NR1P
Treizième : NTZBH5N1NR1M+
Quatorzième : NTZBH6N1NR1R6

GRAND SLAM TENNIS

Pour aller directement à la fin du jeu, il suffit d'entrer le code "END.ING.CH.ECK".

JURASSIC PARK

Voici les deux premiers codes en utilisant le Raptor :
Niveau 2 (centrale électrique) : I21G0027
Niveau 3 (station de pompage) : K21G0029

LANDSTALKER

PREMIER VILLAGE

Parlez à tous les habitants du village. Montez sur la tête du garde devant l'entrée et quand vous êtes près de la statue, au milieu de la place, sautez sur la statue. Un coffre apparaîtra. Sortez du village, prenez le chemin qui mène à la caverne ennemie. Faites toutes les salles. Vous devez arriver à un vieillard avec des coffres. Parlez-lui, il vous donnera un objet et réparera le pont de bois à l'extérieur qui vous permettra d'aller au deuxième village.

DEUXIEME VILLAGE

Au deuxième village, en prenant le chemin secret à travers les arbres sur le côté droit du village, vous assisterez à l'enlèvement d'un villageois. Une fois la scène terminée,

pénétrez dans le deuxième village, parlez à tous ses habitants. Prenez la statuette à tête de diable qui se trouve sur une étagère dans la dernière case en haut et en face de la case des sauvegardes. Rejoignez alors le château ennemi par le chemin à la sortie du deuxième village. On y accède par une route avec des passerelles un peu détruites qui surplombent les marais. Sélectionnez, dans le tableau des objets, la statuette que vous avez prise au deuxième village et utilisez-la devant l'entrée du château ennemi pour qu'une entrée apparaisse. Faites toutes les salles du château et délivrez le villageois qui avait été enlevé. Retournez au deuxième village, parlez à tout le monde, ensuite retournez au premier village et parlez au chef qui vous remettra un objet (une pierre rouge) qui vous donnera accès au troisième village dont l'entrée était bloquée par des rochers. Ces rochers seront enlevés par deux femmes habillées en rose.

TROISIEME VILLAGE

Parlez absolument à tous les villageois, ce qui vous permettra d'accéder à un radeau. Prenez-le. Il vous mènera à une caverne ennemie. Faites-en toutes les salles. Dans la pièce où se trouve la statue ailée, il conviendra de la pousser pour avoir accès à d'autres salles.

QUATRIEME VILLAGE

Après le troisième village, prenez le chemin qui conduit à deux gros arbres. Entrez dans celui du bas et combattez le soldat en blanc qui se trouve au sommet de l'arbre.

Retournez au troisième village. Questionnez le vieillard dans le phare et répondez affirmativement à sa question. Allez ensuite à la maison en haut à droite du troisième village et questionnez le vieillard qui s'y trouve, il vous donnera un objet et cent pièces d'or. Retournez alors à la porte du quatrième village avec au moins deux cents pièces d'or en poche et les gardes vous laisseront passer. À l'intérieur du quatrième village, parlez à tous les villageois, entrez dans toutes les maisons, puis entrez dans celle de la voyante lorsqu'elle est toute seule. Parlez-lui, vous serez alors transformé en garçon brun. Sortez, allez ensuite à l'auberge à deux étages et parlez à l'hôtelier. Une des sœurs jumelles qui gardent l'escalier s'écarte et vous permet de la suivre à l'étage. Vous entrez dans une pièce et une petite fée vous redonne votre apparence initiale. Vous ressortez et un chevalier rouge apparaît dans le couloir et il vous pousse dans la deuxième salle. La porte se referme, vous vous battez avec lui et il s'en ira. Vous pouvez maintenant pénétrer à l'intérieur du château du village. A l'intérieur donc, un vieillard vous accompagnera jusqu'au roi qui s'en va peu après. Puis une servante arrive qui vous amène à l'étage. Visitez toutes les salles accessibles du château, car certains passages sont bloqués par des personnages. Une fois que vous les aurez tous questionnés, retournez à la salle des banquets qui était précédemment interdite d'accès par une servante. Trois servantes, un vieillard, deux soldats, un homme-aigle et le roi s'y trouvent. Ce dernier vous pose une question à laquelle vous devez répondre de façon négative. Un petit garçon se met alors au piano pour jouer, puis le roi s'en va avec les servantes. Visitez alors de nouveau toutes les pièces. Sortez du château par la porte latérale et montez sur le petit arbuste vert. Une fée apparaît et un ruban violet descend. Sortez définitivement du château. Le passage vous est à nouveau interdit par les gardes de l'entrée. Allez à la maison avec une pancarte représentant un pichet. Interrogez le monsieur qui dort et répondez-lui de façon affirmative. Il vous donnera une médaille. Allez alors à la

