HORS-SERIE

NOUVEAU

Joypad

FÉVRIER 1995

NUMÉRO 8

ASTUCES Mania

«Que la vie te soit infinie»

LE ROI LION
Les plans complets pour éviter tous les pièges

SUPER NINTENDO - MEGADRIVE • MASTER SYSTEM - GAME GEAR

EARTHWORM JIM
Tous les niveaux enfin dévoilés

SUPER NINTENDO - MEGADRIVE

DONKEY KONG COUNTRY
Tous les passages secrets

SUPER NINTENDO

FLINK MEGADRIVE • MEGA CD
Découvrez tous les sorts

STREET RACER SUPER NINTENDO
Gagnez le championnat

DONKEY KONG GAME BOY
Le casse-tête résolu

BOOGERMAN MEGADRIVE
La solution complète

T 1503 - 8 - 30,00 F-RD

100% solutions, plans, trucs, cheat modes, astuces, codes secrets.

HORS SÉRIE JOYPAD • ASTUCES MANIA • FÉVRIER 1995 • 30F • BELGIQUE 195 FB • SUISSE 9FS • CANADA 5,95 $ • PORTUGAL CONT. 600 ESC.

Ne manquez pas toute l'actualité des jeux vidéo, tests, astuces, etc., chaque mercredi à 16 h sur

SOMMAIRE

ASTUCES MANIA NUMERO 8 • FÉVRIER 1995

LES PLANS COMPLETS

BOOGERMAN MEGADRIVE 99

DONKEY KONG COUNTRY SUPER NINTENDO 4

DONKEY KONG GAME BOY 116

EARTHWORM JIM MEGADRIVE, SUPER NINTENDO 31

FLINK MEGADRIVE, MEGA CD 80

LE ROI LION SUPER NINTENDO, MEGADRIVE MASTER SYSTEM, GAME GEAR 15

STREET RACER SUPER NINTENDO 47

TRUCS, ASTUCES, CHEAT MODES 55

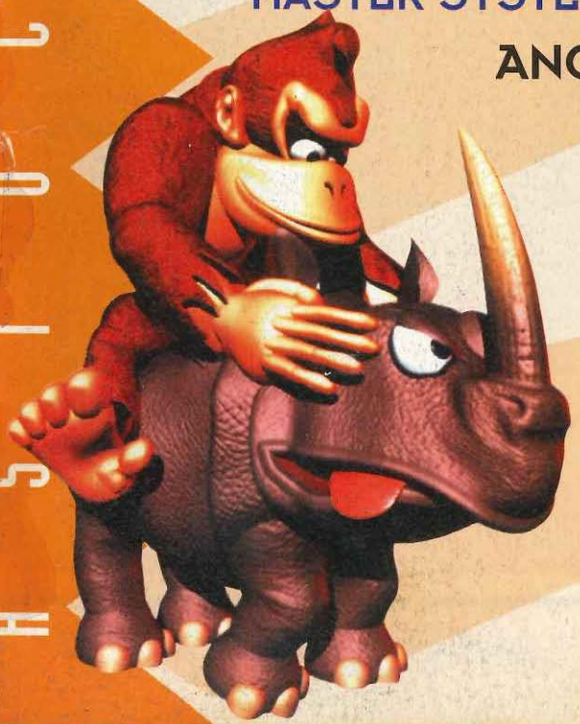
CODES ACTION REPLAY

SUPER NINTENDO 76 MEGADRIVE 77

GAME BOY 78 NES 78

MASTER SYSTEM 79 GAME GEAR 79

ANCIENS NUMÉROS 46



EDITO

Ce nouvel Astuces Mania aura pour toile de fond la jungle équatoriale ! Au milieu de la végétation luxuriante vous trouverez tous les plans du territoire de Donkey Kong pour ensuite faire un tour sur les terres sur Roi Lion ! Entre-temps vous emprunterez le dédale souterrain du ver de terre super-sonic Earthworm Jim ! Jamais vous n'aurez été aussi calé sur le monde des vers de terre. En cas de panne, Boogerman, l'homme le plus crade de la jungle, devrait pouvoir vous filer un coup de main. Au milieu des lianes et des gorilles, vous devriez trouver votre bonheur ! Allez, Astuces Mania numéro 8, en route pour l'aventure !

NE RATEZ PAS LE PROCHAIN NUMÉRO D'ASTUCES MANIA

EN VENTE LE 7 AVRIL 1995

ASTUCES MANIA est un hors-série de JOYPAD.
JOYPAD est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE, SNC au capital de 100 000 francs.
Locataire gérant : RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.
Tél. : (1) 41 34 85 00.
Gérants : Christian Leveneur & Pierre Sissmann.
Associés : HACHETTE-FILIPACCHI-PRESSE & THE WALT DISNEY COMPANY.
Directeur de la Publication : Pierre Sissmann
Directeur de la Rédaction : Marc Andersen
Publicité : Isabelle Weill
Ventes : ÉDIVENTE - N° vert : 05 38 40 10
Photogravure : Champa - SLJ
Imprimé par : Brodard Graphique
Distribution : Transport Presse
Création de la couverture : Alain Langlois
Maquette : D. Desseigne M. Desangles • Linos • M.Cambour
Rédaction : P. Hendrickx • J. Minier • E.Villalba
Astuces : Alain Milly
Secrétariat de rédaction : C. Perrone, D. Dias, F. Gabert

DONKEY KONG COUNTRY
©1994 Nintendo. Game by Rare. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1994 Nintendo Co., Ltd.
DONKEY KONG
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1994 Nintendo Co., Ltd
FLINK
©1994 Psygnosis Ltd.
EARTHWORM JIMTM
©1994 Shiny Entertainment, Inc. TM All rights reserved.
LE ROI LION
© Disney
©1994 Virgin Interactive Entertainment, Inc.
STREET RACER
©1994 Ubi Soft
BOOGERMAN
©1994 Interplay Productions. Boogerman is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved.

Commission paritaire : 73360. Dépôt légal à parution.

Tous les jeux, illustrations et produits désignés dans ce magazine sont des noms et produits déposés par les compagnies respectives.

Ce numéro comporte un encart d'abonnement à JOYPAD.

DONKEY COUN

QUEL EST LE PLUS BEAU JEU DE PLATES-FORMES DE CETTE DÉCENNIE ? DONKEY KONG COUNTRY SANS AUCUN DOUTE POSSIBLE, ET IL ÉTAIT INDISPENSABLE QUE NOUS VOUS FASSIONS UN DOSSIER BÉTON SUR CE FANTASTIQUE JEU QUE NINTENDO NOUS A CONCOCTÉ POUR LA FIN DE L'ANNÉE QUI VIENT DE S'ÉCOULER. À CEUX QUI AURAIENT FINI LE JEU EN ATTEIGNANT JUSTE LES 100%, NOUS ALLONS DÉMONTRER QU'IL EST POSSIBLE D'ALLER PLUS LOIN, CE QUI EST DÉJÀ FORT INTÉRESSANT. MAIS POUR VOIR LA VÉRITABLE FIN DU JEU, VOUS DEVREZ LE TERMINER EN MOINS D'UNE HEURE AVEC 101%. ALORS FONCEZ CAR DÉSORMAIS VOUS N'AVEZ PLUS UNE MINUTE À PERDRE...

SUPER NINTENDO

© 1994 NINTENDO. GAME BY RARE.
™ and ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
©1994 NINTENDO CO., LTD.

ASTUCES

Lorsque la présentation montre Donkey Kong en train de bousculer le vieux Cranky Kong, il vous suffit de faire Bas-Y-Bas-Bas-Y avec la première manette. Il vous sera ainsi possible de vous entraîner avec des stages-bonus mettant en scène le rhino, l'autruche, le poisson et la grenouille.

Pour démarrer la partie avec 50 vies, vous devrez aller dans "Erase game", puis faites la manipulation suivante : B-A-R-R-A-L.

Y KONG NTRY

CODES ACTION REPLAY PRO 2

(Version 2.T minimum)
Attention !!! Si vous n'avez pas la bonne version de l'Action Replay Pro, vous allez endommager vos sauvegardes. Vérifiez bien votre numéro de version avec l'écran de présentation de l'Action Replay.
7E057706 = Donne les vies infinies.
7E057B63 = Donne une vie pour chaque banane collectée.
7E057901 = Permet d'avoir des singes à l'infini ; sauf quand vous tombez (c'est une sorte d'invincibilité).

S EN TOUT GENRE

Dans le cas où vous voulez finir un niveau que vous avez déjà terminé, appuyez sur Start pour mettre en Pause, puis enfoncez nonchalamment le bouton Select.

Toujours dans le "Monde des Macaques", mais cette fois-ci au stage "Folie du chariot minier", ne sautez pas dans le baril mais évitez-le en sautant par-dessus. Ensuite, il faudra vous coller le plus près possible vers la gauche, contre le mur. Et hop, vous voici directement projeté à la fin du niveau...

Dans le niveau "Station feux rouges et verts" du "Monde des macaques", il existe un raccourci pour arriver directement à la fin du stage. Il suffit pour cela de faire demi-tour lorsque vous commencez à jouer, et vous serez alors propulsé à la sortie du niveau.

Le premier monde, le "Jungle Kongo", recèle un moyen pour aller directement au stage "Gang Orangutan" du monde 4. Pour cela, faites bien attention aux photos que nous avons mises, et remarquez les points entourés d'un cercle jaune. Si vous appuyez sur le bouton B au moment précis où votre singe passe sur ce point, et que vous êtes en mode Un joueur, vous ferez le voyage illico-presto.

MONDE 1 : JUNGLE KONGO

NIVEAU 1 : JUNGLE JAJA

Une fois récupéré, le rhino enfermé dans la caisse, repérez le petit mur situé à droite de la lettre O et foncez dedans...

Juste à la sortie du premier passage secret se trouve une deuxième entrée, toujours dans le petit mur situé à droite.

NIVEAU 2 : LIANES FOLIES

Laissez-vous tomber entre les deux palmiers situés juste avant le Kritter, au niveau de la lettre O.

Une fois de plus, laissez-vous choir dans le trou situé juste avant la flèche rouge.

NIVEAU 3 : REPTILES RAVAGEURS

Tout au commencement du niveau, prenez un baril et jetez-le sur le mur de droite situé sous la lettre K, après avoir passé les Kritters bleus.

Lorsque vous apercevez le deuxième baril marqué DK, sautez dans le tonneau explosif situé juste à côté.

Une fois atteint le baril de sauvegarde, prenez un des deux tonneaux et propulsez-le sauvagement contre le mur à droite des deux Slippas. Celui-ci est situé en-dessous d'une plateforme avec trois bananes...

NIVEAU 5 : CANYON DU TONNEAU À CANONS

Une fois que vous avez récupéré la lettre O grâce aux barils explosifs, restez planqué dans le dernier baril propulseur. Attendez d'être au plus bas pour vous éjecter et ainsi traverser le mur cachant un niveau secret.

Juste après le baril de sauvegarde se trouve un baril de TNT. Ne le prenez pas tout de suite et éliminez tout d'abord les Kritters. Puis reprenez le tonneau et éclatez le petit mur de droite.

MONDE 2 : MINES DES MACAQUES

NIVEAU 1 : CHEMIN DE WINKY

Il y a deux moyens d'atteindre le baril explosif qui se trouve au milieu du niveau : l'un est de sauter sur le Necky (le petit vautour), l'autre est d'utiliser la grenouille.

NIVEAU 3 : FILON FILANT

C'est au niveau du premier baril DK que se trouve un passage. Pour l'ouvrir, utilisez le baril que vous trouverez avant, et faites surtout attention à ne pas heurter le Zingers, ça ferait exploser le baril.

Pour retrouver ta pote la grenouille, trouve ce pneu en dessous d'une sorte de cheminée, et saute dessus pour atteindre la porte.

Pour atteindre le baril explosif vers la fin du niveau, déplacez le baril sur la plateforme et sautez dessus dans l'axe des bananes.

NIVEAU 4 : STATION FEU ROUGE ET VERT

C'est après le baril de sauvegarde, juste derrière un Rockkroc qu'il faut faire sauter un petit mur.

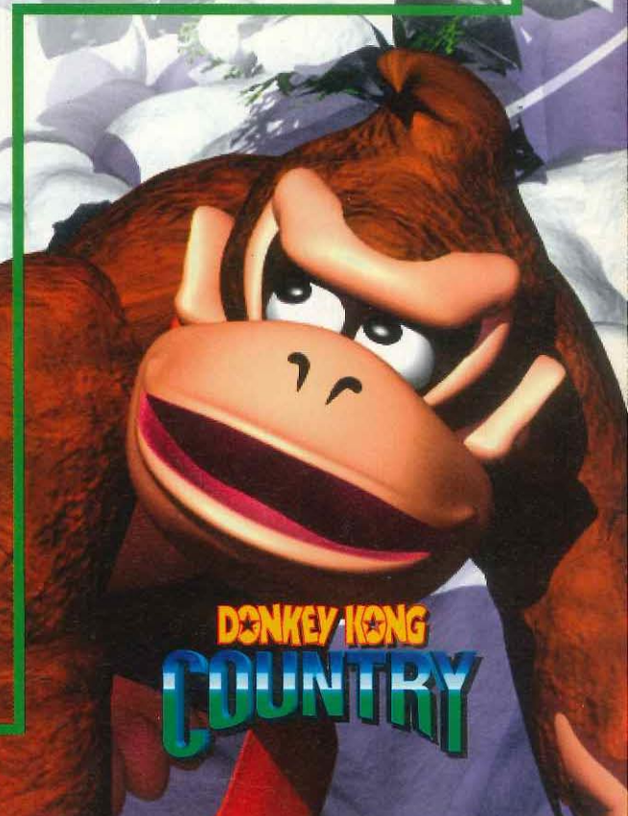
Arrivé aux trois quarts du niveau, vous tombez nez-à-nez avec trois bananes verticalement alignées, ça cache quelque chose... Amenez le pneu, sautez en l'air... et c'est le bonus-stage.

NIVEAU 5 : MOULIN MABOULE

Tout au début du niveau se trouve caché, en haut à gauche, un baril explosif. Pour l'atteindre, utilisez le pneu.

Un trou avec un baril explosif au fond ? Sautez dedans, pour atterrir sur la trappe à droite. Votre chute libère un pneu qu'il faudra pousser jusqu'à ce que vous arriviez à une roue avec un baril explosif en dessous. Sautez sur le pneu pour atteindre le baril mais gare aux mouvements de la roue.

Sous cette roue se trouve un baril de TNT que vous devrez jeter sur le mur qui se trouve sous la prochaine roue.



MONDE 3 : VALLÉE DES VIGNOBLES

NIVEAU 1 : CULTURE DU VAUTOUR

Peu après le début du niveau, vous pourrez vous débarrasser d'un Necky sur un pneu, servez-vous du pneu en l'emmenant avec vous près du prochain trou pour récupérer les trois bananes tant convoitées.

Après le premier niveau bonus vous apercevrez un mini Necky et une touffe d'herbe en bas à droite, utilisez le gnome comme tremplin afin d'atterrir sur la touffe en question. Vous pourrez ainsi faire apparaître un baril que vous pourrez utiliser sur le mur de gauche.

Au fil de votre progression, vous verrez un Necky perché sur une plate-forme que vous pourrez éliminer en le prenant à revers. Puis, lorsque vous serez sur la plate-forme, vous pourrez sauter sur la touffe d'herbe qui se trouve en bas à gauche. Vous pourrez ainsi vous servir du baril qui vient d'apparaître sur le mur le plus haut de la plate-forme où se trouvait le Necky.

NIVEAU 2 : VILLE DES CIMES DES ARBRES

Tout au début du niveau vous devrez attirer un Gwanty en vous dirigeant sur la droite, puis vous devrez l'utiliser pour vous emparer du baril explosif qui se trouve en haut à gauche.

Vous utiliserez des barils explosifs après le baril de sauvegarde puis vous pourrez apercevoir une banane sous les planches, vous serez normalement à ce moment-là à l'intérieur d'un baril propulseur. Vous pourrez vous servir de ce baril pour viser la banane sans oublier de maintenir votre manette vers la droite.

NIVEAU 3 : FOLIE FORESTIERE

Vous devrez vous accrocher à des cordes juste après la sauvegarde, et, dès que vous apercevrez un Necky qui vole entre deux rangées de bananes, vous devrez scruter le bas de votre écran jusqu'à ce que vous trouviez le bout d'un baril explosif. Une fois que vous l'aurez localisé, il ne vous restera plus qu'à sauter dedans.

Fracassez la touffe d'herbe qui se trouve juste après le niveau bonus et vous verrez apparaître un baril, emmenez ce dernier jusqu'à la pancarte Exit, puis revenez en arrière et lancez-le sur le premier petit mur à gauche.

NIVEAU 4 : TEMPETE DU TEMPLE

Au début du niveau, vous devrez prendre le baril DK et le jeter sur le mur de droite après le premier trou.

Lorsque vous êtes sur la corde, suivez la flèche de banane qui vous indique d'aller vers le bas en vous laissant tomber verticalement ce qui vous permettra d'atteindre un baril explosif.

NIVEAU 5 : GANG ORANGUTAN

1-Vous verrez deux Klap Traps et un baril DK qui se trouvent au début du niveau. Lorsque vous serez sur la plate-forme du baril, utilisez l'autruche que vous pourrez trouver un peu plus loin de façon à voler le plus loin possible vers la gauche et ainsi atteindre la porte secrète qui se trouve en dessous des arbres.

2-Au niveau de la lettre N, juste après le baril de sauvegarde, vous pourrez utiliser l'autruche pour voler vers la droite. Vous devrez passer en dessous des arbres, mais faites gaffe aux trous, vous allez ensuite vous retrouver en face d'un baril que vous pourrez jeter sur le mur qui se trouve en face de vous.

3-Vous trouverez un baril après le trou qui contient deux Kritters bleus, tombez dans le premier trou à droite puis dans le deuxième muni de votre baril.

4-Toujours avec le même baril, tombez dans le premier trou puis le second afin de jeter votre baril contre le mur de droite.

5-Encore et toujours avec le même baril, tuez d'abord le Manky Kong avant de vous jeter dans le premier trou. Poursuivez votre route afin de lancer votre baril sur le prochain mur de droite qui se situe juste avant un Kritter bleu.

MONDE 4 : GLACIER DES GORILLES

NIVEAU 1 : BANC NEIGEUX DU TONNEAU

Au début de ce niveau se trouve un baril explosif caché au-dessus de l'igloo et vous devrez vous servir du Necky qui vient de la droite pour l'atteindre.

Revenez vers la gauche après le baril de sauvegarde et vous pourrez voir ainsi un Krusha bleu. Derrière lui se trouve un trou avec, juste au-dessus, un alignement de bananes verticales. Sautez dans le trou en suivant l'axe des bananes pour atteindre un baril d'explosifs.

Lorsque vous serez dans un baril propulseur devant un Zinger orange, éjectez-vous lorsque celui-ci sera dirigé verticalement vers le bas. Cette manipulation effectuée, dirigez-vous vers la droite afin de sauter dans le baril qui vous tend les bras.

NIVEAU 2 : BALADE EN GLISSADE

Dirigez-vous vers la droite dès le début du niveau afin d'attirer un Kritter bleu en dessous de la corde pour pouvoir y grimper. Sautez vers la gauche lorsque vous serez au sommet, puis prenez le baril pour le balancer sur le mur de gauche.

Un peu plus loin, vous serez sur une corde rouge en compagnie d'un Zinger orange avant et après une plate-forme située sur la droite. Sautez sur la plate-forme pour vous emparer du tonneau, puis retournez vers la corde, sautez au-dessus du Zinger et balancez votre baril sur le mur de gauche lorsque vous serez en bas.

Vous trouverez une suite de quatre cordes bleues avec un Zinger orange sur chacune d'elles après le baril de sauvegarde. Grimpez au sommet de la quatrième corde afin de récupérer un baril explosif.

NIVEAU 3 : ALLÉE DE L'ERE GLACIAIRE

Après la deuxième corde au début du niveau, sautez sur les deux Necky afin d'atteindre la plate-forme qui se trouve à droite, où vous pourrez récupérer un baril explosif.

Juste après la sauvegarde, vous pourrez trouver un baril d'acier en bas à droite d'une plate-forme indiquée par un chemin de bananes. Prenez votre élan avec l'autruche pour atteindre une nouvelle plate-forme et nouveau passage secret. Pour avoir l'autruche, vous devrez faire demi-tour au début du niveau pour vous diriger vers le premier niveau bonus. De toutes façons, vous vous n'aurez pas d'autre choix que de vous taper un bon bout de chemin avec ce volatile un peu trop sensible. Je vous conseille fortement de descendre de l'autruche dès que vous serez en face d'un ennemi afin de ne pas vous faire avoir comme un débutant.

NIVEAU 5 : FLAMBEAU FELÉ

Après le baril de sauvegarde, prenez le baril qui précède Krusha bleu puis repartez à gauche afin de le balancer sur le mur de droite.

Balancez un baril sur le mur de gauche à la fin du niveau juste avant la pancarte Exit. Vous bénéficierez d'une surprise...

NIVEAU 6 : GRONDEMENT DU PONT À CORDES

Dès le début, sautez verticalement au milieu du deuxième trou et vous pourrez voir ainsi dépasser un bout de baril.

Après un pancarte qui vous indique votre chemin, vous avancerez sur des plates-formes mobiles surplombées d'un pneu. Dès que vous verrez une banane en haut de l'écran, sautez au-dessus pour y découvrir un baril explosif.

MONDE 5 : KREMKROC & CIE

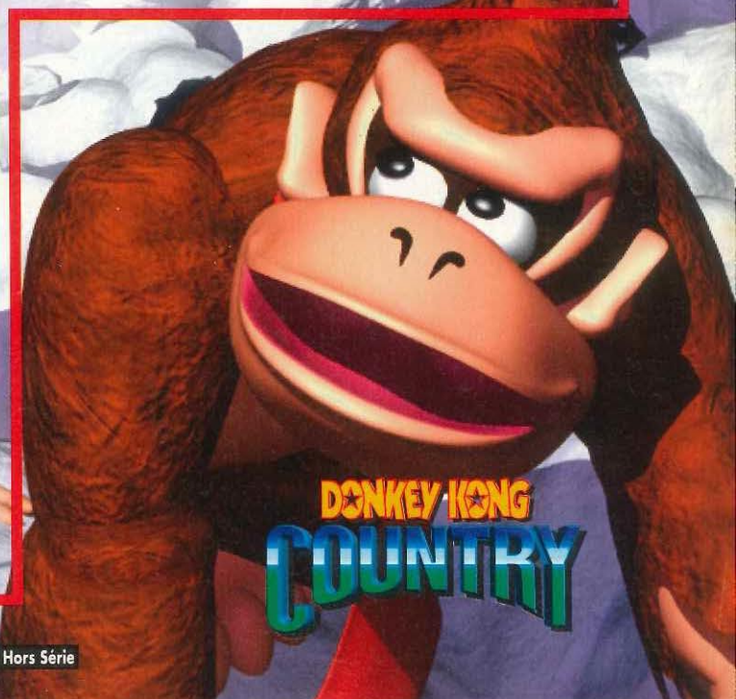
NIVEAU 1 : ALLÉE DU TAMBOUR

Au début du niveau, accrochez-vous à la corde en haut à droite de l'écran, puis sautez sur la trappe noire. Vous pourrez y découvrir un baril de T.N.T que vous pourrez balancer sur le baril en feu à droite. Vous n'aurez plus qu'à vous laisser tomber pour trouver un baril explosif.

Après avoir escaladé un escalier avec un Gwenty sur chaque marches, sautez sur la trappe noire en bas à droite pour récupérer le baril de TNT et ainsi faire exploser le mur de gauche.

ATTENTION : voici l'endroit où vous pourrez acquérir le cent-et-unième pour cent. À l'intérieur même de ce bonus, choisissez uniquement les bananes seules pour faire apparaître un baril puis sautez vers la droite en longeant le mur au maximum pour faire apparaître un nouveau passage. Vous ne pourrez y accéder que si vous sautez.

Vous trouverez un rhino dans le premier trou qui se trouve juste après le baril de sauvegarde. Cet animal vous permettra de défoncer le mur situé dans un creux avec un baril en feu juste au-dessus. Vous tomberez dessus en continuant vers la droite.



NIVEAU 2 : TRAJET TOCTOC

Restez sur la plate-forme à la fin du premier parcours, puis effectuez une roulade couplée avec un saut vers la droite pour atteindre le baril explosif. Pour réussir, vous devrez vous placer au bord de la plate-forme puis appuyez sur Y pour faire la roulade et ensuite vous appuierez sur B lorsque vous serez en l'air. Cette technique vous permettra d'effectuer un double saut.

Vous tomberez face-à-face avec un Zinger jaune sur le deuxième parcours, vous devrez sauter en haut à droite avant que la plate-forme ne descende. Vous atterrirez sur une plate-forme en compagnie de deux Gwentys, sautez de suite dans le baril explosif qui se trouve sur la droite.

Vous verrez un Monky Kong que vous devrez éliminer à la fin du deuxième parcours, laissez-vous tomber à sa droite verticalement afin de trouver le baril explosif qui se trouve à gauche.

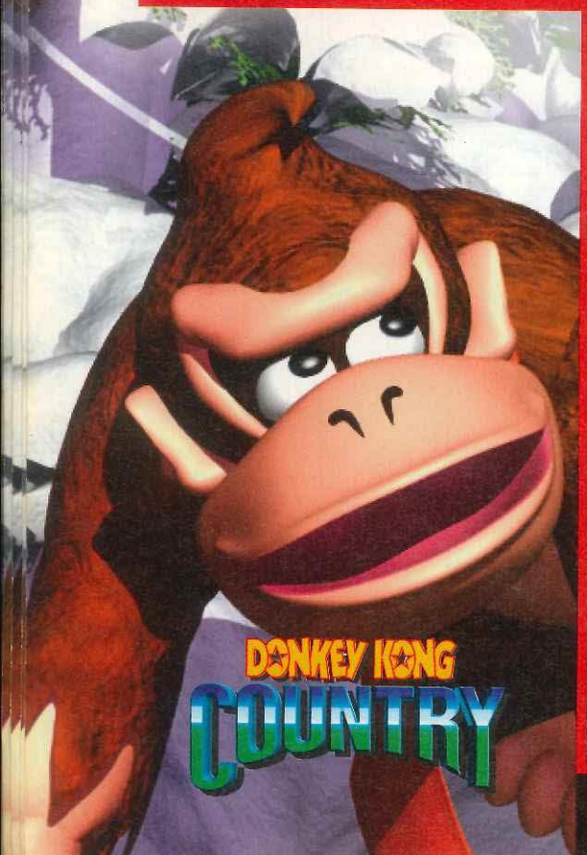
NIVEAU 3 : ASCENSEURS EXCENTRIQUES

Montez à la première corde qui se trouve au début du niveau en vous aidant de celles de droite puis, une fois au sommet, prenez la porte qui se trouve à droite.

À un certain moment vous pourrez voir trois cordes avec un Zinger jaune sur chacune d'entre elles. Placez-vous au sommet de la troisième corde en compagnie de Diddy Kong afin de sauter au-dessus de l'écran en haut à droite. En continuant à progresser vers la droite, vous trouverez une porte invisible, faites attention aux Zingers.

Vous apercevrez un ascenseur au niveau de la pancarte Exit. Montez dessus et lorsque vous serez arrivé en bas, dirigez-vous vers la droite pour emprunter la porte secrète.

NIVEAU 5 : FOLIE DU CHARIOT MINIER



Accrochez-vous à la corde en haut à droite juste après la lettre K, prenez le premier chariot et sautez en l'air dès qu'il n'y aura plus de bananes sur la voie.

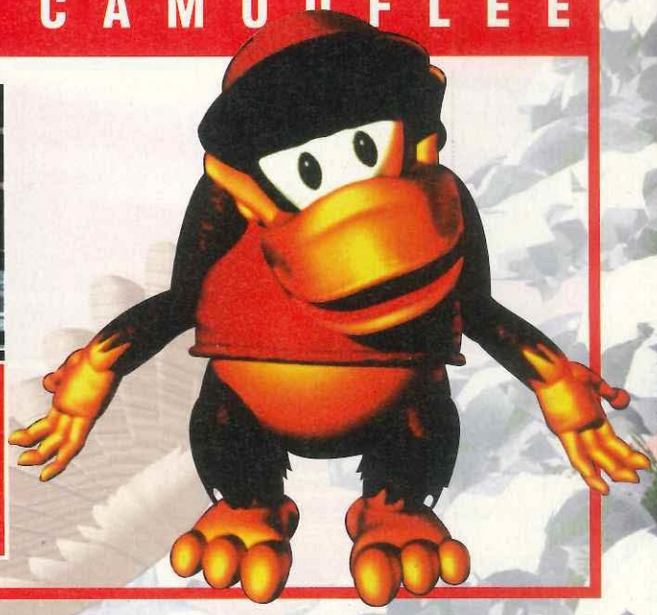
Après le baril de sauvegarde, vous verrez un pneu en haut à droite qui vous permettra d'atteindre un baril explosif.

À la fin du niveau sautez sur les planches de droite puis, à partir de là, sautez le plus à gauche possible pour atteindre un pneu suspendu qui va vous permettre d'accéder à un baril explosif qui se trouve en-dessous des rails.

NIVEAU 6 : CAVE CAMOUFLÉE

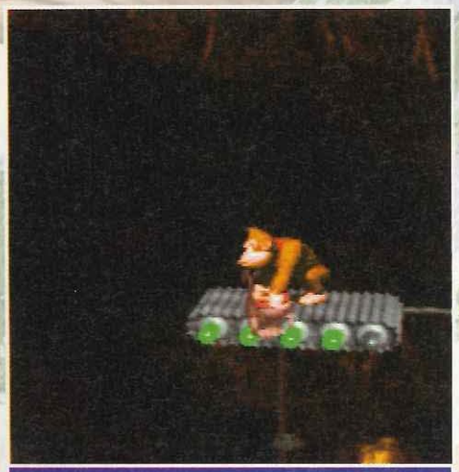
Bien après le baril de sauvegarde, vous pourrez voir quatre plates-formes mobiles marquées d'une flèche. Restez au milieu de la dernière sans bouger et vous trouverez un baril explosif invisible.

Quand vous sortirez du niveau bonus, vous ferez apparaître un baril d'acier. Aidez-vous du mur en bas à droite pour monter sur le baril et il vous fera découvrir un niveau bonus.



MONDE 6 : CAVE DES CHIMPANZÉS

NIVEAU 1 : TRACAS TIMBRÉ



Au début de votre premier parcours, sautez dans le vide à la verticale du tube permettant la première ascension de votre plate-forme mobile et vous pourrez trouver un baril explosif caché.

NIVEAU 2 : HACHIS HORRIBLE

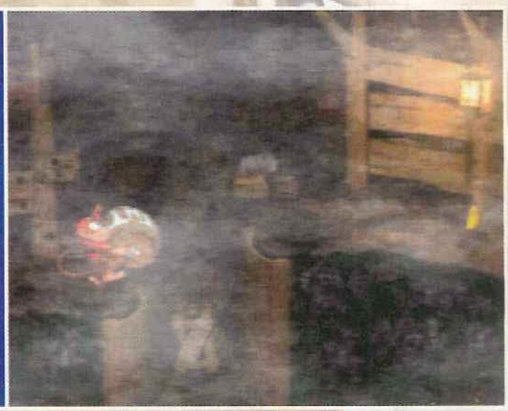
Vous trouverez un baril après la sauvegarde, que vous pourrez balancer sur le petit mur de droite dans un creux où se trouve un Krusha bleu.

Prenez le baril de TNT qui se trouve à la fin du niveau, rentrez dans la porte à gauche puis balancez-le sur le mur de droite placé juste avant un pneu fixe et deux roues dentées.

NIVEAU 3 : MINE BRUMEUSE

Vous allez être accroché à une corde immense juste après la sauvegarde. Continuez vers le bas jusqu'à l'apparition d'une porte sur votre droite. Ouvrez-la pour accéder au bonus caché.

Par la suite, vous trouverez un baril de TNT que vous devrez prendre ; tout en continuant votre progression, vous le balancerez sur le mur de droite situé dans un creux.



NIVEAU 4 : LUMIERE LUNATIQUE

Dès le début du niveau, vous sauterez dans le premier trou à la verticale des bananes pour tomber dans un baril explosif.

Après la sauvegarde, vous verrez un baril surplombé par un Necky que vous devrez éliminer. Emparez-vous du baril et dirigez-vous vers la droite, sautez au-dessus du trou et balancez le baril sur le mur de droite qui précède un Klap marron.

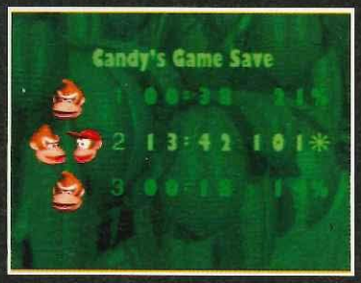
NIVEAU 5 : PLATES-FORMES PÉRILLEUSES

Vous allez voir un baril explosif sous les planches dès le début du niveau. Pour l'atteindre, vous devrez utiliser la plate-forme mobile qui est cachée sous celle de droite marquée d'une flèche dirigée vers la droite. Il faut sauter une fois sur la plate-forme visible pour qu'elle s'en aille, vous laissant libre accès à la plate-forme cachée qui est juste en dessous.

À la fin de ce niveau, au lieu de sauter sur les planches pour sortir du niveau, laissez-vous tomber avec la plate-forme mobile pour accéder à des planches secrètes. Vous trouverez à droite de celles-ci un baril explosif.

CONCLUSION

Vous voilà en face du boss final et nous n'allons pas vous faire l'affront de vous expliquer comment le terrasser. Après l'avoir réduit en poussière, vous devrez vous présenter devant le vieux Krangy Kong et, si vous avez réalisé 101%, il cessera de se moquer de vous et vous ne serez pas peu fier d'avoir terminé ce jeu mythique avec un tel score en poche.

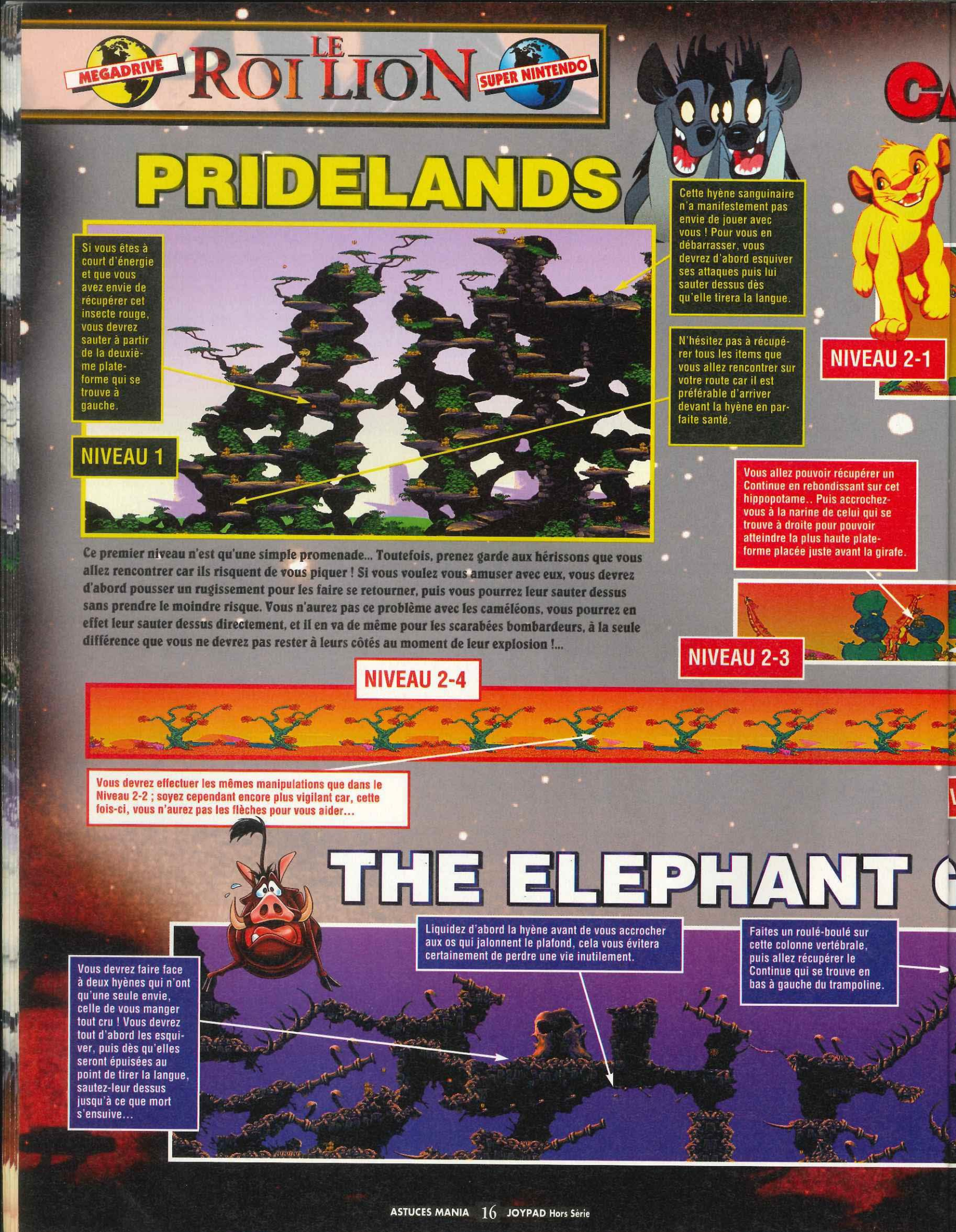


DOSSIER RÉALISÉ PAR JULIEN, ALIAS "GORILLE DANS LA BRUME", RAOUL, DIT "MR HIRE", NYARLATHOTEP, ALIAS "PÉPÉ LE MOKO" ET PASCAL, DIT "DANSE AVEC LES MIAS"

Ce jeu, comme vous pouvez vous en douter, est tiré de la toute dernière production des studios Disney. Simba est le fils du roi de la jungle et, à cause de la fourberie de son oncle Scar, il va être obligé de fuir son entourage pour s'exiler loin des siens et de son futur royaume. Au cours de sa fuite, Simba va rencontrer deux personnages qui vont devenir ses amis, Pumbaa le phacochère flatulent, et Timon la langouste, qui vont parfaire son éducation. Grâce à Pumbaa, vous allez pouvoir récupérer des vies supplémentaires, à la seule condition que vous soyez vif et adroit. Vous devez donc aider Simba à récupérer son trône et à déjouer tous les pièges qu'il va rencontrer sur sa route, mais surtout, votre mission ne prendra vraiment fin qu'après l'élimination du terrible Scar, qui est à l'origine de toute cette machination. Alors, à vos manettes !...

LE ROI LION

© Disney
© 1994 Virgin Interactive Entertainment, Inc.



Ce premier niveau n'est qu'une simple promenade... Toutefois, prenez garde aux hérissons que vous allez rencontrer car ils risquent de vous piquer ! Si vous voulez vous amuser avec eux, vous devrez d'abord pousser un rugissement pour les faire se retourner, puis vous pourrez leur sauter dessus sans prendre le moindre risque. Vous n'aurez pas ce problème avec les caméléons, vous pourrez en effet leur sauter dessus directement, et il en va de même pour les scarabées bombardeurs, à la seule différence que vous ne devrez pas rester à leurs côtés au moment de leur explosion !...

CAN'T WAIT TO BE KING

Simba est pressé de prendre la succession de son père, mais il doit prendre son mal en patience et se contenter de jouer avec les girafes, les hippopotames et bien d'autres animaux qui habitent cette jungle. Votre principale préoccupation sera de ne pas tomber dans l'eau, sinon vous perdrez une vie à chaque fois.

Rebondissez sur la tête du rhinocéros pour pouvoir vous propulser vers les singes, et lorsque vous serez sur la tête des girafes, ne restez pas trop longtemps sinon vous risquez de finir dans l'eau...

Poussez un rugissement sur les deux singes roses pour qu'ils changent de position et puissent vous propulser dans la bonne direction. Rebondissez ensuite sur la tête du rhinocéros pour que les singes puissent vous prendre en charge.

NIVEAU 2-2

Lorsque vous serez sur le dos de l'autruche, vous verrez des flèches apparaître : dès que vous verrez une flèche vers le bas, baissez-vous, et lorsque vous en verrez une autre vers le haut, sautez aussitôt que vous apercevrez le petit rhinocéros rose ; à l'affichage des deux flèches, effectuez un double saut.

Vous devrez vous accrocher à la queue des hippopotames pour atteindre l'autre rive... Soyez précis car la manipulation s'avère particulièrement délicate, mais vous aurez la joie de récupérer une vie au pied de l'arbre si vous réussissez.

Changez la position de ce singe rose puis retournez vers l'autre arbre en vous aidant des rondins de bois flottant sur l'eau. Pour finir, remettez le premier singe rose dans sa position initiale. Vous n'aurez plus qu'à rebondir sur la tête du rhinocéros pour être pris en charge par les macaques et ainsi sortir du niveau.

VEAU 2-5

Changez la position de ce singe rose, puis rebondissez sur la tête du premier rhinocéros pour que les autres singes puissent vous attraper ; ainsi, vous pourrez vous balancer dans l'arbre qui se trouve de l'autre côté de la rive.

GRAVEYARD

NIVEAU 3

La curiosité et l'insouciance de Simba l'ont poussé à explorer le cimetière des éléphants, et il faut bien reconnaître que l'oncle Scar y est pour quelque chose. Vous devrez être vigilant car il est prévu que vous serviez de déjeuner aux hyènes sanguinaires qui ont élu domicile dans cet endroit froid et lugubre. Soyez sans pitié...

Dès que vous commencerez à escalader cette paroi, vous devrez aller très vite car, si vous vous faites toucher par la gerbe de flotte, vous perdrez une vie à coup sûr.