maison près de l'église. Descendez dans les cellules et éteignez les torches dans les vasques de la façon suivante :
Cellule 1 : Parlez à la momie.
Cellule 2 : Tuez les bulles blanches, roses et dorées dans cet ordre.
Cellule 3 : Lisez l'inscription marron et attendez.
Cellule 4 : Prenez l'escalier invisible en bas à droite de la cellule.
Cellule 5 : Tuez le squelette doré.
Cellule 6 : Montez grâce à la cagette sur la plate-forme puis entrez dans le mur à droite de la première lampe.
Cellule 7 : Faites apparaître les coffres et attendez.
Cellule 8 : Tuez les ennemis grâce à l'interrupteur.
Cellule 9 : Tuez l'ennemi avec la grosse boule.
Une fois toutes les torches éteintes, allez au radeau. La momie apparaît et demande si vous voulez traverser, répondez de façon affirmative. Elle vous amène de l'autre côté du bassin où se trouvent des salles avec des ennemis. Faites toutes les salles et vous obtiendrez un objet. Repartez avec le radeau, mais vous ne pourrez plus jamais le reprendre par la suite. Ressortez du quatrième village, allez au donjon bleu où il y avait une tornade jaune qui vous empêchait d'y entrer. Elle n'y est plus. Entrez dans le donjon. En cours de chemin, vous récupèrerez un objet en forme de gousse d'ail. Cette gousse d'ail, vous la présenterez à votre sosie quand vous le rencontrerez et vous le suivrez ensuite. Inspectez bien toutes les salles dont vous aurez l'accès.
Après avoir traversé le mur le long duquel se trouvent des gardes, et accédé à la première salle où se trouvent des télétransporteurs, voici le shéma pour arriver directement au magicien que vous devez affronter. Dans la première salle, des boules et un télétransporteur bougent dans le coin bas et droit. Dans la deuxième salle, il y a des piques qui bougent et des gardes, le télétransporteur se trouve dans le coin droit en haut. Dans la troisième salle, il y a des gardes et des pics, le télétransporteur se trouve dans le coin bas et droit. Dans la quatrième salle, il y a une

plaque qui bouge et mène au-dessus de la bibliothèque, le télétransporteur se trouve dans le coin droit en haut. Dans la cinquième salle, il y a des momies et un escalier que vous prendrez. Vous arriverez alors à plusieurs salles avec des escaliers.
Prenez toujours les escaliers et vous arriverez au magicien. Affrontez-le puis sortez de la pièce et allez dans un endroit où il y a un vide. Laissez-vous tomber dedans et vous arriverez alors dans une salle où il y a des gardes et des coffres. Après avoir ouvert les coffres, répondez de façon affirmative à la question. Vous vous retrouverez alors à l'extérieur du donjon bleu. Par curiosité, vous pouvez faire les autres salles avec les télétransporteurs. Retournez au quatrième village, pénétrez à nouveau dans le château, faites toutes les pièces et affrontez tous les ennemis qui se présentent. Au sommet, vous verrez le dragon enlever la princesse. Vous allez vous retrouver avec une clef qui vous permettra d'ouvrir une porte qui se trouve à l'extérieur du château sur le côté. Pénétrez dans la salle à ciel ouvert et trouvez l'interrupteur invisible. Appuyez dessus, un éboulement aura lieu et une entrée de caverne apparaîtra. Prenez le chemin de cette caverne qui mène à une forêt secrète. Vous rencontrerez un vieillard, il vous parlera, faites un tour dans les environs et vous verrez quatre gnomes qui dansent dans un pré, puis qui disparaissent peu après. Le vieillard vous demande de les retrouver, ce que vous allez faire. En cours de chemin, vous allez rencontrer un chien qu'il faut ramener à son maître. En échange, le maître vous donnera un sifflet. Une fois que vous aurez retrouvé les quatre gnomes, ce sifflet vous permettra, en un certain endroit, d'appeler le maître du chien qui coupera deux arbres, libérant ainsi le passage où se trouvent deux colonnes de marbre, et entre ces deux colonnes, cet arbre vous ramènera directement à l'arbre du vieillard. Avec ce coquillage, retournez au phare du troisième village, présentez cet objet au vieillard. Le phare sera alors réparé, allez au quatrième village, vous pouvez à présent prendre le bateau qui vous conduira au cinquième village.

CINQUIEME VILLAGE

Ce village est envahi par des soldats qu'il faudra combattre. Il n'y a plus d'habitants et il faudra les faire revenir. Dans le puit, vous trouverez un coffre invisible. Derrière la hutte à la sortie du cinquième village, il y a un coffre qui vous donnera un cœur supplémentaire. Après la hutte, continuez le chemin qui monte, vous arrivez à une entrée de caverne ennemie. Faites toutes les salles. Par exemple, dans la salle des poteries, n'oubliez pas de faire un escalier avec ces poteries pour accéder à la plate-forme qui se trouve en hauteur et qui donne accès à des salles très importantes. Si vous avez fait correctement toutes les salles, les deux gardes qui empêchaient l'accès à une certaine pièce doivent s'écarter. Prenez cette entrée, elle vous mènera directement au sixième village qui appartient aux lutins.