Essayez de liquider le vautour qui se trouve juste avant cette plate-forme, puis vous devrez escalader cette paroi vertigineuse et vous débarrasser du deuxième volatile qui se trouve au sommet.

STAMPEDE

L'oncle Scar a déclenché une panique monstre chez les gnous, ce qui va vous obliger à fuir le plus vite possible. Ce stage est particulièrement délicat à négocier car vous n'avez certainement pas l'habitude de voir ce genre de scrolling sur Megadrive. Vous devrez à tout prix éviter de vous faire piétiner par la meute que vous aurez aux trousses et surtout ne pas trébucher sur les cailloux qui vont joncher votre parcours.

NIVEAU 4

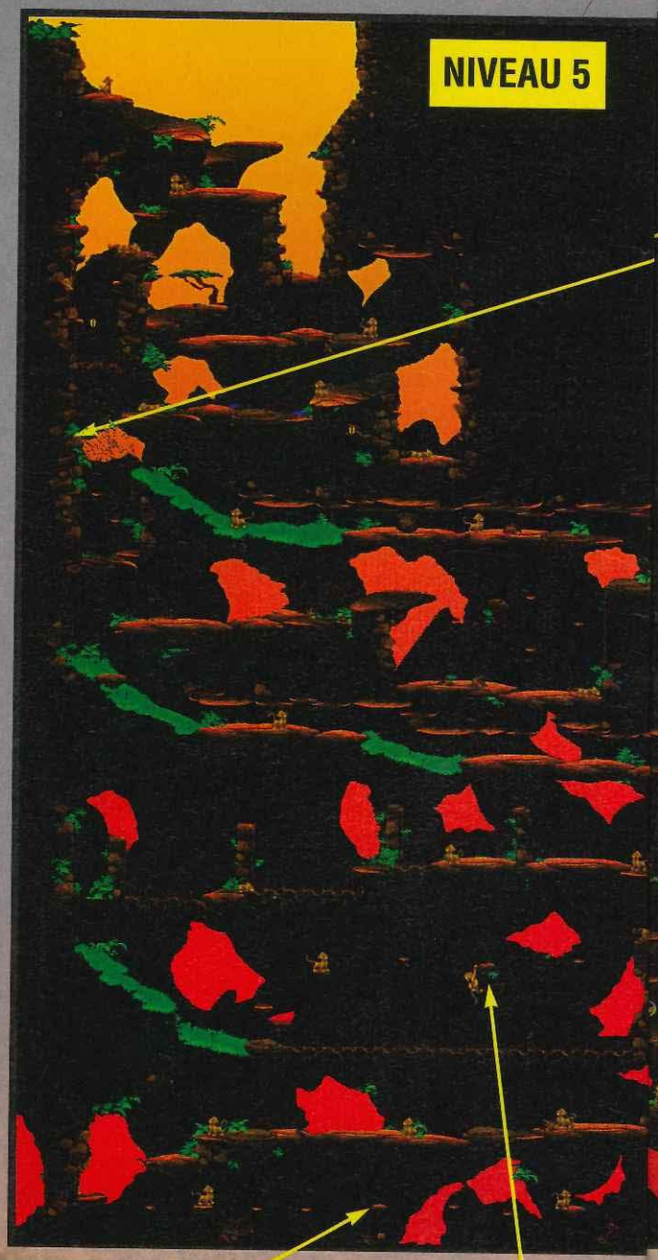
Lorsque vous verrez les cailloux clignoter, cela signifie que vous devez vous préparer à les éviter en effectuant un joli saut comme vous savez si bien le faire.

Le père de Simba est mort et Scar ne peut s'emparer du trône que si le jeune Simba subit le même sort. Vous allez devoir traverser le canyon qui est truffé d'embûches, mais surtout vous aurez toujours les hyènes à vos trousses, qui vous jetteront des pierres pour vous empêcher de fuir et vous éliminer. Soyez vif et rapide car votre survie ne tient qu'à un fil...

LA PETITE ASTUCE QUI VA BIEN !...

Allez dans la page des options du jeu, puis faites la manipulation suivante pour choisir le niveau désiré tout en étant invulnérable :
MEGADRIVE : DROITE-A-A-B-START.
SUPER NINTENDO : B-A-R-R-Y.

EXILE FRO THE CANY

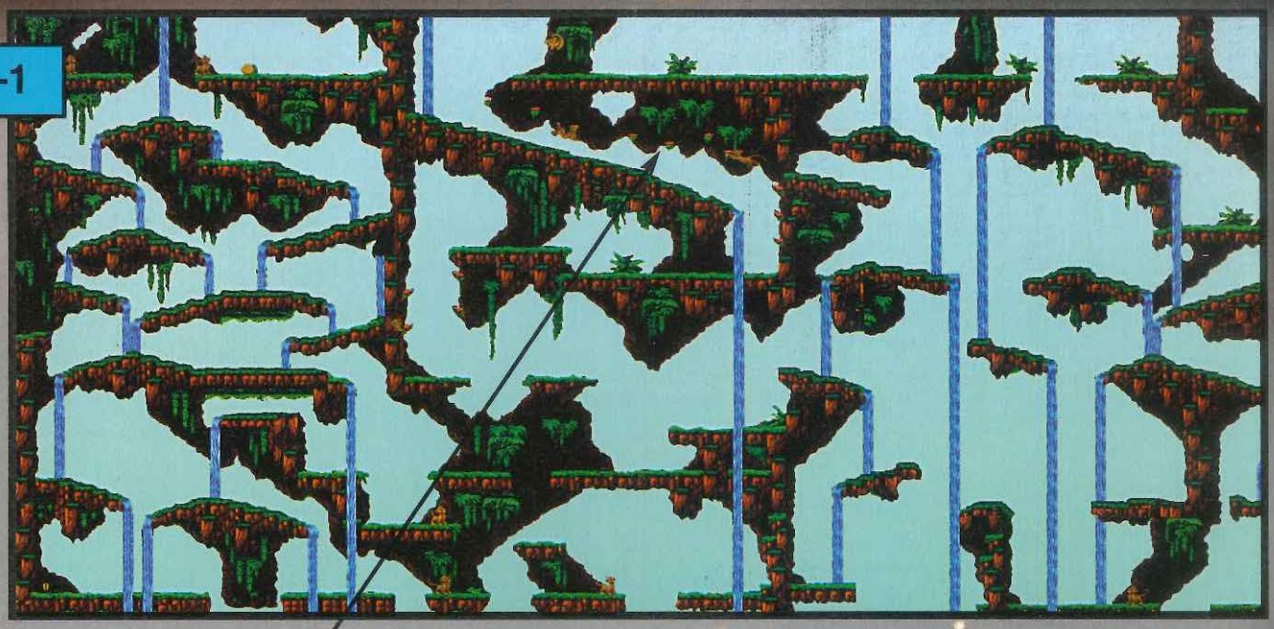


NIVEAU 5

Ce passage sera votre dernière épreuve avant de pouvoir sortir de ce canyon. Ces plates-formes ne seraient pas très difficiles à négocier s'il n'y avait pas ces satanées pierres qui dégringolent constamment. Soyez précis dans les sauts que vous allez effectuer, mais surtout déplacez-vous le plus vite possible sans tomber sinon vous perdrez une vie à chaque chute.

Voici un passage de plate-forme assez délicat, au cours duquel vous devrez absolument éviter de tomber, sinon vous vous retrouverez dans les ronces et vous perdrez pas mal d'énergie. Essayez de passer le plus vite possible sans vous faire toucher par les pierres lancées par les hyènes.

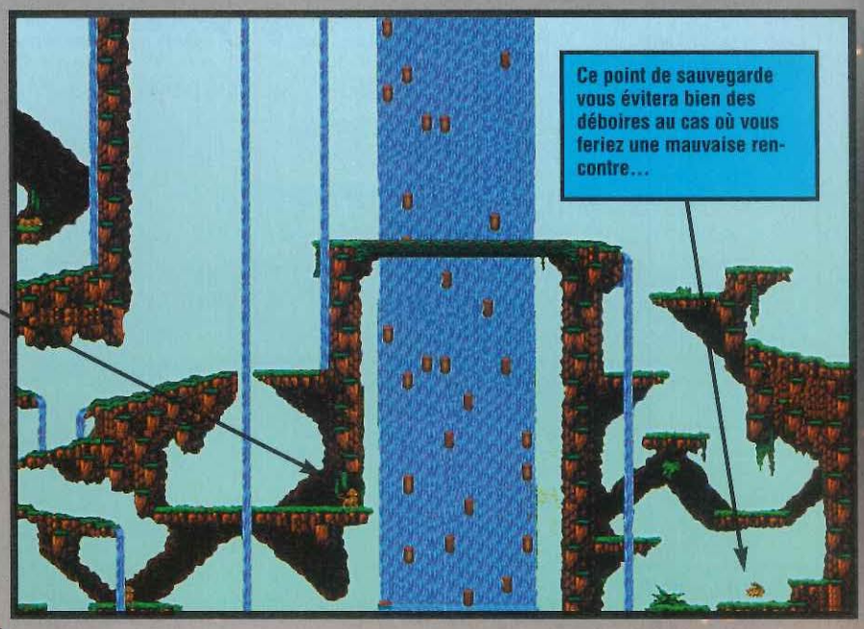
NIVEAU 6-1



Ce passage est particulièrement énervant car vous risquez de perdre un grand nombre de vies avant de pouvoir passer sain et sauf. Vous devrez courir le plus vite possible tout en vous étant touché par le hérisson (vous n'aurez de toute façon pas le choix !) puis, dès que vous arriverez au bout de la corniche, dirigez-vous vers le bas et partez toute suite à gauche. Cette manipulation ne supporte aucune hésitation, alors soyez patient.

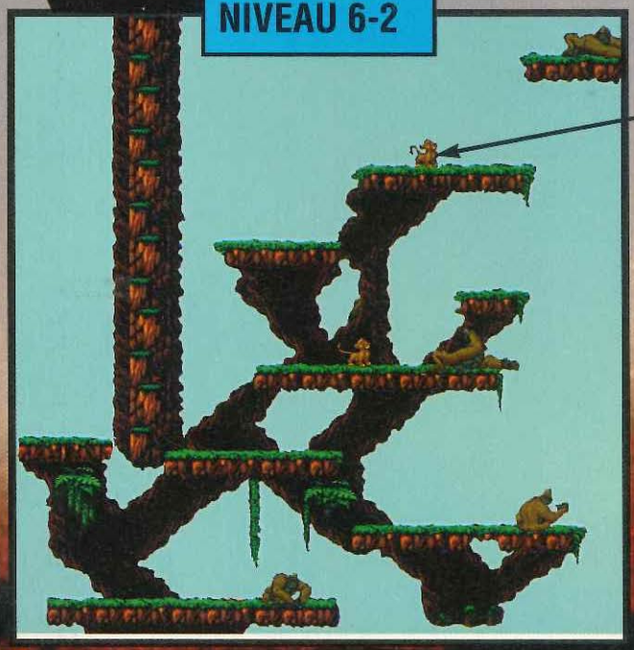
Servez-vous des pics qui sont dans la roche pour récupérer la vie et accéder à la plate-forme supérieure. Si vous êtes observateur, vous avez certainement remarqué l'item qui se cache derrière la chute d'eau et qui pourrait bien vous rendre service...

Vous pouvez accéder à la cascade directement par cette plate-forme. Ne soyez pas trop pressé de remonter la chute d'eau et prenez le temps d'observer la descente des rondins de bois avant de vous lancer dans cette ascension délicate.



Ce point de sauvegarde vous évitera bien des déboires au cas où vous feriez une mauvaise rencontre...

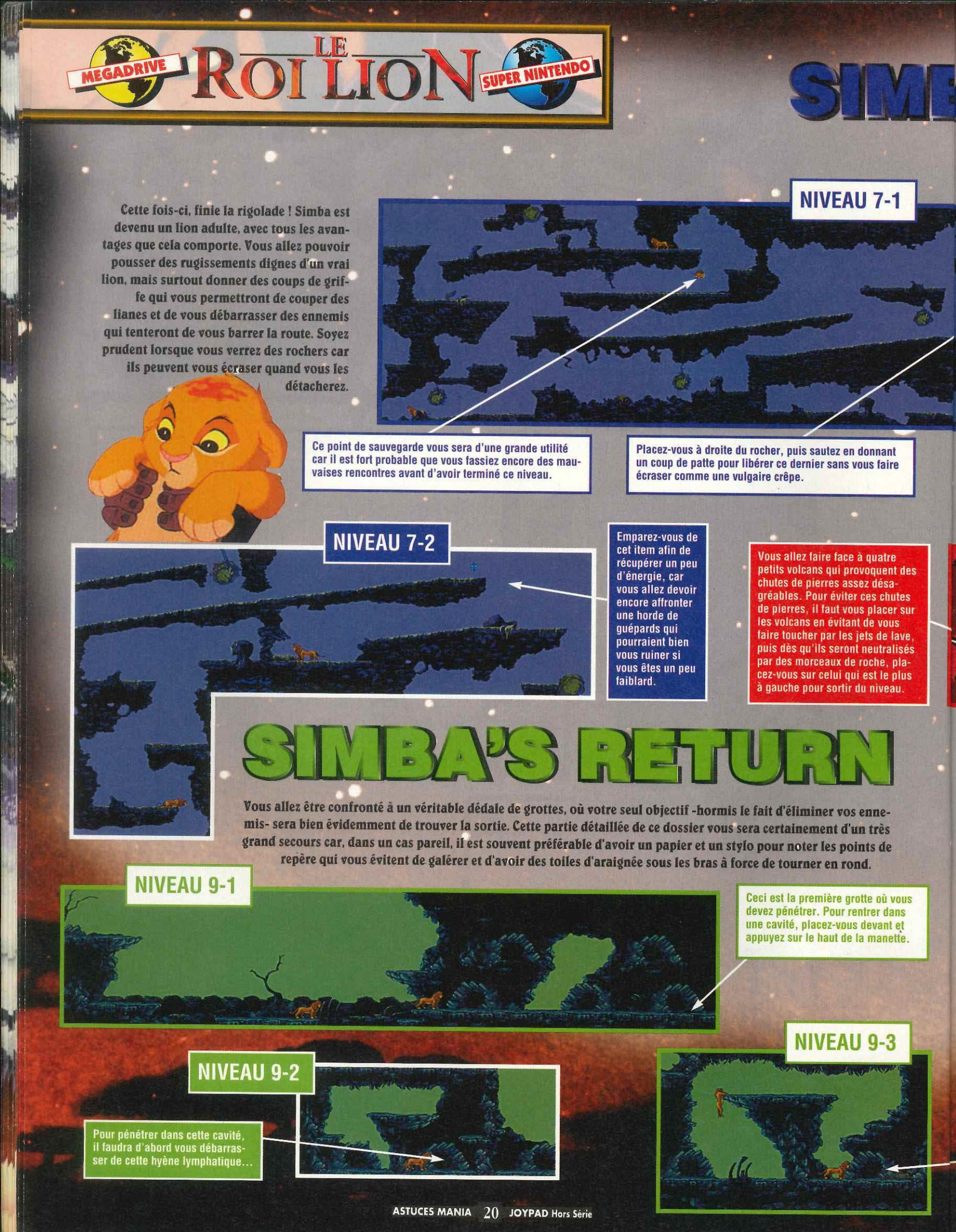
NIVEAU 6-2



Vous allez rencontrer ce gorille qui n'a visiblement pas envie de jouer avec vous. Il va vous lancer des noix de coco que vous pourrez esquiver en effectuant des roulades, ce qui vous évitera de perdre de l'énergie, et vous devrez lui rebondir sur la cafetière pour le faire déguerpir. Faites très attention à ne pas tomber dans l'eau quand il tentera de vous coller des tartes, car la baignade n'est pas conseillée dans cette partie du niveau.

Si vous aimez les toboggans, vous allez être servi ! Vous allez faire d'excellentes glissades dans les chutes d'eau, et pendant ces acrobaties, vous ne pourrez diriger Simba qu'au niveau des intersections, ce qui n'est pas dramatique en soi ; en revanche, les araignées et les crapauds peuvent vous causer des dommages non négligeables si vous avancez avec la fougue qui vous caractérise, alors soyez vigilant !

WILLOW CASCADE



Cette fois-ci, finie la rigolade ! Simba est devenu un lion adulte, avec tous les avantages que cela comporte. Vous allez pouvoir pousser des rugissements dignes d'un vrai lion, mais surtout donner des coups de griffe qui vous permettront de couper des lianes et de vous débarrasser des ennemis qui tenteront de vous barrer la route. Soyez prudent lorsque vous verrez des rochers car ils peuvent vous écraser quand vous les détacherez.

Ce point de sauvegarde vous sera d'une grande utilité car il est fort probable que vous fassiez encore des mauvaises rencontres avant d'avoir terminé ce niveau.

Placez-vous à droite du rocher, puis sautez en donnant un coup de patte pour libérer ce dernier sans vous faire écraser comme une vulgaire crêpe.

Emparez-vous de cet item afin de récupérer un peu d'énergie, car vous allez devoir encore affronter une horde de guépards qui pourraient bien vous ruiner si vous êtes un peu faiblard.

Vous allez faire face à quatre petits volcans qui provoquent des chutes de pierres assez désagréables. Pour éviter ces chutes de pierres, il faut vous placer sur les volcans en évitant de vous faire toucher par les jets de lave, puis dès qu'ils seront neutralisés par des morceaux de roche, placez-vous sur celui qui est le plus à gauche pour sortir du niveau.

SIMBA'S RETURN

Vous allez être confronté à un véritable dédale de grottes, où votre seul objectif -hormis le fait d'éliminer vos ennemis- sera bien évidemment de trouver la sortie. Cette partie détaillée de ce dossier vous sera certainement d'un très grand secours car, dans un cas pareil, il est souvent préférable d'avoir un papier et un stylo pour noter les points de repère qui vous évitent de galérer et d'avoir des toiles d'araignée sous les bras à force de tourner en rond.

Ceci est la première grotte où vous devez pénétrer. Pour rentrer dans une cavité, placez-vous devant et appuyez sur le haut de la manette.

Pour pénétrer dans cette cavité, il faudra d'abord vous débarrasser de cette hyène lymphatique...

EA'S DESTINY

Vous allez être confronté à une colonie de guépards qui ne sont pas commodes... Donnez-leur un maximum de coups de griffes, jusqu'à l'apparition du vieux singe.

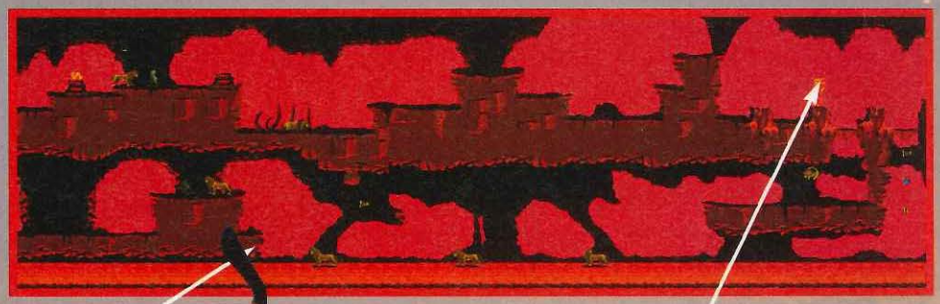
Ceci est votre point de départ. Vous pourrez récupérer un item en vous accrochant à la branche, puis vous servir du rocher pour accéder à la plate-forme.

Vous allez avoir une entrevue avec deux guépards en manque d'affection. Vous devrez vous placer de manière à ne pas recevoir des gouttes de lave lorsque vous allez les combattre, et faire attention aux gerbes de lave qui sortent du sol lorsque vous les aurez terrassés.

BE PREPARED

NIVEAU 8

Ne vous endormez pas dans ce passage, sinon vous serez aplati comme une vieille crêpe bretonne ! Lorsque vous aurez évité le rocher, faites gaffe au guépard qui vous sautera dessus dès que vous aurez posé une patte sur sa plate-forme.



Voici un niveau particulièrement brûlant, qui pourrait bien vous laisser sur le carreau si vous avancez "bille en tête" sans réfléchir. Vous serez assailli par des chauves-souris, des guépards et des gouttes de lave qui tombent du plafond de cette caverne qui s'avère relativement dangereuse. Avancez prudemment et avec ruse, si vous ne voulez pas que votre aventure s'arrête ici...

Voici le passage délicat de cette section. Comme vous n'avez pas de temps à perdre, esquivez la hyène pour terrasser le guépard le plus rapidement possible et ainsi récupérer votre radeau de fortune.

Vous allez devoir faire tomber l'une des deux stalactites pour vous libérer le passage. Attention aux jets de lave qui apparaissent une fois sur deux, à vous de trouver le bon "timing". La voie de droite est plus intéressante, mais plus périlleuse car vous ne pourrez pas bénéficier de la sauvegarde. À vous de choisir...

Débarrassez-vous de la première hyène avant d'escalader la paroi, puis atomisez la deuxième pour emprunter la cavité désirée.

NIVEAU 9-4

Pour emprunter cette cavité, vous devrez d'abord vous débarrasser des deux hyènes qui se trouvent sur les plates-formes inférieures. Prenez garde qu'elles ne vous poussent sur les pics en contrebas...

NIVEAU 9-5

Toujours le même principe mais, cette fois, vous aurez trois hyènes à affronter. La meilleure façon de les combattre est de vous placer sous la plate-forme qui se trouve à droite. Vous allez passer dans deux autres niveaux pour vous retrouver dans celui-ci, puis vous devrez prendre la cavité qui se trouve sous la plate-forme de droite pour continuer.

NIVEAU 9-6

S'il vous reste assez d'énergie pour vous débarrasser de ces deux hyènes, vous êtes presque au bout de vos peines !

RETURN TO PRIDE ROCK

Vous voici arrivé dans le dernier niveau, où l'oncle Scar s'est installé sans l'ombre d'un remords. Vous allez devoir le déloger coûte que coûte car, comme vous pouvez vous en douter, le bougre n'a certainement pas l'intention de vous laisser la place. Vous devrez éviter de vous faire toucher par les éclairs et les flammes qui jalonnent le parcours, et la bataille ultime se déroulera au sommet. Pour ceux qui ont vu le film, je pense qu'ils auront une petite idée sur l'astuce qui vous débarrassera de l'oncle Scar à tout jamais...

NIVEAU 10

Votre premier affrontement avec l'oncle Scar ne sera pas d'une grande difficulté. En effet, vous devrez lui donner un maximum de coups de griffes, et dès qu'il tirera la langue, faites-lui le coup de la planchette japonaise.

Accrochez-vous aux arêtes de la falaise pour vous propulser sur la grande plate-forme.

Vous devrez encore affronter le terrible Scar, utilisez donc la même technique...

L'affrontement final !... Vous devrez précipiter Scar dans le gouffre de droite ou de gauche en effectuant une planchette japonaise suivant l'endroit par lequel vous êtes arrivé, si vous n'avez qu'une manette à 3 boutons, faites D + B C.

IBA'S RETURN

NIVEAU 9-7

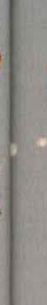
Lacérez les deux hyènes qui gardent l'entrée des cavités, puis pénétrez dans celle qui se trouve le plus à gauche.

Pour sortir de ce niveau, vous allez devoir vous coltiner une horde de hyènes qui n'auront qu'une seule idée en tête, celle de vous bouffer. Cet item peut s'avérer précieux si vous arrivez ici avec peu d'énergie.

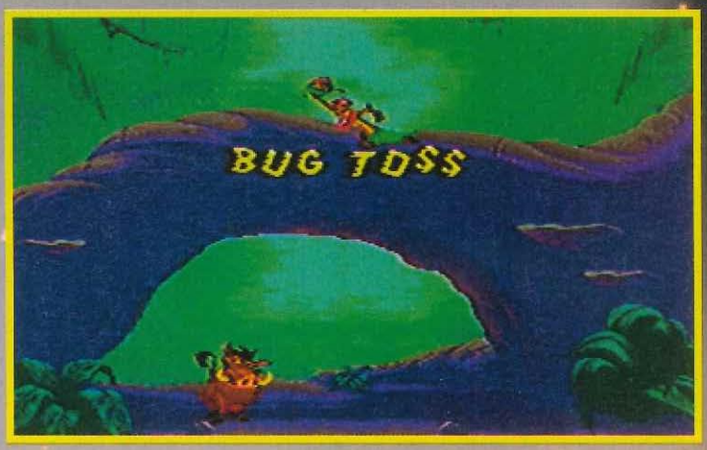
NIVEAU 9-8

CK

KABOOM BONUS



Ce stage-bonus vous permet de récolter de l'énergie et des vies supplémentaires, mais à la seule condition que vous soyez ultra-rapide car, si vous laissez tomber un seul item, le stage s'arrête.



BUG HUNT

Récupérez le maximum de bonus sans toucher une seule araignée noire, sinon le stage s'arrêtera automatiquement.

DOSSIER RÉALISÉ PAR DANBOSS DIT LA "MOUCHE" ET PASCAL ALIAS "BUG TOSS".

LE ROI LION

MASTER SYSTEM — GAME GEAR

Que les possesseurs de Master System et Game Gear se rassurent, nous avons aussi pensé à eux en leur concoctant une solution complète. Les versions Master System et Game Gear sont sensiblement différentes des versions Mega Drive et Super Nintendo, mais restent néanmoins très attrayantes et relativement bien animées pour ce genre de consoles. Alors, à défaut d'être le "king", devenez le prince de la manette en allant jusqu'au bout de cette aventure.

CHOIX DU NIVEAU

Dès que le logo Sega disparait de l'écran, faites sur la croix multi-directionnelle, dans un mouvement circulaire et continu, plusieurs 360° (HAUT-DROITE-BAS-GAUCHE) jusqu'à ce que vous entendiez un son retentir. Commencez alors une partie et vous aurez accès à un Menu Secret, permettant de choisir votre niveau en appuyant sur Droite ou Gauche.

CODES ACTION REPLAY

Vies infinies	: 00C63D03
Énergie infinie	: 00C63E0C
Niveaux	: 00C6400X

Cet item n'est autre qu'une sauvegarde qui vous permettra de recommencer à cet endroit au cas où il vous arriverait malheur.

Cette tête de lionceau, comme vous pouvez vous en douter, symbolise une vie supplémentaire, ce qui est loin d'être un luxe lorsque vous jouerez dans le mode le plus difficile.

Vous ne pouvez accéder au stage bonus que si vous avez récupéré un diamant au cours de l'un des stages parcourus. Vous prendrez alors le contrôle de Pumbaa qui devra récupérer un maximum de pépins de melon, tout en évitant les insectes qui dégringolent de l'arbre. Vous gagnerez une vie tout les dix pépins.

STAGE BONUS

L'ÉPREUVE DE

NIVEAU 2-1

Vous pourrez récupérer cette vie en vous servant du singe qui se trouve à droite.

Accrochez-vous à la queue de l'hippopotame afin d'accéder au nid qui se trouve sur la branche, puis sautez sur la tête des girafes pour aller sur l'autre ilôt. Ne restez pas trop longtemps sur leurs têtes, sinon vous irez tout droit au bouillon !

Cette pyramide insolite ne doit pas vous impressionner... Servez-vous-en pour atteindre le singe qui se trouve sur la dernière branche.

E TERRITOIRE DES LIONS

NIVEAU 1

Cette hyène enragée vous barre le passage... Pour vous en débarrasser, vous devrez lui sauter dessus lorsqu'elle tire la langue, c'est à ce moment qu'elle est vulnérable.

Ce diamant est à récupérer absolument car il vous permettra d'accéder au stage bonus où vous pourrez gagner une vie supplémentaire si vous n'êtes pas lymphatique.

Dans ce premier niveau, vous allez escalader quelques rochers et effectuer des sauts périlleux en vous aidant des pics incrustés dans la roche. Récupérez le maximum d'insectes nécessaires à votre survie, ce qui vous permettra d'affronter dans les meilleures conditions possibles la hyène qui se trouve tout en haut à droite du niveau.

Prenez garde à ne pas vous approcher trop près de ces cactus, sinon vous allez perdre un peu de vie, ce que vous devez éviter en priorité si vous voulez aller le plus loin possible dans cette aventure.

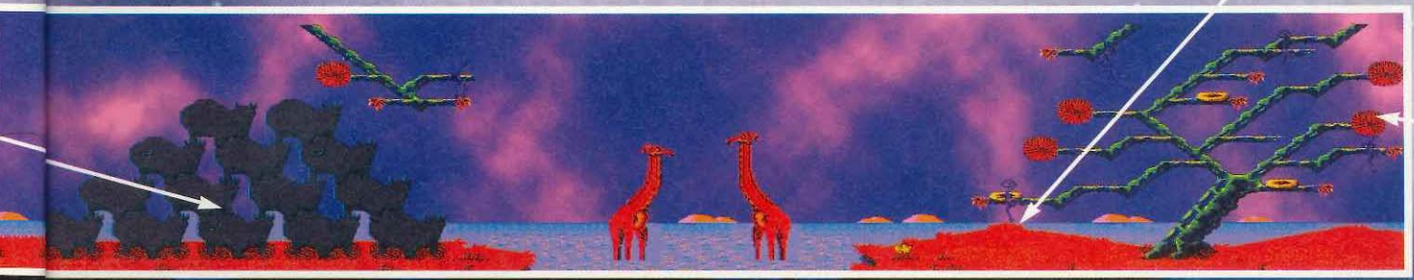
ES CRINIERES

Vous allez vous servir des queues des hippopotames pour vous propulser sur la tête des girafes qui vous permettront d'aller d'ilôt en ilôt. Vous devrez aussi vous servir des singes, qui vous utiliseront comme un ballon de basket, afin de vous balader à travers les arbres. Votre principale préoccupation sera d'éviter de tomber à l'eau, sinon vous perdrez une vie à tous les coups.

Poussez un rugissement sur ce singe, afin qu'il vous projette dans la bonne direction.

Accrochez-vous sur cette autruche puis, lorsque vous serez en dessous des branches, effectuez un double saut afin d'atteindre les branches qui vous serviront de plates-formes.

Poussez un rugissement pour que ce singe puisse vous propulser sur les plus hautes branches.



Débrouillez-vous pour atterrir sur ces feuilles afin de continuer votre périple dans ce niveau.

LE ROI LION

L'I

SAUVE QUI PEUT !

L'oncle Scar, avec l'aide de ses amies les hyènes, a déclenché une pagaille monstre dans le grand canyon de la savane. Vous allez devoir courir à toute allure et vous servir des plates-formes pour ne pas vous faire aplatir comme une crêpe. Vous avez la possibilité de rebondir sur les bêtes, ce qui vous permettra d'accéder aux plates-formes les plus hautes. Bonne chance...

NIVEAU 4

Cette autruche vous permettra de remonter dans l'arbre, au cas où vous seriez tombé à l'eau.

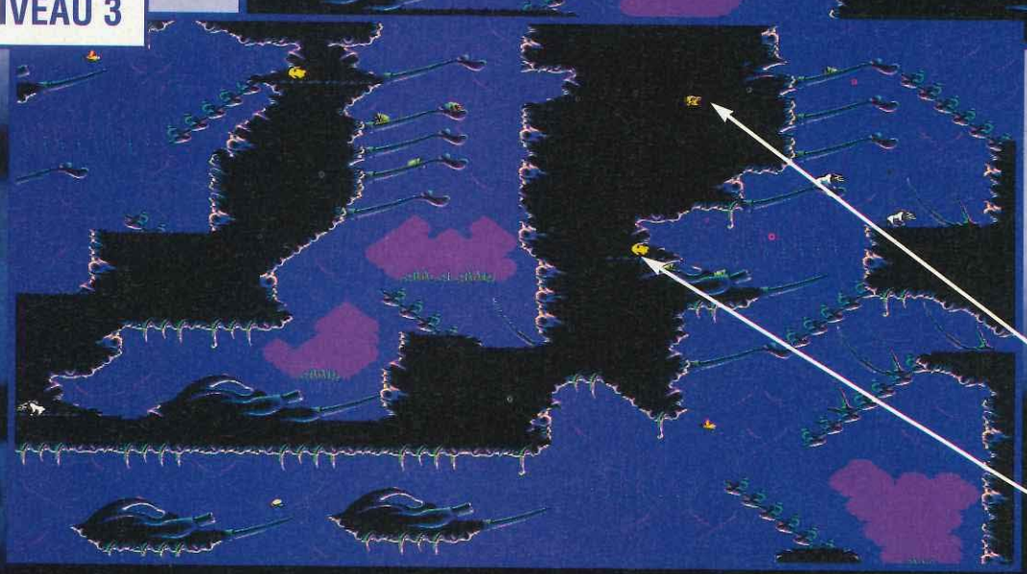
Utilisez ce singe, il vous permettra d'atterrir directement sur la tête de la prochaine girafe.

LE CIMETIÈRE DES ÉLÉPH

Il est préférable que vous passiez par la partie supérieure de la grotte dans un premier temps, sinon vous risquez de faire des mauvaises rencontres...

Si vous êtes débrouillard, vous devriez passer ce vautour sans vous faire toucher, sinon sautez-lui dessus jusqu'à sa totale disparition.

NIVEAU 3



Simba va braver l'interdiction de son père en voulant explorer le cimetière des éléphants. Vous allez devoir l'aider à ne pas tomber dans les gouffres et à lui éviter les mauvaises rencontres qu'il pourrait bien y faire ! Soyez vigilant...

Cette vie sera la bienvenue, surtout si vous avez eu quelques difficultés à vous débarrasser des prédateurs qui se trouvaient sur votre chemin...

Utilisez cette sauvegarde avant d'affronter la hyène, cela peut vous éviter des désagréments...

'PREUVE DES CRINIERES

NIVEAU 2-2

HANTS

L'EXIL

NIVEAU 5

Simba, rongé par le remords, a fui son territoire pour s'exiler dans des contrées inconnues. Les hyènes putrides sont toujours à ses trousses et lui balancent des rochers pour qu'il disparaisse à jamais. Soyez prudent et faites gaffe au cactus qui pourrait bien vous piquer les fesses si vous êtes un peu distrait...

Pour récupérer ce Continue, vous devrez prendre le maximum d'élan à partir de la plus haute plate-forme qui se trouve sur la droite.

Dès vos premier pas, vous allez devoir éviter les rochers qui vont s'abattre sur vous. Évitez de rester sur place trop longtemps, sinon vous risquez d'être aplati comme une crêpe.

Cette hyène va vous barrer la route, mais rien ne vous empêche de l'esquiver pour sortir du niveau.

Ne vous prenez pas la tête inutilement avec cette hyène, reprenez la même technique que vous avez utilisée dans le premier niveau.

LA DESTINÉE DE SIMBA

Simba est désormais un lion adulte, ce qui va vous faciliter la tâche lorsque vous vous retrouverez devant des hyènes irascibles... Vous aurez la surprise de constater que Simba effectue des sauts beaucoup plus importants, ce qui n'est pas négligeable pour atteindre certaines plates-formes.

Ces hippopotames vous serviront de plates-formes, mais ne vous endormez pas dessus sinon vous boirez la tasse !

Pour tuer cette araignée, vous devrez lui sauter dessus ; pour briser sa toile, il vous suffira d'effectuer une roulade.

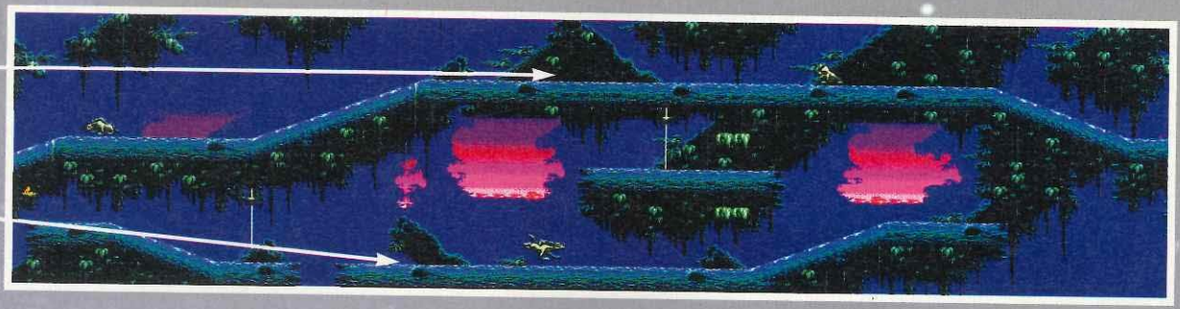
Pour récupérer cette vie, vous devrez vous laisser tomber dans la petite brèche qui se trouve juste au-dessus à gauche.

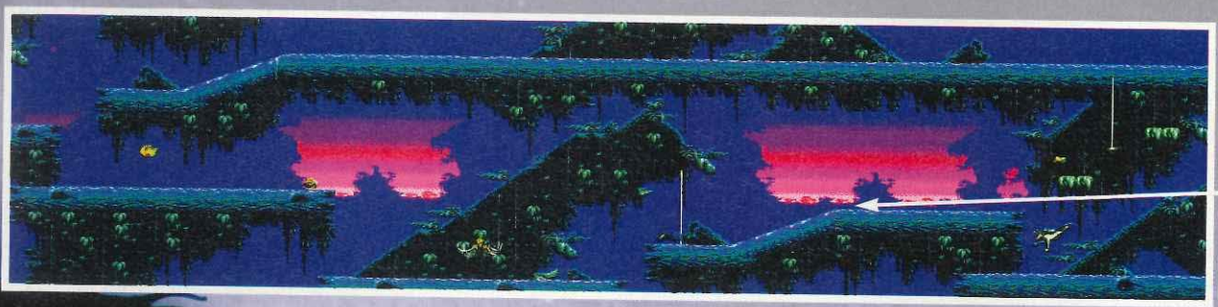
NIVEAU 7

Cette fois-ci, pour vous débarrasser des toiles d'araignée, vous devrez donner des coups de patte.

Ceci n'est autre qu'un cul-de-sac ! Pour continuer, vous devrez passer par la partie inférieure du niveau.

Pour vous débarrasser des hyènes, donnez-leur un coup de patte bien placé et le tour est joué !



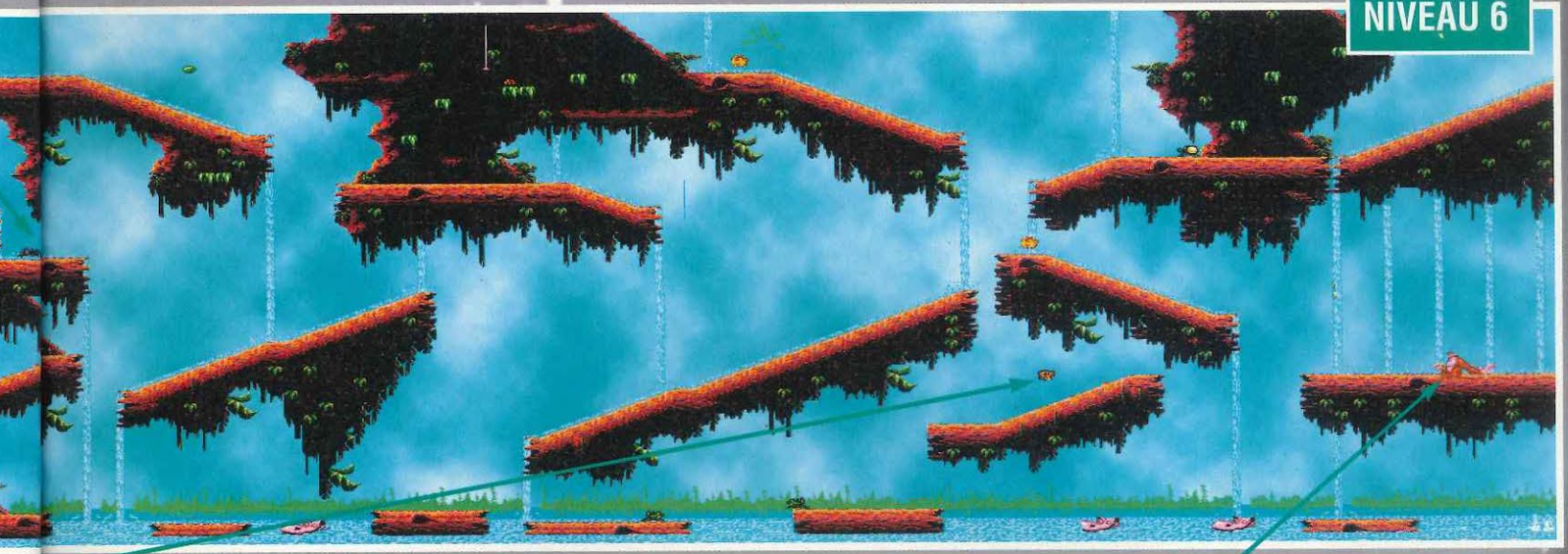


Attention à la toile d'araignée, car elle pourrait bien vous propulser dans le vide si vous vous précipitez comme un dératé !

Vous éliminerez plus facilement ce gorille en lui sautant dessus plutôt qu'en lui donnant des coups de patte...