SIXIEME VILLAGE

Parlez à tous les villageois, puis sortez du village en haut. Vous verrez le roi et ses amis partir sur des radeaux. Inspectez les alentours, et à gauche vous apercevrez, en escaladant une espèce de petite montagne, le prince et ses amis pénétrer dans un temple gris sur une île. À droite, vous trouverez une maison avec un vieillard qui vous donnera un équipement. Retournez au sixième village, vous verrez que plusieurs personnes se trouvent devant un puits "grillagé" par des lianes. Il vous faudra retourner à la forêt secrète du quatrième village, reparler au vieillard près de l'arbre. Pénétrez dans l'arbre pour vous retrouver à l'endroit où il y a les deux colonnes. Il y a encore un coquillage, prenez-le et retournez au sixième village. Le puits sera alors ouvert. Descendez à l'intérieur du puits et affrontez tous les ennemis que vous y rencontrerez. Une fois que vous aurez fait toutes les salles, vous accèderez à un passage qui vous mènera à une caverne. Là, de la lave coule en permanence et une statue ailée vous redonne de l'énergie. Provoquez une pluie de terre avec l'objet (la petite statuette grise) devant la statue ailée : cela provoquera une coulée de lave sur laquelle

vous pourrez marcher et ainsi rejoindre le temple gris. Dans ce temple, faites absolument toutes les salles. À cet endroit, se trouvent deux gardes entourés de boutons de chaque côté de la pièce, et au milieu de cette pièce, une passerelle avec une boule noire et un garde vert. Il faut tuer le garde vert à distance avec la tornade provoquée par l'épée. Cela fera apparaître un nouveau bouton au milieu de la pièce. Appuyez dessus. Dans ce temple, vous affronterez le roi dans une salle où il y a trois coffres. Le fait de battre le roi vous transportera dans la salle du magicien, celle qui se trouve dans le donjon bleu à la sortie du quatrième village. Ce magicien vous donnera un objet représentant une hache dessinée sur un parchemin. Avec ce parchemin, il vous est possible à présent de couper les arbres bleus avec votre épée. Vous vous retrouvez alors à l'extérieur du donjon bleu. Profitez-en pour couper les arbres bleus qui vous bloquaient le passage pour accéder à certains coffres. Retournez au premier village, abattez les arbres qui bouchaient l'entrée d'une caverne. Vous récupèrerez les bottes violettes qui vous permettront de marcher sur la lave. Rejoignez la forêt secrète du quatrième village, un endroit bouché par deux arbres. Coupez-les puis prenez le chemin. Vous arriverez à un endroit sablonneux : une des routes donne accès à un désert avec de grandes dalles de pierre où vous devez affronter le dragon vert. Après l'avoir battu, ce dragon vous donnera un objet qui est une boule ovale dorée. À partir de l'endroit où vous avez battu le dragon, prenez un chemin en haut qui débouchera dans un lieu où se trouve une statue ailée. Présentez l'objet ovale doré du dragon à la statue qui va se pousser et faire apparaître un télétransporteur qui vous propulsera à la caverne du tout début du jeu. Cette caverne amène à une pièce où vous parlerez au roi et à la princesse. Dans l'angle de cette salle, se trouve un télétransporteur : prenez-le et il vous mènera au monde de glace où l'histoire prendra fin.

CHAQUE MOIS, LES MEILLEURES INFOS SONT DANS JOYPAD

LE MONDE DE GLACE

Dans ce monde, après avoir fait le tour du village et vous être approvisionné en cœurs et statuettes dorées, entrez dans la caverne ennemie. Inspectez bien toutes les salles, surtout tuez tous les ennemis dans les pièces, et cela fera apparaître des interrupteurs et de nouveaux passages. Dans ce dernier monde, vous trouverez les bottes pour marcher sur les pics, l'épée qui provoque une pluie de terre, et les bottes pour marcher sur la glace. Vous affronterez également un tas de monstres plus puissants les uns que les autres, et enfin vous affronterez le dernier vilain qui est un immense dragon.

CONSEILS

Pour sauvegarder le jeu, il suffit d'entrer dans les églises. Saisissez le livre bleu et présentez-le au prêtre et répondez de façon affirmative aux questions qu'il vous pose.

THE LOST VIKINGS

Voici tous les codes du jeu :

Niveau 2 : GR8T	Niveau 3 : TLPT
Niveau 4 : GRND	Niveau 5 : LLM0
Niveau 6 : FL0T	Niveau 7 : TRSS
Niveau 8 : PRHS	Niveau 9 : CVRN
Niveau 10 : BBLS	Niveau 11 : TR33
Niveau 12 : VLCN	Niveau 13 : QCKS
Niveau 14 : PHR0	Niveau 15 : C1R0
Niveau 16 : SPKS	Niveau 17 : JMNN
Niveau 18 : SNDS	Niveau 19 : TMPL
Niveau 20 : TTRS	Niveau 21 : JLLY
Niveau 22 : PLNG	Niveau 23 : BTRY

3615 LA REDOUTE : COMMANDE TES JEUX EN DIRECT

Niveau 24 : JNKR
Niveau 26 : CBLT
Niveau 28 : SMRT
Niveau 30 : NFL8
Niveau 32 : CMB0
Niveau 34 : TRDR
Niveau 36 : WRLR
Niveau 38 : TRPD
Niveau 40 : FRGT
NIveau 42 : MSTR

Niveau 25 : RVTS
Niveau 27 : H0PP
Niveau 29 : V8TR
Niveau 31 : WKYY
Niveau 33 : 8BLL
Niveau 35 : FNTM
Niveau 37 : PDDY
Niveau 39 : TFFF
Niveau 41 : 4RN4.

MEGA LO MANIA

Voici quelques codes en utilisant Scarlet...