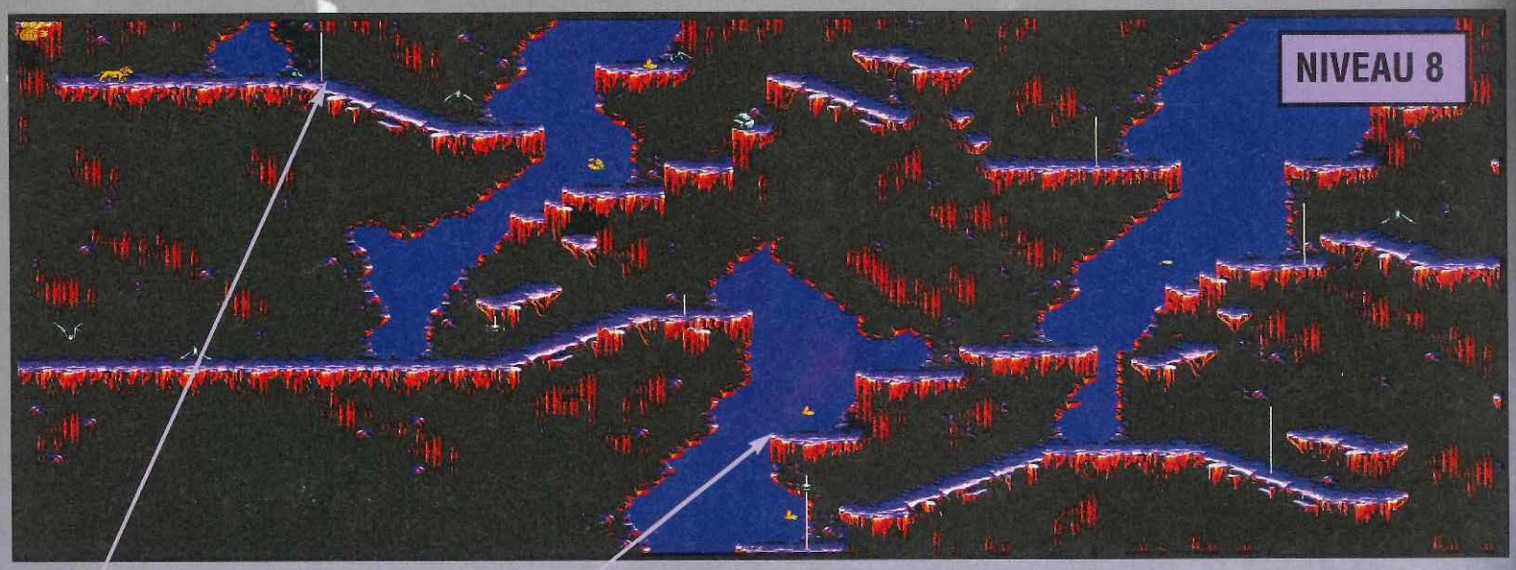
HAKUNA MATATA

Vous allez vous retrouver dans un "aqualand" géant, peuplé d'araignées, d'hippopotames et de crapauds géants... et vous pratiquerez certainement ces pentes ultra-glissantes, où vous ne pourrez strictement rien faire !



Ce gorille ne veut visiblement pas jouer avec vous et il n'a surtout pas envie de partager son déjeuner. Vous devrez lui sauter dessus tout en esquivant ses taloches et ses déplacements latéraux pour le faire descendre de son arbre.

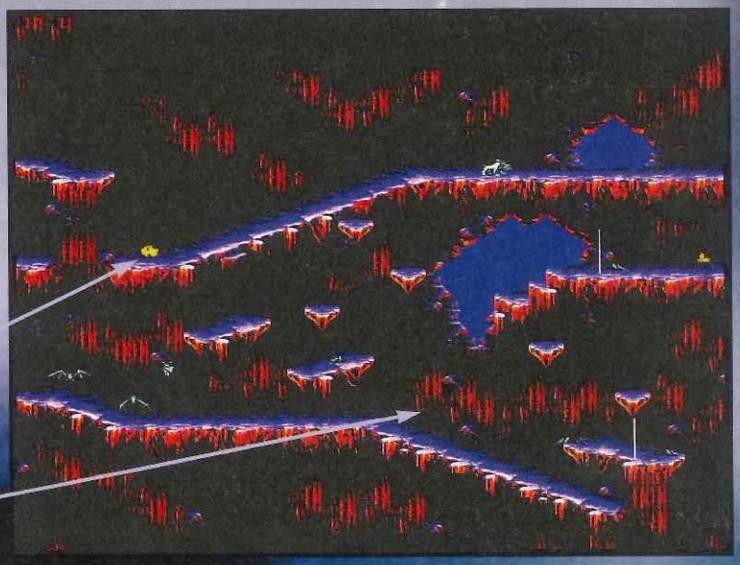
SOYEZ PRET



Débarrassez-vous de cette araignée et de sa toile d'un coup de patte.

Lorsque vous serez sur cette plate-forme, ne sautez surtout pas sur la droite car vous perdriez une vie à coup sûr.

Changement radical de décor, et vous allez rencontrer des chauves-souris qui sont loin d'être sympathiques ! Pour vous en débarrasser, il vous suffira de pousser un rugissement ; contre les autres ennemis, utilisez les mêmes techniques que précédemment.



Cette sauvegarde peut vous être utile, mais faites attention à la hyène qui se trouve derrière vous.

Prenez un maximum d'élan pour effectuer le saut qui vous permettra d'atteindre l'autre plate-forme, sinon c'est la chute.

LA TANIÈRE DES HYÈNES

Pour reprendre le contrôle de son royaume, Simba devra d'abord passer par la caverne impitoyable où se sont retranchées quelques hyènes affables qui n'auront qu'un seul objectif, celui de vous stopper dans votre progression. Restez sur vos gardes et soyez sans pitié...

NIVEAU 9

Ce point de sauvegarde vous sera d'une grande utilité, vu la masse de hyènes que vous allez rencontrer dans ce niveau.

Éliminez le vautour avant de vous retrouver sur ces petites plates-formes car il risque de vous projeter dans le vide.

Ne négligez pas cette petite luciole car elle vous permettra d'être invulnérable et de mieux vous débarrasser des prédateurs qui sont à vos trousses.

Cette vie n'est pas difficile à récupérer et elle pourra vous être d'un grand secours pour la suite des événements...

LE ROCHER DU LION

NIVEAU 10

Cette fois-ci, vous allez devoir affronter l'oncle Scar pour récupérer votre trône. Pour le vaincre, vous devrez vous placer de façon à ce qu'il soit du côté du précipice ; puis, dès qu'il sautera sur vous, sautez en même temps que lui et donnez-lui un coup de patte dans les airs pour le repousser. Répétez l'opération jusqu'à ce que l'oncle Scar finisse dans le précipice et vous pourrez ainsi régner sur votre royaume en toute sérénité, vous marier et avoir plein de petits Simba...

DOSSIER RÉALISÉ PAR DANBOSS DIT LA "PUMBAA" ET PASCAL ALIAS "SIMBA".

EARTHWORM JIM

Earthworm Jim est incontestablement l'un des meilleurs jeux de plates-formes de cette décennie, sans oublier bien entendu Donkey Kong, sorti récemment sur Super Nintendo. On prend un réel plaisir à jouer dès la première prise en main du jeu, et les diverses animations du personnage sont vraiment très "fun". Malgré certaines parties particulièrement délicates à négocier —et qui risquent de vous rendre fou, si vous ne l'êtes pas déjà !—, il est impensable que vous puissiez vous ennuyer avec ce personnage délirant. Earthworm Jim est un ver de terre, qui reçoit sur la tête une combinaison spatiale, et celle-ci va opérer sur lui une transformation étonnante, qui va lui permettre d'aller combattre des démons venus du fin fond de l'espace. S'il remplit toutes ses missions avec succès, il pourra rencontrer une héroïne d'une beauté jamais égalée jusqu'à présent. Alors soyez sans pitié et que la Force soit avec vous !...

CODES ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO :

Tirs infinis : 7E662338
Énergie infinie : 7E662938
Super Jump : 7E67D022
Choix des niveaux : 7E512A(XX) 00-1A

CODES ACTION REPLAY pour MEGADRIVE :

Tirs infinis : FFFBF60039
Énergie infinie : FFFBFE0032
Choix des niveaux : FFA69200XX

©1994 SHINY ENTERTAINMENT, INC. ™
ALL RIGHTS RESERVED.

NEW JUNK CITY

Vous allez être assailli par des corbeaux et des chiens maudits, qui appartiennent à Chuck, le propriétaire de cet infâme dépotoir. Il existe dans ce niveau des passages secrets, où vous pourrez gagner divers items qui vous aideront à combattre Chuck et sa poubelle articulée d'une manière plus efficace.

Ces toilettes ne sont pas là par hasard, elles vous permettront de vous téléporter sous le Boss de ce niveau : Chuck en personne.

Lâchez le treuil au dernier moment pour vous accrocher aux bois du cerf, ce qui vous permettra de vous suspendre à la chaîne qui se trouve sur la gauche.

Aussi étrange que cela puisse paraître, vous devrez tirer dans le frigo pour effectuer un "lancer de vaches" !...

En vous accrochant aux bois du cerf, vous pourrez vous balancer dans le conduit qui se trouve sur sa gauche et ainsi accéder au niveau inférieur où vous trouverez des items et une vie supplémentaire.

ANDY ASTEROIDS

Au cœur de la Voie Lactée, vous allez effectuer une course contre Psy Crow, mais attention, cette course est semée d'embûches ! Vous devrez "slalomer" entre les astéroïdes et récupérer un maximum de capsules de carburant car, si vous en récoltez cinquante, vous gagnerez un Continue supplémentaire, ce qui n'est pas négligeable. En prenant les accélérateurs atomiques, vous bénéficierez d'une accélération foudroyante qui vous permettra de prendre un maximum d'avance sur Psy-Crow. Ramassez aussi les boucliers anti-astéroïdes car ils vous permettront de pulvériser les astéroïdes sans risquer la moindre égratignure ; de plus, lorsque vous les activerez, vous pourrez envoyer valdinguer Psy-Crow en toute tranquillité.

Pour emprunter ce passage, vous devrez faire un saut et descendre de biais en faisant l'hélicoptère pour ne pas rebondir sur les pneus. Vous pourrez ainsi accéder au niveau inférieur et récupérer une arme à plasma et une vie supplémentaire.

PSY-CROW

Si vous devez combattre Psy-Crow, c'est que vous êtes un piètre pilote et que vous avez perdu la course... Enfin, on ne peut pas être bon partout, hein ?! Pour vous en débarrasser, vous devrez tirer sur lui avant qu'il ne balance ses crochets puis, lorsqu'il est dans les vaps', donnez-lui des coups de fouet. Après un traitement pareil, il disparaîtra aussi vite qu'une mouche dans un pot de miel !

Pour vous accrocher à cette chaîne, vous devrez vous servir des deux crochets qui se trouvent à votre droite en partant de la plate-forme.

Vous allez devoir affronter une poubelle articulée qui n'est pas de très bonne humeur. Pour vous en débarrasser, vous devrez tirer dessus sans relâche en esquivant les objets qu'elle va vous envoyer. Il n'y a pas de tactique particulière, si ce n'est d'éviter de se faire toucher...

Vous ne pourrez passer cette paroi que dans un sens, de la droite vers la gauche.

Vous voici en face de Chuck... Le bougre n'a aucune élégance, surtout quand il rote (un grand merci à J.M' Destroy pour le doublage-son très réaliste !). Vous devrez faire rebondir les caisses qu'il vous envoie sur le ressort qui se trouve à droite, c'est le seul moyen de le toucher ; puis vous devrez vous placer le plus à droite possible pour éviter de vous faire toucher par ses poissons visqueux. Tirez sur les gramophones avant qu'ils ne vous arrivent dessus, ou mettez-leur un coup de fouet pour les faire gicler.

Pour accéder à cette plate-forme, vous devrez vous servir du ressort qui se trouve en dessous. Saisissez l'occasion lorsque Chuck se trouve au milieu du filin...

WHAT THE HECK ?

Pour éliminer cet homme, vous devrez lui donner un coup de fouet pour faire voler sa mallette, puis tirer sur lui pour le faire disparaître. En vous plaçant bien, vous pouvez voir un crochet qui se trouve juste en dessous, et si vous donnez un coup de fouet dans sa direction, vous pourrez accéder directement au niveau inférieur.

Donnez quelques coups de fouet dans cette roue pour lever la grille qui se trouve à gauche.

En grimpant sur cette émeraude, vous serez téléporté dans un niveau où vous devrez affronter un bonhomme de neige.

Si vous n'avez jamais vu l'enfer, vous allez en avoir un bref aperçu dans ce niveau ! Vous y serez harcelé par des fantômes noirs, dotés d'une mâchoire à faire pâlir les requins les plus marteaux (elle est bonne, non !?). Vous devrez être assez vif, au cours de cette promenade, car vous aurez souvent le feu aux fesses ! Si vous rencontrez un homme avec une mallette, ne vous inquiétez pas, c'est normal dans ce genre de jeu...

Un chat bizarre va faire son apparition et déclencher une avalanche de stalactites qui peut vous coûter une vie si vous n'êtes pas rapide !

Ce crochet n'est pas là par hasard : il vous permettra de récupérer la vie entourée des quatre armes à plasma qui se trouvent dans la cavité, à droite du fameux crochet.

Vous devrez monter sur cette émeraude, en restant en équilibre dessus, pour accéder au niveau supérieur.

Pour monter sur cette plate-forme, vous devrez vous placer en haut à droite puis faire un saut vers la gauche et descendre en faisant l'hélicoptère. Servez-vous du crochet pour acquérir la vie qui se trouve dans la cavité de droite, mais vous pouvez aussi vous accrocher à la plate-forme qui se trouve juste au-dessus, ce qui vous fera un petit raccourci.

Vous devrez donner deux coups de fouet successifs pour attraper les deux crochets qui vous permettront d'atteindre la plate-forme se trouvant sur la gauche. Attention car la manip' n'est pas aussi facile qu'il n'y paraît.

Cette émeraude vous permettra de sortir du niveau et vous pourrez ainsi affronter Evil Le Chat.

LE BONHOMME DE NEIGE

Vous avez été téléporté dans une autre partie du jeu où vous allez devoir affronter un bonhomme de neige. Pour le réduire à néant, vous devrez lui donner des coups de fouet dès qu'il se montrera ; soyez vif car il apparaît n'importe où sur cette plate-forme.

EVIL LE CHAT

Dans un premier temps, vous serez hors de votre combinaison et devrez esquiver les tirs de ce chat satanique jusqu'à ce que la plate-forme qui vous sépare de votre costume spatial s'effondre comme un château de cartes. Dès que vous aurez réintégré votre combinaison, vous devrez livrer un combat sans merci contre ce chat de gouttière et faire preuve d'excellents réflexes si vous voulez en sortir vainqueur. Le greffier va vous harceler de tous les côtés et vous devrez lui tirer dessus pour repousser ses assauts ; placez-vous au centre de la plate-forme pour esquiver les jets de flammes qu'il vous enverra. D'après une vieille croyance ancestrale, le chat possèderait neuf vies, ça vous donne une légère idée du nombre de fois qu'il vous faudra le toucher pour vous en débarrasser !

Pour attraper cette arme à plasma, vous devrez vous servir du crochet qui se trouve à sa gauche : tout d'abord, accrochez-le du côté droit, puis retournez pour l'accrocher du côté gauche, et vous pourrez ainsi acquérir l'arme tant convoitée.

Vous devrez obligatoirement actionner ce commutateur si vous voulez parvenir à utiliser la deuxième capsule.

Servez-vous de la capsule pour vous rendre au point B. Il n'y a aucune difficulté notoire dans cet exercice et il vous sera possible de récupérer des items d'énergie au cas où vous seriez un peu faiblard.

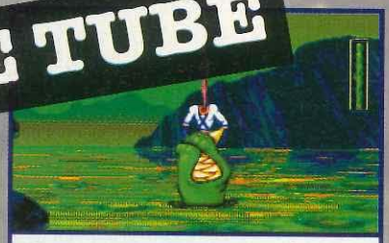
A

B

Tirez sur les poulpes avant qu'ils ne vous touchent, en revanche vous ne pourrez rien faire contre ces chats baraqués sinon les esquiver. Pour les éviter, il faudra vous accrocher aux poignées qui se trouvent dans les sphères ; observez un bon "timing" entre chaque matou afin de ne pas vous faire emplâtrer la tronche à coups de mandale.

Si vous êtes à court d'énergie, vous aurez la possibilité de récupérer une boule régénératrice en vous servant des deux crochets qui se trouvent dans cette pièce. Lorsque vous aurez libéré le hamster, vous n'aurez plus qu'à monter dessus et actionner sa mâchoire pour qu'il s'empiffre de tous vos ennemis qui jalonnent le tunnel.

DOWN THE TUBE



Pour éviter ce genre de désagrément vous aurez la possibilité de vous déplacer latéralement lorsque vous êtes en bas. Anticipez vos déplacements afin de ne pas vous faire bloquer contre la parois.

Lorsque le Major Mucus fait sa forte tête, vous devrez tout faire pour l'éviter sinon vous risquez d'y laisser des plumes.

Vous allez pouvoir sauter à l'élastique en compagnie du Major Mucus, ce qui ne sera pas une mince affaire car ce niveau se compose de trois rounds dont vous devrez sortir vainqueur si vous voulez voir d'autres horizons. Votre objectif principal sera de sectionner le fil visqueux qui sert d'élastique au Major et pour cela, vous devrez le pousser contre les parois rocheuses. La meilleure tactique consiste à le pousser contre les parois lorsqu'il est tout en bas, juste avant qu'il ne remonte, mais surtout faites très attention à l'espèce de poisson qui vous attend au fond du canyon : s'il vous croque, adieu Berthe !...

SNOT A PROB

Vous trouverez un premier point de ravitaillement tout de suite sur votre gauche. Celui-ci vous donnera une autonomie beaucoup plus grande, mais ne traînez pas trop en chemin !...

PART 2

Ce niveau est un véritable exercice de style en matière de pilotage... La distance est longue avant de pouvoir rallier le point B, et la principale difficulté consiste à éviter le plus possible de heurter les parois si vous voulez venir à bout de ce stage diabolique.

En traversant cette paroi, vous pourrez vous ravitailler en oxygène, ce qui vous permettra d'aller jusqu'au bout sans manquer d'air.

PART 1

Changement radical de décor... Vous allez évoluer maintenant dans une base sous-marine peuplée d'animaux étranges, qui peuvent vous créer divers problèmes si vous avancez tête baissée. Vous aurez aussi la possibilité de vous déplacer à bord d'une capsule mais dans un laps de temps limité car, si vous arrivez au terme du compte à rebours avant d'atteindre votre but, vous imploserez tel un vieux poste de télé.

C

Cette capsule vous permettra de vous rendre au point D, mais ce parcours est nettement moins facile que le précédent. Vous aurez la possibilité de vous ravitailler en oxygène au cours de votre randonnée, ce qui vous facilitera la tâche. Ce qu'il faut éviter à tout prix, c'est de heurter les parois rocheuses sinon votre capsule va se fissurer et vous

Éliminez tous les bulbes ambulants avant de monter sur la plate-forme de droite, puis servez-vous du crochet pour atteindre la plate-forme de gauche. Vous devrez emprunter le conduit à l'aide du crochet qui se trouve au-dessus, afin d'accéder à la salle où se trouve le commutateur qui ouvre la cage du hamster.

Pour récupérer cette boule d'énergie, vous devrez effectuer un saut sous la plate-forme en vous plaquant au maximum contre la paroi.

D

En vous servant du crochet qui se trouve à gauche, vous pourrez accéder à cette pièce secrète où de l'énergie et des munitions supplémentaires vous attendent.

En sautant à droite de cette pièce, vous pourrez vous emparer de la vie qui se trouve dans le tube juste au-dessus.

Actionnez ce commutateur afin de pouvoir pénétrer dans la pièce où réside le poisson rouge. Il ne vous restera plus qu'à le faire tomber de son piedestal pour que vous puissiez changer de niveau.

Actionnez le commutateur afin de libérer le hamster et ainsi, vous pourrez vous frayer un passage dans le tube sans le moindre risque.

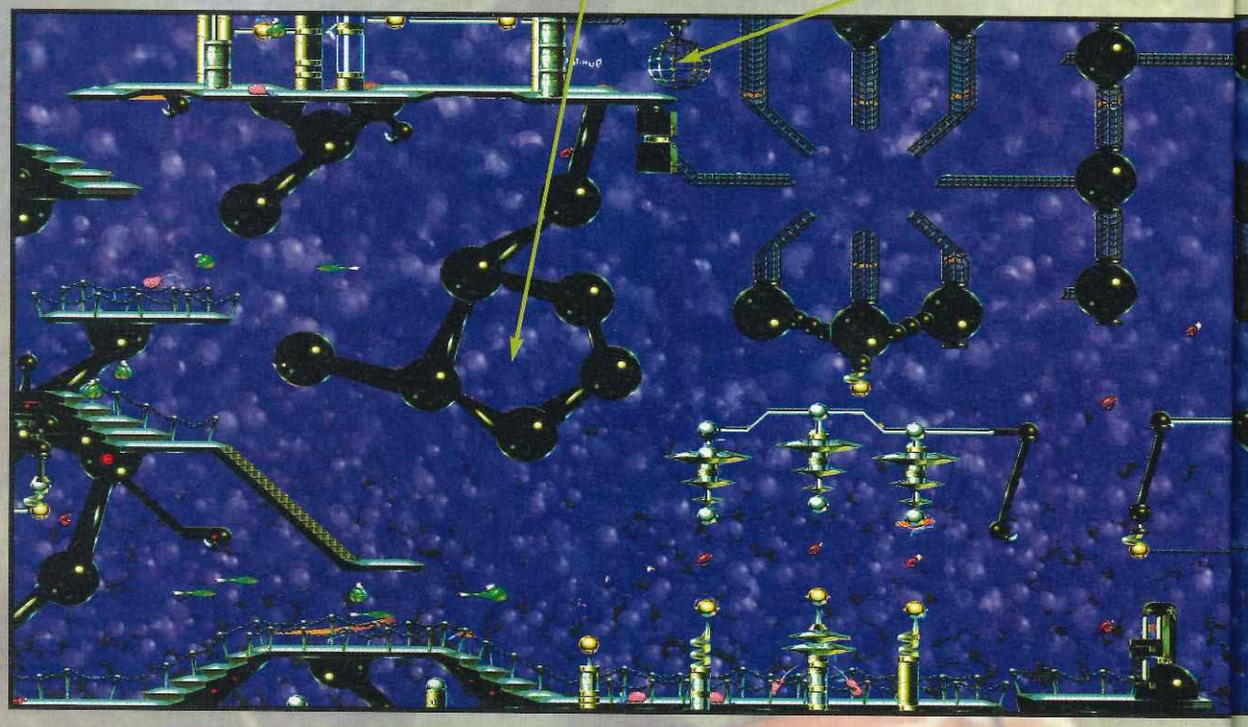
B

PROF'LAB

Vous êtes dans le laboratoire du Professeur qui a créé la combinaison que porte Jim et qui aimerait bien la récupérer. Vous allez devoir jouer les acrobates, mais faites en sorte de ne pas vous faire électrocuter trop souvent ! Il y a une partie du niveau où vous serez séparé de votre combinaison, mais ne vous en faites pas trop car —si vous n'êtes pas cardiaque !— vous devriez la réintégrer sans

Vous allez devoir sauter sur les boules pour pouvoir utiliser les deux crochets qui vous permettront d'accéder à la plus haute plateforme. Un bon "timing" s'impose dans cette partie du niveau si vous ne voulez pas vous faire "griller" trop souvent !

Lorsque vous serez dans cette cage, vous ne pourrez en aucun cas diriger Jim, et lorsque vous arriverez au centre des grilles qui se trouvent juste à droite, il vous faudra les meilleurs réflexes de l'univers pour dégommer tout ce qui vous arrivera sur la tronche !

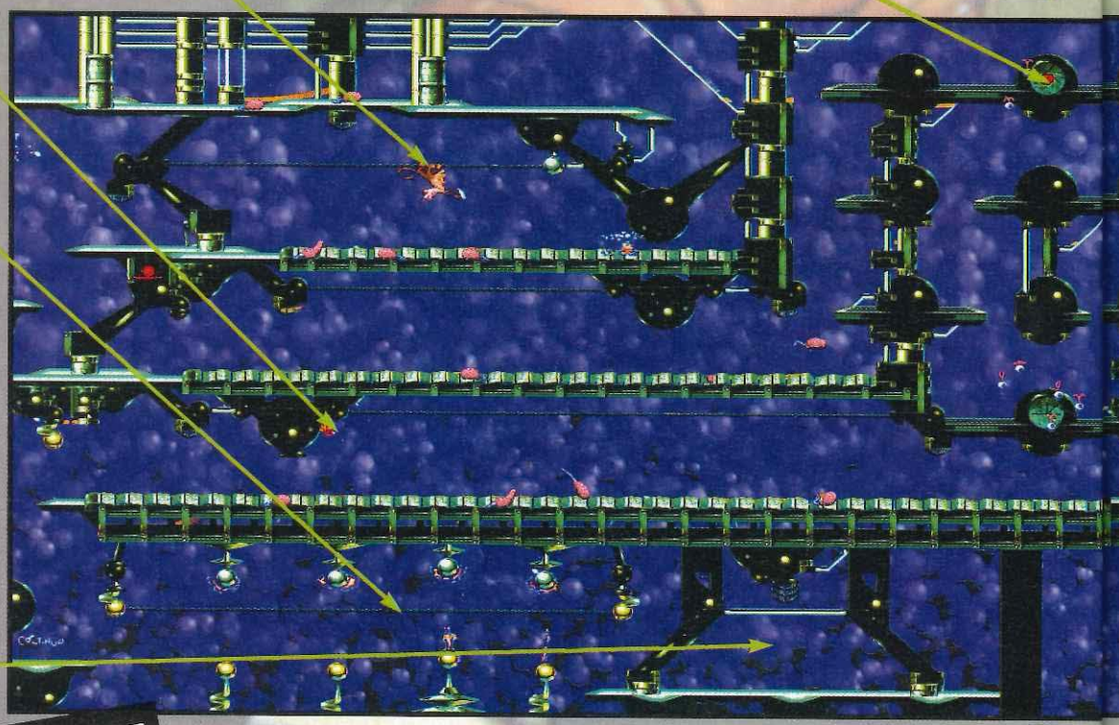


Éliminez tous les cerveaux qui traînent par terre, puis tirez dans cette vilaine fille affublée de couettes bizarres pour la faire fuir le plus vite possible.

Ces boules vont vous envoyer des yeux diaboliques... La meilleure façon de vous en débarrasser est de détruire la boule pondeuse en lui donnant quelques coups de fouet.

En donnant des coups de fouet dans cette écoutille, vous pourrez récupérer pas mal d'items qui vous seront d'une très grande utilité pour la suite ; mais au bout d'un moment, vous ferez apparaître des monstres pas très commodes. Alors n'en abusez pas...

Ce passage est assez délicat car vous devrez à tout prix éviter de vous faire électrocuter, sinon vous perdrez une vie.



Vous allez devoir combattre une poule issue des expériences du Professeur. Dans un premier temps, si vous voulez la toucher, vous devrez donner des coups de fouet dans la cible qui se trouve au-dessus de vous, pour faire tomber des explosifs sur sa crête. Pour éviter de perdre trop d'énergie, anticipez ses déplacements afin de faire tomber les explosifs au bon moment.

MECANIC'S CHICKEN

Tirez dans cette cible pour mettre en marche l'escalator qui se trouve au début du stage. Aidez-vous de la boule noire pour accéder à la plate-forme mais ne restez pas trop longtemps dessus pour éviter de vous faire électrocuter.

Ce singe n'est pas très dangereux car, dès que vous lui tirerez dessus, il s'enfuira aussi vite qu'un pet sur une toile cirée.

Ceci n'est autre qu'un téléporteur, qui vous transportera dans une autre partie du niveau.

TÉLÉPORTATION

En sautant bouton vers le haut, vous allez être téléporté dans une sucession de six niveaux où vous n'y verrez pratiquement rien. Vous aurez néanmoins la possibilité de récupérer quelques vies supplémentaires qui devraient vous faire le plus grand bien !

N'essayez pas de lutter, c'est impossible. Rebroussez chemin, et dès que vous êtes sur une hauteur suffisante, sautez par-dessus cette créature et filez à toute vitesse vers la droite, en direction de la porte de sortie.

N'hésitez pas à tirer sur tous les yeux rouges que vous allez rencontrer.

Lorsque vous verrez cette porte, inutile de vous dire de vous en rapprocher le plus vite possible !...

CHICKEN FLY

Vous allez descendre en chute libre, en compagnie de la poule mécanique. Ce ne sera pas une partie de plaisir puisque celle-ci va tenter d'avoir votre peau par tous les moyens, en vous balançant des projectiles et en essayant de vous pousser contre les parois épineuses. La seule solution pour vous en débarrasser est de lui tirer dessus en esquivant ses attaques au maximum ! Bon courage...

NACKED WORM

Vous avez été téléporté dans une autre partie du laboratoire du professeur qui à décider de vous piéger par tout les moyens. Vous allez devoir rester sur vos gardes et récolter un maximum de munitions jusqu'à la prochaine borne de téléportation car vous en aurez fort besoin pour la suite.

Si vous voulez récupérer tous ces items, vous devrez effectuer un magnifique saut car vous n'aurez pas droit à un deuxième essai.

Ce passage reste assez délicat, mais le jeu en vaut la chandelle puisque vous pourrez récupérer une vie supplémentaire lorsque vous atteindrez la plate-forme.

Lorsque vous reviendrez par ce passage avec votre combinaison, ne passez pas trop vite sinon vous seriez happé par les ventilateurs.

Vous allez être momentanément séparé de votre combinaison, mais vous pourrez la réintégrer après avoir déjoué quelques petits pièges...

Évitez de tomber en ratant le crochet, sinon vous serez obligé de repartir au début du tapis roulant.

Faites un saut à partir de la plate-forme pour attraper le crochet... Ce sera plus facile que d'essayer de l'atteindre lorsque vous êtes suspendu.

FOR PETE'S SNAKE

La promenade du chien, ce n'est pas très excitant en général, mais là, ça va être un véritable cauchemar. Il faudra protéger votre chiot contre toutes sortes de dangers, et en plus des astéroïdes, des trous et des plantes carnivores qui vont jalonner votre route, vous devrez lui donner des coups de fouet pour qu'il puisse sauter au-dessus de tous les obstacles. Si vous relâchez un tant soit peu votre attention, vous risquez d'avoir en face de vous une bête féroce qui ne cherchera qu'à vous bouffer, alors soyez vigilant ! La version Megadrive est sensiblement différente car vous y rencontrerez plus de pluies d'asté-

1

Pour éviter que Pete se fasse prendre par les plantes carnivores, vous devrez d'abord leur tirer dessus afin d'être tranquille.

Voilà ce qui vous arrivera si vous laissez Pete tomber dans un trou, ou se faire capturer par une plante ! De plus, il se fera une joie de vous ramener en arrière...

Ce crochet vous aidera à atteindre la plate-forme de droite et vous pourrez ainsi récupérer des munitions et de l'énergie supplémentaire.

Vous allez être de nouveau séparé de votre combinaison... Profitez-en pour collecter un maximum d'items !

N'hésitez pas à faire le plein d'items avant de monter sur les plates-formes supérieures.

Ne croyez pas que grâce à ce téléporteur, vous allez sortir du niveau ! Vous allez être de nouveau transporté dans le laboratoire et vous n'avez pas fini d'en baver...

2

3

4

Vous serez souvent confronté à des pluies d'astéroïdes... Si vous ne voulez pas en prendre quelques-unes sur le coin de la terrine, il faudra vous protéger en tirant sur ces rochers jusqu'à leur disparition.

5

Vous rencontrerez souvent ce genre de plate-forme et il vous faudra un excellent "timing" pour certaines d'entre elles, sinon bonjour.

6

Sur ce genre de plate-forme, vous pourrez faire sauter Pete comme une crêpe, mais ne jouez pas trop au héros, tout de même !

Lorsque vous verrez ces deux pancartes, soit vous laissez Pete aller tranquillement dans sa niche, soit vous lui donnez un coup de fouet pour continuer sa promenade. Pour les plus téméraires qui décideraient de continuer, la suite est beaucoup plus corsée et vous risquez d'y laisser des plumes...

7

Lorsque Pete est suspendu à ce crochet, vous serez plus libre de vos mouvements et vous pourrez ainsi dégommer cette espèce de machine venue d'ailleurs...

8

INTESTINAL DISTRESS

DOC DUODEMON

Ce Boss est particulièrement énervant car il n'arrête pas de sauter partout en vous balançant de la bave acide. Vous devez éviter à tout prix de vous faire bloquer dans un coin, en l'esquivant sans arrêt et en lui tirant constamment dessus. Ne soyez pas trop impatient car ce Boss est vraiment un dur à cuire...

Boss.

Pour récupérer ces armes, laissez-vous tomber sur la gauche et servez-vous du crochet pour les attraper.

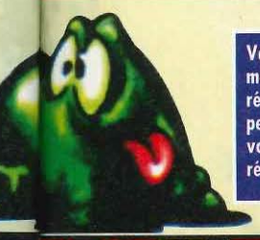
Pour vous accrocher à cette plate-forme, faites un grand saut et terminez en faisant l'hélicoptère.

Vous ne retrouverez ce niveau que sur la version Megadrive. Vous allez évoluer dans un intestin géant où vous serez assailli par toutes sortes de bestioles étranges qui ont visiblement une dent contre vous. Vous devrez utiliser des conduits digestifs pour vous propulser dans les hauteurs de cet estomac géant et certains passages avec pics sont assez "épineux" à négocier. Soyez vigilant et essayez de rester en forme pour affronter le Boss de ce niveau car il est particulièrement énervant.

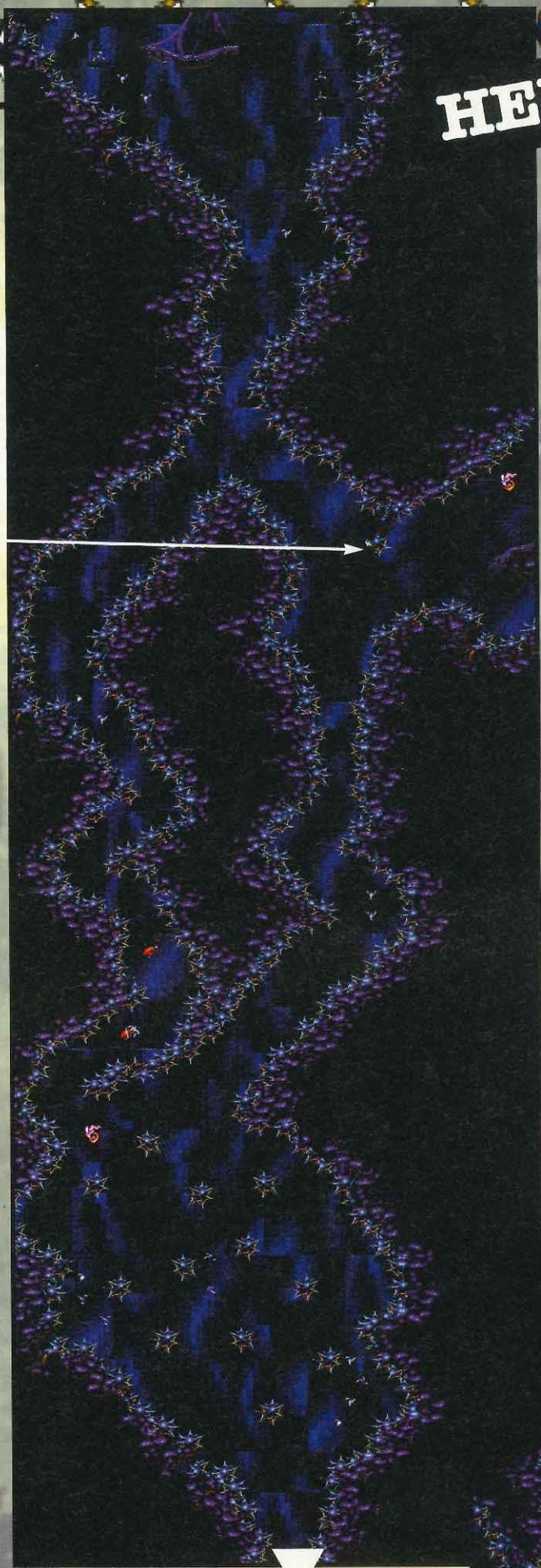
Pour récupérer cette vie, vous devrez aller sur la droite puis redescendre, et ainsi vous pourrez passer sous la plate-forme.

Se débarrasser des poissons n'est pas un problème, mais vous devrez éviter à tout prix de vous faire toucher par les boules qui descendent à toute vitesse.

Rentrez dans ce conduit afin d'être aspiré, et vous pourrez ainsi accéder à la plate-forme supérieure.



Vous devrez avoir un maximum de réflexes pour attraper le crochet qui vous permettra de récupérer cette vie.

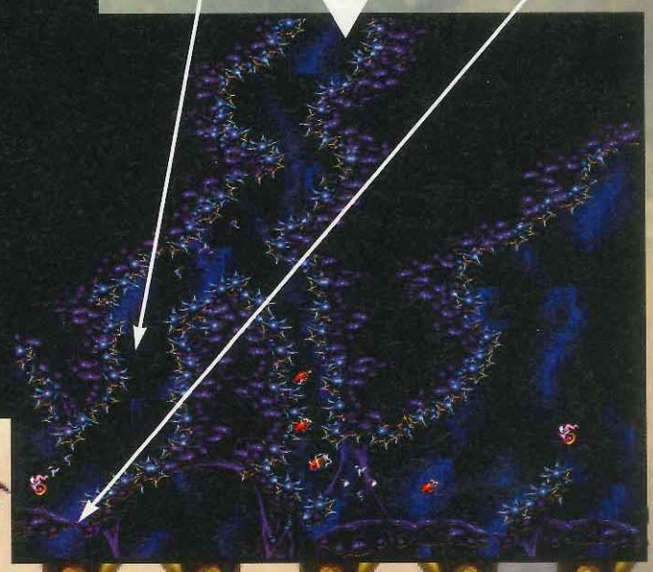


HELICOPTERE

Voici un niveau hautement épineux, où vous risquez de vous faire trouer comme une passoire. Comme vous pouvez le constater sur ce magnifique plan, vous avez la possibilité d'emprunter plusieurs passages, plus ou moins périlleux, qui peuvent vous rapporter pas mal d'items. Quel que soit l'endroit où vous atterrirez, vous serez automatiquement téléporté dans le niveau suivant.

Empruntez ce conduit afin de pouvoir récupérer la vie qui se trouve en bas.

Où que vous atterrissiez, vous serez téléporté dans le niveau suivant.



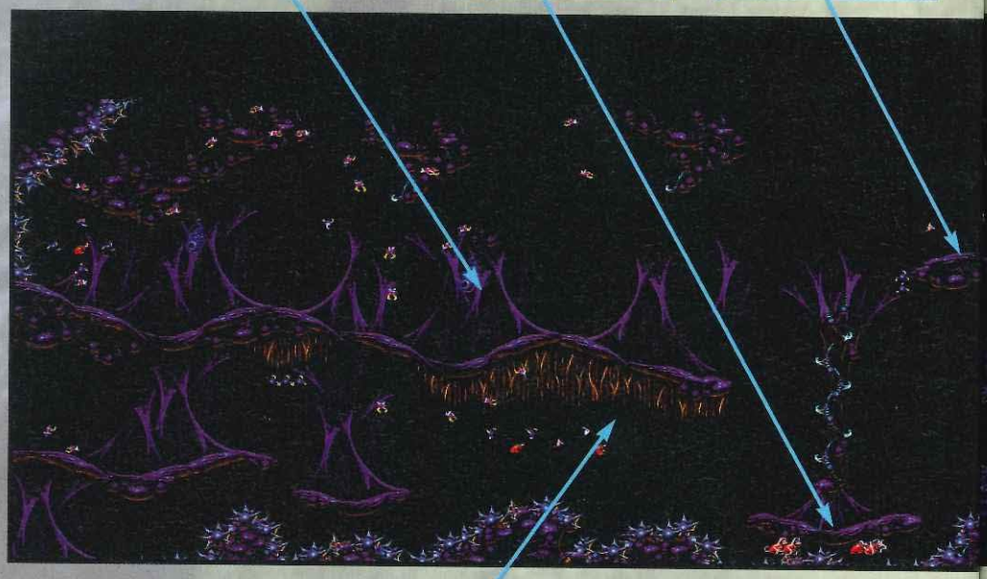
BUTTVILLE

Voici le niveau final, qui est loin d'être une promenade de santé. Vous allez être littéralement agressé par toutes sortes de vermines venues de nulle part et qui ne penseront qu'à vous bouffer. Vous pourrez récupérer pas mal d'items qui seront fort utiles à votre survie, notamment des munitions et des armes à plasma qui vous serviront à dégommer les ruches. Le Boss de fin est en deux parties, et je vous conseille fortement d'accumuler le maximum de munitions avant d'affronter la deuxième partie.

Il est préférable de rester à distance pour dégommer ces ruches, sinon vous aurez trop d'insectes autour de vous.

Pour récupérer ces armes, servez-vous du premier crochet ; il vous permettra de vous balancer à leur portée.

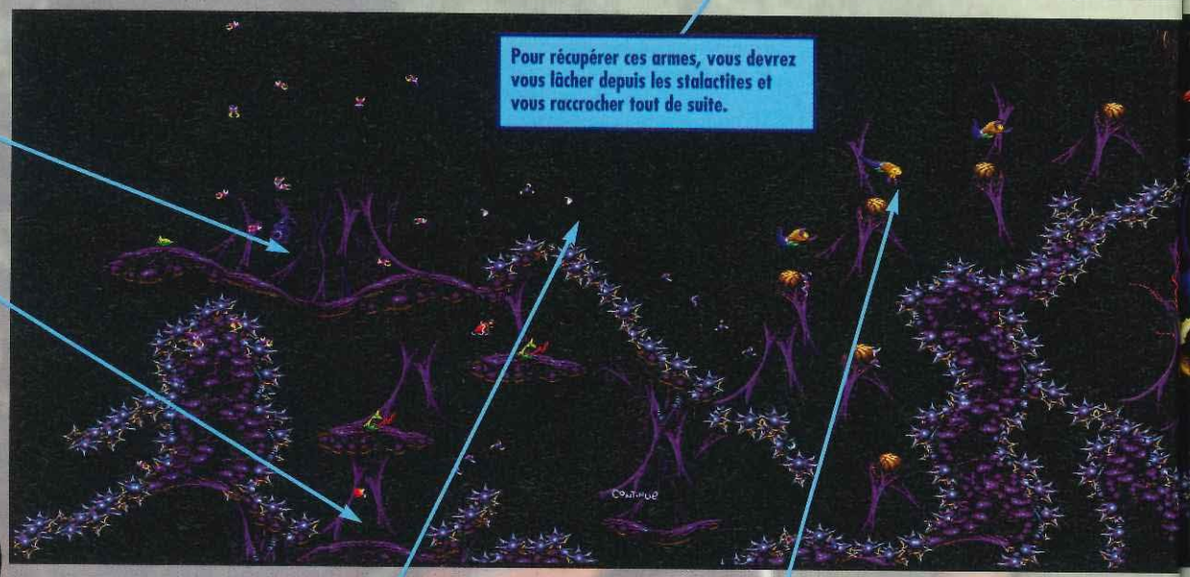
Pour accéder à cette plate-forme, vous devrez vous servir des deux crochets qui se trouvent à droite de l'emplacement des ruches.