Deuxième époque avec 174 hommes : WGZAKJQOKNJ
Troisième époque avec 237 hommes : HVYBMCUQTBH
Quatrième époque avec 277 hommes : UUDBQKQKEOC
Cinquième époque avec 300 hommes : KTQDSVXUFCB
Sizième époque avec 277 hommes : QEEBMMWZFUT
Septième époque avec 307 hommes : DMOAECGULUJ
Huitième époque avec 335 hommes : TQMCZUNQPOC
Neuvième époque avec 275 hommes : YYABJIQDEOM
Mega-lo-mania avec 50 hommes : LVEDGRCWHAZ

MICRO MACHINE

Pour avoir des vies infinies faites : **B, Bas C, Bas, Haut Bas, Gauche, Droite**

SHINOBY III

A l'écran titre, mettez le curseur sur OPTIONS et appuyez sur START, puis allez à l'option MUSIC et écoutez les musiques dans cet ordre avec le bouton B : HE RUNS, JAPONESQUE, SHINOBI WALK, SAKURA et GETUFU. Vous entendrez alors un petit son. Sortez du menu OPTIONS et commencez le jeu. Vous êtes maintenant invincible

STREET FIGHTER II

Ce code vous permet de combattre avec les deux mêmes personnages dans le mode "Group Battle".
Pendant l'écran de choix "élimination ou match play", appuyez sur bas, Z, haut, X, A, Y, B et C. Vous entendrez alors Chun Li dire : "Spinning Bird Kick", ce qui annoncera l'activation du "cheat mode".

DES CENTAINES D'ASTUCES SUR 3615 LA REDOUTE

NBA

Voici une liste des personnages supplémentaires, ainsi initiales, puis faites apparaître la troisième sa

NOM	INITIALES
P FUNK	DIS
WARREN MOON	UW
AL GORE	NET
BILL CLINTON	ARK
JAMIE RIVETT	RJR
SAL DI VITA	SAL
MARK TURMELL	MJT
AIR DOG	AIR
SCRUFF	ROD
KABUKI	QB
CHOW CHOW	CAR
WEASEL	SAX

Pour activer le mode "On Fire" sur Megadrive pen quel bouton, maintenez le bouton de

JAM

que leurs codes respectifs. Validez les deux premières
ns la valider, faites le code, et le tour est joué.

MANIP.	IDENTITE
START,	C Georges CLINTON
START, A	Footballeur américain
START, B	Vice-président USA
START, A	Président des USA
START, B	product dévelopment
START, C	product dévelopment
START, A	product dévelopment
START, A	product dévelopment
START, B	product dévelopment
START, A	product dévelopment
START, C	product dévelopment
START, C	product dévelopment

dant toute la partie, appuyez sept fois sur n'importe
direction "haut" et appuyez sur B et C.

STREET OF RAGE 2

Au niveau 3, quand vous arrivez à l'Alien jetez un coup d'oeil en dessous, où il est accroché .Vous trouverez une vie supplémentaire. On ne sait jamais, cela peut surement vous servir !!

STREETS OF RAGE 3

Pour avoir les 2 mêmes personnages :

A la page de menu, maintenir Bas et C en même temps sur la manette 2 et Start avec la manette 1 en choisissant "2 Players". Maintenant, il est possible de jouer avec les 2 mêmes joueurs.

TAZMANIA

Pour avoir la possibilité de choisir son niveau de départ, appuyez sur les boutons A, B, C et Start des deux joypads. Le jeu commence tout en laissant enfoncés les boutons du deuxième joypad. Faites C et Start pendant le jeu, sur le premier joypad.

TERMINATOR 2

THE ARCADE GAME

Le troisième niveau, là où il faut protéger la camionnette,

3615 LA REDOUTE : DIALOGUE AVEC D'AUTRES JOUEURS

n'est pas impossible à passer. Il faut détruire les avions avant qu'ils n'apparaissent à l'écran. Ils viennent toujours de la même façon. Il faut les tirer à la bombe et ne pas hésiter à faire une pause. L'ordre des avions est le suivant :
Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite et Gauche.

TINY TOONS

Voici les premiers codes :

Zone 1-2 :	PMKDDLLDDLGPLDDDLDVD
Zone 1-3a :	XHZLLDLDDDKLLLLLLTD
Zone 1-3b :	XBBLLDDDLLKDLLLDLLND
Boss 1 :	HHWGDLLDLDWLDLLDLLTP
Zone 2-1 :	VHQKDLDLLLQGLLDLDLTY
Zone 2-2 :	XBWBDDLLDLQKPLDDLDTZ
Zone 2-3a :	HHQWDLDLDLWBLLLLDDTB
Zone 2-3b :	PHQBPLLDLDQBLLDLLLDD
Zone 2-4a :	XHQWGLDDDLQQLDLLLDQQ
Zone 2-4b :	GHWBMLLDLLQBPDDLLDMD
Boss 2 :	ZHWQQDLDLDQWBLDDLDVG

TOE JAM AND EARL II

Voici quelques codes :

RWD6KZLZL1B-
PJO4EEQ9XV87
VYW-HE21CKF!
PJDFXXQ10Z-R
VYFF!!TAZ5QQ
DKOLX!TXJ5-6
DZZTE!T!1L-3

VIRTUA RACING

Lors de la page où le logo Sega est entièrement formé, appuyez sur A, B, haut, et sans relâcher ces trois boutons, appuyez sur start. Vous aurez alors, dans le choix des modes de jeu, la possibilité de faire le jeu "à l'envers".

X MEN

Cyclope peut envoyer son rayon d'avant en arrière pendant quelques secondes, qu'il soit en position debout ou assise. Il suffit pour cela de maintenir la touche A appuyée pendant deux ou trois secondes. Les ennemis seront ainsi balayés à sa hauteur.
Il faut savoir qu'en plus cela coûte très peu de Mutagene.

3615 LA REDOUTE : COMMANDE TES JEUX EN DIRECT

BATMAN

Premier boss (Killer Moth) :

Pour battre Killer Moth, il faut se placer à gauche de l'écran sans bouger. Restez placé entre les deux éclairs et quand il fonce sur vous, utilisez les batrangs.

Deuxième boss (l'usine chimique Axis) :

Tout d'abord, pour battre le premier générateur, esquivez ses tirs en sautant sur place et utilisez le fusil harpon. Ensuite, après l'avoir détruit, dirigez-vous à droite, en haut près du champ de force électrique et tirez sur la gauche pour viser le deuxième générateur (bleu). Après l'avoir détruit, il ne vous reste plus qu'à détruire le générateur à droite avec vos poings. Pour vaincre chaque Javelin, plutôt chiant, prenez le boomerang et tirez au moment où la lance est en pleine extension, il sera alors détruit en un coup au lieu de quatre.

Premier boss (Kiler Moth) :

Pour battre Killer Moth, il faut se placer à gauche de l'écran sans bouger. Restez placé entre les deux.

Deuxième boss (l'usine chimique Axis) :

Tout d'abord, pour battre le premier générateur, esquivez ses tirs en sautant sur place et utilisez le fusil harpon. Ensuite, après l'avoir détruit, dirigez-vous à droite, en haut, près du champ de force électrique et tirez sur la gauche pour viser le deuxième générateur (bleu). Après l'avoir détruit, il ne vous reste plus qu'à détruire le générateur à droite avec vos poings.

3615 LA REDOUTE : ABONNE-TOI À JOYPAD !

Troisième boss :
Au troisième niveau, si vous voulez vaincre l'électrocutionneur, il faut arriver avec le maximum d'énergie et lancer les boomerangs le plus vite possible sur lui sans éviter ses tirs, car vous l'aurez avant qu'il ne vous tue. Quand vous êtes confronté à vos ennemis en les tapant sans cesse, ils ne vous touchent pas. Utilisez ceux-ci pour battre le boss du troisième niveau (se mettre sur la pierre à droite).

DOUBLE DRAGON III

Entre deux baffes, mettez le jeu en "Pause" et tout de suite, appuyez sur le bouton A avec la manette numéro 1. Vous pourrez ainsi choisir votre niveau de 1 à 5.
Avec la première manette, à n'importe quel moment du jeu, pressez Start puis tout en restant appuyé, pressez le bouton A. À ce moment-là, le joueur 1 donnera un coup de poing pendant la pause et le niveau sera sauté, c'est-à-dire que vous vous retrouverez au niveau suivant.

Niveau 1 :
Quand vous avez monté l'ascenseur, restez sur la plate-forme et attendez les ennemis pour pouvoir les balancer dans le vide. Pour le boss de fin de niveau, il est assez facile. Dès que la musique commence à changer, pressez Select et choisissez les Nunchakus. Ne restez jamais en face de lui, car il effectuera son attaque spéciale. Après chaque coup que vous

lui porterez, changez de place vers le bas ou le haut et rattrapez-le. Vos cinq Nunchakus vous seront nécessaires.

Niveau 2 :

Le seul moyen d'arrêter les espèces de Chinois est de leur mettre un coup de pied sauté lors de leurs attaques en vol (ils courent rapidement vers vous et sautent pour vous filer un coup de pied volant). Autre solution, un tourbillon effectué au bon moment peut être très efficace. C'est tout de même réservé aux professionnels. Le boss est Chin Seimei, il n'est pas très difficile mais assez endurant. Placez-vous dans un coin assez éloigné de lui et attendez qu'il courre vers vous, et juste au moment où il effectue sa technique, administrez-lui un tourbillon ou un coup de pied volant. Juste avant sa mort, il s'alliera avec vous pour la quête de la Rosetta's Stone.

MARIO 3

Au niveau 2, procurez-vous un marteau puis allez détruire le rocher qui se trouve le plus à droite de l'écran, tout en haut, il semble qu'il ne serve à rien, mais il dissimule un chemin secret ; tuez le frère-marteau qui s'y trouve, il vous donnera un sifflet. Utilisez-le et vous atteindrez les warp-zones. Quand vous arriverez au dernier monstre, ne cherchez pas à le tuer : il est invincible. Évitez juste les flammes qu'il vous lance et creusez un trou dans lequel il tombera et mourra ; ainsi, vous pourrez admirer la superbe fin de ce jeu.