Ce passage est assez périlleux car vous devrez détruire la ruche le plus rapidement possible et vous occuper du charançon qui se trouve juste après. Pour l'anéantir, vous devrez lui donner un coup de fouet ou tirer avec l'arme à plasma.

Votre témérité sera récompensée par cette vie et cette boule d'énergie !

Pour récupérer ces armes, vous devrez vous lâcher depuis les stalactites et vous raccrocher tout de suite.



Effectuez un grand saut pour amorcer une grande descente en hélicoptère.

Au cours de cette ascension, il est préférable que vous vous débarrassiez des charançons avant qu'ils ne vous coupent en deux !

THE EVIL QUEEN

Première étape

Vous devrez donner des coups de fouet ou un bon coup de pistolet à plasma dans la queue pour l'anéantir, mais faites attention aux plates-formes qui défilent car certaines sont hérissées de pics qui vous feront perdre une vie si vous posez le moindre orteil dessus.

Placez-vous sur la plate-forme qui tourne autour de la reine, puis tirez-lui dessus avant qu'elle ne déclenche son attaque. Essayez d'économiser vos munitions car si vous êtes à court, vous n'aurez que vos yeux pour pleurer !

Deuxième étape

Faites un grand saut puis laissez-vous retomber en faisant l'hélicoptère.

Encore une descente en hélicoptère qui sera hautement bénéfique...

Placez-vous sur cette boule puis détruisez les ruches ; ensuite, vous pourrez récupérer la boule d'énergie qui vous permettra d'être en pleine forme.

Ce crochet vous permettra de passer de l'autre côté du pilier.

Prenez garde à ce charançon car on ne le voit qu'au dernier moment...

Attention car ce passage est particulièrement dangereux ! Il vaut mieux que vous vous placiez au-dessus de la boule ornée de pics au cas où vous n'attraperiez pas le crochet du premier coup. Si jamais vous tombez, vous perdrez une vie à tous les coups.

LA PETITE ASTUCE pour SUPER NINTENDO :

Si vous voulez passer les niveaux sans vous prendre la tête, faites la manipulation suivante :

A-B-X-A-(A,X en même temps)-(B,X en même temps)-(B,X en même temps)-(A,X en même temps).

LA PETITE ASTUCE pour MEGADRIVE :

Ces codes ne sont pas évidents à réaliser et ne vous étonnez pas si vous devez vous y reprendre à plusieurs fois avant de réussir.

VIE SUPPLÉMENTAIRE :

Faites "pause" puis appuyez sur HAUT et B en même temps puis B-A-C-A-A-A-A, un son retentira. Enlevez la pause et votre compteur de vie augmentera d'une unité. Répétez l'opération autant de fois qu'il vous plaira.

MUNITIONS SUPLÉMENTAIRES :

Lorsque vous n'aurez plus de munitions, faites "pause" puis appuyez sur A-B-B-B-C-A-C-C-START. Vous pourrez récupérer 1000 munitions à chaque manipulation.

TIRS À PLASMA SUPPLÉMENTAIRES :

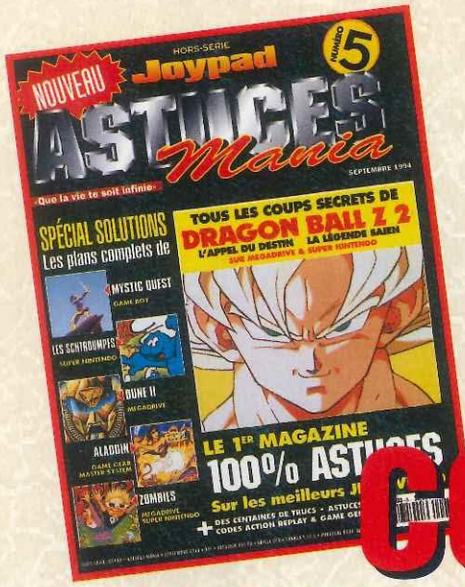
Récupérez un pistolet à plasma, puis faites "pause" et appuyez sur BAS+C en même temps, puis à la suite faites A-B-C-A-B-C-A-C-START. Vous pourrez ainsi récupérer neuf tirs plasma supplémentaires.

Dossier réalisé par l'équipe des joyeux sous-mariniers :

DAN BOSS dit Chuck,

MANU dit Fifi

et PASCAL alias Psy-Crow...



COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

LISTE DES PLANS ET SOLUTIONS PARUS DANS ASTUCES MANIA

SOLUTION	VALABLE SUR	N°
ALADDIN	MD	2
ALADDIN	GG/MS	5
ASTERIX	GB	1
BATMAN & ROBIN	SN	7
BATMAN RETURNS	SN	1
BUBBA'N'STICK	GB/GG/MS	7
CHUCK ROCK II	MS/GG	3
COOL SPOT	SN/MD/MS/GG	2
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	GG/MS	7
DARKWING DUCK	GB	3
DBZ 3	SN/SFC	7
DEEP DUCK TROUBLE	MS	4
DRAGON BALL Z 2	SN/MD	5
DUCK TALES II	NES	2
DUNE 2	MD	5
DUNE 2	MEGA CD	6
EMPIRE STRIKES BACK	GB/NES	1
FLASHBACK	SN/MD	3
GODS	MD/SN	4
GOOF TROOP	SN	3
HOOK	MD/SN/MEGA CD	2
JURASSIC PARK	MD	1
JURASSIC PARK	NES/GB	3
JURASSIC PARK	GG	4
JURASSIC PARK	SN	7
LE LIVRE DE LA JUNGLE	MS/GG	2
LE LIVRE DE LA JUNGLE	MD	6

SOLUTION	VALABLE SUR	N°
LES SCHTROUMPFS	SN	5
LES SCHTROUMPFS	NES/GB	4
LINK'S AWAKENING	GB	2
MEGAMAN III	GB	6
MEGAMAN X	SN	6
MICKEY MANIA	MD/SN/MEGA CD	7
MICRO MACHINES	GG/MS	6
MORTAL KOMBAT	MD/MS/GG/SN/GB	1
MORTAL KOMBAT II	MD/SN	6
MYSTIC QUEST	GB	5
NIGHT TRAP	MEGA CD	4
ROAD AVENGER	MEGA CD	2
ROBOCOP VS TERMINATOR	MD	3
SHINOBI III	MD	2
SOLTICE	NES	1
SPEEDY GONZALEZ	GB	3
STAR WARS	MS/NES/GG/GB	1
STREET FIGHTER II/II'/TURBO	MD/SN	1
STUNT CAR FX	SN	6
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	SN	4
SUPER STREET FIGHTER II	SN/MD	6
THE LOST VIKINGS	MD/SN	3
URBAN STRIKE	MD	6
VIRTUA RACING	MD	6
YOUNG MERLIN	SN	4
ZERO TOLERANCE	MD	7
ZOMBIES	MD/SN	5

MD = Megadrive - GG = Game Gear - MS = Master System - SN = Super Nintendo - NES = Nintendo - GB = Game Boy

BON DE COMMANDE

À adresser à :
ASTUCES MANIA
JOYPAD
BP 21
10 350 Marigny-le-Châtel

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
CP : ..... Ville : .....
Age : ..... Console : .....

Je veux recevoir ASTUCES MANIA N° ❐1 ❐2 ❐3 ❐4 ❐5 ❐6 ❐7

Je joins mon réglement par chèque (30F l'exemplaire et 40 F pour l'étranger).

STREET RACER

DEPUIS LE TEMPS QU'ON ATTENDAIT UN JEU POUVANT SE MESURER À MARIO KART, ON COMMENÇAIT À DÉSESPÉRER ! HEUREUSEMENT, M'SIEUR UBI SOFT MET FIN À CETTE DOULOUREUSE ATTENTE, EN NOUS PONDANT CE TERRIFIANT STREET RACER ! O JOIE, O PLAISIR, ON VA POUVOIR ENFIN S'EN METTRE PLEIN LA TRONCHE ET S'ÉCLATER LA TETE SUR LE BITUME ! BON, TRÈVE DE BAVARDAGES, CE JEU EST UN "MUST" ET NOUS NE POUVIONS PASSER À COTÉ SANS VOUS CONCOCTER UN PETIT DOSSIER DE DERRIÈRE LES FAGÔTS. VOUS POURREZ TROUVER DANS LES PAGES QUI SUIVENT TOUTES LES EXPLICATIONS NÉCESSAIRES SUR LES DIFFÉRENTS CIRCUITS SECRETS, LES DIFFÉRENTES MANIÈRES DE PILOTER ET TOUTE UNE LISTE D'ASTUCES QUI DEVRAIENT VOUS RENDRE INVINCIBLE SUR CE JEU.

CODE ACTION REPLAY

POUR NE FAIRE QU'UN TOUR ET FINIR TOUJOURS PREMIER : 7E1BCFXX
(Remplacer les deux XX par une valeur quelconque ; si par exemple vous mettez 05, il faudra que vous alliez dans le tableau des options du jeu pour mettre cinq tours).

CHEAT MODES

POUR AUGMENTER LE NOMBRE DES CIRCUITS DE VINGT À VINGT-QUATRE : Entrez dans le menu Options, puis dans Custom Setup. Vous atterrirez alors dans le Track Number. Faites à ce moment-là avec votre manette : **L, R, L, R, X, Y**. Descendez maintenant dans le mode Track Number et vous pourrez sélectionner ces quatres nouveaux circuits !

POUR AVOIR LE MAXIMUM DE PUISSANCE : Prenez n'importe quel mode de jeu et allez dans le tableau de sélection de joueur. Là, faites avec votre manette : **X,Y,X,Y,X,Y et maintenez appuyer X**. Vous pourrez maintenant avec la croix de direction, régler toutes vos jauges de puissance !

©1994 UBI SOFT

STREET RACER

LA COURSE • LA COURSE • LA C

TIPS POUR LES COUREURS

LES MEILLEURES VOITURES :

— Raphaël : une très bonne vitesse de pointe, une mauvaise maniabilité, mais elle conviendra parfaitement aux coureurs expérimentés.

— Helmut : une petite vitesse de pointe mais une très bonne maniabilité.

— Sumo San : la meilleure vitesse de pointe.

LES MEILLEURES COURSES :

Les coureurs adoreront les différents circuits d'Helmut et de Biff pour leurs grandes lignes droites et leurs bons enchaînements de courbes.

Surf : course 1

LES RACCOURCIS

Il existe quelques raccourcis dans Street Racer, qui pourront vous être des plus utiles pour mettre la volée à tout le monde ! Pour savoir où ils se trouvent, rien de plus simple, regardez les photos !

Frank : course1

Frank : course2

Frank : course3

Suzulu : courses 2

Suzulu : courses 3

LES COURSES SECRÈTES

Il existe quatre circuits secrets dans Street Racer. Pour les trouver, commencez simplement par gagner en mode Medium les courses de Bronze et d'Argent, puis mettez-vous en mode Hard et finissez premier dans la course d'Or ! Cela fait, quatre circuits apparaîtront et vous pourrez vous entraîner dessus, seul ou avec un copain, en modes Pratice et Duel.

LES POINTS BONUS

Même si vous ne finissez pas premier dans une course, vous pourrez récupérer un grand nombre de points bonus, selon vos différentes performances pendant la course.
— Les étoiles : vous récupèrerez un point de bonus si vous ramassez plus d'étoiles au sol que vos concurrents.
— Les coups de poing : vous récupèrerez un point de bonus si vous réussissez à donner un maximum de coups de poing à vos ennemis.
— Le tour le plus rapide : vous récupèrerez un point de bonus en amassant un maximum de turbos et en les utilisant dans un tour de piste pour faire péter les chronos !
— Etre en tête : vous récupèrerez un point de bonus en prenant la tête dès le départ et en utilisant vos turbos avec parcimonie.
— Perfect : vous récupèrerez deux points de bonus si vous réussissez une course parfaite, sans collision ou échange de coups avec les différents concurrents !

TIPS POUR LES COMBATTANTS

LES MEILLEURES VOITURES :

— Biff : une voiture très lourde qui infligera un maximum de désagréments à vos petits camarades !
— Frank : une bonne défense et un très bon punch.

LES MEILLEURES COURSES :

Les combattants adoreront les courses de Raph et de Sumo San qui permettent, avec un bon punch ou avec un bon pouvoir, de flanquer vos adversaires dans un mur ou, en plein virage, dans un coin bien douloureux !

STREET RACER

LA COURSE • LA COURSE • LA CO

LE DÉPART-FUSÉE

Comme dans Mario Kart, vous pourrez faire des départs-canon et griller tout le monde au démarrage. Pour cela, procédez comme suit : lorsque les quatre feux multicolores apparaissent, attendez que les deux premiers feux rouges s'allument et appuyez sur votre accélérateur avant que le premier feu vert ne s'allume.

— Si vous l'avez bien fait (2) : vous pourrez voir votre voiture faire une furieuse embardée et décoller de la ligne de départ en laissant tout le monde derrière elle.

— Si vous l'avez mal fait (3) : vos roues se mettront à patiner, vous ferez alors du sur-place et verrez tous vos concurrents prendre la poudre d'escampette !

2

3

LES ARMES

LE COUP DE POING :

C'est l'arme idéale pour le combat rapproché. Un coup de poing bien placé dans un virage peut faire très facilement voler un ennemi contre un mur !

LES ATTAQUES DE COTÉ :

Chaque personnage de Street Racer possède une attaque de côté qui lui est propre. Avec Raphaël par exemple, vous déclencherez un klaxon qui propulsera automatiquement vos ennemis dans un coma temporaire. Alors, si quelqu'un cherche à vous faire l'extérieur, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

LES ATTAQUES FRONTALES :

Comme pour les attaques de côté, chaque personnage de Street Racer détient une attaque frontale tout à fait dévastatrice. Dans le cas de Raphaël, il vous suffira de déclencher votre attaque frontale lorsque vous êtes derrière un ennemi, pour voir un grappin sortir de votre capot et l'agripper avec violence pour le rejeter derrière vous. Ojda, quant à lui, n'a pas de grappin mais peut voler au-dessus des concurrents.

UTILISATION DU TURBO

LES BONNES MANIERES

En entrant dans une ligne droite : vous pourrez atteindre ainsi une très bonne vitesse de pointe, que vous pourrez garder assez longtemps.

En sortant d'un virage : vous pourrez doubler un maximum de voitures adverses et prendre le large alors que vos concurrents seront en pleine glissade.

Avant un saut : cela vous permettra de faire un très grand saut et de doubler via les airs un maximum de concurrents !

LES MAUVAISES MANIERES

En entrant dans un virage : vous êtes pratiquement sûr d'être déporté et de finir dans le décor après une glissade mémorable !

Un concurrent devant vous : tel une mouche, vous irez vous emplafonner dans sa lunette arrière et serez très content d'avoir perdu de la vitesse et gâché inutilement un précieux turbo...

LES SAUTS

1

2

Les sauts sont un chapitre essentiel du jeu. Ils vous serviront à bien prendre un virage serré (1), ou à vous sortir rapidement d'un terrain peu sympathique en cas de sortie de route (2). Avec de l'expérience, vous apprendrez que tous les virages peuvent être pris en y entrant avec un petit saut afin d'être bien placé dans la courbe. Vous pourrez aussi vous servir des sauts pour doubler un ennemi ou bien sauter par-dessus des mines, si vos réflexes vous le permettent, bien sûr !

LES FREINAGES

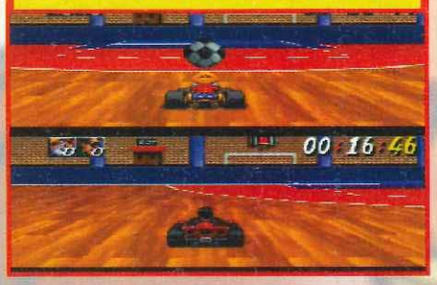
Comme les sauts, ils vous seront d'une grande utilité quand vous rentrerez à toute berzingue dans un virage. Quand vous serez dans une courbe et que votre voiture commencera à se déporter, donnez un petit coup de frein et votre voiture repartira aussi sec dans la bonne direction. C'est aussi facile que ça, mais encore fallait-il le savoir !

STREET RACER

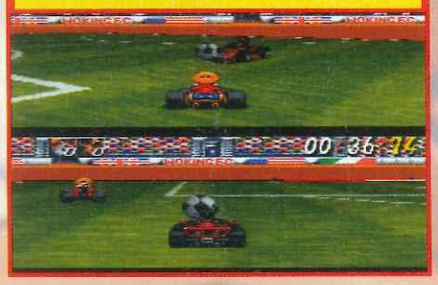
LES DIFFÉRENTS TERRAINS

Il existe trois types de terrain dans le tournoi de Football. Chaque terrain possède une surface différente, qui influera sur les comportements de votre voiture et du ballon.

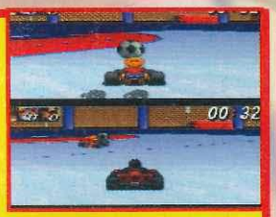
LE TERRAIN EN SALLE : c'est un terrain de basket reconverti en terrain de foot. La balle y rebondit très haut et bouge très rapidement.



LE TERRAIN EXTÉRIEUR : il est constitué d'herbe. La balle y rebondit moyennement haut et va moyennement vite.



LE TERRAIN DE GLACE : c'est un terrain de hockey reconverti en terrain de foot. La balle y rebondit très haut et bouge très vite. Pour corser le tout, les voitures auront beaucoup de mal à évoluer sur cette piste de glace.



DRIBBLES ET TACLES

LES DRIBBLES

Trois types de dribble ont été programmés dans la cartouche pour laisser vos adversaires à l'Ouest ! Le dribble dérapé (1) vous permet, en dérapant à la dernière seconde devant votre ennemi, de passer plusieurs concurrents la balle au pneu. Le dribble sauté (2), comme son nom l'indique, vous permet de passer un adversaire sans vous faire toucher, en sautant par-dessus. Et le dribble projeté (3), en lançant doucement la balle devant vous, vous permettra de faire un grand pont à la plupart de vos adversaires !

LES TACLES

Pour bien tacler un adversaire et récupérer son ballon, il y a là aussi trois types de tacle. Le tacle en utilisant le coup de poing (1), s'il est bien fait, vous permettra de récupérer du premier coup le ballon. Le tacle frontal (2), en rentrant dans votre adversaire, vous permettra de lui faire lâcher prise et de récupérer la balle. Le tacle spécial (3), en utilisant vos pouvoirs spéciaux, mettra l'ennemi dans le coma et laissera le ballon aussi libre que l'air.

LES MEILLEURES VOITURES

Raphaël et Frank pour leurs pouvoirs spéciaux, ainsi que Hodja qui peut voler au-dessus du carnage avant de bien se placer pour tirer.

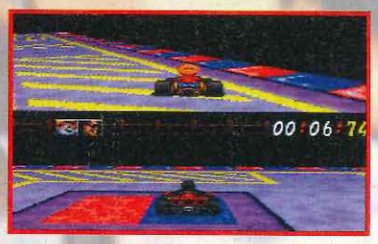
LES

LE TIR NORMAL : il vous suffit de prendre la balle et d'appuyer plus ou moins longtemps sur votre bouton de tir pour que votre balle aille plus ou moins loin.

FOOTBALL • LE FOOTBALL • LE FOOTBALL • LE FOOB

LES DIFFÉRENTS TERRAINS

Trois types de terrain peuvent être choisis dans le mode Rumble. La seule différence qui les distingue, c'est l'épaisseur des barrières vous empêchant de tomber dehors. Ainsi, le terrain facile possède de grosses barrières tandis que le terrain difficile n'en a pas ! À vous de voir si vous vous sentez assez fort pour sortir de votre parc à bébé !...



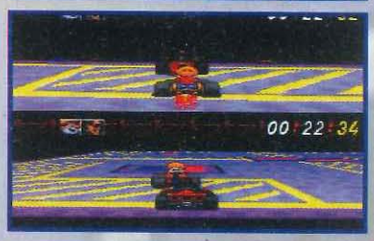
LES MEILLEURES VOITURES

Quatre joueurs sortent du lot dans le mode Rumble. Frank et Raphaël ont des attaques spéciales qui projetteront un maximum d'adversaires hors du ring ; Hodja, quant à lui, peut voler au-dessus des concurrents et Suzulu détient une attaque frontale tout à fait dévastatrice. Pour le reste des joueurs, c'est la boucherie assurée !

LES PARADES ET LES PROJECTIONS

LES PARADES : la parade la plus classique, dans le mode Rumble, consiste à attendre au bord du vide qu'un adversaire essaye de vous foncer dedans, puis à sauter au dernier moment pour que l'ignoble individu se vautre hors du ring à votre place.

LES PROJECTIONS : deux projections sont particulièrement efficaces sur le ring. La première consiste à donner un coup de poing à un concurrent se trouvant au bord du ring pour le jeter dehors, et la deuxième, plus rustique, consiste à foncer plein-pot sur un concurrent pour l'envoyer valser en dehors de la zone de combat. Vous pourrez aussi -mais ça, on ne vous le montre pas- utiliser vos différents pouvoirs spéciaux pour arriver à vos fins !



DIFFÉRENTS TIRS

LE TIR LOBÉ : très pratique quand un grand nombre d'adversaires se trouvent devant vous. Il vous suffira, pour l'exécuter, de sauter et d'appuyer plus ou moins longtemps sur votre bouton de tir.

LE TIR BROSSÉ : avant de tirer normalement, maintenez votre bouton R ou L enfoncé selon que vous vouliez tirer à droite ou à gauche du but. Votre ballon décrira alors une courbe et ira se loger dans le but si, bien sûr, vous avez bien visé !

DOSSIER RÉALISÉ PAR MANU DIT "CLASSE TYPHON, PASCAL DIT "CLASSE U-BOAT" ET DANBOSS DIT "CLASSE SARDINE".

TRICHEZ COMME UN PRO

Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux, alors trichez comme un pro avec le nouveau PRO ACTION REPLAY 2 pour Super NINTENDO - GAME BOY - NINTENDO - MEGADRIVE - GAME GEAR - MASTER SYSTEM et PRO CDX pour MEGA CD**

Le PRO ACTION REPLAY 2 est un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu et qui permet :

- D'utiliser les codes donnés par ASTUCES MANIA pour avoir de l'ENERGIE, des VIES, des ARMES, etc. à L'INFINI.
- De trouver vos propres codes et de les utiliser directement.
- De servir d'Adaptateur Universel et jouer avec TOUS les derniers jeux US et Japonais*
- De bénéficier d'une fonction* qui ralentit les jeux (idéal pour les Shoot'em Up).
- La nouvelle version pour les consoles SEGA est dotée du "Special FX System" qui contient déjà en mémoire des centaines de codes pour divers jeux.

(*) nouvelle version 2.T sur SUPER NINTENDO exclusivement (fonctionne aussi avec SNES et SFC).
(**) Le PRO CDX vous permet de jouer avec les CD japonais et US sur votre MEGA CD français.

36 707 706 : LES NOUVEAUX CODES A.R.

BON DE COMMANDE à retourner à JOYPAD • ACTION REPLAY • 10 rue Thierry Le Luron - 92592 LEVALLOIS Cedex.

Oui ! je veux recevoir :

- ❒ PRO ACTION REPLAY 2 pour Super NINTENDO au prix de 390 F. (+30 F.)*
- ❒ PRO ACTION REPLAY pour GAME BOY au prix de 225 F. (+30 F.)*
- ❒ PRO ACTION REPLAY pour NINTENDO au prix de 270 F. (+30 F.)*
- ❒ PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGADRIVE au prix de 390 F. (+30 F.)*
- ❒ PRO ACTION REPLAY pour GAME GEAR au prix de 275 F. (+30 F.)*
- ❒ PRO ACTION REPLAY pour MASTER SYSTEM au prix de 275 F. (+30 F.)*
- ❒ PRO CDX pour MEGA CD au prix de 379 F. (+30 F.)*

Nom .....Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Cp .....Age.....

Je joins un chèque de .....à l'ordre de **MEGA PRESS**

Délai d'expédition : 3 semaines

(*) 30F. de participation aux frais de port

TRUCS

Vous êtes perdu dans un jeu? Vous n'arrivez pas à passer le Boss de fin du 872ème level? Écrivez-nous, on se fera un plaisir de vous trouver une solution qui sera publiée dans le prochain numéro.

Vous pouvez envoyer vos astuces, trucs et patches à : Astuces Mania, 103 bd MacDonald, 75019 Paris. Vous pouvez aussi envoyer vos codes pour Action Replay! Et si vous êtes publié, vous gagnez un cadeau-surprise!

AFTER BURNER
master system

Aide :

- Pour passer la première forteresse, placez-vous à gauche ou à droite et appuyez sur Pause, hop ! plus de forteresse.
- Au sixième et au douzième tableau, quand vous devez combattre la forteresse, mettez la manette en diagonale haut/droite ou haut/gauche, la forteresse s'en ira et vous changerez de tableau.
- Mettez votre avion dans le coin supérieur gauche ou droit de l'écran et aucun missile ne pourra vous toucher.

ALESTE
megadrive

Round 4

Mode 3-Ways. Là, évitez à tout prix le Vanishing au Level 4. Pour sortir indemne, attaquez par ordre d'entrée les fameuses porteuses de missiles en vous mettant à environ un centimètre sous elles. Ne restez pas souvent au centre à cause des guerriers en armure.

Boss 1

Level 3 ou 4 et le Defensive Detonator. Tournez autour de lui et attention à ses lasers.

Boss 2

Mode Reverse. Si vous avez le Defensive Detonator ou le Blazing Beam au Level 4 plus le maximum de Shurikens, faites des coups pour les canons; quant aux têtes chercheuses, c'est du gâteau. Ce n'est même pas la peine de bouger. Gare à son laser !

Round 5

Mode 3-Ways.

Boss 1

Mode Reverse. Gare au laser mobile. Faites un balayage de droite à gauche. Ensuite, il s'agit de se concentrer uniquement sur les plates-formes équipées de tourelles. A la première tourelle aperçue, collez-là et ainsi de suite. En louper une, ce serait catastrophique !

Généralement en mode 3-ways, une plate-forme exigera le mode Back.

Boss 2

C'est la même technique que pour le Boss 1. Mais attention à sa transformation hideuse ! En bas, suivez-le. Rien à craindre des têtes chercheuses, par contre, gare à ses canons. Accrochez-le et ce sera rapidement sa fin !

Round 6

Si tout va bien, vous devez avoir quatre-vingt trois satellites. Au début, faites attention aux cibles bleues, leurs tirs sont assez intelligents. Tuez-les en vague. Pour le vaisseau, sachez que ses canons, son poste de commande et ses réacteurs sont destructibles. Pour attaquer ce bateau, une offensive en 3-Ways vers la gauche. Le canon détruit, revenez au centre puis partez à droite pour détruire les cibles bleues. Au centre, arrosez le P.C. Allez vers la gauche pour les cibles bleues. En mode Free, mettez-vous sous le réacteur droit.

Boss 2

Dès que vous le verrez surgir, mettez-vous en mode Free. Un satellite se mettra sous lui pour le dégommer tandis que l'autre est sacrifié. Vous, pendant ce temps, tuez les siens.

ARCUS ODYSSEY
megadrive

Codes :

Si vous jouez seul, il faut savoir que c'est le premier code le plus intéressant...

Niveau 2 :
Joueur 1 : GCEEEJABZ4
Joueur 2 : GCUEEJABRO
Niveau 3 :
Joueur 1 : GEE2EJEEKB
Joueur 2 : GDUMEJEGSA
Niveau 4 :
Joueur 1 : WBEEUUIJ10
Joueur 2 : WEUEEUMILB
Niveau 5 :
Joueur 1 : WCEEU2INUI
Joueur 2 : XEUEE2MPMP
Niveau 6 :

Joueur 1 : YDEEU2MQFU
Joueur 2 : XFUEE2OS3X
Niveau 7 :
Joueur 1 : 0DEEU2MX41
Joueur 2 : ZFUEE2OUO4

ARNOLD PALMER'S TOURNAMENT... megadrive

Code :
Voici un code qui vous permettra de terminer premier en mode tournoi, vous finirez à -10 lors de la première épreuve :
AAR1 8qAg CCAA qFyA ICoq DAVB Aglg IAHK G6 + F.
Vous aurez ainsi un nouveau caddie plus expérimenté (trois points de power et trois points de skill au lieu de 1).
Juste une dernière chose... Respectez bien les MAJUSCULES et les minuscules.

ASMIK WORLD game boy

Codes :
Stage 07 : SCARAB
Stage 08 : AXOLOTL
Stage 09 : BLUTEN
Stage 14 : PANGOLIN
Stage 15 : REMORA
Stage 16 : CHIMERA
Stage 17 : DEWLAP
Stage 18 : DEWZAP
Stage 23 : MINORCA
Stage 24 : ELYTRON
Stage 25 : GILA
Stage 26 : KURZER
Stage 32 : HYDRA
Stage 33 : IBEX
Stage 34 : JEDOCH
Dernier niveau : ZAHNBELLA

BAD'N'RAD game boy

NIVEAU 3, les égouts :
Rien de très spécial, attention aux souris sur la plates-formes mouvantes, et aux marins qui vous piquent. Après avoir franchi la sortie d'eau des égouts, il y a des clowns flotteurs. Pour les passer, rien de plus simple, sautez sans vous arrêter même si l'eau vous fait perdre de la vitesse. Après les avoir passés, il y a une vie supplémentaire, pour l'attraper, il suffit de sauter sur la fille qui vous lance des boomerangs. Passez les deux serpents qui sortent de l'eau en sautant instinctivement sur leurs têtes. Voila encore des clowns flotteurs, faites comme précédemment. Après avoir passé les têtes flottantes, il y a deux femmes (l'une à gauche, l'autre à droite), tuez-les ! Vous voici arrivé chez le Boss de fin de niveau. Mettez-vous à l'extrême droite et évitez les poissons. Dès que le Boss sort de l'eau, sautez-lui dessus. La première fois, il sort de droite, la seconde à gauche, etc...

NIVEAU 4 : le chantier :
Pas grand chose à y faire dans ce chantier. Allez tout droit, toujours tout droit, évitez les premières barrières et les souris, passez sous les tuyaux et sautez les flaques, il y a une vie supplémentaire. Quand vous avez passé le second drapeau qui est juste devant une grille verticale, pour la passer, sautez en diagonale. Remettez-vous droit et prenez la vie qui est un peu plus loin. Le boss, c'est l'énorme rouleau compresseur, ne ralentissez jamais, vous pouvez sauter une petite grille mais pas les grandes grilles verticales. Quand vous voyez que le rouleau compresseur disparaît, sautez la dernière grille et sautez quand il y a le vide devant vous.

BASTARD !! super famicom

Coups spéciaux :
Pour les réaliser, il suffit de garder enfoncée la touche R et, ensuite, d'appuyer sur les boutons dans l'ordre donné. Il n'y aura plus qu'à relâcher R et le coup s'exécutera.
- D. SCHNEIDER
Flammes rasant le sol : R, A, B, Y et R.
Multi-boules de feu : R, A, B, X et R.
Missiles à têtes chercheuses : R, A, Y, X, A et R.
D. Schneider s'enflamme : R, A, A et R.
Explosion destructrice : R, A, X, Y, B, A et R.
- GARA
Division en 3 : R, Y, X, A, B et R. Appuyez sur R pour redevenir normal.
Flamme géante d'énergie : R, Y, B, A et R.
Grand Shuriken dans les airs : R, Y, A, X et R.
Grand Shuriken sur le sol : R, Y, A, B et R.
Coup de la mort : R, Y, R, Y, R, Y, R, Y, R et Y.
- ARSHES NEI
Flammes vertes : R, B, X, A, Y et R.
Sphère de protection : R, B, Y, X, A et R.

BATMAN & ROBIN ADVENTURES super nintendo

Correction des codes parus il y a 2 mois en mode Normal :
Niveau 2 : Triangle - Triangle - Triangle - Rond
Rond - Triangle - Rond - Vide
Rond - Carré - Triangle - Vide
Vide - Triangle - Rond - Vide
Niveau 3 : Triangle - Triangle - Rond - Vide
Carré - Carré - Vide - Vide
Rond - Carré - Carré - Carré
Carré - Carré - Vide - Carré
Niveau 4 : Vide - Vide - Carré - Carré
Triangle - Carré - Carré - Carré
Triangle - Vide - Triangle - Vide
Vide - Carré - Carré - Triangle
Niveau 5 : Vide - Vide - Carré - Carré
Triangle - Carré - Rond - Triangle
Vide - Vide - Carré - Carré
Vide - Carré - Carré - Triangle
Niveau 6 : Vide - Triangle - Vide - Vide
Carré - Carré - Triangle - Rond
Carré - Carré - Vide - Vide
Triangle - Triangle - Vide - Carré
Niveau 7 : Carré - Vide - Rond - Rond
Rond - Triangle - Carré - Rond
Carré - Carré - Rond - Carré
Triangle - Carré - Vide - Vide

La réponse aux énigmes posées par «The Riddler» sont dans l'ordre :
2e - C - H.B (Humain Brain)
Niveau 8 : Triangle - Vide - Triangle - Vide
Rond - Triangle - Triangle - Carré
Rond - Rond - Vide - Vide
Vide - Triangle - Rond - Vide

BATMAN RETURNS master system

Choix du niveau :
Sur la page de présentation, où l'on voit le titre du jeu, appuyez sur la diagonale Haut-Gauche et sur les deux boutons. Ainsi, vous aurez accès au menu pour choisir les niveaux.

BATTLE SQUADRON megadrive

4 crédits :
A l'écran des options, choisissez 5 pour nombre de vies, 3 pour nombre de crédits, 8 pour tir maximal des ennemis et 100 pour vitesse de tir. Commencez ensuite une partie à deux et laissez le deuxième joueur se faire toucher. A partir de ce moment-là, vous aurez ainsi quatre crédits au lieu de deux.

BELLE'S QUEST genesis

Choix du niveau :
Au 2e écran titre (photo de Belle), faire : B, Haut, B, B, A, Haut, Droite, A, B, A, Bas, Gauche, A, Bas puis Start pour commencer le jeu. Vous accéderez ainsi à un écran spécial qui permet de choisir tous les niveaux du jeu, même les crédits de fin.

BLACKHAWK
super nintendo

Codes de niveau :
Niveau 1 : FBWC
Niveau 2 : QP7R
Niveau 3 : WJDJ
Niveau 4 : RRYB
Niveau 5 : ZS9P
Niveau 6 : XJSN
Niveau 7 : CGDM
Niveau 8 : TJ1F
Niveau 9 : GSG3
Niveau 10 : Y4DJ
Niveau 11 : BMHS
Niveau 12 : CHKB
Niveau 13 : NLRF
Niveau 14 : J6BZ
Niveau 15 : MJXG
Niveau 16 : K3CH
Niveau 17 : L8VJ
Niveau 18 : PBKT
Niveau 19 : TNLQ
Écran de Fin : FMWY

BOXXLE 2
game boy

Codes de niveaux :
Niveau 2 : BYNS
Niveau 3 : YBZB
Niveau 4 : BYPZ
Niveau 5 : BDYN
Niveau 6 : YZNS
Niveau 7 : BDZB
Niveau 8 : YZPZ
Niveau 9 : ZYYN
Niveau 10 : DBNS
Niveau 11 : ZYZB
Niveau 12 : BBPZ

BRUTAL
mega cd

Jouer avec les Boss :
- Pour jouer avec Karate Croc, appuyez sur : HAUT - BAS - A - B - C - C - B - A - BAS - HAUT à l'écran titre, et ainsi vous pourrez enfin venger vos frères transformés en sacs à main ou autres ceintures.
- Pour jouer avec Dali Llama, appuyez sur : C - A - B - A - GAUCHE - A à l'écran titre. Pour effectuer son attaque «fumante», faire GAUCHE - A + B + C.

BUBBA & STIX
megadrive

Codes de niveau :
Niveau 2 : ?TV9M49R16
Niveau 3 : MF2!?T!P17
Niveau 4 : !X!TWMY?B5
Niveau 5 : R4GB!2VPD?

BUCK ROGERS: COUNTDOWN TO...
megadrive

Suite de la soluce :
Les trois missions qui suivent peuvent être faites dans le désordre, on n'est pas obligé de commencer par Venus Lowlands, ou de finir par Mars High Desert.

VENUS LOWLANDS
Allez au village qui se trouve au nord. En chemin, vous rencontrerez des hommes-lézard. Vous parlerez avec eux et répondrez «ANSWER», puis laissez vos armes en répondant «YES». Il y aura une embuscade des Rams, après le combat, acceptez que Leander se joigne à vous en répondant «YES». Continuez vers le village, au nord, et un Lowlander (homme-lézard) apparaîtra. Il vous demande si vous êtes des Rams, répondez «NO». Continuez vers le nord et entrez dans le village. Allez dans le bâtiment qui se trouve juste à droite. Faites «Steal Keys» avec votre personnage qui est un Rogue. Puis, faites «Leave». Continuez vers le haut. Entrez dans le bâtiment et des Lowlanders vous demanderont qui vous êtes. Répondez «Talk». Ensuite, allez tout en haut à droite, vous rencontrerez près de la palissade une femme qui vous donnera des objets et un code de sécurité (683). Entrez dans la cabane qui se trouve juste en dessous et vous y découvrirez un bébé. Prenez le bébé dans votre équipe. Dirigez-vous vers la gauche pour atteindre la plus grosse hutte (Center Of Government). Vous y trouverez le Medical Supply Kit après avoir utilisé le code et le Keyring (trousseau de clef). Sortez de la hutte et allez en bas à gauche, il y a deux petites huttes. Entrez dans les deux. Ensuite, allez à l'endroit où la femme vous a donné le code. Vous donnerez le Medical Supply Kit aux survivants. Sortez du village et allez sur la gauche. Entrez dans les ruines et prenez l'échelle qui se trouve le plus vers le bas. Allez tout en bas, la porte ne s'ouvre pas sans Security Card. Entrez par la porte qui se trouve à droite, juste à côté, et faites «INTERROGATE». L'officier vous remettra une Security Card. Puis faites, «TIE». Maintenant, vous pouvez passer la porte, suivez le couloir. Allez tout en haut, on vous parlera du Detonator Key Card. Prenez la porte à gauche un peu en dessous, et cherchez la Control Box qui se trouve en haut à gauche. Activez l'auto-destruction en répondant «YES». Allez tout à droite pour trouver l'entrée du tunnel. Ensuite, cherchez l'ascenseur. Allez au niveau 2, «Administrative Office», et entrez dans la salle «Computer Room 1», ainsi vous saurez où se trouve le Doomsday Device pour continuer l'aventure. Dans l'une des salles de cet étage, vous rencontrerez des scientifiques Lowlanders prisonniers qui vous parleront de Landon. Retournez à l'ascenseur et allez au quatrième niveau «Under Construction». Allez directement vers le bas, vous passerez une porte et derrière, vous rencontrerez Landon qui reconnaît le bébé que vous aviez trouvé. Il s'agit de Zane, son fils, qui restera avec lui. Landon vous demande de trouver un Retinal Lockpick. Il faut descendre au niveau 1 «Labs». Suivez les couloirs qui mènent le plus vers le haut puis allez complètement à gauche et vous trouverez le «Labs 2». Vous y trouverez le Retinal Lockpick si vous vous promenez à l'intérieur. Retournez avec l'ascenseur au niveau 4 «Under Construction» et rencontrez Landon. Il vous dira de trouver une porte secrète. Retournez à l'ascenseur mais ne le prenez pas, allez sur la gauche, il y a une porte puis prenez la porte du haut. Vous combattrez des monstres, puis en allant examiner le mur de gauche, vous trouverez la fameuse porte secrète. Retournez voir Landon qui vous demandera de libérer ses camarades. Retournez voir les scientifiques prisonniers, auprès de qui vous aviez fait connaissance du nom de Landon. Donc, retour au niveau 3, puis une fois que vous avez parlé aux scientifiques Lowlanders, remontez au niveau 4 pour discuter avec Landon. Les scientifiques seront libres et Landon vous expliquera que le tunnel pour s'échapper est trop acide pour des humains, il vous faudra donc trouver une autre sortie. Leander vous abandonne préférant rester sur sa planète d'origine avec son peuple. Redescendez au niveau 1 et sortez de la base par la sortie qui se trouve derrière la salle «Main Lab». Une fois à l'extérieur, allez complètement à droite, vous verrez votre vaisseau, rejoignez-le et quittez Venus ! Allez en orbite de la terre et entrez dans Tycho, au restaurant «Chez Luna», vous rencontrerez Wilma qui vous donnera un pistolet et qui vous demandera d'attaquer un robot dans le couloir. Une fois le robot détruit, sortez de la base et en orbite autour de la Terre, entrez sur Salvation. Allez voir votre chef qui vous

permettra de vous entraîner en ressortant, votre vaisseau sera entièrement réparé et gratuitement si vous le désirez. À suivre...

BULLS VS BLAZERS — megadrive

Voici quelques codes :

Match 1 - Celtics contre Bulls : NNLBBCBV
Match 2 - Celtics contre Bulls : NNLBBBVN
Match 3 - Celtics contre Bulls : NNLBBCVV
Match 4 - Celtics contre Bulls : NNQBBBBL
Match 1 - Celtics contre Heat : NNQBBGBS
Match 2 - Celtics contre Heat : NNQBBDBF
Match 3 - Celtics contre Heat : NNQCBDBS
Match 4 - Celtics contre Heat : NNQCBJBZ
Match 5 - Celtics contre Heat : NNNCBBC7
Match 1 - Celtics contre Pistons : NNNCBVC4
Match 2 - Celtics contre Pistons : NNNCBLCV
Match 3 - Celtics contre Pistons : NNNCB2C#
Match 4 - Celtics contre Pistons : NNSCBBC0
Match 1 - Celtics contre Suns : NNSCDBCJ
Match 2 - Celtics contre Suns : NNSCCBB1
Match 3 - Celtics contre Suns : NNSWCBB0
Match 4 - Celtics contre Suns : NNSWFBBK
Match 5 - Celtics contre Suns : NNMWBBBL
Match 1 - Bulls contre Cavs : 5X2BBCBJ
Match 2 - Bulls contre Cavs : 5X2BLCBJ
Match 3 - Bulls contre Cavs : 5X2BLBVF
Match 4 - Bulls contre Cavs : 5X2BLCVJ
Match 5 - Bulls contre Cavs : 5X2BGCVK
Match 6 - Bulls contre Cavs : 5X6BGBBF
Match 1 - Bulls contre Knicks : 5X6BGGBD
Match 2 - Bulls contre Knicks : 5X6BGDBB
Match 3 - Bulls contre Knicks : 5X6CGDBD
Match 5 - Bulls contre Knicks : 5X6CGJBJ
Match 6 - Bulls contre Knicks : 5X4CGBBC
Match 1 - Bulls contre Pistons : 5X4CGVBM
Match 2 - Bulls contre Pistons : 5X4CGLBP
Match 3 - Bulls contre Pistons : 5X4CG2BN
Match 4 - Bulls contre Pistons : 5X8CGBBN
Match 1 - Bulls contre Jazz : 5X8CJBBT
Match 2 - Bulls contre Jazz : 5X8CHBBG
Match 3 - Bulls contre Jazz : 5X8CKBBF
Match 4 - Bulls contre Jazz : 5X3CGBBF

BURAI FIGHTER DELUXE — game boy

100 Vies :
HGDM

CAT TRAP — game boy

Sauter les niveaux :
Faire Start, Select, A et B pendant une partie et vous arriverez à la fin du niveau en cours.

CENTURION DEFENDER OF ROME — megadrive

Courses de chars :
À chaque fois que vous perdez une course, votre cote augmente, elle passe de 1 contre 1 à 5 contre 1. Quand vous gagnez une course, elle redescend de un point. Pour gagner beaucoup de talents, il suffit sur des courses où vous êtes coté à 1 contre 1, 2 contre 1, 3 contre 1, 4 contre 1 de miser le minimum et de perdre la course (en explosant votre char par exemple) de manière à faire monter votre cote jusqu'à 5 contre 1. Puis de gagner la course où vous avez cette cote en ayant misé le maximum. En misant 100 talents, cela vous en rapportera 500. Il suffit de faire cela tous les deux tours de jeu (Une course perdue = 5 contre 1 - une course gagnée = 4 contre 1).

CHAVEZ — super nes

Champion :
Commencez par choisir votre boxeur et votre adversaire. Gagnez le combat et quand l'arbitre vous lève le bras en signe de victoire, maintenez enfoncés Y + B + X + A + L + R + SELECT et appuyez sur START. Vous aurez votre photo dans le journal local.

CRACK DOWN — megadrive

Invincible :
Pour passer sans encombres les arcs électriques, il suffit d'utiliser une super-bombe. En effet, celle-ci vous rendra invincible pendant quelques secondes qui vous permettront de passer les arcs sans vous faire tuer.

CRUDE BUSTER — megadrive

Voici le moyen d'éliminer tous les Boss :
Niveau 1 :
Lorsque le Boss «Heavy Snake» apparaît, détruisez le rocker où il est positionné et donnez-lui des coups en évitant son serpent.
Niveau 2 :
Sachez qu'il faut soulever le «Flying Bike» (l'espèce de gros engin qui transporte les ennemis) afin de le jeter par terre. Ou sinon, il continuera de réapparaître en livrant de vilains punks.
Lorsque «Armour Dillo» apparaît, montez sur un rocher et attendez qu'il se stabilise (il doit souffler), alors, descendez très vite et donnez-lui des coups de poings ou jetez-le par terre.
Le Boss «Master Reaper» vient vers vous en vous tirant dessus. Montez sur la plate-forme, attendez qu'il monte à son tour, puis, redescendez très vite. Sautez légèrement, attrapez-le et jetez-le par terre. Faites ceci jusqu'à ce qu'il meure.
Niveau 3 :
Le Boss «Rhino Man» : dès qu'il apparaît sur son perchoir (son vaisseau), attrapez-le en sautant et jetez-le par terre. Puis chaque fois qu'il fonce sur vous, donnez-lui des coups de pied et des coups de poing. Faites attention, ne vous approchez pas trop près de lui, un coup de corne et il vous envoie au ciel, la chute risquerait de vous être fatale...
Niveau 4 :
Il ne faut surtout pas sauter devant «Tiny Leo», il risquerait de vous écraser par terre (un peu comme au catch mais en plus violent). Le moyen le plus sûr est de le frapper chaque fois qu'il s'approche de vous pour vous éclater la tête.

DARIUS 2 — megadrive

Choix de la zone :
Faire C, A, C, B, C, A, B, A, B, C et A pendant l'écran de présentation.

DARWIN 4081 — megadrive

Sound Test :
À la page de sélection, appuyez sur A, B, C, et Start, et vous aurez un sound test plus puissant.

DENIS LA MALICE — super nintendo

Sauter un niveau :
Allez à l'écran du Music Test et écoutez les sons suivants :
1 - 9 - 8 - 7 - 1 - 9 - 9 - 3
Maintenant pendant le jeu, appuyez sur SELECT et le niveau sera entièrement terminé !

DJ BOY
megadrive

-Démo :
Après avoir joué, vous pouvez retrouver certaines de vos actions dans la démo.
-Objets bonus :
Au niveau 3, tapez dans le 3ème tonneau et vous découvrirez plein de pièces et de bonus.

DOUBLE DRAGON
game boy

Obobo :
- Pour tuer le gros boss, allez de bas en haut tout en gardant vos distances. Lorsqu'il s'arrête, allez soit en haut, soit en bas et mettez-vous sur sa trajectoire, puis donnez-lui des coups de poings jusqu'à ce qu'il tombe. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il en crève.

Vies :
- Pour avoir des vies en plus : si vous voyez des femmes, donnez-leur deux coups de poing et un coup de pied ; vous aurez alors gagné une vie.

DOUBLE DRAGON 5
megadrive

Jouer avec les Boss :
A l'écran titre, où on vous propose plusieurs modes de jeu, appuyez avec la manette 1 sur : C - DROITE - A - B - A - (B - A)- B - B - GAUCHE
Le rire de Shadow va résonner, indiquant que le tips a bien fonctionné, vous permettant ainsi de jouer avec en plus Dominique et Shadow.

DRAGONBALL Z: APPEL DU DESTIN
megadrive

Voici les parades :
Faire ricocher l'attaque sur soi : Haut/Droite, Bas/Gauche et A.
Disparaître dans les airs : Haut, Bas, Bas/Droite, Droite et A.
Arrêter l'attaque (seulement pour C-18) : Gauche, Droite et A.
Renvoyer l'attaque : Bas, Bas/Gauche, Gauche, Droite et A.

DRAGON'S CRYSTAL
game gear

Speed :
- Pour vous déplacer deux fois plus vite, tapez Start durant la partie.
- Pour attirer les bestioles, sauf les Metal Orbes, il vous suffit d'appuyer sur le bouton 2 et ils viendront vers vous, à condition que vous ne leur tourniez pas le dos et que vous soyez assez près. Ceci vous permettra de tendre des embuscades et de pouvoir les affronter un par un, lorsqu'ils sont nombreux. Cependant, votre taux de nourriture baissera de un ou deux points à chaque fois.
- Si votre niveau de vie est au plus bas, bougez et tournez dans tous les sens jusqu'à ce que votre niveau de vie soit revenu au maximum.

DUCK HUNT
nes

Coin-Coin :
- Quand vous jouerez à ce jeu, réglez la luminosité de votre moniteur jusqu'à ce que vous puissiez toucher votre cible sans la viser. Après ce réglage, aucune cible ne vous échappera.
- Dans le tir à un canard, vous pouvez bouger vous-même la proie en vous servant de la première commande.

DUNE 2: BATTLE FOR ARRAKIS
megadrive

Voici tous les codes...
MAISON DES ORDOS
Mission 2 : DOMINATION
Mission 3 : SPICESABRE
Mission 4 : ARRAKISSUN
Mission 5 : COLDHUNTER
Mission 6 : WILYMENTAT
Mission 7 : SLYMELANIE
Mission 8 : STEALTHWAR
Mission 9 : POWERCRUSH
MAISON DES ATREIDES
Mission 2 : DIPLOMATIC
Mission 3 : SPICEDANCE
Mission 4 : ETERNALSUN
Mission 5 : DEFTHUNDER
Mission 6 : FAIRMENTAT
Mission 7 : ASHLIKENNY
Mission 8 : SONICBLAST
Mission 9 : DUNERUNNER
MAISON DES HARKONNENS
Mission 2 : DEMOLITION
Mission 3 : SPICESATYR
Mission 4 : BURNINGSUN
Mission 5 : DARKHUNTER
Mission 6 : EVILMENTAT
Mission 7 : ITSJOEBWAN
Mission 8 : DEVASTATOR
Mission 9 : DEATHRULER

E.A. HOCKEY
megadrive

Voici quelques codes :
Quart de finale, Canada contre France : HL44P98GGHZWRYMZ
Demi-finale, Canada contre U.S.A. : BV9GJ0ZBRTTXCFVN
Finale, Canada contre Suede : G8PRL1ZD0PV0PFT4

ECCO 2
megadrive

Codes de niveau en EASY :
Crystal Springs : SLMULAFB
Fault Zone : UQXCPJZA
Two Tides : WDFFOBZA
Sky Way : MIVQFWCB
Sky Tides : IIUMGWCB
Tube of Medusa : GJINBMYA
Sky Lands : KVNDXECB
Fin to Feather : AGNHNCXA
Eagle's Bay : SBRXFSCB
Asterite's Cave : YESTYFXA
Four Islands : ORKUJEDB
Sea of Darkness : SXUXQOXA
Vents of Medusa : KBVKOTYA
Gateway : EYLHTUEB
Moray Abyss : QSZEGEXA
The Eye : YCPSNDQE
Big Water : GXZKGYFA
Deep Ridge : GYPXYCOD
The Hungry Ones : QOPCRHJE
Secret Cave : QUSKYTOE
Lunar Bay : UYPGYTOE
Black Clouds : WPFVOBOE
Gravitor Box : YMABIUME
Globe Holder : AESZKNME
Vortex Queen : WQPCLPDA
Home Bay : ADFSXKJA
Epilogue : GGQEFDEA
Fish City : OKEUBZEA
City of Forever : YTFOWPKA
Code Secret : IFKBTJDA

ELEMENTAL MASTER
megadrive

Magique !!
Allez à l'écran d'options en faisant A, B, C et Start en même temps, et sélectionnez le mode training, vous posséderez toutes les magies.

ETERNAL CHAMPIONS
megadrive

Super combinaisons :
- 80 % de dégâts : avec Trident : lancer un éclair (1/2 secondes Arrière, Avant + Z), se rapprocher de l'adversaire et utiliser le Trident tournoyant (X + Y + Z), attendre d'avoir suffisamment de force et réutiliser le Trident (X + Y + Z). Terminer le mouvement par une projection (Avant + Z). Si l'adversaire tient encore debout, ce n'est plus pour longtemps !
- 50 % de dégâts : avec Larsen : sauter sur l'adversaire et donner un coup de pied (Haut-droite et B vers la fin du saut), continuer avec coup de pied bas (Bas et B) et immédiatement un coup de poing «lancer de marteau» (X + Y + Z), puis lancer un Sai (Arrière pendant 1/2 secondes, Avant + Y).

F1 CIRCUS
megadrive

Qualif :
Durant les entraînements, il est facile de se qualifier pour le circuit suivant : il suffit d'enclencher la marche arrière et donc de tourner dans le mauvais

sens jusqu'à la qualification. Après avoir choisi l'option «World Championship» et inscrit votre nom, appuyez sur HAUT-GAUCHE, B et START. Ouvrez grand les yeux, voici la fin du jeu...

F1 CIRCUS 2
super famicom

Couleurs :
En mode «Spot Entry» ou «Championship», après avoir choisi l'écurie, le pilote et le ou les circuits, vous avez à l'écran une digitalisation de spectateurs. Appuyez donc sur «Select» et une digitalisation bien plus sympa apparaîtra. La couleur est différente en fonction de l'écurie choisie.

FANTASY ZONE
game gear

Shopping :
Dans les trente premières secondes du premier tableau, les hamburgers détruits vous apportent 1000 pièces d'or. Après avoir récupéré au moins 2000 points, une boutique apparaît. Ce que vous devez faire, c'est récupérer autant de burgers que possible pendant ces trente premières secondes, puis les amener au magasin.

FATAL FURY SPECIAL
super famicom

Ryo :
Jouer avec Ryo est désormais possible : au logo Takara, faire un 1/4 de tour vers l'avant, 1/2 tour vers l'arrière et X et Xtart en même temps avec la manette 1.

Slow Motion :
A l'écran titre, faites BAS - DROITE - BAS - DROITE - DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - BAS - GAUCHE - X. Commencez un match et effectuez une projection. Au match suivant vous pourrez jouer en mode ralenti.

FAXANADU
nes

Le Million !
Au début du jeu, allez voir le roi afin qu'il vous donne 1500 pièces d'or. Claquez-les rapidement et entièrement (votre fortune doit absolument être nulle), puis retournez voir le roi : il vous offrira 1500 pièces supplémentaires. Vous pourrez en outre jouer à une version NES du passionnant jeu télévisé "Millionnaire" si vous pénétrez dans la chambre royale en gueulant "le million ! le million !".

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
megadrive

Codes :
Finale Hollande vs Danemark : C9*BY4600V
Finale Hollande vs Uruguay : 1J8BY8DW
Finale Brésil vs Ecosse : GP5WH461GW
Finale Brésil vs Argentine : W45WH9J*
Finale Argentine vs Espagne : HYRBC4YSG4
Finale Argentine vs Allemagne : Z2NWC7PP
Finale Italie vs Pays de Galles : 0WKW38CM
Finale Allemagne vs Israel : 0BVWW9PS
Finale EA vs Allemagne : 0RYCW7PV

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
super nintendo

Codes pour le mode «Play Off» :
Quart de finale - Grece contre Allemagne : 2Y0BRP6WF
Demi-finale - Grece contre Irlande : 2Y0BR022F
Finale - Grece contre Russie : 2Y0BR6179
Quart de finale - Italie contre Japon : ZYVWSXPWK
Demi-finale - Italie contre Ecosse : ZYVWS5P4K
Finale - Italie contre Cameroun : ZYVWS9P83
Quart de finale - Japon contre Ecosse : WQPBTG61Q
Demi-finale - Japon contre Suede : WQPBTY2+Q
Finale - Japon contre Bresil : WQPBT81M1
Quart de finale - Mexique contre Maroc : XVHBVXPZ3
Demi-finale - Mexique contre France : XVHBV5D73
Finale - Mexique contre Bulgarie : XVHBV9P+K
Quart de finale - Maroc contre Roumanie : 2HYWWP61Z
Demi-finale - Maroc contre Pays Bas : 2HYWW027Z
Finale - Maroc contre France : 2HYWW61B5
Quart de finale - Netherlands contre Russie : W9XWXNDT3
Demi-finale - Netherlands contre Allemagne : W9XWX3JBK
Finale - Netherlands contre Irlande : W9XWX7JG3
Quart de finale - Nigeria contre Japon : YW7WYT6QF
Demi-finale - Nigeria contre Russie : YW7WYY6VZ
Finale - Nigeria contre Irlande : YW7WY854S
Quart de finale - Norvege contre Russie : X26BZFPH+
Demi-finale - Norvege contre Grece : X26BZ5J3V
Finale - Norvege contre Corée du sud : X26BZ9J7+
Quart de finale - République d'Irlande contre Arabie Saoudite : W#2W0XPKV
Demi-finale - République d'Irlande contre Japon : W#2W05PVV
Finale - République d'Irlande contre Bolivie : W#2W09PZ+

FIFA SOCCER 95
megadrive

Super codes :
Manips à effectuer dans le menu «Option» :
- Super Puissance : augmente de 25 % la puissance de tir : B - A - 8 fois B
- Murs Transparents : version foot en salle : C - C - C - B - A - A - A - B
- Balle Folle : trajectoires bizarres : C - A - B - C - C - B - A - C
- Balle Brossée : super brossés : B - A - C - B - C - C
- Super Gardiens : Barthez est parmi nous : 5 fois A - 5 fois B
- Equipe Idéale : super équipe : A - A - B - B - C - C - A - A
- Super Attaque : mieux que le Barça : 5 fois A - B - C
- Super Défense : mieux que Milan : 5 fois B - C - B
- Tirs Pénalty : A - B - A - C - A - B

Allez à l'écran «CONTROL» et appuyez sur A pour faire apparaître le menu «CHEATS». Tous les Cheats sont sur Arrêt, positionnez-les sur Marche si vous voulez qu'ils fonctionnent. L'équipe Locale correspond à celle dirigée par le joueur 1, les Visiteurs par le joueur 2 ou l'ordinateur.

FINAL FANTASY 2
super nes

Super Epée :
Pour avoir l'épée la plus puissante du jeu, l'épée Cristal, juste avant les 4 grottes (dont une pour sauver son jeu), vous remarquerez un morceau de terre dépasser vers la gauche. Franchissez-le comme un pont, vous gagnerez alors beaucoup d'objets dont cette fameuse épée, qui sera quand même protégée par un démon.

FINAL FANTASY LEGEND 2
game boy

Suite de la soluce :
World 4 : Apollo's World
Vous n'avez qu'à traverser trois souterrains. Allez au sud, vous trouverez un village entouré d'eau. À partir de celui-ci, marchez sur l'avancée de terre et vous arriverez dans le royaume sous-marin. Entrez dans le volcan, récupérez la MAGI, retournez au village. A partir de celui-ci, allez vers le nord

et vous en trouverez un autre, ainsi qu'une grotte n'abritant qu'un coffre aux trésors. Sa véritable entrée se situe beaucoup plus au nord. Récupérez la MAGI et trouvez la troisième grotte. Elle est à l'est du village, prenez la MAGI.
World 5 : Guardian's World
Ce monde se limite à un village. Allez au bar, écoutez le «Héroic Tune» au Jukebox, prenez le passage secret. Parlez au garde qui vous a emprisonné puis fouillez de fond en comble le repaire secret. Une fois que les monstres l'ont envahi, sortez-en. Tuez le commando qui vous barre la route.
World 6 : Monster's World
C'est super simple ! Allez voir le monstre et tuez-le !
World 7 : Venus World
Ça se corse ! Allez dans la ville futuriste. Entrez dans le temple. A peine entré, allez vers l'est, vous trouverez un passage, puis des escaliers. Parlez à Venus. Sortez du temple, parlez à la fille qui se nomme «Flora» à sa gauche puis sortez de la ville, allez dans la forêt. Essayez de longer les murailles de la ville le plus possible vers l'ouest puis vers le nord, puis vers l'est, vous trouverez une grotte, fouillez-là. Prenez les MAGI et sortez. Vous vous retrouverez dans le temple. Sortez-en, parlez à Flora. Un volcan apparaîtra. Sortez de la ville, rentrez dans le volcan. Récupérez la MAGI. Revenez dans la ville. Achetez un maximum de grenades, puis allez au temple. Assistez à la cérémonie de mariage. Parlez à Leon et réglez le compte de Venus. À suivre...

FLINK
mega cd/megadrive

Cheat Mode :
Commencez normalement le jeu et mettez en Pause en appuyant sur BAS + START. Une fois le Menu Option apparu, maintenez START enfoncé et appuyez successivement sur : 3 fois DROITE - 3 fois GAUCHE - 2 fois DROITE - 2 fois GAUCHE - DROITE - GAUCHE. La manipulation terminée, un menu spécial va se dévoiler en bas de l'écran ; permettant de terminer un niveau en cours, de choisir et de créer n'importe quelle magie et aussi de reprendre de l'énergie mystique.

GENERATION LOST
megadrive

Codes :
Temple : AGES
Générateur : DUTY
Complexe : WARM
Fin : HOPE

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING
super nintendo

Voici les techniques à employer pour battre tous les boxeurs... 2e partie :
- Crane «Beautiful» Bobby :
Faites le super punch après celui de Crane.
- Eddy «The Pirate» Preston :
Pour avoir un super punch, après les quatre crochets, faites quatre coups de suite. Ensuite, utilisez le super punch après le premier qu'il vous enverra.
- Miguel «Crazy» Valdez :
Pour avoir un super punch, frappez deux fois au deuxième coup et au quatrième coup vers la gauche. Utilisez le super punch pendant son attaque.
- Tommy «Irish» Morton :
Après ses deux super punchs, c'est-à-dire au milieu de son attaque, faites le super punch.
- Tyrone «Madman» Moseley :
Après ses deux crochets et avant son super punch, faites votre super punch.
- Larry «The Surgeon» Scott :
Après ses quatre super punchs, faites votre super punch et donnez 7 coups de poings.
- Ray «The Iceman» Armstrong :
Frappez dessus tout simplement !
- Richie «Mohank» Morris :
Au premier et au 3e round, frappez deux fois à l'avant-dernier coup et il grognera. Utilisez le super punch après son premier crochet.

GLOBAL GLADIATORS: MICK & MACK
game gear

Choix du niveau :
A l'écran d'options, placer la flèche sur la 2eme Option et faire : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite. Vous pouvez maintenant choisir votre niveau.

HYPERDUNK
megadrive

Codes des Play-Off avec Minnesota :
VS San Antonio : 2e match : 6X1XYNGO
VS San Antonio : 3e match : 76ZF25WT
VS San Antonio : 4e match : 24F89JVZ
VS New York : 2e match : S5CZ02S2
VS New York : 4e match : J536SVJV
VS Charlotte : 2e match : 497B8GNG
VS Charlotte : 3e match : 7RZFR1WT
VS Charlotte : 4e match : QYKX2OZJ

HYPER LODE RUNNER
game boy

Choix du niveau :
Entrez le code QM-0388 et démarrez le jeu. Vous pourrez alors accéder à tous les niveaux.

HYPER V-BALL
super nintendo

Voici toutes les finales en mode «Mens League»...
Algérie contre Italie : FPSC
Chine contre Italie : FRZX
Brésil contre Italie : FXRN
Espagne contre Italie : FVJS
Hollande contre Italie : FZZJ
Japon contre Italie : GDJD
États-unis contre Italie : GJYT
France contre Italie : GGQY
Grande Bretagne contre Italie : GMHP
Allemagne contre Italie : GPQK
Italie contre Allemagne : GRYF

IKARI WARRIORS
nes

Choix du niveau :
Pour choisir où la partie débutera, il faut, quand l'écran de départ est affiché, composer la séquence suivante (attention, vous n'aurez que 15 secondes) : Haut - Bas - A - A - B - Gauche - Droite - A - B - Haut - A - Bas - Droite - Droite - Gauche - B - Haut - Gauche - A - Droite - B - Gauche - Droite - A - Gauche - Haut - A - Bas - A - Droite - Gauche - B et Start. Si vous réussissez la séquence en 15 secondes, vous pourrez sélectionner à l'aide du bouton A les différents stades possibles pour débuter la partie.

IMMORTAL (THE)
megadrive

2e partie de la soluce :
Niveau 4 :
Aller voir le bonhomme pour qu'il vous donne le tapis volant (Carpet) et l'utiliser dans la salle remplie de vers géants et de lance-flammes. Ramasser l'anneau d'Ana. Donner son anneau à Ana, elle vous donnera en échange l'anneau «Gift». Dans la dernière salle, tourner dans le sens des aiguilles d'une montre plusieurs fois autour du pentacle.
Niveau 5 :

Prendre l'œuf. Acheter la potion chez le vendeur. L'utiliser devant le trou de souris pour pouvoir passer dans la salle suivante. Prendre tous les objets du coffre. Boire l'eau. Tuer les oiseaux avec le «Fireball» pour récupérer une clef. Utiliser le détecteur (Sensor) pour pouvoir passer la salle remplie de vers géants. Une fois cette salle passée, mettre l'appât (Bait) au centre du pentacle pour que l'oiseau fasse contrepoids.
Niveau 6 :
Mettre l'Alcohol sur le coffre pour pouvoir prendre le sort «Levitate». Utiliser le sort «Levitate» pour pouvoir passer le couloir rempli de toiles d'araignées.

INDIANA JONES GREATEST...
super nintendo

Codes en Mode Normal :
Delta - Psi - Delta - Epsilon
Epsilon - Delta - Epsilon - Psi
Epsilon - Omega - Psi - Psi
Epsilon - Psi - Psi - Alpha
Epsilon - Alpha - Delta - Omega
Epsilon - Psi - Omega - Alpha
Alpha - Delta - Psi - Epsilon
Alpha - Psi - Delta - Omega
Alpha - Delta - Delta - Epsilon
Alpha - Psi - Alpha - Epsilon

J LEAGUE SOCCER
super famicom

Plus de fautes :
A l'écran menu, faire : L, L, L, R, L, L, R, L, R.
Jeu en Anglais :
Toujours à l'écran menu, faire : 14 fois L, R, 26 fois L et R.
Mi-temps plus longue :
Encore à l'écran menu, faire : L, R, L, L, R, L, L, L et R.

JACKIE CHAN ACTION KUNG FU
nes

Stage select :
HAUT - HAUT - BAS - BAS - HAUT - BAS - B - A - START (manette 1) + B (manette 2) en même temps.
99 Continues :
HAUT - HAUT - BAS - BAS - HAUT - BAS - B - A - START (manette 2) + B (manette 2) en même temps.

JAMES BUSTER DOUGLAS...
megadrive

K.O :
Pour vaincre Iron Head au match final, il vous suffit de faire une pause pendant environ trois secondes, puis de lui envoyer exactement trois gauches, et il sera K.O. et il ne pourra plus se lever.

JIMMY CONNORS
super nintendo

Voici quelques codes en contrôle partiel pour le mode «Amateur»...
Melbourne
BWBG ++++ +++G
+M+G +4++ +++M
++++ +G++ +3DT
Milan
CHCS TN+M TG+G
+M+B +9TM +H+S
+L+M +G+H +KNK
Nairobi
C7BX TN+K TJ+Q
+M+S +9TF +K+M
+G+H +P+H ++VX
Key Biscaine
DFDJ VN+Z +X+2
+M+S +KBQ +P+V
+R+P +P+R +306
Singapour
F3DV BX+Z +X+7
+3+S +QVV +1+V
+X+Z +V+T +KV4
Open De Paris
GMG1 BX+Q BX+B
VFBS +WVV TCBV
+X+4 +V+T +KPZ
Wimbledon
H7H6 B3T4 BX+5
VFB5 T9V1 TJBV
+X+4 +V+7 +3G+
Acapulco
JTJG WBV4 V9+0
VLB4 T9B8 TJBZ
+7+4 +3+3 +TTS
Tournoi d'Amérique
J52C WBV4 V9TB
WXB0 +9B8 TJB1
+3+4 +5+3 +3DL
Vacances d'été
LR31 WHVD WQBR
C+CF BNCQ BMBC
VQ+K VBV9 +T70
Frankfort
N359 XXVS W9BR
CZC3 VZCC CZBZ
VLB7 VLVP B+KS
Brisbanne
KR3J WBV4 BHVB
W8B0 TDWG VJB8
+8+D B0+7 +K00
Buenos Aires
M336 CRVS C4BR
CKCR BNW2 BRBN
VFBW VFVF BK5P

JURASSIC PARK
master system

Aide :
Pour finir le jeu en beauté, il faut prendre dans l'ordre les niveaux suivants : Brachiosaure, Tricératops, Vélociraptor et Ptéranodon. Au début du niveau Ptéranodon, montez jusqu'à la deuxième plate-forme qui se déplace de chaque coté du précipice et montez dessus. Arrivé en face, il faut courir jusqu'à la porte et entrez si vous ne voulez pas vous faire écraser par le rocher. Ensuite, montez les escaliers et vous verrez des pics. Sautez et accrochez-vous au plafond. Avancez jusqu'à la vie et prenez-la. Pour sortir, sautez par dessus les blocs qui sont tombés et avancez. Descendez les escaliers et encore plus bas, vous vous trouverez devant un lac. Accrochez-vous encore au plafond et avancez jusque sur la trousse à pharmacie, prenez-la et jetez-vous dans l'eau. Recommencez l'opération jusqu'à ce que vous ayez neuf trousses à pharmacie. Une fois ce niveau terminé, allez au niveau du T-Rex et essayez de perdre le moins de vies possibles. Ainsi quand vous arriverez au T-Rex à chaque fois que vous le toucherez et qu'il vous restera un point de vie, appuyez sur la pause et prenez une trousse à pharmacie. Comme cela, vous pourrez éliminer le T-Rex sans trop de problème.

JOE MONTANA 93
megadrive

Voici les codes pour les finales des 28 équipes du jeu...
CONFERENCE NATIONALE
Buccaneers : 58YY???KCK
Cardinals : 00YY???KCK
Cowboys : HNYY???KCK
Eagles : Z6ZY6??KCK
Falcons : BBYY???KCK
Lions : KLYY???KCK
Packers : LSYY???KCK
Rams : RSYY???KCK
Redskins : 64YY???KCK
Saints : VVYY???KCK
Vikings : TRYY???KCK
49ers : 46YY???KCK
Bears : DDYY???KCK
Giants : XXYY???KCK

KABLOOEY
super nes

Suite des codes :
Level 66 : SWBN
Level 67 : STBR
Level 68 : SPLP
Level 69 : LPVG
Level 70 : SPVP
Level 71 : RPSF
Level 72 : RPPF
Level 73 : RFST
Level 74 : RPPT
Level 75 : RFST
Level 76 : RFBD
Level 77 : TBPF
Level 78 : RBJN
Level 79 : NPTF
Level 80 : NFST
Level 81 : VBSF
Level 82 : NBMF
Level 83 : NBJL
Level 84 : MJND
Level 85 : PJLL
Level 86 : MBJL
Level 87 : LJLY
Level 88 : LFNS
Level 89 : SPQT
Level 90 : LBRK
Level 91 : KNQB
Level 92 : KNFF
Level 93 : PBLM
Level 94 : KBNG
Level 95 : KBND
Level 96 : KBLT
Level 97 : LQCK
Level 98 : JVNF

Level 99 : JFBN
Level 100 : JBZZ
Level 101 : SBFG
Level 102 : JTGM
Level 103 : JSLG
Level 104 : HQST
Level 105 : WQRM
Level 106 : HQLD
Level 107 : HJLL
Level 108 : HGRB
Level 109 : NQSF
Level 110 : HFLP
Level 111 : GVST
Level 112 : GQWN
Level 113 : FYGS
Level 114 : GLQW
Level 115 : GJFT
Level 116 : FWSG
Level 117 : HBJR
Level 118 : FJVF
Level 119 : FBCG
Level 120 : GXJT
Level 121 : SKGN
Level 122 : GBSG
Level 123 : DQXR
Level 124 : CRZB
Level 125 : MYTH
Level 126 : CXPY
Level 127 : MBKV
Level 128 : BVTP
Level 129 : FNDS
Level 130 : DFMQ

KEIO'S FLYING SQUADRON
mega cd

Jeu caché :
Aller dans le menu d'options principales et faire : DROITE - HAUT - BAS - HAUT - BAS - HAUT - DROITE - BAS - GAUCHE - HAUT ET START.

KRUSTY'S FUN HOUSE
nes

Codes de niveau :
Niveau 2 : HERSCHEL
Niveau 3 : SLUGFEST
Niveau 4 : BOUVIERS
Niveau 5 : MENDOZA

LAGOON
super nes

Soluce : 2e partie :
Retournez à Denegul, donnez le Thor Pendant à Thor, il vous donnera en échange le Powerful Mirror. Utilisez-le dans le désert des nains, tout en haut à droite, là où il y a deux pierres. Allez dans la Silent's Cave. Prenez la Moon Stone, allez à Denegul chercher le Eering Pot du vieillard. Utilisez-le dans la coulée de lave. Tuez le Boss. Allez au château de Siegfried (Siegfried Castle). Cherchez Mint dans la porte E. Allez à Poper dans l'église pour donner Mint au curé. Allez à la porte en haut à droite, parlez avec les personnages de 1 à 8. Allez dans le château, utilisez la Dumas Key pour ouvrir la porte du monstre. Allez à la porte F. Allez à Lilaty. Cherchez le Truth Fire, le Fur Mantle et la Angell Bell. Donnez le Fur Mantle au villageois qui est à l'entrée du village. Allez dans la Ice Cave avec le Fur Mantle. Utilisez la Angell Bell dans Nimph Spring. Allez au château de Lagoon (Lagoon Castle). Utilisez la Moon Stone à l'entrée du village. Allez à Silent Tenace, utilisez la Moon Stone sur le reflet de lumière, vous aurez une nouvelle épée, la Moon Blade. Cherchez la statue et allez chez le roi (KING). Délivrez Félicia avec la statue, entrez dans le miroir et allez tuer le Boss. Allez dans la grotte et tuez tous les Boss qui s'y trouvent. Il y en a six en tout ! N'oubliez pas en chemin, bien entendu, de récupérer les différents objets, armures, armes et aussi de tuer beaucoup de monstres pour que votre personnage gagne en puissance. À suivre...

LANDSTALKER
megadrive

Soluce : 3e partie :
CINQUIÈME 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 puits, vous trouverez un coffre invisible. Derrière la hutte à la sortie du cinquième village, il y a un coffre qui 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 par 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.
SIXIÈME 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, à gauche vous apercevrez en escaladant une espèce de petite montagne le prince et ses amis pénétrer dans un temple gris sur une île. A 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, reparlez 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 accéderez à un passage qui vous mène à une caverne où il y a de la lave qui coule en permanence et où se trouve une statue ailée qui 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. A cet endroit, il y a deux gardes entourés de boutons de chaque coté 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. À suivre...

LETHAL ENFORCERS
super nes

8 Crédits :
HAUT, HAUT, HAUT, BAS, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, A, A, A.

LIVRE DE LA JUNGLE
megadrive

Super Codes :
Commencez à jouer et faites «Pause», puis...
- Voir la fin :
B - A - BAS - C - A - DROITE - GAUCHE - A - DROITE - BAS
- Modifie la palette de

couleur et fait recommencer le niveau en cours :
A - B - B - A - C - A - B - B
- Aller directement au Roi Louis avec 1 vie :
GAUCHE - HAUT - A - GAUCHE - HAUT - A
- Aller directement au boss les 3 Singes Rieurs avec 1 vie :
DROITE - A - BAS - B - A - BAS
- Aller au stage de Baloo :
B - A - GAUCHE - HAUT - HAUT (BALUU en anglais, donc stage de Baloo)
- Aller directement au boss Kaa le serpent :
C - A - A - B - C - A - A
- Redonne du temps et donne toutes les armes au max :
HAUT - HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - B - A (ne serait-ce pas le célèbre code Konami qui s'est glissé dans le ce jeu édité par Virgin?).

LOONEY TUNES
game boy

Aide :
Avec Daffy Duck, au niveau des mers du sud, vous feriez bien de suivre cette petite astuce : avant de vous mouiller les plumes dans l'eau, vous apercevrez une plate-forme sur la droite. Tentez d'atterrir dessus et avancez : vous passerez alors à travers le mur pour découvrir un frisbee très spécial. Même si vous êtes tombé dans l'eau et si vous avez raté la plate-forme, vous pouvez toujours vous exciter sur le bouton de saut et sur le bouton DROITE pour grimper dessus.

MAN OVERBOARD
game gear

Codes en vrac :
CRUMBS
JUMPED
JIGSAW
WARSAW
BANANA
CAMERA
DESIGN
DRIVER
KNIGHT
WARPED
KRYTON
DRENCH
DODGER
PENCIL
JUNGLE
RABBIT
TENNIS
RADISH
GOALIE
BALET
BADGER
NUMBER
ASYLUM
WALLOP

MAN OVERBOARD
megadrive

Codes de niveau, 1ere partie :
2 : JUMPED
3 : JIGSAW
4 : WARSAW
5 : BANANA
6 : OYSTER
7 : TENNIS
8 : ISLAND
9 : CRATER
10 : DENNIS
11 : FATMAN
12 : SUMMER
13 : CLOUDS
14 : KEBABS
15 : LIZARD
16 : SILVER
17 : BRIDGE
18 : RECORD
19 : MOTHER
20 : SUNHAT
21 : NICKEL
22 : LITTLE
23 : TREATY
24 : MISTER
25 : SHARKS
26 : PLURAL
27 : RUNNER
28 : STRIPE
29 : GUITAR
30 : COYOTE
31 : LONDON
32 : FOREST
33 : APOLLO
34 : BORDER
35 : CARPET
36 : ENERGY
37 : ENGINE
38 : DOCTOR
39 : ACROSS
40 : FLOWER
41 : SYSTEM
42 : INSIDE
43 : CINEMA
44 : KEYPAD
45 : SISTER
46 : CAMERA
47 : SPIDER
48 : ORCHID
49 : SATURN

MARIO ANDRETTI RACING
megadrive

Codes :
Sprint Racing : 1 joueur :
Course 2 : US2S HCBN CDBD AGJA C4AC
Course 3 : EB3E QEBW GJCY AMLA C5AB
Course 4 : F436 UHC6 JMD2 SP2A C6AD
Course 5 : JM4L YLDS UNE5 SGJA E7AC
Stock Racing : 1 joueur
Course 1 : MPCY 8PWA 4PGN 2D2F 28AD
Course 2 : UASW HCTW CCBV AVMA AXAC
Course 3 : ETPE PEU6 JECG AU5A Y3AD
Course 4 : YUK2 VHD6 QGC3 BCPA YYAD
Course 5 : 3DLG ZJFA WNDN A3BA 22AC
Indy Racing : 1joueur :
Course 1 : 5EG4 5LX3 APER BJZA 2ZAD
Course 2 : B3EL GEA6 JCAV CBYA ASAC
Course 3 : ECA6 KGUS NDBY A96T ATAD
Course 4 : YMBL RJVE UJCK BE7F JUAD
Course 5 : 2ETY ZMD6 4KDM KLVH SVAD

MAXIMUM CARNAGE
megadrive/super nintendo

Pièces secrètes :
- Pour trouver la salle secrète au niveau de l'Escalade («Climb»), sauter par dessus la fenêtre qui est à droite de l'écran, se laisser tomber dans le vide en ayant le pied pointé vers la gauche.
- Pour celle qui est cachée dans les Rues de San Francisco («Streets of San F.»), il faut que Venom (et non Spidey) donne un coup de poing tournoyant quand il est face à la machine ATM.
- Celle du labo des FF («Fantastic 4 Lab»), il faut là aussi incarner Venom et se diriger au fond de l'écran ; observez le mur pour découvrir un carré, puis sautez dans sa direction avec le pied pointant à gauche.
- Au niveau du Poste de Police («Police Station»), sautez dans la cellule 27.
- Sur les toits de Manhattan («Manhattan Rooftops»), faire un flip arrière dans la lucarne.
- Au niveau du QG des méchants pas beaux («Ruined Boys Home»),

MEGAMAN 4
nes

Tous les codes :

Niveau :	code :	battre avec l'arme :
SKULL MAN :		avec Mega Buster
DIVE MAN (Wire/grappin) :	A2-A3-A5-A6-E3-F2	M B
BRIGHTMAN :	A2-A3-A5-B2-E2-E3	M B/Toadman
DRILL MAN (Rush-Jet) :	A3-A5-B3-C2-E2-E3	Diveman
PHARAOHMAN :	A5-C1-C2-C3-E2-E3	Brightman
RING MAN :	A4-A5-C2-D2-E2-F3	Pharaohman
TOADMAN (Rush-Marine) :	A4-B6-C2-E2-E4-F3	M B
DUSTMAN :	A1-A4-B6-E2-E6-F3	Drillman/Ringman
DR COSSACK :	A1-A4-B5-E2-F1-F3	

laissez Carnage vous assommer devant la porte en faisant son attaque aérienne.

METAL MARINES
super nes

Super code :
Pour obtenir un max de thunes, mais aussi avoir la possibilité d'acheter autant d'armes dévastatrices que vous le désirez, entrez le code : CSDP
Malheureusement, il n'est utilisable qu'au 1er niveau du jeu !

MICHAEL JORDAN: CHAOS IN W.C.
super nintendo

Codes de niveau :
Niveau 2 : 3K5BGXØ0R9X
Niveau 3 : JGL8PKGHWTS
Niveau 4 : TJQ33CDQZZD
Niveau 5 : TSMMHGDW43D

MICKEY & DONALD: WORLD OF...
megadrive

Voici une solution en utilisant Mickey (suite) :
Monde 3 :
Évitez les poissons et montez en haut vers la droite pour prendre les deux bonbons. Descendez, continuez et nagez vers la droite jusqu'à la fin de ce petit tunnel. Ensuite, montez et prenez la première à gauche, il y a un autre bonbon. Montez et prenez à gauche, le passage est bloqué par des bulles, approchez-vous et revenez sur vos pas. Le coquillage vous suivra et bloquera les bulles. Alors, vous pourrez passer. Laissez-vous tomber en évitant les piques et marchez tout droit. Montez au deuxième trou, marchez vers la droite et vous arriverez à la fin de ce tableau. Entrez dans la grotte à droite et rampez sous la dalle bleu et rose. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver à du vide. Laissez-vous tomber le plus à gauche possible et vous aurez un bonbon et une carte bleue. Laissez-vous tomber vers la droite et marchez sur l'eau qui jaillit. Évitez les piques et la coquille. Ce sera la fin de ce tableau. Allez vers la droite et entrez dans le bateau. Sautez par dessus les trous. Montez l'escalier, marchez tout droit et évitez les obstacles. Descendez les escaliers et faites attention aux requins-scie qui sortent du plancher. Allez à droite et montez les escaliers, rampez et appuyez sur le bouton A pour courir ce qui vous évitera de vous noyer dans les flots. Descendez l'escalier et courez vers la droite en appuyant sur le bouton A. Vous arriverez alors au Boss. À suivre...