Au niveau 2, procurez-vous un marteau puis allez détruire le rocher qui se trouve le plus à droite de l'écran tout en haut, il semble qu'il ne serve à rien, mais il dissimule un chemin secret ; tuez le frère-marteau qui s'y trouve, il vous donnera un sifflet. Utilisez-le et vous atteindrez les warp-zones. Quand vous arriverez au dernier monstre, ne cherchez pas à le tuer : il est invincible. Évitez juste les flammes qu'il vous lance et creusez un trou dans lequel il tombera et mourra, ainsi vous pourrez admirez la superbe fin de ce jeu.
Boris Marlin, Les écrins B2, 38750 Alpes d'Huez.
Voici un truc pour avoir 32 vies : pendant l'écran titre, appuyez sur : haut, haut, gauche, bas, droite, Select, A, B, A, B, puis Start.
Querre Gaël, 72, rue du Gros Murger, 78600 Maisons-Laffite.
Dans la mini-forteresse du premier monde, arrangez-vous pour être en Mario raton-laveur et envolez-vous au-dessus de l'écran, juste avant la première porte et vers la droite. Quand vous ne pourrez plus avancer, appuyez sur haut, vous arriverez alors dans une salle où vous trouverez une flûte.
Les flûtes : au monde 1-3, allez jusqu'au bloc blanc suspendu en l'air à la fin du niveau. écrasez la tortue qui se trouve dessus, puis restez agenouillé pendant 6 à 10 secondes. Mario passera derrière le décor et faites-le courir à droite en évitant les ennemis. Rentrez dans le décor noir : vous passerez derrière automatiquement.
Petite forteresse du monde 1 : allez jusqu'à l'écran où vous avez la porte et la tortue momifiée. écrasez-la, ne rentrez pas

dans la porte, mais courez vers la gauche jusqu'au rebord vous protégeant de la lave. Avec la tenue de Ratoon Mario, appuyez sur A en maintenant B appuyé pour voler sur place en hauteur. Au niveau du plafond, allez vers la droite. De là, vous ne verrez plus Mario. Quand ce dernier est bloqué par un mur au-dessus du plafond, sautez plusieurs fois sur place.

Au monde 2, allez latter les frères-marteaux qui se trouvent à mi-chemin, et prenez le marteau, récompense de votre victoire. Ensuite, allez en haut à droite de la carte, et cassez le rocher le plus en haut à droite avec le marteau.

Les ancres : prenez 30 pièces "pile" au monde 2-2, prenez-en 22 au 4-2, et au 6-7, ramassez 78 pièces.

Les P-Wings : au 1-4 et au 3-8, prenez 44 pièces.

Pour voir apparaître le bateau de pièces, votre score et le nombre de pièces récoltées doivent être tous deux multiples de 11.

Au monde 8, la seule façon de vaincre le tank, c'est d'être adroit. Par contre, il existe une super astuce pour passer sans aucun problème le premier vaisseau. Pour cela, il suffit de nager. Dès que vous le pouvez, plongez dans l'eau et appuyez sur le bouton "A" de façon à vous maintenir à la surface. Passez sous le bateau en relâchant le temps d'une seconde le bouton "A", puis continuez votre brasse athlétique en appuyant sur le bouton "A" et sur la droite.

Monde 6 : À l'endroit où une tortue se promène sur les blocs de pierre, tuez-la et frappez le troisième bloc en partant de la gauche. Vous y trouverez une vie.

ALADDIN

Codes des niveaux d'Aladdin :

NIVEAU 2 : GENIE, ABU, ALADDIN, SULTAN
NIVEAU 3 : JAFFAR, ABU, JASMINE, GENIE
NIVEAU 4 : GENIE, JAFFAR, ALADDIN, ABU
NIVEAU 5 : ABU, ALLADIN, GENIE, JASMINE
NIVEAU 6 : JASMINE, JAFFAR, SULTAN, JASMINE
NIVEAU 7 : JAFFAR, JASMINE, ALADDIN, JASMINE
DERNIER NIVEAU : ALADDIN, JASMIN, ABU, SULTAN

ALIEN 3

En cours de jeu, avec la deuxième manette, appuyez sur les boutons suivants en respectant l'ordre : A, B, Y et X. Ainsi, sur la première manette, le bouton A vous donne ou non l'invincibilité. Le bouton B annule les dommages occasionnés par les Aliens. Le bouton C vous donne des munitions illimitées.

B.O.B

Un password pour avoir toutes les armes au maximum : "999999"

3615 LA REDOUTE : LES MACHINES DE DEMAIN

DRAGON BALL Z II

Pour esquiver les super pouvoirs des autres mecs :
Pour esquiver de la tête, attendez de voir votre bonhomme et lorsque vous le voyez et qu'il baisse sa garde, faites à ce moment-là "bas, haut, A".
Pour vous prendre le super pouvoir en perdant un minimum d'énergie, il suffit de faire comme pour esquiver "gauche, droite, A". Si vous êtes à gauche de l'écran — sinon faites l'inverse c'est-à-dire "droite, gauche, A" — si vous êtes à droite, vous verrez que votre bonhomme est en position de défense normale après l'explosion. Ah ! un petit plus : vous avez remarqué que dans le livre du jeu, les lettres pour les prises sont : "S, P, K", en fait pour nous elles correspondent pour "S" à "A", pour "P" à "Y" et pour "K" à "B".

DRAGON'S LAIR

Ces codes vous permettront d'accéder à tous les niveaux du château ainsi qu'à tous les boss (le big dragon y compris) :
2A, 4B, 6D, 7C.

3615 LA REDOUTE : LES MACHINES DE DEMAIN

EQUINOX

Pour avoir les potions et les vies infinies faites ce code :
A l'écran titre, quand Press Start apparait faites : L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R. Le copyright va alors changer de couleur vous indiquant que le tips a bien fonctionné.