MICKEY: GREAT CIRCUS MYSTERY
super nes

Codes de niveau :
2e niveau : la Jungle : Pluto - Donald - Mickey - Dingo
3e niveau : la Maison Hantée : Dingo - Donald - Mickey - Minnie
4e niveau : les Cavernes : Donald - Dingo - Pluto - Mickey
5e niveau : les Plaines Glacées : Minnie - Mickey - Donald - Dingo
6e niveau : le Chateau du Baron : Mickey - Dingo - Donald - Minnie

MORTAL KOMBAT 2
super nintendo

Cheat Mode :
- Allumez votre console en maintenant L et R enfoncés jusqu'à ce que le logo Acclaim apparaisse et vous aurez droit à une nouvelle intro !!
- A l'écran Start/Option, appuyez sur L- R - START en même temps et vous pourrez jouer à 2 en mode «Endurance», où chaque joueur incarnera 4 persos, ceux-ci se remplace mutuellement quand l'un deux est battu (comme dans Mortal Kombat 1er du nom, où il fallait combattre 2 adversaires successivement...).

MR NUTZ
game boy

Codes de niveau :
Niveau 2 : DOMINO
Niveau 3 : ENRIGO
Niveau 4 : COLORS
Niveau 5 : JUMPER
Niveau 6 : SWITCH

NAVY SEALS
game boy

Vies :
À la fin du deuxième niveau, au lieu de prendre la porte du haut, mettez-vous sur la première plate-forme du bas et descendez vers la droite. Là, il y a deux vies cachées ainsi que la sortie.

NHL HOCKEY 94'
mega cd/megadrive

Aides :
- Les équipes les plus fortes sont : Montréal, Saint Louis, Quebec, New York, Los Angeles, Chicago, Detroit, Pittsburgh, Vancouver et Buffalo.
- Les meilleurs joueurs sont : Mario Lemieux (Pittsburgh), Marc Messier (New York), Wayne Gretzky (Los Angeles), Pat LaFontaine (Buffalo), Brett Hull (Saint Louis), Steve Yersman (Detroit) et Ray Bourque (Boston).
-Les meilleurs goals sont : Patrick Roy (Montréal), Tom Banasso (Pittsburgh), Ed Balfour (Chicago), Curtis Joseph (Saint Louis), Tim Cheveldae (Detroit), Grant Euhr (Buffalo) et Felix Potvin (Toronto).
-Pour jouer avec Philippe Bozon, le Français qui a joué aux jeux Olympique d'Albertville, il suffit d'aller sur l'écran de contrôle puis de choisir «EDIT LINES» et de le sélectionner en le prenant dans l'équipe de Saint Louis.

OGRE BATTLE
super famicom

Pour avoir une bonne arme dès le début :
Choisissez normalement votre perso et sauvegardez avant d'entrer dans le 1er monde. Une fois de retour dans le 1er monde, dirigez-vous sur la petite île en bas de l'écran, sur laquelle vous trouverez un «Find Out» : ce sera soit une arme, soit une armure. Si celle-ci ne vous plaît pas, éteignez la console et reprenez votre sauvegarde. Retournez sur l'île et vous constaterez que le «Find Out» ne sera plus le même. Recommencez l'opération jusqu'à ce que vous trouviez l'arme (ou l'armure) qui vous convient. Vous pouvez aussi faire cette opération en traversant la mer et en allant en dessous du château du 1er Boss où vous trouverez un autre «Find Out». Si les objets ne vous plaisent toujours pas, vous pourrez toujours les vendre.

OPERATION WOLF
master system

Continues :
Pour avoir des «Continues», lorsque vous perdez, attendez le tableau de fin de niveau et appuyez sur le bouton 1 de la manette ainsi que sur la détente du pistolet. Vous verrez alors apparaître le tableau «NO OR YES». Appuyez sur le bouton 2 de la manette et vous repartirez avec cinq chargeurs et cinq grenades.

THE OTTIFANTS
megadrive

Codes de niveau :
La Cave : JHRE
Le Jardin : GFDE
Le Chantier : ZYAP
Le Bureau : HMXT
La Jungle : WTYU

PHANTASY STAR 2
megadrive

Soluce : 2e partie :
Niveau 6 : Oputa Town. Interrogez tout le monde surtout dans l'hôpital. Achetez-vous des armes et retournez sur Paseo dans votre maison. Ensuite, allez à la maison de musique. Un homme vous y attend. La première fois, répondez «Non» et la seconde fois, répondez-lui «Oui». Donnez-lui deux mille cinq cents MST. Préparez-vous pour le Biosystem. Achetez le Ceram Knife et le Silence Shot. Et n'oubliez pas de retourner voir dans votre maison.
Niveau 7 : Biosystem Lab. Ce labyrinthe est le dernier pour finir le chapitre, il est plutôt dur. Voici la réponse pour passer le labyrinthe. Allez jusqu'au dernier niveau en haut à droite. Vous y trouverez un ordinateur qui vous donnera le Recorder.
Niveau 8 : Paseo Town. Allez à la Central Tower. Vous y verrez le général de Motavia. Il vous enverra à la librairie et regardez... Ensuite, sortez et regardez dans l'item si vous avez la Key Tube. Si oui, allez dans votre maison.
Niveau 9 : Zema Bridge. Avancez jusque devant la porte fermée. Utilisez la Key Tube et la porte s'ouvrira. Sortez et rendez-vous à Zema Town.
Niveau 10 : Zema Town. Parlez à tout le monde, achetez-vous des armes et allez à Paseo Town.
Niveau 11 : Roron. Danger ! Ce labyrinthe est très dur. Vous devrez parler à toutes les souris dont une qui vous donnera le Scooter. Pour le voir, sortez de Roron et devant le Scooter, appuyez sur le bouton A.

POPULOUS 2: TWO TRIBES
megadrive

Suite des codes :
400 : QUABAG
410 : UXLYAK
420 : ADCCAD
430 : FEUGAC
440 : PIWOAB
450 : LODO
460 : UBTIAT
470 : MMERAG
480 : LDEMAF
490 : ALAKAK
500 : EGGHAC
510 : JIMNAB
520 : OPQU
530 : TUUXAT
540 : DDLOAG
550 : AFINAF
560 : PEITAK
570 : ISFEAD
580 : OMAGAC
590 : UGLD
600 : VENEAT
610 : ABTTAG
620 : MEUBAF
630 : IIOWAK
640 : DOJIAD
650 : UMSIAC
660 : NGPEAB
670 : GHAM
680 : ATACAT
690 : ERDDAF
700 : INCCAK
710 : OOUGAD
720 : QUWOAC
730 : UXDOAB
740 : ADIS
750 : FENEAT
760 : PIMEAG
770 : LOAKAF
780 : UBGHAD
790 : MMMNAC
800 : LDQUAB
810 : ALUM
820 : EGHOAT
830 : JIINAG
840 : OPITAF
850 : TUFEAK
870 : AFAAAC
880 : PEUX
890 : ISTTAT

POWER DRIVE
super nintendo

Codes de niveau :
Kenya : YTTJKD7DN7BJG7JG
Suède : GZKMPMFRHG537WY1
Corse : 15QDNPBL2R00VHVT
Arizona : 778W2KFP0ZBWN436
Finlande : 775V-SPG0RKVRZ6-
Australie : F2SN6LLXJK96NVM0
Angleterre 1 : VHH8PHSPPN1THG42
Angleterre 2 : D2NNXKL6KG372HVH

POWER DRIVE
megadrive

Tous les codes :
Niveau 2 : Kenya : 1P35Z2FLPSH38N9R
Niveau 3 : Suède : PXB0ZGJ47GH0QLST
Niveau 4 : Corse : GWVX5FZQN7S9D9KF
Niveau 5 : Arizona : F9V-KH7C1FV8W7XF
Niveau 6 : Finlande : 4R4665X7S3FNM2WB
Niveau 7 : Australie : J6V-ZP22KR39NX1Q
Niveau 8 : Grande Bretagne : Z06KNV-10NZB5GQS
Niveau 9 : Grande Bretagne : 3GPD5K6BCQ4K-3BD

POWER RANGERS
super nintendo

Codes de niveaux :
Niveau 2 : 3847
Niveau 3 : 5113
Niveau 4 : 3904
Niveau 5 : 1970
Niveau 6 : 8624
Niveau 7 : 2596

Codes spéciaux :
Mode 2 joueurs en Special Fight :
Megazord : 0411
Avant-dernier Boss : 1007
Dernier Boss : 1212

PREDATOR 2
megadrive

Invincible :
Code pour être invincible : KILLZONE

PROBOTECTOR 2
game boy

Sautez les niveaux :
Utilisez le code H2F2 et commencez une partie. Appuyez sur START et vous serez directement projeté à la fin du niveau.

PUTT AND PUTTER
game gear

Quelques codes en mode «Beginner» :
Trou 4 : NKDKL
Trou 7 : SAQAQ
Trou 10 : WATAX
Trou 13 : MAWAX
Trou 16 : JKPKN

QUACKSHOT
megadrive

SOLUCE : suite :
- Prenez la direction du vaisseau Viking, trouvez le capitaine, placez-vous sur la trappe et utilisez la clé. La porte vous menant au fantôme Viking se trouve dans les caisses, pour y arriver il faut découvrir les fausses caisses.
- Tirez dans la tête du Viking, attendez qu'il se reconstitue puis tirez de nouveau etc...
- Le chef Viking vous ouvrira alors le livre de la légende, puis vous donnera les ventouses vertes.
- Retour au POLE SUD : tirez sur le ventre d'un oiseau puis, accrochez-vous au manche de la ventouse (pendant le vol, évitez les autres oiseaux).
- Traversez maintenant la banquise (attention aux icebergs qui bougent !).
- Dans les cavernes de glace, détruisez certains blocs avec des bulles afin de trouver le livre, puis remontez à la surface où vous attend une surprise.
- Remis de vos émotions, partez à la poursuite de Pat Hibulaire.
- Traversez la jungle en vous méfiant des serpents, des ponts, prenez le crochet et continuez toujours vers la droite.
- Dans les mines, méfiez-vous des rails manquants.
- Traversez sans s'énerver, avec patience, les plates-formes volantes, il ne vous restera plus qu'à traverser

REBEL ASSAULT
mega cd

Les codes en Modes «Normal» et «Hard» :

CHAPITRES	NORMAL	HARD
02 Asteroid Field Training :	BOTHAN	BORDOX
03 Planet Kolaador :	HERGLIC	SKYNX
04 Star Destroyer Attack :	LEENI	DEFEL
05 Tatooine Attack :	THRAWN	JEDGAR
06 Asteroid Field Chase :	LWYLL	MADINE
07 Imperial Walkers :	MAZZIC	TARKIN
08 Stormtroopers :	JULPA	MOTHMA
09 Protect Rebel Transport :	MORRT	GLAYYD
10 Yavin Training :	MUFTAK	OTTEGA
11 Tie Attack :	RASKAR	RISHII
12 Death Star Surface :	JHOFF	IZRINA
13 Surface Cannon :	ITHOR	KARRDE
14 Power Relays :	UMWAK	VONZEL
15 Death Star Trench :	ORLOK	OSSUS
Écran de Fin :	NKLLON	MALANI

les galeries et vous vous retrouverez ainsi devant Pat Hibulaire pour un combat singulier.
- Ne vous faites pas bloquer dans un coin. Méfiez-vous des tireurs embusqués et tirez dans le tête de Pat Hibulaire : il finira par se rendre.
- Allez au tableau d'options et lisez le livre...

R.C.PRO AM
game boy

Bonus :
Lorsque vous arrivez troisième et que vous voyez l'imprimante à l'écran, laissez la feuille monter un peu, puis appuyez sur Start et le bouton B. Vous gagnerez un élément de plus sur votre véhicule (de nouveaux pneus, un nouveau moteur ou une nouvelle pile). Attention, cela ne fonctionne que sur le premier véhicule !

RED ZONE
megadrive

Codes de niveaux :
Mission 1 : ACCCBCABBAB
Mission 2 : ABACBCBCABA
Mission 3 : ACCCBCABBCA
Mission 4 : ABACBCBCACC
Mission 5 : BAAABBBCCBB
Mission 6 : ABBABCAABCA
Mission 7 : BAAABBCAAAA
Mission 8 : ABBABCAACAC

RINGS OF POWER
megadrive

Coordonnées :
- Pour trouver le sextant, il suffit d'aller derrière la cathédrale, à l'est, dans des grottes cachées devant des cascades.
- Pour avoir un max d'argent et autant de fois que vous voulez, allez au temple secret dont voici les coordonnées : 32'2" - 6'6"

RISE OF THE ROBOTS
super nintendo

Faire les codes suivants rapidement et dans le Menu Option :
- Voir la fin : Appuyez sur : GAUCHE - A - DROITE - A - BAS - GAUCHE - DROITE - A
- Jouer contre Supervisor le Dernier Boss : Appuyez sur : HAUT - DROITE - BAS - GAUCHE - A et allez dans le mode Training ou 2 Players
- Jouer Cyborg vs Cyborg : Appuyez sur : HAUT - DROITE - BAS - GAUCHE - HAUT - BAS - A et allez dans le mode Training ou 2 Players
- Mode Easy : Appuyez sur : BAS - A - HAUT - A - BAS - GAUCHE - DROITE - A et allez dans le mode Training ou 2 Players où vous serez maintenant INVINCIBLE.
- Super Pause : Appuyez sur : GAUCHE - DROITE - A - GAUCHE - DROITE et à n'importe quel moment du jeu, faire Select pour mettre le jeu en Pause.

ROAD RASH 2
megadrive

Choix du niveau :
Pour choisir son niveau et sa moto, allez dans le menu des options, sélectionnez une partie «Mano A Mano» et choisissez un niveau (par exemple le cinquième). Sortez du menu des options et allez à la «Bike Shop», prenez une moto (par exemple la Diablo 1000 Nitro). Revenez aux options et choisissez «Take Turns». Retournez-y à nouveau mais cette fois, sélectionnez le mode «Solo». Vous serez au niveau 5 avec la meilleure moto du jeu.

ROCK'N'ROLL RACING
super nintendo

Toutes les courses d'Olaf en mode «Warrior»
CHEM VI DIVISION B : D7MR RST1 WS6M
CHEM VI DIVISION A : N9WR RSR1 RS6M
DRAKONIS DIVISION B : JSKR R!T9 QSRN
DRAKONIS DIVISION A : S6H8 TSR9 QNTN
BOGMIRE DIVISION B : H !28 R3TJ T5TQ
BOGMIRE DIVISION A : D6W8 T6RJ T6YQ
NEW MOJAVE DIVISION B : 57P8 TSTS T421
NEW MOJAVE DIVISION A : XWN8 M7RS SW21
NHO DIVISION B : 79N8 9QS1 SW21
NHO DIVISION A : L3HR TSQ1 3SFQ
INFERNO DIVISION B : RQHR HLS9 6TYQ
INFERNO DIVISION A : B7WR RGQ9 5TKR

SAINT SWORD
megadrive

Codes :
PREMIERE PARTIE
NIVEAU 1 : DSTJCS
NIVEAU 2 : H3ZLGL
NIVEAU 3 : H2LJK6
NIVEAU 4/1 : J2NOCN
NIVEAU 4/2 : M3O1EU
NIVEAU 5/1 : N2JTKO
NIVEAU 5/2 : P2JOCP
NIVEAU 6/1 : R2LOCT
NIVEAU 6/2 : V4P267
NIVEAU 7/1 : VOLOCV
NIVEAU 7/2 : YO2RE7
DEUXIEME PARTIE
NIVEAU 1 : DRCIYW
NIVEAU 2 : G1HJOK
NIVEAU 3 : J3IR2Z
NIVEAU 4/1 : JOEZAA
NIVEAU 4/2 : M2NOCQ
NIVEAU 5/1 : NOGQYV
NIVEAU 5/2 : S3Z2GH
NIVEAU 6/1 : S2HOCQ
NIVEAU 6/2 : TZWZAI
NIVEAU 7/1 : WZXVC2
NIVEAU 7/2 : O2ZWGI

SENGOKU
super famicom

Choix du niveau :
Quand l'écran Titre se contracte, appuyer sur les boutons suivants : A - B - X - Y - START : le Stage Select apparaît, choisir son niveau et appuyer sur START.

SHADOW OF THE BEAST 2
megadrive

Programmeurs :
Lorsque le logo «Psygnosis» apparaît, appuyez sur A, B et C en même temps et gardez-les enfoncés. Appuyez sur Start et l'écran présentant les programmeurs du jeu apparaîtra.

SHADOWGATE
nes

Suite de la soluce :
Utilise le manteau sur soi-même. Ouvre porte de devant. Bouge porte de devant. Vois «EPOR». Vois «EPOR». Prends bouteille 2. Prends parchemin 1. Prends

bouteille 1. La bouteille ne doit surtout pas être utilisée sur vous. On voit une porte dérobée dans le fond de la pièce. Ouvre passage secret. Bouge dans ce passage secret. Utilise le saphir, que vous avez pris dans le sac 1, dans la cavité. Le mur du fond va se dérober et un sage va apparaître. Quand il disparaîtra, un parchemin apparaîtra. Prends parchemin 2. Ouvre parchemin 2. Bouge porte de droite. Dis le sort «EPOR», la corde qui traîne par terre va se tendre. Bouge dans le trou qui est dans le plafond. Prends le balai. Bouge porte de derrière. Ouvre le premier sarcophage sur la droite, une momie va apparaître. Utilise la torche qui est dessinée au dessus de la colonne objet sur la momie. Prends le sceptre qui vient d'apparaître. Bouge porte de gauche. Utilise marteau sur le miroir du milieu. Il va se briser pour laisser apparaître une porte. Utilise la clef 3 sur la porte qui vient d'apparaître. Bouge porte de devant. Ouvre porte de devant. Un monstre va apparaître. Utilise sphère sur le Firedrake. Bouge porte de devant. Bouge porte de devant, vous ne pourrez pas avancer car un Troll va apparaître. Utilise la lance sur le Troll. Le Troll tombera dans le trou. Bouge porte de devant. Utilise la manivelle qui est sur le puits. Un seau va monter. Ouvre le seau. Prends le gant qui est dans le seau. Utilise le gant sur soi-même. Utilise une pierre dans la fronde. Utilise la fronde sur le Cyclope. Utilise l'épée sur Cyclope. Ouvre porte de devant. Bouge porte de devant. Bouge première porte de gauche. Prends la carte. Prends le crâne sur la bibliothèque. Ouvre le tiroir du bureau. Prends les lunettes. Prends le parchemin 3. Prends le parchemin 4. Ouvre le parchemin 3. Ouvre le parchemin 4. Utilise les lunettes sur soi-même. Vous arriverez à lire les caractères anciens qui sont écrits dans le livre. Ouvre le livre qui est sur la table. À suivre...

SHAQ FU
super nintendo

Mode Mortal :
Rentrer dans le Menu «Option» et appuyez sur Y - X - B - A - L - R de la manette 1, il y aura un flash sur l'écran. Allez vous friter dans n'importe quel mode et constatez que Ocean se prend pour Acclaim en rajoutant un mode sanglant.

Mode Story :
Pour choisir n'importe quel perso en Mode Story, entrez dans «Option» et sélectionnez une musique dans le «Music Test» entre 1 et 7, correspondant au personnage que vous voulez incarner, puis faites : HAUT - BAS - B - GAUCHE - DROITE - B de la manette 1. Il y aura un flash à l'écran, indiquant que le tips a bien fonctionné.

Décor caché :
Toujours dans le Menu «Option», appuyez sur HAUT - DROITE - B - BAS - GAUCHE - B de la manette 1. Il y aura un flash à l'écran, indiquant que le tips a bien fonctionné. Maintenant, choisissez le «Mode Duel» et appuyez sur X + B en même temps lors du choix du perso. Vous pourrez jouer au décor de la Porte, réservé uniquement aux possesseurs de Megagrave.

SHADOWRUN
super nes

Soluce, 3e partie :
Sortez, allez au fond et prenez la dernière porte. Entrez, allez voir la jolie demoiselle. Elle se transforme en une pieuvre que vous allez devoir tuer. Utilisez la Black Bottle sur la tâche d'encre. Vous allez gagner 2 000 Nuyens. Allez au Jagged Nails. Une fois que vous êtes au bar et que vous avez payé les hommes de l'entrée, allez parler avec Kitsune, la fille sur l'estrade qui se transforme de temps à autre en renard. Parlez-lui lorsqu'elle est le plus proche de vous et elle se téléportera près de vous. Parlez-lui encore à propos de «Dog». Retournez voir le chien. Il vous donnera le sort Heal, parlez-lui pour obtenir le mot «Rat». Allez sur la place du marché. Prenez un petit chemin, en bas à droite, qui vous conduira au cimetière. Une fois à l'intérieur, prenez le petit passage en haut de l'écran. Dans les égouts, vous allez pouvoir vous faire un maximum de Karma. Promenez-vous, tuez les rats et trouvez Ratman. Tuez-le ! Il vous parlera de Jester Spirit. Retournez voir le chien et il vous donnera deux nouveaux sorts : Powerballs et Invisibility. Retournez voir Kitsune. Parlez-lui à propos de «Jester Spirit», de «Dark Blade» et de «Vampire». Allez voir le barman du fond qui vous parlera des Strobes, parlez-lui de «Vampire», allez voir le premier barman, parlez-lui des «Strobes» et il vous donnera un objet du même nom. Téléphonez au Shaman du magasin de talismans et parlez-lui de "Dark Blade». Il vous donnera le numéro de téléphone de Dark Blade. Téléphonez ensuite à Dark Blade et parlez-lui du «Magic Fetish». Il sera bien sûr intéressé et vous ouvrira sa porte.
Allez au marché et prenez la route qui se trouve à côté de celle qui mène au petit cimetière. Marchez jusqu'à ce que vous trouviez une grille ouverte.
Longez le bâtiment et entrez dans le magasin d'armes. Entrez ensuite dans la grande bâtisse et parlez au gardien. Dites-lui que vous avez le Magic Fetish et il vous laissera entrer. Allez sur la droite dans une belle pièce, tuez les types et prenez la clef qui se trouve dans les étagères de la bibliothèque.
Ensuite, sortez et foncez tout droit dans la pièce d'en face. Parlez à Vladimir et donnez-lui le Magic Fetish. Il vous offrira 16 millions de Nuyens. À suivre...

SHINING IN THE DARKNESS
megadrive

Soluce, 2e partie :
Cave Of Truth :
Vous faites connaissance avec des boucliers qui vous déplacent si vous avancez dessus. À la fin de cette cave, une femme vous demande de la délivrer avec une idole. C'est obligatoire pour passer à la dernière cave. L'idole se trouve à gauche d'un bouclier auprès du limon vert clair qui vous fera perdre des points de magie. Prenez l'idole et placez-la dans un renfoncement du mur. La cage s'ouvre et la femme se transforme en monstre. Tuez-le et derrière elle se trouve la «Rune Key» pour la dernière cave.
Cave Of Wisdom :
Pour en trouver l'entrée, il faut revenir en arrière. Après le mur-monstre se trouvait un chemin qui mène au premier niveau. Passez par là et après quelques recherches, vous trouverez

une porte. Elle peut être ouverte avec la «Rune Key». La dernière cave est à mon avis, le niveau le plus dur de ce jeu, mais si vous faites des plans au fur et à mesure, le travail se simplifie grandement. Trouvez Dai et ramenez-le à Dyan, l'elfe de l'auberge, sa sœur.
Quand vous serez sorti de cette cave, faites un tour chez le roi et vous aurez le plaisir de découvrir un nouveau commerçant dans le village qui est encore plus cher. Il se trouve à gauche de l'auberge dans la tente rouge (Trader). Deux nouvelles options sont apparues chez le marchand. Il s'agit de réparer des armes ou des objets et de fabriquer des armes. La première est très utile pour les anneaux qui se cassent. La seconde est intéressante pour se faire fabriquer des armes, des armures, des casques ou des boucliers sur mesure mais le prix varie entre dix et quarante milles pièces d'or. Au moment où il vous demande quel matériel utiliser, donnez-lui le «Mithril Ore» et choisissez l'objet à fabriquer. On peut trouver ce matériau chez l'Alchimiste et dans les niveaux du labyrinthe (par exemple à droite au niveau 1 en utilisant la corde au niveau 3). Il existe un autre matériau que l'on peut utiliser, il s'agit d'un pavé bleu-noir. Ne le prenez surtout pas, car il porte une malédiction et tous les objets seront alors maudits. Les armes noires, commençant par «Dark», portent également une malédiction. Pour retirer une malédiction, allez chez le prêtre et payez-lui cinq pièces d'or. A l'auberge, Edward donne de précieux renseignements.

SHINOBI
master system

Pan !! T'es mort !
Pour avoir le pistolet au 4e Boss, Mandara, appuyez sur HAUT - BAS - 1 - 2 - HAUT - BAS et appuyez, très rapidement, sur RESET. Cette astuce ne fonctionne que sur la Master System 1.

SHOVE IT !
megadrive

Tous les codes :
2- MARINA!!
3- MALIBU
4- SANPEDRO
5- VENTURA?
6- SANDIEGO
7- PASADENA
8-/BEVERLY/
9- MELROSE
10 - PODEO/?/
11 - WESTWOOD
12 - WILSHIRE
13 - VENICE??
14 - FIGUEROA
15 - SUNSET
16 - ORANGE
17 - HARBOT
18 - CENTRAL
19 - WESTERN
20 - ?VALLEY?
21 - GLENDALE
22 - FOOTHILL
23 - VANNUYS/
24 - CRENSHAW
25 - IMPERIAL

SKITCHIN'
megadrive

Passwords :
À l'écran «Warning», tapez le code «BAD ASS» («sale con !») en faisant B - A - BAS -A - START - START et allez dans le menu «Passwords» et validez les codes suivants en faisant START :
ARMOR : donne au joueur un équipement niveau 5
MONEY : donne 2000 $
SPEED : donne 3 nitros
THRASH : donne les 3 meilleures armes : batte, fouet, barre à mine
BEACH : amène à San Diego
AIRPORT : amène à Seattle
BRONCOS : amène à Denver
CAPITAL : amène à Washington
CARS : amène à Detroit
HILLS : amène à San Francisco
JAYS : amène à Toronto
LIBERTY : amène à New-York
PALMS : amène à Miami
PIZZA : amène à Chicago
STARS :amène à Los Angeles
TOTEM : amène à Vancouver

SOKOBAN
game gear

Codes :
Niveau 26 : VEKID
Niveau 27 : VEKMH
Niveau 28 : VEKUP
Niveau 29 : VELUQ
Niveau 30 : VENUS
Niveau 31 : EMAEP
Niveau 32 : EOCEP
Niveau 33 : ESGEP
Niveau 34 : EAOEP
Niveau 35 : EAOFQ
Niveau 36 : EAOHS
Niveau 37 : EAOLW
Niveau 38 : EAOTE
Niveau 39 : EAPFT
Niveau 40 : EARTH
Niveau 41 : TTNXIZA
Niveau 42 : TVPXIZA
Niveau 43 : TZTXIZA
Niveau 44 : THBXIZA
Niveau 45 : THBYJAB
Niveau 46 : THBALCD
Niveau 47 : THBEPGH
Niveau 48 : THBMXOP
Niveau 49 : THCMYPQ
Niveau 50 : THEMARS
Pour accéder au mode d'entraînement, entrez le code «OPEN».
Pour quitter le mode d'entraînement, entrez le code «CLOSE».

SONIC 2
megadrive

Super Tails :
Faites le code du Stage Select (dans le Sound Test, choisissez les sons suivants dans l'ordre et en validant sur C : 19 - 65 - 9 - 17). Allez dans n'importe quel niveau et transformez-vous en Super Sonic, puis transformez-le (appuyer sur A, B ou C) en boîte de téléportation. Placez une boîte de téléportation sur l'écran et sautez dessus et Ô MIRACLE, Tails devient SUPER TAILS !! Sonic restera en jaune, mais sans pouvoirs spéciaux. Faites-vous toucher et il perdra ses anneaux. Récupérez 50 anneaux et il redeviendra SUPER SONIC. Maintenant vous avez une Super équipe, avec Super Sonic et Super Tails.

SONIC SPINBALL
megadrive

Choix du niveau :
Allez dans le menu d'option et faites la manip suivante : A - BAS - B - BAS - C - BAS - A - B - HAUT - A - C - HAUT - B - C - HAUT
Vous devriez entendre un son différent, maintenez enfoncés les boutons suivants selon le niveau désiré :
Niveau 2 : A + START
Niveau 3 : B + START
Niveau 4 : C + START

SPARKSTER
super nintendo

Codes en MODE EASY :
Niveau 1-1 :
Pomme - Bananes - Pomme - Rien Diamant - Bananes - Diamant - Rien Bananes - Pomme- Pomme- Bananes
Niveau 1-2 :
Bananes - Diamant - Rien - Diamant - Rien - Diamant - Bananes - Rien - Pomme- Rien - Diamant - Pomme
Niveau 1-3 :
Rien - Rien - Diamant - Bananes - Pomme- Rien - Pomme- Rien - Rien - Diamant - Diamant - Pomme
Niveau 2-1 :
Diamant - Pomme- Bananes - Pomme - Bananes - Rien - Rien - Rien - Diamant - Bananes - Pomme- Bananes
Niveau 2-2 :
Pomme- Bananes - Pomme- Rien - Diamant - Diamant -

Diamant - Rien
Rien - Pomme- Pomme- Bananes
Niveau 3-1 :
Bananes - Diamant - Rien - Diamant - Rien - Bananes - Bananes - Rien -Diamant - Rien - Diamant - Pomme
Niveau 3-2 :
Rien - Rien - Diamant - Bananes - Pomme- Pomme- Pomme- Rien
Bananes - Diamant - Diamant - Pomme
Niveau 3-3 :
Diamant - Diamant - Rien - Pomme -Bananes - Pomme- Rien - Rien -Pomme- Bananes - Pomme- Bananes
Niveau 4-1 :
Pomme- Rien - Diamant - Rien -Diamant - Bananes - Bananes - Rien
Bananes - Pomme- Pomme- Bananes
Niveau 4-2 :
Bananes - Pomme- Bananes - Diamant -Rien - Diamant - Diamant - Rien -Pomme- Rien - Diamant - Pomme
Niveau 5-1 :
Rien - Bananes - Pomme- Bananes - Pomme- Rien - Rien - Rien
Rien - Diamant - Diamant - Pomme
Niveau 5-2 :
Diamant - Diamant - Rien - Pomme -Bananes - Rien - Pomme- Rien -Diamant - Bananes - Pomme- Bananes
Niveau 5-3 :
Pomme- Rien - Diamant - Rien - Diamant - Diamant - Bananes - Rien
Rien - Pomme- Pomme- Bananes
Niveau 6-1 :
Bananes - Pomme- Bananes - Diamant
Rien - Bananes - Diamant - Rien
Diamant - Rien - Diamant - Pomme
Niveau 6-2 :
Rien - Bananes - Pomme- Bananes
Pomme- Pomme- Rien - Rien
Bananes - Diamant - Diamant - Pomme
Niveau 6-3 :
Diamant - Diamant - Bananes - Pomme
Bananes - Pomme- Pomme- Rien -Pomme- Bananes - Pomme- Bananes
Niveau 6-4 :
Pomme- Rien - Pomme- Bananes
Diamant - Bananes - Diamant - Rien
Bananes - Pomme- Pomme- Bananes
Niveau 7-1 :
Bananes - Pomme- Rien - Pomme -Rien - Diamant - Bananes - Rien -Pomme- Rien - Diamant - Pomme
Niveau 7-2 :
Rien - Bananes - Diamant - Rien - Pomme- Rien - Pomme- Rien
Rien - Diamant - Diamant - Pomme
Niveau 7-3 :
Diamant - Diamant - Bananes - Diamant
Bananes - Rien - Rien - Rien
Diamant - Bananes - Pomme- Bananes
Niveau 8-1 :
Pomme- Rien - Pomme- Bananes
Diamant - Diamant - Diamant - Rien - Rien - Pomme- Pomme- Bananes
Niveau 8-2 :
Rien - Bananes - Diamant - Rien - Pomme- Pomme- Pomme- Rien
Bananes - Diamant - Diamant - Pomme
Niveau 8-3 :
Diamant - Rien - Rien - Diamant
Bananes - Pomme- Rien - Rien
Pomme- Bananes - Pomme- Bananes

STAR TREK: NEXT GENERATION
super nintendo/megadrive

Soluce, 1ère partie :

Voici un début de solution qui vous indique les choses importantes à faire. Il n'y est pas question de combat spatial car ceux-ci n'ont pas une importance capitale dans le déroulement du début de la solution.
La première mission est très simple, il suffit de se rendre sur la planète que vous indique T' Laris. Téléportez-vous à la surface, éliminez les soldats romulanais et actionnez l'interrupteur devant la porte fermée. Une fois que la porte s'ouvre, allez parler avec T' Laris. Ensuite, de retour à bord, recommencez votre patrouille... Vous recevrez un message de la Fédération vous demandant d'aller sur Oriens Alpha IV où il y a une épidémie. En chemin, vous rencontrerez une épave inconnue. Téléportez-vous à bord. Le système énergétique est en panne, il n'y a, donc, pas de lumière. Si vous avez pris dans votre équipe Data ou Geordie La Forge, vous verrez mieux grâce à leur vision de nuit. Cherchez dans les compartiments de la première salle et vous trouverez deux «Power Transfer Conduit» qu'il faudra replacer sur le «Power System». Ensuite, vous pourrez vous promener dans pratiquement tous les vaisseaux car le système énergétique sera remis en marche ! Faites attention aux robots de surveillance, détruisez-les et n'oubliez pas de détruire aussi les «Security Replicator» car il s'agit de sources inépuisables de robots. Les «Security Replicator» sont souvent non loin de l'endroit où vous rencontrerez des robots de surveillance. Il vous faudra à présent trouver les «Optical Circuit» disséminés dans tout le vaisseau, ainsi qu'une «Pressurize Pump» et trois «Pressurize Storage». Vous trouverez l'ordinateur dont des circuits sont brisés et il faudra les remplacer par les bons «Optical Circuit» pour que le dessin des câbles corresponde parfaitement. L'une des portes ne s'ouvrira pas car la pièce qui se trouve derrière est dépressurisée. Il faudra installer la «Pressurize Pump» sur le tuyau qui se trouve non loin de là. Une fois que l'ordinateur principal est redevenu actif, c'est-à-dire dès que vous aurez reformé le bon dessin des câbles et que vous aurez actionné l'interrupteur, allez brancher les deux «Pressurize Storage» dont les dessins correspondent à ceux qui se trouvent au dessus des tuyaux prévus à cet effet. Ces deux systèmes de pressurisation se trouve dans la première salle, celle où vous êtes arrivé. Il vous restera un «Pressurize Storage» mais c'est normal. Il n'y aura plus qu'à actionner les interrupteurs qui se trouvent à côté de ces tuyaux. Si vous avez fait tout cela, les systèmes vitaux du vaisseau seront redevenus actifs et vous serez téléportés à bord de l'Enterprise. Là, entrez en communication avec le vaisseau inconnu. Ensuite, utilisez de nouveau les communications pour avoir un message de la Fédération. À suivre...

STELLAR FIRE
mega cd

Stage Select :

À l'écran menu, se placer sur le mot «Normal». Appuyer sur A pour faire défiler les différents niveaux de difficulté et maintenir A enfoncé quand on retourne sur le mot «Normal» et appuyer sur C et Start. Garder ces 3 boutons enfoncés (toujours sur le mot «Normal») et faire Haut sur la manette ; un son va retentir indiquant que vous venez de sauter un niveau. Rappuyer sur Haut pour sauter d'autres niveaux (6

fois Haut permet de commencer au dernier niveau...).

SUPER BATTLETANK 2
super nintendo

Codes :
Mission 5 : DFCTPPGM
Mission 9 : LCMSNLYZ
Mission 13 : WDLWHSLW

SUPER DOUBLE DRAGON
super nintendo

Turbo :
Pressez B pour bloquer. Comme ça votre frangin bloque sans arrêt. Eh oui, c'est un Turbo ! Bon, sachez que ce dernier permet aussi de donner des coups de pied lorsque vous punchez puis donnez un coup de pied tout de suite. Ceci vous rend tout simplement invincible ! Autre chose : Pressez B pour bloquer et punchez : Vous récupérez l'arme du Shadow Warrior, qui vous évite d'avoir à affronter le reste des guerriers.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK
super nintendo

Codes (mode Brave) :
Hoth 1, part 1 : SSFJNP
Hoth 1, part 2 : JRWNPL
Hoth 2 : TCCPSJ
Hoth 3 : NLBJJF
Base Rebelle 1 : HDPPLL
Base Rebelle 2 : GTLCNP
Base Rebelle 3 : DGBDPL
Hoth 3-D : RCWJMF
Champ d'Astéroïdes 3-D : WWBGHF
Extérieur Walker : JRGRTD
Intérieur Walker : MDBNMR
Dagobah 1 : PGBNBH
Dagobah 2 : TNPSPL
Cité des Nuages 1 : DLPMMD
Cité des Nuages 2 : FSFMSR
Usine : SHRBLW
Carbonisation : LNGPNN
Cité des nuages 3-D : FCPDPC
Réacteur : HPLSHJ
Dark Vador : MPJMBM

SUPER HANG ON
megadrive

Options :
Appuyez sur A et START pendant l'écran titre, pour avoir un menu d'option caché !

SUPER MARIOLAND 2
game boy

Facile :
Quand vous devrez choisir le tuyau A, B ou C, appuyez sur les touches A, B et Select de votre Gameboy. En haut de l'écran s'inscrira «Easy Mode». Les mondes seront plus faciles à finir.

SUPER PROBOTECTOR
super nintendo

Un max de vies...
Pour finir plus facilement en mode hard, au 3ème niveau dans la phase où l'on monte juste avant de tuer les Boss de la fin, il faut se débarrasser du canon puis tirer sans arrêt sur la porte, là où apparaissent les hommes verts. Au bout de 3 mn, on aura gagné une vie. Il ne reste plus qu'à laisser appuyé le bouton de tir pendant une bonne heure, puis revenir devant l'écran et on aura plein de vies.

SUPER RETURN OF THE JEDI
super nintendo

Sound Test :
En cours du jeu, appuyez en même temps sur A + B + X + Y + BAS + START. Vous aurez ainsi accès au Sound Test.
Les codes suivants sont à effectuer à l'écran «Start/Option». Vous entendrez un cri d'Ewok indiquant que le tips a bien fonctionné (en plus de celui qui retentit quand on appuie sur Start). Sinon, éteignez la console (un «Reset» ne suffit pas) et recommencez la manip rapidement.

Voir les crédits de fin :
Appuyez sur : A - B - A - B - A - B - A - B.

7 continues :
Appuyez sur : A - B - A - Y - A - X

Funny Logo :
Appuyez sur : Y - Y - Y - Y. Quand le logo «Star Wars» apparaît, appuyez sur L ou R pour le faire tournoyer.

SUPER SHINOBI 2
megadrive

choix du niveau :
Pour choisir votre tableau, mettez le jeu en pause et pressez les touches A, B et C ensemble, puis Haut et Bas pour arriver au Select Mode.

SUPER SMASH TV
super nintendo

Balade de santé :
Avant tout, utilisez le code du Super Circuit (à l'écran des Options, appuyez sur DROITE - DROITE - HAUT - BAS - R - L), puis commencez à jouer. Juste avant d'entrer à l'intérieur de la porte lors de la séquence de l'arène, pressez et tenez enfoncée la touche Select. Une fois dans l'arène, tous les ennemis ont disparu, et une voix dit «Let's go !». Sortez en empruntant les sorties indiquées, et avant de pénétrer dans l'arène suivante, répétez le même procédé. Il n'y a toujours pas un seul ennemi à l'horizon, et vous allez pouvoir finir le jeu sans avoir à tirer un seul coup de feu !

SWORD OF VERMILLON
megadrive

Soluce, 3e partie :
Revenez à Staw et allez voir le roi. Il vous donnera le sort Sanguia et vous parlera de Malaga, qui est la ville suivante. Mais avant d'y aller, retournez à Keltwick et parlez à Anselm, le petit garçon, il vous dit que son père (Bearwulf) est allé à la grotte Blazon mais n'est jamais revenu. Allez-y. Elle possède deux étages. Au premier étage, vous trouverez l'Emerald Armor et au deuxième étage, vous trouverez la Mirage Sword et le Poison Shield. Vous y trouverez aussi Bearwulf, sans le Poison Shield, qui vous dira d'aller le chercher vous-même ! Trouvez-le et revenez à Keltwick. Allez dans la maison d'Anselm, Bearwulf vous y attend. Il vous donnera la Dungeon Key. Partez sur la route de Malaga. Vous y trouverez une petite grotte puisqu'elle n'a qu'un seul étage. Ouvrez la grille avec la Dungeon Key et sortez. Allez ensuite à Malaga. Discutez avec les habitants, vous apprendrez que deux ministres veulent devenir roi : Thar et Luthor. Allez discuter avec la princesse. Ensuite, allez acheter des armes et surtout, achetez le sort Aries, qui est indispensable pour finir le jeu. Si vous voulez vous amuser, essayez d'entrer dans la taverne et d'interroger tout le monde. Allez voir le marchand d'Items et parlez-lui. Acheter n'importe laquelle des trois choses et insistez s'il vous dit que c'est cher. Il vous piquera tout votre argent et votre épée, mais pour finir le jeu, il faut en passer par là, vous comprendrez pourquoi. Si vous avez parlé à la princesse, vous aurez appris qu'il faut que vous alliez à Harmony Cave pour y rencontrer Bruno. Harmony Cave fait deux étages. Au premier étage, vous trouverez Crown et au deuxième étage, le Phantom Shield. Lorsque vous rencontrerez Bruno, il vous dira d'aller chercher le Crown en échange de l'anneau. Retournez à Malaga. On vous y proclamera roi et vous devrez vous marier avec la princesse. Après avoir terminé l'aventure, trouvez Bruno, il vous parlera de Barrow, le prochain village. Trouvez une carte en

discutant avec les villageois. A Barrow, discutez avec les villageois, vous apprenez que dans la Burgundy Cave, il y a quinze mille Kims. Je vous conseille de ne pas y aller. Mais, si, juste pour m'embêter, vous décidez de vous y rendre, voici quelques renseignements... La grotte est composée de trois étages. Au premier étage, on peut trouver deux mille Kims, au deuxième étage, trois mille Kims et au troisième étage, c'est huit mille Kims qui vous y attendent ainsi que la Graphite Sword qui a une valeur de deux mille Kims. Rendez-vous à Tadcaster, sur la route, vous trouverez un vieillard. Parlez avec lui si ça vous amuse. A Tadcaster, en discutant avec les habitants, vous vous apercevrez qu'ils ont peur de vous.

TAZ-MANIA
game boy

Codes de niveaux :
2 : 345371
3 : 745577
4 : 367123
5 : 662077
6 : 366882

TAZ IN ESCAPE FROM MARS
megadrive

Debug Mode :
À l'apparition du logo Sega, appuyez simultanément sur A + B de la manette 1, ainsi que sur B + C de la manette 2. Commencez à jouer et mettre la Pause. Appuyez sur A et le Debug Mode apparaîtra en haut de l'écran, permettant de choisir son niveau, de reprendre de l'énergie, ou bien de jouer les passe-murailles pour se balader dans un niveau.

THE DUEL: TEST DRIVE II
super nes

Turbo :
Pour le super Turbo, munissez-vous de la Manette 2 et pressez la touche A. En un rien de temps vous vous retrouvez en tête de la course !
Il existe une méthode relativement simple pour customiser votre véhicule. Attendez que le jeu commence, puis pressez simultanément les touches L - R - Y - X - B - A de la manette 2. Les mots «Customize Car» apparaissent, et vous, vous pressez Start sur la manette 2. L'écran devient noir, et il ne vous reste plus qu'à enfoncer le Start de la manette 1.

THE TERMINATOR
mega cd

Menu secret :
À l'écran Menu, maintenir Droite enfoncé et appuyer sur B, C, B et B. Relâcher Droite et la flèche de sélection d'option changera de forme, indiquant que le tips a bien fonctionné. Faire Start pour accéder au Tableau Secret qui permet d'augmenter son nombre de vies, bombes...

THE TERMINATOR
megadrive

Sauter les niveaux :
Quand "Press Start" apparaît à l'écran, faire : Haut, Bas, Gauche, Droite, le tout 3 fois. Arnie vous indiquera si le tips a fonctionné. Pendant le jeu, appuyer sur B et C en même temps pour accéder à la fin du niveau.

TINY TOONS 2: WILD & WACKY...
super nintendo

Codes divers :
Normal Course : Coyotte - Bip Bip - Montana Max
Super Course : Coyote - Elmyra - Babs Bunny
Hard Course : Shirley - Sweetie - Plucky
Stage Select Training : Babs Bunny - Montana Max - Bookworm

TITI & GROS MINET
megadrive

Niveau 5 :
Pour accéder directement au niveau 5 «Hyde and Shriek» sans avoir à terminer les 4 premiers niveaux, faites une pause pendant le jeu et appuyez sur : A - A - A - B - B - B - A sur la 1ere manette. Enlevez la pause et vous serez projeté directement au niveau 5.
Faites la manip plusieurs fois de suite pour augmenter vos points : en effet 1-Up tous les 100 000 points, mais attention, à chaque fois vous atterrirez au niveau 5, alors faites vous un max de vies dès le départ.

TMNT 5: TOURNAMENT FIGHTERS
super nintendo

Super Combinaison :
Atomic Fist Dive avec Karai : 50 à 80 % de dégâts : maintenir Arrière et presser Y sans arrêt jusqu'à ce que l'adversaire tombe et appuyer sur X + A en même temps.

TOM AND JERRY
super nes

Vies supplémentaires:
Pour récupérer un super pactole de vies supplémentaires dans Tom et Jerry, pressez START durant le jeu afin de lancer la pause, puis pressez L, Y, B, B, A, X, Y, Y, B, R. Dès que vous avez pressé cette dernière touche, la pause s'enlève, et ceci vous indique que la bidouille à bien été validée. Continuez à jouer normalement, et à chaque fois que vous perdez une vie, le niveau de 'Life' reste ostensiblement fixé sur 9 ! Vous avez 99 vies en réserve. Ce nombre commencera à diminuer si vous vous faites tuer plus de 90 fois, mais sachez que c'est peu probable puisque vous utiliserez rarement la totalité de vos vies sur une seule partie! Déduction directe de tout cela: C'est tout bénéfice pour vous!

TOP GEAR 2
super nintendo

Tous les codes :
Voici tous les codes de la version Française. Si vous possédez une version Américaine, il faut changer certains caractères :
< correspond à ?
> correspond à (
¢ correspond à)
+ correspond à <
% correspond à >
Britain GP :
Mode Championship :
R3<9GPPDY22W<R941RNM##
Canada GP :
Mode Championship :
3Q31>B1BJ>Q2+63CMC+¢WW
Egypt GP :
Mode Championship :
RQ42¢H<B8R24B85FPFB%11
France GP :
Mode Championship :
M9LHY48QP915#<RY6NJH77
Germany GP :
Mode Championship :
M¢RP5CQ8Q<Q+DM<87NN
Greece GP :
Mode Championship :
H3%¢MP%9FQ%TRQ+NJ854JJ
India GP :
Mode Championship :
JN64%7T<CJJC>7DYR+<#RR
Ireland GP :
Mode Championship :
18#8FQCJ<4#+94%TN<87NN
Italy GP :
Mode Championship :
MBDBQ9><79>7MN4HG<87NN
Japan GP :
Mode Championship :
B364%QN27#LQLT8NM%><TT
Scandinavia GP :
Mode Championship :
PBB+NWTNFJ5F%HYCB743HH
South America GP :
Mode Championship :
>JLHYY14L5%NHQ6LJ¢#9QQ
Spain GP :
Mode Championship :
<MVR7CQF++D96>L87VQP>>
Switzerland GP :
Mode Championship :
23#8FTCCL5B3Y6C21MHG66
United States GP :

Mode Championship :
HNTQ6B+LQ%MLGP5JH>98PP

TWIN COBRA
megadrive

Séquence de fin:
Pressez START pour parvenir au screen de présentation vert et pressez H, B, D, G, A, B, C et ... START!
Puissance de feu:
Vous désirez certainement avoir à votre disposition la meilleure des puissances de feu? No Problemo, commencez par mettre le soft en pause puis pressez H, B, G, D, et tenez la touche A enfoncée tout en pressant START. Vous avez maintenant le nec plus ultra en matière d'armement!
Bombes infinies:
Des bombes infinies, cela aussi c'est dans le domaine du possible grâce à cette bidouille: Si vous êtes à court de bombes, mettez une fois de plus le soft en pause. Pressez H, B, G et D et tenez la touche B enfoncée tout en appuyant sur START. Vous pouvez répéter cette opération a l'infini!
Carburant infini:
Besoin d'un peu de carburant? Mettez la pause et entrez Haut, Bas, Gauche, Droite puis pressez A et... START.

TWINKLE TALES
megadrive

Choix du niveau :
Durant la page de présentation où l'on voit un livre, appuyez sur diagonale haut-gauche, A, C, et start. Vous aurez alors accès à un select round.

TYRANTS
megadrive

Surprise:
Vous vous rappelez du grand classique de Williams, "Sinistar"? Et bien s'il y en a qui s'en sont souvenus , ce sont certainement les programmeurs de Tyrants, qui ont réalisé leur propre version du soft et l'ont gravée sur cette cartouche! Pour y jouer, choisissez "LOAD I SAVE" sur le menu des options et entrez "JOOLS" comme mot de passe. Utilisez la touche B pour tuer vos ennemis, et économisez au maximum vos "Sinibombs" (détruisez les astéroïdes via la puissance de feu classique). En effet, celles ci vous seront très utiles pour détruire la gigantesque tête qui va vous foncer dessus un peu plus tard, sortie tout droit des tréfonds du cosmos! Utilisez la touche C pour lancer les Sinibombs. Elles sont tout simplement fabuleuses!

UNIVERSAL SOLDIER
super nintendo

Codes :
Level 1.2 - BZCXD
Level 1.3 - FWGVH
Level 2.1 - MRKSN
Level 2.2 - PRGMR
Level 2.3 - TCMCB
Level 3.1 - QWYRW
Level 3.2 - BCMVG
Level 3.3 - XVXVX
Level 4.1 - QWRTY
Level 4.2 - KBRDS

URBAN STRIKE
megadrive

«Jailhouse Rock» :
Dans tous les niveaux, sauf le 2e, vous trouverez le «King» (non Manu, pas Kong, mais le King of Rock'N'Roll himself. Mais non Manu, pas Domi, lui il est spécialisé dans les cubes, je te parle d' Elvis, tu sais, celui dont la fille vient d'épouser le Roi du Gameboy..). Elvis est souvent caché dans des maisons ou se pavane sur les toits des buildings, il est facilement reconnaissable grâce à son costume blanc et son panache (pardon je m'égare, sa ceinture) rouge. Si vous le sauvez 5 fois, vous le retrouverez dans le Casino du dernier niveau accompagné de sa guitare. En échange de votre amour pour le Rock, il vous offrira gracieusement le blindage infini pour votre Supercopter, jeune Springfellow en herbe.

VORTEX
super nintendo

Codes :
Mission 1 : VBBBB
Mission 2 : YFGJW
Mission 3 : RWXVP
Mission 4 : DHLNC
Mission 5 : BGVRG
Mission 6 : JNBTK
Mission 7 : XLQMB

WARIOLAND
game boy

Suite de la soluce :
MONDE DE SHERBEY LAND
Niveau 15 :
À la fin de ce niveau, frappez sur l'interrupteur pour libérer la porte et accéder au sixième niveau.
Niveau 16 :
Brisez les blocs et vous trouverez la salle du trésor. La clef se trouve au début du niveau. Continuez vers la droite, passez une porte, vous vous trouverez dans une salle avec à votre droite une pièce. En prenant cette pièce, vous ferez apparaître un bloc. Sautez sur ce bloc et allez vers la droite. Vous tomberez dans une autre salle. Elle vous mènera tout droit au dix-huitième niveau. Si par contre, vous ne prenez pas ce passage secret, descendez l'échelle, sauvegardez au passage, frappez sur l'interrupteur au fond ce qui fera apparaître le chemin vous permettant d'accéder à la porte de sortie.
Niveau 18 :
La salle du trésor se trouve au début de ce niveau. Pour trouver la clef, lorsque vous êtes dans la première salle, frappez sur l'interrupteur puis ressortez par là où vous êtes entré. Montez l'échelle puis passez une autre porte. Vous verrez trois blocs encerclés. C'est là où se trouve la clef. Pour la libérer, sortez vers la droite et descendez en évitant les ennemis qui vous lancent des boules. Laissez-vous tomber au milieu et passez la porte. Là, dans cette salle, frappez sur l'interrupteur pour libérer les blocs encerclés. Une fois que vous aurez la clef en poche, rendez-vous à la salle au trésor pour prendre la relique. Ensuite, repartez vers la droite, passez la porte se trouvant sous l'interrupteur et, d'ailleurs, n'oubliez pas de frapper dessus. Brisez les deux blocs pour sauvegarder et sortez.

WARP SPEED
megadrive

Trous noirs :
Pour trouver les coordonnées des trous noirs, utilisez ces directions...
Galaxy Alpha : 1B en direction de Beta
Galaxy Beta : 7D en direction d'Alpha et 3H en direction de Beta
Galaxy Gamma : 5C en direction d'Alpha, 5D en direction de Gamma et 4B en direction de Beta
Galaxy Delta : 3C en direction d'Alpha, 6G en direction de Beta et 2F en direction d'Omega
Galaxy Omega : 4B en direction de Delta, 5C en direction d'Alpha, 4D en direction d'Epsilon et 3E en direction de BetaGalaxy Epsilon : 2C en direction de d'Alpha

WHIP RUSH
megadrive

3 vaisseaux en plus:
Voici comment gagner trois beaux vaisseaux supplémentaires: Juste avant d'arriver au Boss du quatrième tableau, vous allez vous retrouver face à un groupement de trois vaisseaux ennemis. Chacun d'entre eux vaut 100,000 points, et en prime une vie supplémentaire pour chaque appareil détruit. Sympathique.

WINGS OF WAR
megadrive

Jouer indéfiniment:
Pour accéder au mode

"Easy" (Facilité de tableau), dirigez vous sur l'écran des options et tenez enfoncées les touches A, B et C dès que le curseur est sur "Game Level". Puis pressez START immédiatement.
Et pour continuer à jouer indéfiniment , attendez l'apparition du Game Over puis pressez les touches Gauche, A et C.

WIZ'N'LIZ
megadrive

3e partie des mélanges :
Citron + Citron : Complète les lettres Bonus.
Citron + Fraise : Jeu du kaleïdoscope coloré qui n'apporte rien.
Citron + Mangue : Donne un nombre aléatoire d'étoiles.
Citron + Oignon : Donne un nombre aléatoire de points.
Citron + Orange : Jeu de la chance avec trois poids.
Citron + Patate : Jeu dur de la traduction.
Citron + Poire : Une étoile ramassée donne deux étoiles.
Citron + Pomme : 100000 points supplémentaires.
Fraise + Fraise : 10 secondes supplémentaires.
Fraise + Mangue : Jeu de la roue de la chance.
Fraise + Oignon : Personnage avec un nuage sur la tête.
Fraise + Orange : Jeu de tir.
Fraise + Patate : Lapins rouges valant 2500 points chacun.
Fraise + Poire : Jeu du casse-briques sans brique.
Fraise + Pomme : 50000 points supplémentaires.
Mangue + Mangue : Une horloge ramassée donne deux horloges en temps.
Mangue + Oignon : Ouvre ou ferme le Desert Land.
Mangue + Orange : Donne un nombre aléatoire de secondes.
Mangue + Patate : Émeraude.
Mangue + Poire : 100 étoiles supplémentaires.
Mangue + Pomme : 75 étoiles supplémentaires.
Oignon + Oignon : Supprime les lapins explosifs.
Oignon + Orange : 30 secondes supplémentaires.
Oignon + Patate : Not A Sausage (?).
Oignon + Poire : Change les fruits présents ou donne 140 étoiles de plus.
Oignon + Pomme : Rubis.
Orange + Orange : 1 point supplémentaire.
Orange + Patate : Jeu de la chenille.
Orange + Poire : 40 secondes supplémentaires.
Orange + Pomme : Change les fruits présents ou donne 60 étoiles de plus.
Patate + Patate : Ouvre ou ferme le Wood Land.
Patate + Poire : Jeu du Gold Rush.
Patate + Pomme : Personnage suivi par son amie.
Poire + Poire : Jeu pour reformer des couples de fruits.
Poire + Pomme : Personnage suivi par son ombre.
Pomme + Pomme : Donne une lettre Bonus supplémentaire.

WOLFCHILD
game gear

Codes :
Niveau 2 : WX9F2
Niveau 3 : FD4RM
Niveau 4 : UGK65
Niveau 5 : J8TPR

WOLFENSTEIN 3D
super nintendo

Codes en Easy :
Niveau 1-2 : TVTKLF
Niveau 1-3 : VKTKLJ
Niveau 2-1 : VTKLKH
Niveau 2-2 : RCTLDK
Niveau 2-3 : RNTLPT
Niveau 2-4 : SCTLQN
Niveau 3-1 : SNTCQN
Niveau 3-2 : PCKLRM
Niveau 3-3 : PNKLRM
Niveau 3-4 : QCKLSQ
Niveau 4-1 : MCPLPT
Niveau 4-2 : MTCQPM
Niveau 4-3 : NKJQVV
Niveau 4-4 : NTFQNS
Niveau 4-5 : KCQQNV
Niveau 5-1 : KNSLQS
Niveau 5-2 : LCHLQS
Niveau 5-3 : LNBFQS
Niveau 5-4 : HCFLVS
Niveau 5-5 : HNHVMR
Niveau 5-6 : JCKLQN
Niveau 6-1 : JNBQNV
Niveau 6-2 : DCKLRM
Niveau 6-3 : DNKLRM
Niveau 6-4 : FCKLSQ
Niveau 6-5 : FNKLSQ
Niveau 6-6 : BCCVNV

WOODY POP
game gear

Warp :
Il existe dans ce jeu des "warp bonus", il faut dans les salles traversées par le train et dans lesquelles on trouve un diamant, prendre le diamant et le faire rentrer dans le tunnel du train. On gagne alors 20.000 points et on visite un nouvelle salle. Il existe quatre warp bonus différents.

WORLD HEROES
super nes

Changer les couleurs :
Au moment du choix du combattant, appuyer sur Start et Select simultanément. Et voilà une nouvelle garde-robe complète pour vos persos adorés.

YUYU HAKUSHO
super famicom

Codes :
1 : BYYABYXX
2 : XAXYAXYB
3 : YYXXABYA
4 : BBBXYBYY
5 : AYXXXYBA
6 : XAYBABYX
7 : AXBXYBYA
8 : BBXAYBAB
9 : XYABBAYX
10 : BABYBABY

ZELDA: LINK'S AWAKENING
game boy

Clefs :
LA CLEF DU PREMIER CHATEAU : On la trouve dans la forêt mystérieuse.
LA CLEF DU TROISIEME CHATEAU : Il faut déjà avoir rendu le Bowow à Madame Miaou-Miaou et ensuite allez voir le singe et donnez-lui les bananes. Il vous donnera un bâton et il vous construira un pont avec les autres singes. En prenant le pont, vous arriverez dans le château et il vous faudra trouver les cinq feuilles d'or. Ensuite, il faudra les ramener au Prince Richard. Il vous montrera un passage secret. Pour trouver la clef, il vous faut creuser dehors juste en dessous du hibou en pierre.
LA CLEF DU QUATRIEME CHATEAU : Il faut tout d'abord arriver au village des animaux. Après, il faut aller parler à Marin qui est sur le bout isolé de la plage. Elle vous demandera de rester avec elle pour parler et après elle vous suivra partout. Il vous faudra l'amener au morse géant. Elle lui fera une surprise en chantant et le morse géant vous laissera passer par la suite. Il vous faudra battre le ver géant pour avoir la clef.
LA CLEF DU SEPTIEME CHATEAU : Il vous faudra posséder déjà la chanson de Wart, la troisième, avec l'ocarina. Car, vous avez vu que pour avoir la septième clef, vous étiez gêné par un trou géant. La grotte de la septième clef est juste en dessous de la maison du paysan avec les poules. Pour s'en approcher, il faut aller au centre du premier village où il faut pousser la statue. Cela ouvrira un passage secret vous menant dans une grotte où vous trouverez des ossements d'oiseau. Ensuite, jouez la chanson de Wart devant les ossements d'oiseau. L'oiseau sera ressuscité et vous suivra toujours. Ensuite, retournez où il y avait le grand trou. Prenez l'oiseau avec le bracelet de force et vous pourrez voler. Vous pourrez

alors passer le trou et récupérer la septième clef.

ZELDA II
nes

Soluce : 1ere partie :

Un conseil : récupérez les objets dans tous les palais, mais vous n'irez tuez les boss qu'une fois que tout est fait. Allez dans le village qui est au sud est du palais du départ, et prenez la magie du Shield. Puis allez dans le premier palais, celui qui est le plus en haut à droite du monde. Prenez la bougie. Ensuite, il faut posséder la magie du jump. Allez tout au nord du royaume d'Hyrule, dans le désert de Tantari. Entrez dans la grotte, prenez le trophée puis allez à Rutoville ; traversez la ville jusqu'à une grande entrée qui vous mènera à la seconde partie de la ville. Dans cette seconde partie, attendez la jeune femme en rouge qui sortira de la première maison. Vous devez l'interroger. Elle vous fera entrer dans sa maison ; ainsi, vous pourrez rencontrer le magicien qui vous donnera cette potion.

Allez au sud, passez la caverne avec la bougie, puis vous trouverez dans le palais du gant. Allez toujours au sud, à la ville de Saria. Dans la ville, une femme vous réclamera son miroir, allez dans la maison vide et baissez-vous devant la table. Ramenez-lui son miroir et vous aurez le pouvoir du Life. Vous serez bloqué par une rivière d'eau. Ressortez, puis allez au nord dans la forêt contre la montagne et trouvez le vieil homme appelé Bagu, celui-ci vous remettra un laissez-passer. Retournez à Saria et parlez à l'escrimeur juste avant la rivière dans la cabane. Vous pourrez passer la rivière et ainsi atteindre le labyrinthe de grottes. Dans ce dédale de couloirs, prenez toujours la sortie en bas, si il n'y en a pas, prenez celle de droite. En sortant, lorsque vous êtes au bord de l'eau, allez à gauche, tombez dans le trou et vous aurez le marteau.

Allez à la ville qui est à l'est depuis ce point. A Mido, une femme vous dira que son enfant est malade. Retournez près du second palais, cassez le rocher qui bloque une entrée de caverne avec le marteau, puis à l'intérieur de cette grotte, prenez la potion. Donnez la potion à la femme de Mido, suivez-la et vous aurez le pouvoir de Fairy qui vous permettra de vous transformer en fée. Ensuite, vous trouverez un clocher d'église. Utilisez le jump en sautant sur les toits pour rentrer dedans. un escrimeur vous donnera gracieusement le pouvoir de frapper vers le bas.

Allez au cimetière, et depuis la tombe centrale qui est celle du roi, descendez en suivant les tombes alignées vers le bas. Vous tomberez dans un gouffre où il faudra utiliser le pouvoir de fée pour passer. Vous arrivez au 3ème palais. Prenez-y le radeau.

ZELDA 3: A LINK TO THE PAST
super nintendo

Boss :

- Pour tuer Aganhim dans la première quête, quand il vous lance ses boules de feu, donnez un coup d'épée dans celles-ci et elles se retourneront contre lui.
- Pour tuer Aganhim dans la deuxième quête, procédez de la même manière que dans la première, mais cette fois-ci, Aganhim se démultipliera en trois clones et vous lancera toujours ses éternelles boules de feu. Pour reconnaître sa vraie image, regardez les ombres qu'il projette par terre : deux hachurées et une pleine ; c'est la pleine qui sera fatale à Aganhim. Son petit jeu échouera grâce à cette astuce !
- Pour tuer Ganon dans sa dernière forme : quand vous lui aurez donné plusieurs coups d'épée, il fera écrouler le sol tout autour de lui et vous attaquera dans le noir, le fourbe ! Mais... pas de panique, il vous suffira avec le sceptre rouge de rallumer les deux bougies qui se trouvent en bas de l'écran et une fois celle-ci illuminées, Ganon étant une bête des ténèbres se masquera le visage pendant trois secondes qui seront largement suffisantes pour lui donner un coup d'épée. Quand il aura reçu sa dose de coups, il deviendra bleu l'espace d'un instant ; profitez-en pour lui décocher une flèche d'argent. Recommencez l'opération quatre fois et il ira voir dans un autre monde si les joueurs sont moins agressifs !

ZERO TOLERANCE
megadrive

Bons Codes :

Excusez nous, car le mois dernier, les minuscules inclues dans les codes étaient passées à la trappe ! Ah ces maquetteux, dès que ce n'est plus des blocs, ils sont perdus... Voici donc la totale des codes :

Niveau 1.2 - DOCKING BAY 2 : bno8v/Kug
Niveau 1.3 - BRIDGE 1 : DDq8*tLng
Niveau 1.4 - ENGINEERING 1 : dFrduvNng
Niveau 1.5 - ENGINEERING 3 : Krcd-*LvW
Niveau 1.6 - ENGINEERING 2 : PD6duvJv?
Niveau 1.7 - ENGINEERING 4 : UD6duvPvU
Niveau 1.8 - GREENHOUSE 1 : GvY8ubPv2
Niveau 1.9 - GREENHOUSE 2 : OL6duvPnQ
Niveau 1.10 - GREENHOUSE 3 : ar8*-vJFE
Niveau 1.11 - BRIDGE 2 : KP8d-*)qE
Niveau 1.12 - REACTOR 1 : cvZ*C9Ppk
Niveau 1.13 - REACTOR 2 : GPZdu*PFj
Niveau 2.1 - ROOF TOP : OPYbt9Pr2
Niveau 2.2 - FLOOR 164 : ?vaUqcJOH
Niveau 2.3 - FLOOR 163 : ?daUtRJMg
Niveau 2.4 - FLOOR 162 : XFLQ-6MOF
Niveau 2.5 - FLOOR 161 : XDrQC-MMF
Niveau 2.6 - FLOOR 160 : BFpQ9qNE8
Niveau 2.7 - FLOOR 159 : UHKS/oxEz
Niveau 2.8 - FLOOR 158 : crrQ*CJMQ
Niveau 2.9 - FLOOR 157 : GLqQ*CJG5
Niveau 2.10 - FLOOR 156 : ?rrQ*CJKj
Niveau 2.11 - FLOOR 155 : ?LrSCCJK !
Niveau 2.12 - FLOOR 154 : cnM7C3JJD
Niveau 2.13 - FLOOR 153 : ODiQ/3JxF
Niveau 2.14 - FLOOR 152 : ?rhQ/3)xz
Niveau 2.15 - FLOOR 151 : bH)SNoJxX
Niveau 3.1 - SUB BASEMENT 1 : GDpQe6J)z
Niveau 3.2 - SUB BASEMENT 2 : KFpfQqJMF
Niveau 3.3 - SUB BASEMENT 3 : aL)9m3LnE
Niveau 3.4 - SUB BASEMENT 4 : Gn/d4vLvj
Niveau 3.5 - SUB BASEMENT 5 : cD6*4vKvk
Niveau 3.6 - SUB BASEMENT 6 :)z9*AvLne
Niveau 3.7 - SUB BASEMENT 7 : ?LYbk8NE7
Niveau 3.8 - SUB BASEMENT 8 : Gr9fkrJMQ
Niveau 3.9 - SUB BASEMENT 9 : cL3fkrJO7
Niveau 3.10 - SUB BASEMENT 10 : Yr9fwLJx!
Niveau 3.11 - SUB BASEMENT 11 : xL6f7LJJj
Niveau 3.12 - SUB BASEMENT 12 : Vp9ZzhJJt

SUPER NINTENDO • ACTION REPLAY

Voici des codes Action Replay pour Super Nintendo. Ce qui signifie qu'il faut à la fois une Super Nintendo ET une cartouche Action Replay pour les utiliser.

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
ACTRAISER 2	Dernier stage	7E09 7B51
AERO THE ACRO-BAT	Temps infini	7E0C C055
ALADDIN	Mode «Turbo»	7E14 5944
ALIEN VS PREDATOR	XX= nombre de crédits	7E10 5Exx
ART OF FIGHTING	Choisir n'importe quel perso en mode Story	7F95 8505
ASTERIX	10 pièces = 1 vie supplémentaire	7E05 EF09
ASTRO GO! GO!	600 Km en permanence	7E0A 9201
BASEBALL 2020	XX= nombre de points joueur 1	7FC1 3Bxx
BASTARD !!	Changer de combat en appuyant sur Start, désactiver l'AR pour ne pas perdre	7E0A 1D02
BATMAN & ROBIN ADV.	Energie infinie	7E00 9840
BATTLETOADS/DOUBLE D...	Continues infinis joueur 1	7E00 1003
BATTLETOADS/DOUBLE D...	Continues infinis joueur 2	7E00 1203
BEST OF THE BEST	Coince le joueur 2	7E02 36BC
BLUES BROTHERS	Disques illimités joueur 2	7E151A32
BONKERS	Energie infinie	7E04 0E03
CHAOS ENGINE	Pouvoirs spéciaux illimités joueur 1	7E40 FF06
CHAOS ENGINE	Pouvoirs spéciaux illimités joueur 2	7E41 7406
COOL SPOT	Bond immense avec bouton B	7E07 E40F
CYBERNATOR AR 2	X= 0 à F : choix du niveau	8095 0E0x
DEAD DANCE	Vies infinies Kotono	7E0B 4630
DESERT FIGHTER	Armes illimitées	7E08 1E27
DR FRANKEN	Temps illimité	7E0C 0C55
DRAGON BALL Z 3	Invincibilité joueur 1	7E05 62C8
DRAGON BALL Z 3	Invincibilité joueur 2	7E07 62C8
DUNGEON MASTER	1er champion est Archmaster Wizard	7EC4 41FF
E.V.O.	X= 0 à 4 : choix du tableau	7E00 6A0x
EQUINOX	Clés Blanches infinies	7E1F 0D01
EQUINOX	Clés Bleus infinies	7E1F 0901
F-ZERO	Invisibilité	7E00 CF33
F1 EXHAUST HEAT	Augmente la vitesse maxi et le controle manuel	7E00 64DF
FATAL FURY 2	Changer de niveau en appuyant sur Start	7E00 4C0A
FINAL FIGHT 2	Crédits infinis	7EAD CE06
INDIANA JONES	Energie infinie	7E01 2006
JAMES BOND JUNIOR	Invincible (Avion/Hélico)	7E11 0C03
JURASSIC PARK 2	Energie infinie	7EB0 3228
KEN	HP infini pour le joueur 1	7E01 2922
KING OF DRAGONS	9 vies pour le joueur 1	7E0B EC09
KIRBY'S TEE SHOT	Tirs infinis	7E52 A402
KNIGHTS OF THE ROUND	Code Maître : à valider avec chaque code	0080 3EB1
KNIGHTS OF THE ROUND	Energie infinie joueur 1	7E40 0850
LEGEND	Energie infinie	7E13 1108
LIVRE DE LA JUNGLE	Vies infinies	7E01 0405
MAXIMUM CARNAGE	Energie infinie	7E0B 7A30
MEGAMAN X	Invincible	7E0C 1311
MICKEY GREAT MYSTERY...	Vies infinies	7E02 9F04
MICKEY MANIA	Energie infinie	7E06 0804
MIGHTY MAX	Vies infinies	7E02 8C09
MISTER NUTZ	Coeurs infinis	7E18 8D00
MORTAL KOMBAT 2	(AR 2 uniquement) Code maitre, à rentrer impérativement avec chaque code suivant	8087 0CA1
MORTAL KOMBAT 2 (AR 2)	Energie infinie joueur 1	7E2E FAA1
MORTAL KOMBAT 2 (AR 2)	Energie infinie joueur 2	7E30 A8A1
MORTAL KOMBAT 2 (AR 2)	Temps infini	7E02 2E08
NBA JAM	Turbo infini, super interception et défense j1	7E07 D607
NBA JAM	Turbo infini, super interception et défense j2	7E08 BE07
NBA JAM	Turbo infini, super interception et défense j3	7E09 A607
NBA JAM	Turbo infini, super interception et défense j4	7E0A 8E07
NIGEL MANSELL	X= 1 à 8 : pneus infini	7E02 D60x
PIRATES OF DARK WATER	Energie infinie joueur 1	7E07 2158
PLOK	Test Weapon Stage	7E08 4A28
POP 'N' TWIN BEE	Bouclier permanent pour le joueur 1	7E04 6380
POP 'N' TWIN BEE	Bouclier permanent pour le joueur 2	7E05 D380
POPULOUS	XX= nombre d'ennemis	7E0107xx
POWER RANGERS	Energie infinie	7E04 C070
RANMA 1/2 3	Joueur 2 invincible, 2 codes	7E12 3A60
RANMA 1/2 3	Joueur 2 invincible, 2 codes	7E12 3E60
SCHTROUMPFS	Temps infini, désactiver l'AR en fin de niveau	7E04 E605
SIM CITY	0% NON	7E0D E100
SIM CITY	100% OUI	7E0D DF64
SPACE MEGAFORCE	Vies infinies	7E0F A303
SPARKSTER	Crédits infinis	7E01 2207
SPIN VOLLEY	Pour avoir toujours le mode Rally	7E02 0E01
STREET COMBAT	Pour qu'une victoire suffise au joueur 1	7E62 A902
STUNT RACE FX	Vies infinies	07EE 33AD
SUPER BATTLETANK 2	Carburant illimité	7E12 48FF
SUPER BATTLETANK 2	Missiles illimités	7E01 E350
SUPER BOMBERMAN	Bombes longue portée joueur 1	7E0D 71FF
SUPER CASTLEVANIA 4	XX= choix du niveau	7E00 86xx
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	Energie infinie Taun Taun	7E0C F820
SUPER MARIO ALL STARS (1)	X= 1 à 4 : choix du niveau	7E00 C00x
SUPER MARIO ALL STARS (3)	1 pièce = 1 Vie	7E1D A263
SUPER MARIO WORLD	Choisir le décors	7E0D C22D
SUPER PROBOTECTOR	Invincibilité pour le joueur 1	7E02 1603
SUPER PUNCH-OUT	Energie infinie	7E08 9F50
SUPER RETURN OF JEDI	Energie infinie	7E0C 5A24
SUPER SOCCER 2	Energie infinie du joueur 1	7E10 7B60
SUPER SWIW	Etoiles bonus illimitées pour l'hélico	7E60 3499
SUPER TENNIS	Augmente la taille de la balle	7E00 E805
SUPER TROLL ISLAND	Tourbillons illimités	7E20 7403
SUPER VOLLEYBALL 2	L'équipe adverse disjoncte	7E14 030F
SUPERMAN	Vies infinies, 2 codes	7E04 1404
SUPERMAN	Vies infinies, 2 codes	7E04 1204
THE TERMINATOR	Munitions infinies	7E00 9563
TIME TRAX	Temps infini	7E14 B930
TINY TOON W&W SPORTS	Points max en décompte, 2 codes	7E1A E080
TINY TOON W&W SPORTS	Points max en décompte, 2 codes	7E1A D080
TMNT 5: TOURNAMENT...	Crédits infinis du joueur 1	7E1A D6F1
TOTAL CARNAGE	Boucliers illimités joueur 1	7E04 6301
VAL D'ISERE CHAMPION	Une seule porte ratée	7E13 E901
VIRTUAL BART	Energie infinie	7E0C 581F
XARDION	Energie infinie	7E12 94FF
ZELDA 3	Mode turbo	7E00 5E10
ZOMBIES	Clés 2 (tête de Mort) illimitées joueur 1	7E1D 1E01

MEGADRIVE • ACTION REPLAY

Voici des codes Action Replay pour Megadrive. Ce qui signifie que si vous n'avez pas une Megadrive ET une cartouche Action Replay, vous ne pouvez pas les utiliser.

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
AERO THE ACRO-BAT	Vies infinies	FF011 50096
ALEX KIDD - ENCHANTED...	Anneaux infinis	FFFE2 90008
ARIEL THE MERMAID	Super arme illimitée	FFA61 00016
ART OF FIGHTING	X= nombre de victoires joueur 1	FF11B 2000x
ASTERIX GREAT ESCAPE	Vies infinies	00067 84A78
B.O.B.	Lance-flamme illimité	FFCB4 30032
BOXING LEGENDS OF THE...	Temps infini	FFCBB E0040
CAPTAIN PLANET	Energie illimitée	FFF2B 00037
CASTLEVANIA : NEW...	Permet de jouer avec la version US sur MD Pal	0001F 04500
CHAOS ENGINE	Argent infini pour les 2 joueurs	FF094 500FF
COBAYE (Le)	Enérgie réelle infinie joueur 1	FF359 1000F
DAFFY DUCK IN HOLLYW..	Vies infinies	FF282 50009
DARK CASTLE	Elixirs infinis	FF130 70050
DOUBLE DRAGON 3	X= 1 à 5 : choix du niveau	FF00B 50000x
DRAGON BALL Z	X= 0 à 7 : choix du combat	FFEA1 E000x
DRAGON'S FURY	Boules infinies	FFF63 70002
DYNAMITE HEADDY	Vies infinies	FFE8E D0003
ECCO THE DOLPHIN 2	Energie infinie	FFAB7 40002
FAERY TALE ADVENTURE	Points de vitalité infinis	FFA58 F0017
FIRE SHARK	Vies infinies	FF028 70003
GAUNTLET 4	Potions illimitées Sorcier	FF069 70005
GAUNTLET 4	Potions illimitées Elf	FF095 B0005
GREATEST HEAVYWEIGHT	Pas de défaite	FFF1A F0000
GYNOUG	Invincibilité	FFC97 70001
ISHIDO	X= pierre de la même couleur	FFF75 9000x
JORDAN VS BIRD	X= nombre de paniers joueur 1	FF56D B000x
JURASSIC PARK RAMPAGE...	Vies infinies	FFC96 90003
LAST BATTLE	Temps infini	FFFE1 50099
LETHAL ENFORCERS 2	Vies infinies	FFB0A F00F
LIVRE DE LA JUNGLE	Vies infinies	FFFAD 40033
MAN OVERBOARD	XX= nombre de «Saved»	FF075 F00xx
MAN OVERBOARD	XX= nombre de «Rescue»	FF075 B00xx
MEGA BOMBERMAN	Vies infinies	FF954 30003
MEGA TURRICAN	X= 0 à 6 : choix du niveau	FFBF1 F000x
MICKEY MANIA	Energie infinie	FF046 F0004
MICKEY MANIA	Vies infinies	FF046 70004
MIG 29	AA8 illimités	FFC42 90004
MORTAL KOMBAT 2 (AR 2)	Energie infinie joueur 1	FFB62 30078
MORTAL KOMBAT 2 (AR 2)	Energie infinie joueur 2	FFB71 30078
MORTAL KOMBAT 2 (AR 2)	99 victoires pour le joueur 1	FFEEA 40099
MORTAL KOMBAT 2 (AR 2)	99 victoires pour le joueur 2	FFEEA 60099
MORTAL KOMBAT 2 (AR 2)	Temps infini	FFAB9 60099
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	Temps infini en prison	FFF4F 00014
NEWMAN HAAS INDYCAR	Pour finir second	FFA36 70001
PAGEMASTER	Vies infinies	FFFAE 90003
PGA EUROPEAN TOUR...	Trou en 1	FFD9E 30000
PINK PANTHER	Vies infinies	FFBFC B0005
PITFALL	Vies infinies	FF3EC 50003
PREDATOR 2	Grenade infini	FF006 60005
PREDATOR 2	Trident infini	FF006 20005
PREDATOR 2	Filet infini	FF006 40005
PSYCHO PINBALL	Boules infinies	FF050 B0001

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
PUGGSY	Pour commencer avec 1 super saut, 2 codes	FF071 10002
PUGGSY	Pour commencer avec 1 super saut, 2 codes	FF075 70001
RED ZONE	Grenades, couteau, roquettes illimités	FF4E9 F000F
RED ZONE	Munitions infinies	FF4E9 B000F
REVENGE OF SHINOBI	Super armes	FFE00 C0001
REVENGE OF SHINOBI	Santé infinie	FFE13 B0008
RISE OF THE ROBOTS	X= nombre de manches gagnantes	FF036 0000X
ROBOCOP VS TERMINATOR	Turbocop	FFF1B 700FF
ROBOCOP VS TERMINATOR	Niveau du bunker sous-terrein	FF008 C0704
ROBOCOP VS TERMINATOR	Niveau des bureaux de l'OCP	FF008 C0604
SONIC & KNUCKLES	Vies infinies	FFFE1 20099
SONIC & KNUCKLES	Knuckles grimpe plus vite aux murs	FFFE1 90001
SONIC & KNUCKLES	Respirer sous l'eau	FFB02 8001E
SONIC & KNUCKLES	Continues infinies	FFFE1 80099
SONIC & KNUCKLES	Super accélération	FFF76 20001
SONIC 1 + 2 + 3	XX= nombre de vies	FFFE1 200xx
SONIC 3	Plus besoin d'air sous l'eau	FFB02 C001E
SONIC 3	Sonic transperce les animations	FFFE0 90DFF
SPARKSTER	Energie infinie	FF2DA 3000F
SPIDERMAN & X-MEN	Energie infinie Gambit	FF3F9 50068
SPIDERMAN & X-MEN	Jokers illimités pour Gambit	FF3F7 70005
SPIDERMAN & X-MEN	Cartes illimitées pour Gambit	FF3F9 70034
SPIDERMAN VS KINGPIN	Temps infini	FFE69 1003B
SPIDERMAN VS MAN OF...	Santé infinie	FF97C F001C
STREET FIGHTER 2' SCE	Turbo joueur 1	FF807 50001
STREET FIGHTER 2' SCE	Turbo joueur 2	FF837 50001
SUB TERRANIA	Missiles illimités	FF012 3000A
SUNSET RIDERS	Tir rapide, arme 1	FFCA4 20001
SUNSET RIDERS	Tir rapide, arme 2	FFCA4 20003
SYNDICATE	Pour avoir un max d'argent	FF052 D00FF
TINY TOONS ACME ALL...	Score de l'adversaire = 0	FFE02 D0000
TITI ET GROS MINET	Energie infinie	FF956 40000
TOEJAM & EARL 2	Crédits infinis	FFA92 70003
ULTIMATE QIX	X= 0 à F : choix du niveau	FF007 3000x
UNIVERSAL SOLDIER	Energie infinie	FF0AF D0008
UNIVERSAL SOLDIER	Temps illimité	FF0AE 90096
URBAN STRIKE	Roquettes illimités - mission 4	FFC02 10009
URBAN STRIKE	Missiles illimités - mission 4	FFBFE 10009
URBAN STRIKE	Guns illimités - mission 4	FFBFA 10009
URBAN STRIKE	Roquettes illimités - mission 5 + 6	FFC53 30009
URBAN STRIKE	Missiles illimités - mission 5 + 6	FFC4F 30009
URBAN STRIKE	Guns illimités - mission 5 + 6	FFC4B 30009
VIRTUA RACING	X= 6 à F : vitesse moyenne	FF900 6000x
WOLVERINE	Energie infinie	FFEE8 70064
WONDERBOY 5	XX= argent	FF962 F00xx
WONDERBOY 5	X= 8 à D : magie	FF95B x0006
ZERO TOLERANCE	Energie infinie	FF0DE 50063
ZOMBIES	Energie infinie fille	FFFB4 F000A
ZOMBIES	Bazooka infini joueur 1	FFFAE 7000A
ZOMBIES	Bazooka infini joueur 2	FFFB8 7000A
ZOMBIES	Potion ? infinie joueur 1	FFFAF F000A
ZOMBIES	Potion ? infinie joueur 2	FFFB9 F000A

NES • ACTION REPLAY

Ces codes ne fonctionnent que sur une console NES équipée d'une cartouche Action Replay.