ERIC CANTONA STRIKER II

Les équipes les plus fortes sont l'Angleterre et l'Argentine, mais de toutes façons la hiérarchie est respectée.
Pour marquer des buts à tous les coups, il suffit de remonter le terrain et de se présenter face à un poteau. Dès que le gardien sort, il faut viser le coté opposé et mettre un effet rentrant. Si le gardien arrête quand même votre tir, sélectionnez la tactique échappée ainsi un deuxième joueur pourra reprendre le ballon détourné par le goal. Le ballon rentrera enfin dans les cages.

F1 POLE POSITION

Aides : Voici de précieux conseils pour aborder ce jeu qui fonce à trois cents à l'heure! Suivez le guide !
En mode Practice, dès le début de la course, choisissez

toujours l'option "FREE RUN" afin de vous familiariser avec les spécificités de votre voiture.
Lorsque vous êtes en Qualification à présent, préparez votre voiture de cette façon : Volant: 1 ou 2 Pneus : Type C
Boite de vitesse : Utilisez les modèles de 1 à 3 pour les circuits techniques avec beaucoup de virages, 4 ou 5 pour les circuits moyens avec de grandes lignes droites et des virages très secs, et 5 ou 7 pour les circuits de vitesse pure.
Les freins : Il est recommandé d'utiliser des freins légers (SOFT) pour chaque course, ceci dans la mesure où vous disposez d'autres moyens pour ralentir votre voiture.

FLASHBACK

CODES EN MODE EASY :

1 : BSCKT 2 : JWLYX 3: RSVP 4 : DXCPT
5 : SLMN 6 : ZTHRK 7 : CRLQXZ

MARIO ALL STARS

Dans MARIO BROS 2, voici le moyen de passer du niveau 1-3 au niveau 4-1. Prenez la fiole au début du niveau 1-3, mais ne la jetez pas, allez tout au bout du niveau, juste avant un trou infranchissable, après la porte. Là, jetez la fiole sur le monticule, ce qui fera apparaître une porte. Entrez dans le monde négatif, entrez dans la jarre et vous serez télétransporté au niveau 4-1.

NBA

Voici une liste des personnages supplé

NOM	INITIALES
P FUNK	DIS
WARREN MOON	UW
AL GORE NET	L,R,A
BILL CLINTON	ARK
JAMIE RIVETT	RJR
SAL DI VITA	SAL
MARK TURMELL	MJT
AIR DOG	AIR
SCRUFF	ROD
KABUKI	QB
CHOW CHOW	CAR
WEASEL	SAX

Si tu souhaites avoir une défense du tonnerre, il te suffit de fai
quel bouton cinq fois de suite. À la cinquième fois, restez a
la différence ! Cette astuce

JAM

mentaires, ainsi que leurs codes respectifs.

MANIP.	IDENTITE
L, START, A.	Georges CLINTON
R, START, A	Footballeur américain
START,B	Vice-président USA
L, START, X	Président des USA
R, START, X	product dévelopment
L, R, X	product dévelopment
R, START, A	product dévelopment
R, START, X	product dévelopment
R, START, X	product dévelopment
R, START, X	product dévelopment
L, R, X	product dévelopment
L, R, X	product dévelopment

e : À l'écran "TONIGHT'S MATCH-UP", appuyez sur n'importe
ouyé sur ce bouton et commencez à jouer, vous remarquerez
st valable pour la Megadrive.

ROCK'N ROLL RACING

Olaf :

Vous allez pouvoir jouer sous la houlette d'un des autres personnages du jeu, je veux parler d'Olaf le Viking ! Pour se faire, commencez une nouvelle partie et allez sur le screen de sélection de votre héros, puis pressez les touches L, R et SELECT simultanément. Tout en faisant cela, déplacez-vous à droite afin de faire défiler tous les personnages jusqu'à ce que Olaf apparaisse! En le choisissant, vous récupérez du même coup trois "plus" pour la voiture que vous allez utiliser, et ceci dans le cadre de chaque course que vous effectuerez. Choisir Olaf comme conducteur est, sachez-le d'avance, un choix des plus judicieux !

STREET FIGHTER 2'

TURBO HYPER FIGHTING

Faites Bas, R, Haut, L, Y, B, X et A avec le deuxième joypad après que "Capcom" soit apparu. Si vous avez réussi cette manipulation, vous entendrez une petite sonnerie et vous pourrez augmenter les étoiles derrière "Turbo" jusqu'à dix.

Pour battre le dernier combattant avec Chun Li, sautez vers lui en appuyant sur B ou A.
Pour battre le dernier combattant avec Guile, Ryu, Ken, Zangrief ou Blanka, sautez sur place en appuyant sur R.
Pour battre le dernier combattant avec Dhalsim, sautez sur place en appuyant sur A.
Pour battre le dernier combattant avec E. Honda, sautez vers lui en appuyant sur A.