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
A BOY AND HIS BLOB	Noix de coco infinies	0002 C306
ADDAMS FAMILY	Vies infinies	0004 ED03
BAD DUDES VS DRAGON...	Energie infinie	0002 AB0A
BART VS SPACE MUTANTS	Vies infinies	0004 B202
BART VS THE WORLD	Energie infinie	0006 BC05
BATMAN	Tir turbo	0000 F7000
BAYOU BILLY	Energie infinie	0007 C507
BLADES OF STEEL	Le joueur 2 n'a qu'1 but	0007 E901
BLASTER MASTER	Vies infinies	0000 DD02
BOULDER DASH	Vies infinies joueur 1	0000 7709
BUBBLE BOBBLE	Vies infinies pour Bubble	0000 2E03
BUGS BUNNY BLOW OUT	Avoir toujours 99 carottes	0004 2AFF
CASTLEVANIA	Vies infinies	0000 2A04
CHIP'N DALE RESCUE...	Vies infinies	0005 B682
COBRA TRIANGLE	Vies infinies	0007 3802.
DAYS OF THUNDER	Carburant illimité	0002 1F9F
DIGGER T ROCK	Energie infinie	0000 0A12
DONKEY KONG JUNIOR	Vies infinies Mario	0000 5502.
DOUBLE DRAGON	Vies infinies	0000 4302.
DOUBLE DRAGON 2	Vies infinies	0004 3203.
DREAM MASTER : LITTLE...	Energie infinie	0005 D003
DUCK HUNT	Faire toujours des «Perfect»	0000 AA0A
DUCK TALES 2	Vies infinies	0000 CE02
FAXANADU	Magie illimitée	0003 9A50
FLINTSTONES	Vies infinies pour Fred	0003 0502.
GHOST'N'GOBLINS	Vies infinies	0007 1503.
GODZILLA	Pouvoirs infinis	0001 7830.
GOONIES 2	Vies infinies	0000 2203.
GREMLINS 2	Pour avoir 255 boules de cristal	0005 6CFF
HOOK	Dé à coudre illimité	0003 7C03
HUNT FOR THE RED...	Energie infinie	0007 0A0F
ISOLATED WARRIOR	Energie infinie	0000 D705
JACKIE CHAN'S ACTION...	Energie infinie	0007 0206.
KABUKI QUANTUM ...	Chips illimités	0006 8E0C
KUNG FU	Energie infinie	0004 A630
LEGEND OF ZELDA	Energie infinie	0004 F008
LINK - ZELDA 2	Energie infinie	0005 18FF
LOW G MAN	Vies infinies	0006 F803
MARBLE MADNESS	Temps infini	0000 443C
MEGAMAN 4	Vies infinies	0000 A102
PACMAN	Vies infinies	0000 6703.
PROBOTECTOR	Vies infinies pour joueur 1	0000 3203.
RAD GRAVITY	Energie infinie	0007 900F.
ROLLER GAMES	Energie infinie	0000 3203.
RYGAR	Vies infinies	0000 CB06
SCHTROUMPFS	Vies infinies	0003 1603.
SILENT SERVICE	Carburant infini pendant les «War patrols»	0000 BB37
SIMON'S QUEST : CV. 2	Energie infinie	0000 8030.
STAR WARS	Continues infinis	0007 5208.
SUPER MARIO BROS	Invincible	0007 9F02
SUPER MARIO BROS 3	Mario est toujours en râton laveur	0000 ED03
TERMINATOR 2	Energie infinie	0007 1C38
TOM & JERRY	Energie infinie	0004 A303
WRESTLEMANIA	Energie infinie	0000 77CA

GAME BOY • ACTION REPLAY

Ces codes ne fonctionnent que sur une console Game Boy équipée d'une cartouche Action Replay.

ADVENTURE ISLAND	Dinausores terrestres illimités	0103 1AC4
BATMAN	XX= choix du niveau	01xx C2C0
BATMAN 2 : RETURN OF ...	Continues infinis	0105 67C7
BIONIC COMMANDO	Activer tous les «outils»	00FF 4CDF
BUBBLE GHOST	Stoppe le chrono	0868 29C1
BUGS BUNNY 2	Énergie illimitée	0105 99C3
CHOPLIFTER 2	Bombes illimitées	0A01 7ED0
COOL SPOT	100% points cool	0164 E5DB
DOUBLE DRAGON 3	Vies infinies	0106 C4C2
DR FRANKEN 2	Vies infinies	0103 1CC6
DROPZONE	Vies infinies	0304 77C2
DUCK TALES	Énergie illimitée	0806 1CCA
DYNABLASTER	XX= longueur flamme (Game B)	01xx 03C4
FIDGETTS (THE)	Energie infinie Frankie	0858 31C2
GRADIUS	Vies infinies	0102 80C9
GREMLINS 2	Note de musique en permanence	0A04 C7C0
HOOK	Vies infinies	0204 17C0
HUNT FOR THE RED...	Missiles illimités	0102 30DC
JURASSIC PARK	Balles puissantes illimitées	040A 54C0
KID DRACULA	Cœurs infinis	0004 C8C8
KIRBY'S PINBALL LAND	Commencer au Boss	0A02 CDC0
LIVRE DE LA JUNGLE	Energie infinie	0834 B8C1
MEGAMAN 3	Energie infinie	0AF0 9CDE
MORTAL KOMBAT 2	Energie infinie	0840 20DD
MR DO	Vies infinies	0103 E8D1
NEMESIS	Vies infinies	0102 80C0
NEMESIS 2	Vies infinies	0102 80C9
PANG	Tirs doubles 1	0A02 3CC2
PARASOL STARS	Continus infinis	0102 64D4
POP UP	XX= choix du niveau	01xx 8BFF
POPEYE 2	Temps infini	0CAA EFDD
PRINCESS BLOBETTE	Vies infinies	0105 EC01
PROBOTECTOR 2	Vies infinies	0103 D801
QIX	Super bonus après fin de niveau	0417 40C6
R-TYPE	Continus infinis	0302 28D1
R-TYPE 2	Accélération	088C 34D0
RADAR MISSION	Vitesse maxi	04xx ECD2
ROBOCOP	Energie infinie	0875 96FF
SCHTROUMPFS	Voler	0C0F A3FF
SPEEDY GONZALES	Énergie illimitée	0A00 93DF
SPIDERMAN	Toile infinie	0830 99FF
SUPER JAMES POND	Vies infinies	0103 ABC0
SUPER MARIO LAND	Super sauts	0A01 09C2
TAZ-MANIA	Temps infini	043A 7DD3
TERMINATOR COIN UP	Roquettes illimitées	0420 F8DD
TRAX	Balles perforantes	0A01 CAC9
TURRICAN	Mines illimitées	0103 01C5
UNIVERSAL SOLDIER	Commencer avec le tir à boules	0C02 25C1
WARIO LAND	Vies infinies	0102 15DA
ZELDA : LINK'S AWAKENING	XX= nombre de cœurs	01xx 5BDB

MASTER SYSTEM • ACTION REPLAY

Ces codes ne fonctionnent que sur une console Master System équipée d'une cartouche Action Replay.

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
ALEX KIDD : HIGH TECH...	Temps infini réglé à 12h, 2 codes	00C1 0E00
ALEX KIDD : HIGH TECH...	Temps infini réglé à 12h, 2 codes	00C1 0F12
ALEX KIDD : HIGH TECH...	9000 pièces d'or dans la foret	00C0 1C90
ALEX KIDD : THE LOST...	Invincibilité (désactiver fin de niveau)	00C0 7110
ALEX KIDD : THE LOST...	Alex Kidd saute plus haut	00CD 16E8
ALEX KIDD IN SHINOBI...	Epée de puissance	00C2 2C01
ALEX KIDD IN SHINOBI...	Fléchettes	00C2 2C02
ALIEN 3	Roquettes infinies	00C4 2B63
ALIEN SYNDROME	Inutile de libérer des otages	00C0 7501
ASTERIX 2	Commencer avec 6 coeurs, 2 codes	00C1 4D06
ASTERIX 2	Commencer avec 6 coeurs, 2 codes	00C1 4E06
BART VS THE SPACE...	Peinture illimitée	00C3 E9BE
CHAKAN	Reprendre de l'énergie	00DF B3F0
CHASE H.Q.	Détruire voiture ennemie d'un coup	00C2 5380
DONALD DUCK : LUCKY...	Donald a toujours le frisbee, 2 codes	00C1 3901
DONALD DUCK : LUCKY...	Donald a toujours le frisbee, 2 codes	00C1 3E01
DONALD DUCK : LUCKY...	Temps illimité	00C0 8999
FANTASY ZONE	Chaque ennemi tué donne 10000 dollars	00C0 FC0C
FANTASY ZONE	Tir rapide	00C0 0500
FANTASY ZONE 2	Commencer avec 9900000 dollars	00C0 A999
FANTASY ZONE 2	Durée illimitée de certaines armes	00C0 B120
GOLDEN AXE	Magie 2 infinie	00C0 0602
INDIANA JONES LAST...	Fouets infinis	00C9 7305
LIVRE DE LA JUNGLE	Sauter les niveaux en actionnant l'AR	00C8 2F06
MICKEY M / CASTLE OF...	Continues infinis	00C0 C609
MICKEY M / LAND OF...	Temps infini	00C0 A295
MORTAL KOMBAT	Energie infinie joueur 2	00C4 8A48
R-TYPE	Pour avoir les deux boules, 2 codes	00CE1E80
R-TYPE	Pour avoir les deux boules, 2 codes	00CE 2280
R-TYPE	Pour avoir les missiles	00CE 0B01
RAMPAGE	Vies infinies joueur 2	00C0 A103
RENEGADE	Temps infini	00C3 A159
ROCKY	62 points pour se qualifier	00C0 AC3E
SHADOW OF THE BEAST	Lances infinies	00DA 5201
SHINOBI	Saute beaucoups plus haut	00C1 D30F
SHINOBI	Tirer deux fois plus vite	00C0 A803
SHINOBI	XX= 01 à 12 : choix du niveau	00C0 92xx
SONIC	Turbo constant	00D4 1105
SONIC 2	X= choix de la Zone	00D2 950x
SONIC CHAOS	Temps infini	00D2 BF00
SONIC CHAOS	Special Zone 2	00D2 981A
STRIDER	Temps infini	00D2 6507
TOM & JERRY	X= 1 à 5 : choix du niveau	00CB 0F0x
WONDERBOY 2 IN MONSTER...	Pour avoir 15 coeurs	00C5 8B0F
WONDERBOY 2 IN MONSTER...	Elixir infini	00C5 8401
WONDERBOY 2 IN MONSTER...	Wonderboy nage dans les airs	00C6 9501
WONDERBOY 3	Commencer en Hawkman	00C2 4F05
WONDERBOY 3	Bouteilles infinies	00CF 4A02
WONDERBOY 3	Répétition des coups d'épée et des sauts	00CF 9000
WONDERBOY IN MONSTER...	X= 0 à 5 : choix de l'armure	00C1 A00x
WONDERBOY IN MONSTER...	Temps infini	00C19C01
WONDERBOY IN MONSTER...	Pour avoir 10 coeurs	00C1 BD0A
ZAXXON	Commencer au niveau 9 (2 codes)	00C0 AA09
ZAXXON	Commencer au niveau 9 (2 codes)	00C0 AB08

GAME GEAR • ACTION REPLAY

Ces codes ne fonctionnent que sur une console Game Gear équipée d'une cartouche Action Replay.

ALIEN 3	Energie infinie	00C4 6A55
ALIEN 3	Grenades illimitées	00C4 2D0F
ASTERIX	Invulnérabilité	00C0 9A03
ASTERIX	Bonus Stage après chaque fin de niveau	00C0 9F50
ASTERIX	Temps infini	00C0 A295
BART VS SPACE MUTANTS	Pas du rappeur	00C4 3B00
BART VS SPACE MUTANTS	Temps infini	00C3 9E09
BART VS SPACE MUTANTS	Clé à molette	00C0 1501
CHAKAN	Commencer avec l'épée «Eclair»	00DF A503
FACTORY PANIC	Vies infinies	00C3 9609
FACTORY PANIC	Attaque puissante infinie	00C3 9E02
FACTORY PANIC	XX= 01 à 1F : choix du niveau	00C3 94xx
FANTASY ZONE	Invincibilité (sauf Boss)	00CE EC00
FANTASY ZONE	Twin Bomb et Twin Missile	00C8 FF03
FANTASY ZONE	Bouclier	00C8 F301
GEORGE FOREMAN'S K.O.	Puissance au maximum	00C1 1104
GEORGE FOREMAN'S K.O.	Puissance de frappe à fond	00C1 1503
LEMMINGS	Lemming-explosion	00DB 740A
LEMMINGS	Creuseur type 3 men	00DB 790A
LIVRE DE LA JUNGLE	Commencer avec le boomerang	00C8 3081
LIVRE DE LA JUNGLE	Commencer avec la mitraillette lance bananes	00C8 3332
MICKEY M / LAND OF...	Temps infini	00C0 A201
MICKEY M / LAND OF...	Génerique de la première fin	00C0 600F
MICKEY M / LAND OF...	Génerique de la deuxième fin	00C0 600E
SHINOBI	Magie Ninja infinie	00D2 1E09
SHINOBI	Les 5 ninjas à Neo-City	00D2 1C1F
SHINOBI	X= 1 à 4 : couleur du Ninja au départ	00D2 6A0x
SHINOBI	X= 2, 4, 8, 10 : couleur Ninja ds fenêtre options	00D2 1C0x
SONIC	Continues infinis	00D2 7E0B
SONIC	Sonic court plus rapidement	00D4 1201
SONIC	Sonic saute plus haut	00D4 0100
SONIC	Bruit étrange	00DC F700
SONIC	Sneakers infinis	00DC 0A02
SONIC	Sonic est rapide dans l'eau et ne se noie pas	00D2 DE0F
SONIC	Fait disparaitre la couleur de l'eau	00D2 DC00
SONIC 2	Invincilité (6 rings minimum)	00D2 9905
SONIC 2	Deltaplane dès le début	00D5 0213
SONIC 2	Sonic court sur les mains	00D5 2876
SONIC 2	Invisibilité	00D5 0600
SONIC 2	Sonic produit des anneaux	00D5 4008
SONIC 2	XX= 0F à 99 : face cachée de Sonic	00D508xx
SONIC CHAOS	Saut plus haut	00D5 0C95
SONIC CHAOS	Pas d'ennemis	00D7 4000
SONIC CHAOS	Sonic court à l'envers	00D5 0410
SONIC CHAOS	Nouveau niveau	00D1 60C8
SONIC CHAOS	Sonic ne peut pas sauter	00D5 0380
SONIC CHAOS	Sonic ne peut pas bouger	00D5 0389
STREETS OF RAGE	Envoi les ennemis voler	00CF 98FB
WONDERBOY	Invincible	00C1 2793
WONDERBOY	Avoir le skate et les haches dès le départ	00C1 2705

Alors que le peuple de l'île Imagica vivait en paix depuis des décennies, un terrible malheur vint s'abattre sur ses terres riches et prospères ! Ce malheur avait la sombre forme d'un sorcier connu sous le nom de Wicked Wainwright. Celui-ci, depuis toujours, s'était juré la perte de l'île d'Imagica et de tous ses habitants dont la joie lui inspirait le plus profond dégoût ! S'installant dans un volcan, le sorcier déversa sur l'île un torrent de fumée qui la jeta dans le plus profond désarroi. Vous êtes Flink, apprenti-magicien et seul être capable de sauver vos concitoyens d'un joug de terreur dicté par le terrifiant Wicked Wainwright. La route est longue et sinueuse, alors, jeune magicien, prenez votre temps et que la chance vous accompagne dans votre quête ! Au fait, le jeu Flink existe sur Megadrive et sur Mega-CD. Il faut savoir que la version Megadrive comporte cinquante-deux sections et que la version Mega-CD en comporte, elle, soixante-deux, support laser oblige ! Pour différencier les deux versions, regardez simplement s'il n'y à pas la mention "Uniquement sur Mega - CD !"

©1994 PSYGNOSIS LTD.

CODE ACTION REPLAY

MEGADRIVE : Vies Infinies : FFA2CB0005

LES SORTS

Vous trouverez dans ce petit tableau tous les sorts, ainsi que leur composition et leurs différents effets. Si après ça vous dites qu'on ne vous gâte pas, moi je rentre le périscope et je retourne en plongée !

RÉTRÉCIR

CONSOMMATION : un quart de votre fiole de magie.
EFFET : vous permettra de rapetisser et de rentrer dans le petit trou se trouvant à la base de l'arbre du niveau quatorze . Une fois dans le petit trou, vous pourrez atteindre quatre nouveaux niveaux se trouvant à l'intérieur même de l'arbre géant.
COMPOSITION : Miroir Magique + Collier Magique + Amulette Magique.

DÉMON

CONSOMMATION : un vingtième de votre fiole de magie.
EFFET : ce sort crée un démon qui tourne tout autour de vous et attaque tout ennemi se trouvant à votre portée. Le sort démon peut être lancé deux fois en même temps et dans ce cas-là, vous ne verrez pas un petit démon apparaître, mais un tout gros très agressif qui se jettera sur tout se qui bouge.
COMPOSITION : Anneau d'Or + Miroir Magique + Collier Magique.

LES SORTS

POUSSE RAPIDE

CONSOMMATION : un vingtième de votre fiole de magie.
EFFET : permet, en l'activant sur certaines plantes placées sur le sol, de les faire grandir dans le but de vous en servir comme d'un ascenseur.
COMPOSITION : Feuille magique + Plume d'Aigle + Anneau d'Argent.

ECLAIR

Consommation : un quart de votre fiole de magie.
Effet : déclenche des éclairs qui frappent le sol tout autour de vous. Avec cette magie, vous êtes sûr que vos ennemis se transformeront pendant un court moment en pile biologique.
Composition : Anneau de Diamant + Plume d'Aigle + Anneau de Diamant.

BOMBE SPIRITE

CONSOMMATION : un dixième de votre fiole de magie.
EFFET : en la lançant, vous pourrez voir une petite étoile bleue foncer à toute vitesse vers l'ennemi le plus proche de vous, et le détruire dans la seconde.
COMPOSITION : Plume d'Aigle + Anneau d'Or + Feuille Magique.

POUSSIERE DU DIABLE

CONSOMMATION : un quart de votre fiole de magie.
EFFET : crée une zone de tourbillon tout autour de vous, aspirant le moindre ennemi se trouvant dans les parages.
COMPOSITION : Feuille Magique + Anneau d'Argent + Plume d'Aigle.

BOUCHER

CONSOMMATION : un tiers de votre fiole de magie.
EFFET : place autour de vous un bouclier qui vous protègera de vos ennemis.
COMPOSITION : Anneau de Diamant + Larme de Fée + Anneau d'Or.

PLATE-FORME

CONSOMMATION : un tiers de votre fiole de magie.
EFFET : crée un nuage dans l'air, sur lequel vous pourrez grimper comme sur une plate-forme. Attention cependant car celui-ci ne restera que dix secondes sous vos pieds !
COMPOSITION : Plume d'Aigle + Œil de Tigre + Plume d'Aigle.

FANTOME

CONSOMMATION : un quart de votre fiole de magie.
EFFET : vous ne pourrez l'utiliser que dans le vingt-quatrième niveau . Dans ces niveaux, vous déboucherez vers le début du premier stage, sur un autel gris. En vous plaçant au milieu de celui-ci, et en activant votre magie, vous pourrez voir Flink s'envoler tel un ange vers trois nouveaux niveaux placés dans les nuages ! Fallait le savoir, ça !
COMPOSITION : Crâne + Dents de Goblin + Racine Magique.

LES OBJETS

Voici une liste de tous les objets que vous pourrez collecter dans le jeu. La plupart de ceux-ci ne servent qu'à la composition de sorts, mais il était quand même important de tous les montrer. En suivant le dossier, vous pourrez remarquer que sur chaque coffre, nous avons placé un chiffre. Pour savoir ce qu'il y a dans le coffre, regardez le chiffre qui lui est assigné et consultez la liste des objets, c'est aussi simple que ça, un chiffre, un objet !

1 : Plume d'Aigle.

2 : Feuille Magique.

3 : Anneau d'Or.

4 : Anneau d'argent.

5 : Anneau de Diamant.

6 : Miroir Magique.

7 : Collier Magique.

8 : Amulette Magique.

9 : Crâne.

10 : Œil de Tigre.

11 : Racine Magique.

12 : Dents de Goblin.

13 : Larme de Fée.

14 : Fiole de Magie : elle vous permettra, suivant sa quantité, de remplir votre réserve de magie qui vous servira pour déclencher un sort et aussi rester en vie.

15 : Vie supplémentaire : ça se passe de tout commentaire !

16 : Information : en attrapant ces petites pancartes, vous pourrez apprendre de bien précieux conseils qui vous aideront lors de votre quête.

17 : Parchemins : ils sont au nombre de neuf. Grâce à eux, vous pourrez apprendre des sorts de plus en plus puissants.

18 : les Clefs : faites d'or, elles vous permettront d'ouvrir les coffres affublés d'une serrure.

NIVEAU 1

Sautez sur cette plate-forme pour faire apparaître le coffre renfermant une vie. Attention cependant car ladite plate-forme s'effondrera presque automatiquement à votre contact.

SECTION 1-2

Pour atteindre ce coffre et a fortiori la vie qu'il contient, sautez sur la tête du marchand qui apparaîtra à la verticale de la plate-forme.

LA CARTE DE FLINK

SECTION 1-1 Uniquement Mega-CD

Prenez ce petit rocher pour tuer à distance ce viking mal embouché.

En sautant sur cette plate-forme (elle disparaîtra dès que vous mettrez un pied dessus), vous pourrez faire apparaître sur le sol un peu plus haut un coffre contenant une vie.

Servez-vous de ces feuilles d'arbre pour atteindre cette plate-forme mouvante.

Ces monstres cracheurs de feu ne sont pas très durs à tuer. Contrairement à tous les ennemis, à qui il faut asséner deux coups, il ne vous faudra qu'une frappe pour tuer ces abominations.

Prenez le petit rocher en haut de cette pente, et lancez-le sur les trois vikings venant dans votre direction. Comme dit l'autre, vous ferez d'une pierre trois coups !

Servez-vous de ces feuilles pour atteindre la fin du stage.

Chaque fin de stage est symbolisée par une main de pierre qu'il faudra toucher pour passer à l'étape suivante.

Pour atteindre la fin de cette section, point de panneau à toucher, mais un pont à traverser.

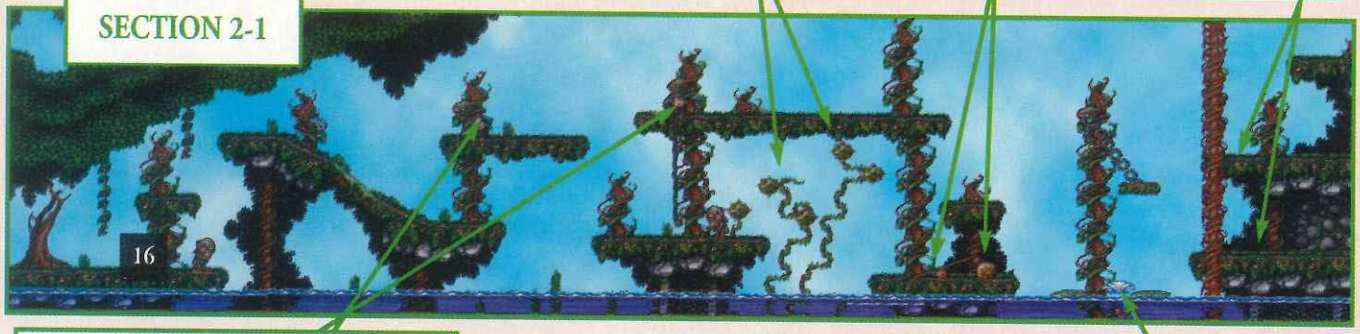
NIVEAU 2

Prenez grade lors de votre deuxième traversée "simiesque" à ne pas finir embroché sur ces boules hérissées de pics.

Prenez cette grosse roche et placez-vous sur le bord droit de la balance. Lancez ensuite la roche sur celle-ci et vous décollerez illico-presto vers la plate-forme supérieure.

Prenez de préférence le chemin du haut pour collecter une fiole de magie.

SECTION 2-1



Accrochez-vous à ces queues de singes pour traverser les trous d'eau qui vous séparent des différentes plates-formes.

Un bien vilain poisson patrouille dans les eaux autrefois calmes d'Imagica. Ne lui cherchez pas querelle, vous risqueriez de tomber sur une arête !

NIVEAU 3

Vous trouverez dans ce coffre votre premier parchemin, celui de la pousse rapide.

Laissez-vous couler jusqu'à la base de ce tronc et vous pourrez passer à travers pour atteindre la porte menant à une zone de bonus.

SECTION 3-1

Laissez-vous conduire sur cette feuille pour atteindre le coffre de gauche.

Ces feuilles sont le seul moyen normal de traverser sans encombre cette zone de pics. L'autre moyen est de voler comme Super Man, alors, à moins que vous n'ayez un gros S sur la poitrine, limitez-vous aux feuilles.

Sautez sur ces feuilles pour atteindre la corniche du haut.

N'allez surtout pas croire qu'il faut vous laisser enliser dans cette boue pour atteindre la porte, ou la seule chose que vous atteindrez serait la mort !

La porte de gauche vous permettra d'atteindre un plate-forme renfermant deux coffres contenant une vie et une fiole.

Cette porte n'existe que sur la version M-CD. Elle vous permettra en l'empruntant de déboucher dans une section supplémentaire qui vous conduira à une zone bonus.

Servez-vous de ces rochers et de ces balançoires pour vous catapulter jusqu'aux niveaux supérieurs de la section.

SECTION 3-3

Sautez sur ces plates-formes tournantes pour atteindre le haut de cette section.

Servez-vous de votre sort "pousse rapide" pour que cette plante vous mène jusqu'à la porte supérieure gauche.

Sautez dans le vide juste en dessous de cette plate-forme et une feuille apparaîtra. Grimpez ensuite à partir de la feuille jusque sur la plate-forme et celle-ci vous conduira jusqu'à la porte secrète n'existant que sur Mega-CD.

SECTION 2-2

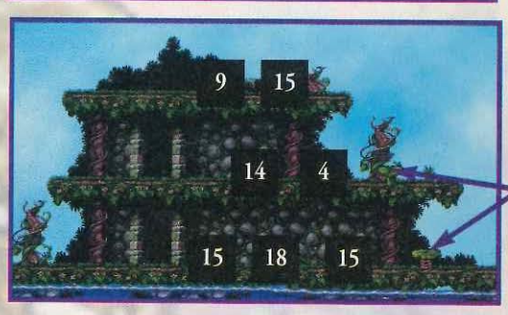
Encore une pierre, encore une statue, bientôt des graviers !

Laissez-vous tomber avec cette plate-forme et sautez sur les trois du bas qui vous conduiront à une vie.

Si vous avez pris, comme précédemment conseillé, le chemin du haut, vous pourrez avoir la joie de prendre une magnifique fiole de magie dans la bouche ! Si au contraire, vous n'avez pas suivi notre conseil, vous aurez droit à un superbe paquet de clopinettes baveuses !

Cette pierre vous servira à dégommer une statue du même nom, qui apparaîtra juste derrière vous. Moi, je dis que la vie est bien faite, des fois !

SECTION 3-1 SECRETE

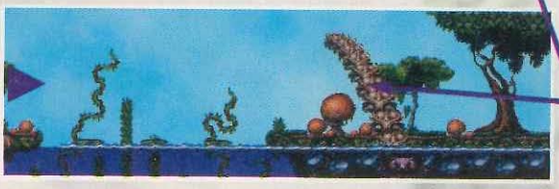


Servez-vous de ce ressort et de cette plante (que vous développerez grâce à votre sort de pousse rapide), pour atteindre la multitude de coffres que contient cette petite zone de jeu.

Faites donc pousser cette plante pour atteindre le coffre du haut renfermant une surprise.

SECTION 3-2

Vous devrez craindre deux ennemis dans cette section. Le premier aura la forme d'un banc de piranhas.



Votre deuxième ennemi sera, quant à lui, une famille de dragons qui, du fond de l'écran, se jetteront sur vous.

Agrippez-vous à cette corde, et celle-ci se mettra à bouger vers la droite. Vous devrez, avant d'atteindre la corniche de droite grâce à la corde, traverser une zone où de nombreuses boules remplies de pics sont légion. Pour les éviter, montez et descendez le long de la corde et vous passerez cette zone sans mourir.

Prenez cette pierre et lancez-la sur la statue qui apparaîtra devant vous.

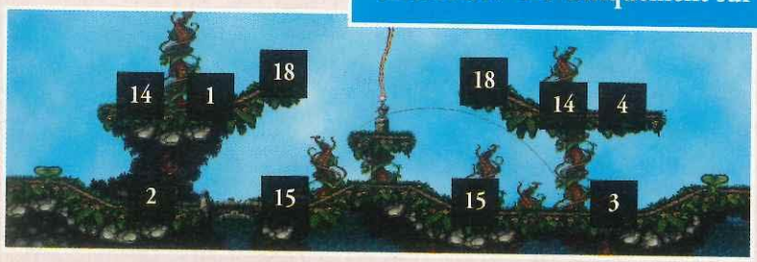
Dans ce mini-tunnel, des boules piquantes apparaîtront de temps à autre sur le sol et le plafond. Un timing rigoureux sera exigé pour ne pas finir embroché sur une de ces boules meurtrières.

SECTION 3-3 SECRETE Uniquement sur Mega-CD

Un fléau géant se balance ici. Pour le passer sans mourir, sautez de feuille en feuille tout en vous accroupissant à chaque passage de boule.

NIVEAU 4

SECTION 4-1 Uniquement sur Mega-CD



Ce niveau n'existe pas sur Megadrive, alors, si vous en avez une, allez lire ailleurs si j'y suis. Par contre, pour ceux qui ont préféré le CD à la cartouche, vous trouverez dans ce niveau richesse et bonus en tout genre. Quand je vous dirai qu'en plus, vous pourrez y revenir aussi souvent que bon vous semble, vous n'aurez plus qu'à déposer une gerbe de fleurs au pied de ma statue.

NIVEAU 5

NIVEAU 6

SECTION 6-1

Commencez par descendre en glissant la pente de droite et vous pourrez tuer d'un seul coup le marchand et récupérer sa marchandise.

Là aussi, deux chemins s'offrent à vous pour finir le stage. Je vous conseille celui de droite, il est plus "marrant" !

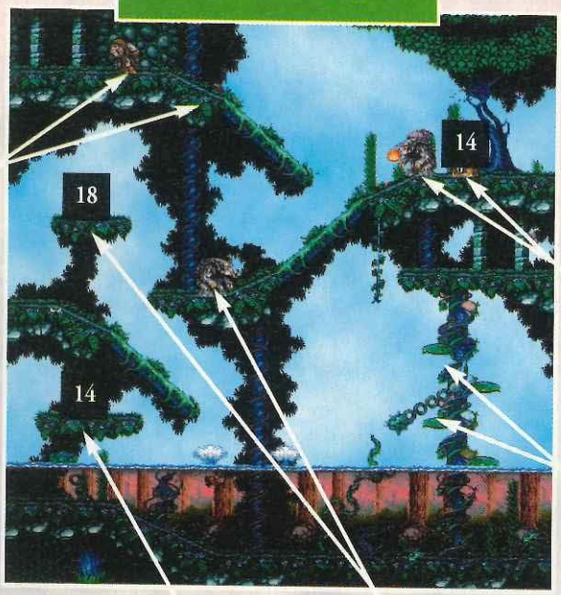
Sautez sur cette feuille et attendez quelle se décroche pour vous agripper sur la liane.

Prenez cette petite pierre et lancez-la, après avoir grimpé à leur hauteur, sur les trois vikings.

Servez-vous d'un des deux coffres vides pour vous catapulter grâce à la balançoire.

Sautez sur une des deux plates-formes pendant au bout de ces chaînes et prenez le chemin de droite ou de gauche pour atteindre la plate-forme supérieure. Le chemin de gauche est plus simple, mais je vous conseille d'emprunter les deux chemins à la suite pour faire apparaître deux coffres contenant deux bien beaux bonus.

SECTION 6-2



Dès le début de cette section, vous serez agressé par deux vikings et deux piranhas. Pour vous en sortir comme un prince, sautez sur le viking de gauche, et une fois celui-ci assommé, calculez bien le moment où les deux poissons sortent de l'eau, pour lancer le viking sur son compatriote et sur les deux sardines à la mâchoire d'acier.

Tuez ces deux monstres qui crachent du feu et récupérez le coffre qui apparaîtra.

Grimpez sur ces feuilles tout en vous méfiant du fléau qui tourne, et vous pourrez atteindre la sortie.

Aidez-vous du poisson nageant à fleur d'eau pour atteindre le coffre.

Sautez sur la tête de ce monstre pour récupérer un coffre contenant une superbe clef d'or.

Lorsque vous grimperez sur ces feuilles, prenez garde à ne pas vous retrouver embroché sur ces deux fléaux géants.

De nombreux voleurs maraudent dans les environs, alors, soyez sur vos gardes ou bien vous vous retrouverez sans un seul objet.

SECTION 6-3

Des arbres cracheurs de pierres, ça vous paraît impossible, eh bien c'est une réalité que vous pourrez trouver dans Flink ! Pas mal comme slogan publicitaire, non ? Bon, trêve de plaisanterie, ces arbres crachent des pierres toutes les deux secondes, à vous de bien calculer pour ne pas vous les prendre sur la tronche !

Ces plates-formes mouvantes sont le seul chemin possible pour accéder à la fin du niveau. Allant relativement vite, vous devrez être vif pour ne pas vous retrouver avec un grand vide sous les pieds au lieu d'un bonne poignée de terre ferme.

Aidez-vous de ces pierres pour vous catapulter grâce aux balançoires dans les hauteurs du stage.

Prenez cette pierre pour tuer le ver de droite, et attendez que le ver de gauche réapparaisse pour lui sauter sur la tête et ainsi atteindre le coffre se trouvant sur la plate-forme du haut.

SECTION 5-1

Quand vous aurez pris l'anneau d'argent contenu dans ce coffre, servez-vous de la grosse boîte vide pour tuer les vers sortant du sol en la leur lançant sur la tête.

Sautez sur ces plates-formes pour continuer votre route. Attention tout de même car elle bouge de droite à gauche assez rapidement et la moindre erreur vous propulsera dans un abîme plus que fatal.

Comme précédemment, servez-vous du coffre vide pour tuer les vers sortant d'un peu partout.

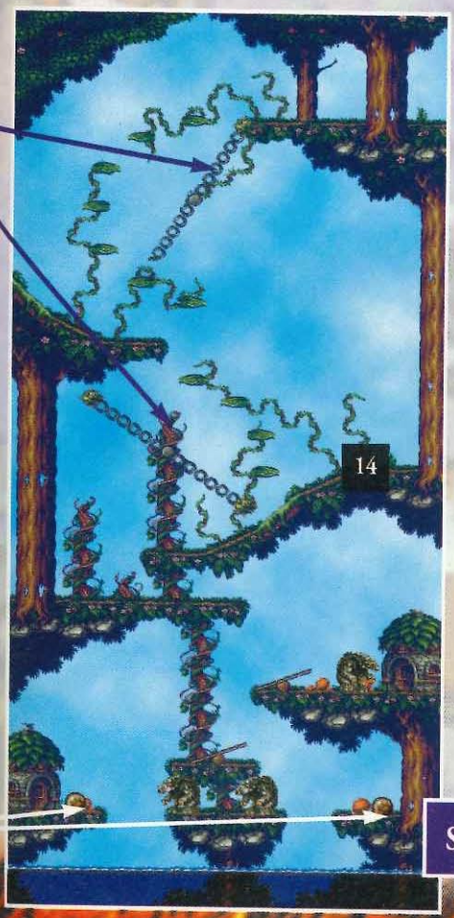
SECTION 5-2

Petit passage délicat. Il faudra que vous passiez dans un tunnel rempli de vers. Pour y progresser sans encombre, prenez le coffre vidé de tout objet trouvé un peu avant lui et jetez-le sur le premier ver qui oserait pointer le bout de son nez, ou de sa queue, on ne sait jamais avec ces trucs-là !

Sautez sur la tête de ce piranha pour atteindre la liane. À partir de celle-ci, vous pourrez vous hisser jusqu'à un coffre contenant une magnifique fiole de magie.

Sautez sur ces plates-formes mouvantes pour atteindre la sortie. Ne vous en faites surtout pas si vous manquez votre saut, car vous pourrez nager dans l'eau et retournez sur la terre ferme avant de tenter un nouveau saut.

NIVEAU 7



SECTION 7-2 Uniquement Mega-CD

Aidez-vous des rochers que vous aurez préalablement collectés pour détruire ces deux statues cracheuses de flammes.

Après la montée impossible, vous allez connaître la descente de la mort ! Pas de tactique précise pour éviter les boules, il vous suffira d'attendre que la première rangée se trouve en haut pour dévaler la pente comme un fou.

Sautez sur ces mains de bois pour atteindre le ressort du haut. Faites quand même attention à ne pas vous retrouver broyé dans une de celles-ci lorsqu'elle se referme ou vous êtes sûr de perdre une vie !

SECTION 7-1 Uniquement Mega-CD

NIVEAU 8

SECTION 8-1

Quand vous sauterez sur ces plates-formes instables, ne perdez surtout pas de temps : et d'une, elles tomberont dans le vide dès que vous poserez le pied dessus et, de deux, une fois tombées, des vers géants apparaîtront pour vous tuer, des fois que vous ne soyez pas mort du premier coup.

Empruntez ces feuilles pour atteindre la fin de la section. Attention tout de même, car ce sont des feuilles mortes et elles ne resteront pas longtemps accrochées à leurs troncs quand vous grimperez dessus.

SECTION 8-2 : BO

NIVEAU 10

SECTION 10-1

Ce pont vermoulu s'effritera dès que vous l'emprunterez ; alors, ne traînez pas en chemin.

Sautez sur ces plates-formes pour atteindre cette corniche. Prenez garde tout de même à ne pas trop tarder sur celles-ci car elles s'affaisseront presque instantanément sous votre poids.

Lancez cette pierre sur cette plate-forme pour l'abaisser et pouvoir ainsi atteindre la suivante et, par extension, la sortie.

SECTION 10-2

Ces plates-formes bougent dans tous les sens, alors faites de même ou vous êtes cuit !

Comme précédemment, dégommez l'homme-volant pour choper son hélicoptère et atteindre la corniche supérieure.

Caché derrière ce tronc d'arbre, se trouve un ressort. Sautez-lui dessus et un coffre apparaîtra.

Rentrez dans cette maison pour passer à une autre section du niveau.

SECTION 10-3

Sautez sur cette plate-forme mouvante tout en vous baissant pour éviter de vous retrouver écrabouillé par la boule un peu plus haut.

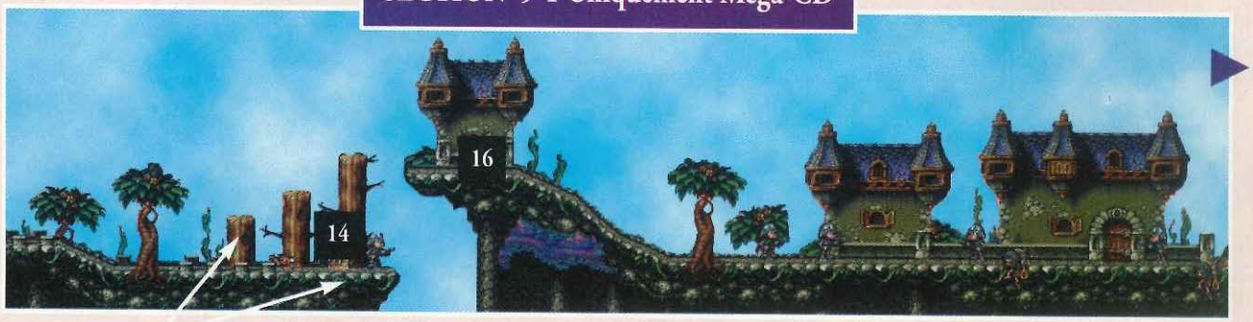
Ces boules accrochées à des chaînes d'acier tomberont toutes les secondes du plafond. Pour les éviter, calculer bien le moment où elles tombent et se relèvent et jetez-vous dans la brèche.

: BOS 1

Vous voici en face de votre premier boss. Pour le battre, prenez un des deux rochers se trouvant à droite ou à gauche du stage et attendez patiemment sur l'un des deux côtés de l'écran. Quand le boss aura fini de marcher et viendra se positionner au milieu du stage, précipitez-vous vers lui et attendez qu'il saute pour vous placer entre ses jambes. Là, il faudra que vous jetiez votre pierre dans la figure du gardien lorsqu'il atterrira après son saut et que sa figure se trouvera près du sol. Recommencez cette opération neuf fois, et vous pourrez délivrer un des quatre magiciens qui vous remettra le sort de l'éclair.