SKYBLAZER

Début 2eme ile : Rien - Rien - Triangle - Rien- Croix - Rien - Rien -Croix- Croix - Croix - Triangle - Rien- Rien - Croix - Rien - Triangle
Fin 2eme ile : Triangle - Triangle - Triangle - Croix - Rond - Rien - Triangle - Rien - Rond - Rond - Rond - Rien - Triangle -Croix - Triangle - Triangle
Dernier niveau : Triangle - Triangle - Triangle - Rond - Rond-Croix-Triangle-Rien - Croix-Rond-Rond-Rond - Triangle-Croix-Triangle-Triangle

SUPER MARIO KART

Quand vous jouez seul, appuyez simultanément sur L et R du

deuxième pad. Ainsi, les deux mi-écrans seront inversés dans leur disposition. Ne croyez pas que vos peines prendront fin après la Special Cup Race du mode 100cc. En effet, après votre victoire sur le circuit arc-en-ciel, vous chevaucherez une nouvelle cylindrée: un kart de 150cc. Vous avez la possibilité de prendre le mode un joueur et de jouer dans la partie inférieure de l'écran; pour ce faire appuyez sur les boutons L , R et START sur la deuxième manette et le tour est joué. Si vous souhaitez griller votre adversaire sur la ligne de départ, il vous suffit d'appuyer sur le bouton d'accélération (BOUTON B) exactement entre le premier et le deuxième feu (ou première et deuxième sonnerie) cela vous donnera une accélération foudroyante. Cette astuce n'est pas évidente à effectuer, car si vous appuyez trop tôt, votre engin patinera, et si vous appuyez trop tard vous effectuerez un départ normal! Entraînez-vous donc avant le grand tournoi!

Lorsque vous choisissez votre personnage, appuyez sur Y et sur A et vous pourrez ainsi jouer en tout petit (excellente tenue de route, mais gare à ne pas vous faire écraser)

En mode 1 joueur, sélectionnez le mode "Time Trial". Faites un parcours au choix en essayant d'aller le plus vite possible sans sortir une seule fois de la route. Une fois la course terminée, faites "Replay". Votre course précedente va recommencer, mais cette fois, vous êtes le caméraman et dirigez la caméra avec les boutons L et R. Ensuite, prenez l'option "Retry", vous pourrez alors jouer contre votre

fantôme (représentant votre dernière course) et ainsi, essayer de battre votre propre record.Pour pouvoir s'entrainer à la "spécial cup" choisissez 1 ou 2 joueurs, prenez l'option "match race", puis a l'écran où vous devez choisir votre circuit, maintenez la manette appuyée en haut à gauche et faites L, R, L, R, L, L, R, R, A, l'inscription "Spécial Cup" apparaîtra. Cette astuce fonctionne également en mode "Time Trial".

VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP

Choix de la piste : Pour avoir accès au 3/4 des pistes environ, tapez le code suivant : G avec trait au dessus -L-N-R-S avec trait au dessus-G avec trait au dessus-G-L avec trait au dessus.

YOUNG MERLIN

Niveau 2 : Bas B B Y B B B B Y B B B B B B B
Niveau 3 : Y B B X Haut B B B Y B B Droite Y Y B B
Niveau 4 : Haut Bas B A Haut B Y B Y B B Droite Haut Y B B
Niveau 5 : Bas Droite L L Bas X Y B Y Y Y Droite Haut R B B
Niveau 6 : Haut Droite B Haut Bas X Y B R R R Droite Haut R B B
Niveau 7 : Bas Bas X Droite Bas X Y B R R R X Haut Bas X B
Niveau 8 : Bas B X Bas Bas X Y Y Y Y R B Y R Bas B

ZELDA 3

Commencez à partir du sanctuaire, puis allez tout en haut de la forêt. Vous y trouverez quelqu'un qui vous proposera d'ouvrir un de ces coffres pour 100 rubis. Acceptez, bien entendu, mais si vous perdez, appuyez sur "Reset".
Cela n'enregistrera pas votre défaite. Répétez l'opération, et si vous gagnez, il suffit de sauvegarder la partie. Vous pouvez répéter cette opération jusqu'à ce que vous ayez 999 rubis.

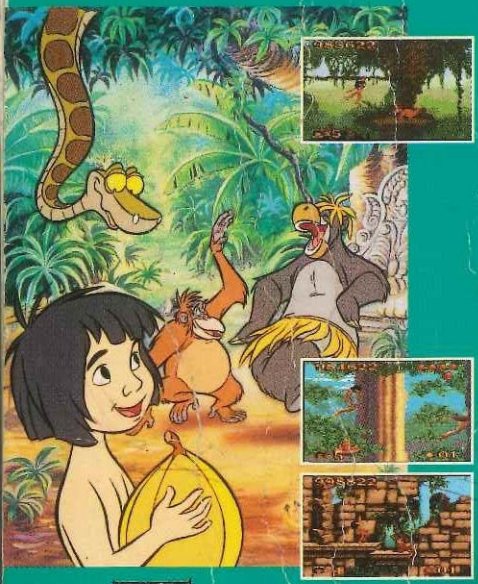
le mag des consoles
Joypad
EN VENTE CHAQUE MOIS CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

Virgin

Présente
Le Jeu Vidéo

Disney SOFTWARE

Le Livre de la Jungle



Prends le strict nécessaire et pars escorter Mowgli dans la jungle jusqu'à son village. Affronte Kaa, le serpent aux yeux globuleux, et Shere Khan, le tigre affamé, dans cette aventure palpitante adaptee du classique de Disney! Un jeu complètement dingue!

Disponible bientôt sur:

Nintendo
SUPER NES
NES
GAME BOY

AMIGA
& PC
COMPATIBLES

SEGA
MEGA DRIVE

DISPONIBLE SUR :
SEGA GAME GEAR
SEGA MASTER SYSTEM

Sega™, Mega Drive™, Game Gear™ & Master System™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Super Nintendo Entertainment System™, NES™ & Game Boy™ are designated trademarks of Nintendo. The Jungle Book™ ©Disney ©Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights Reserved.Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH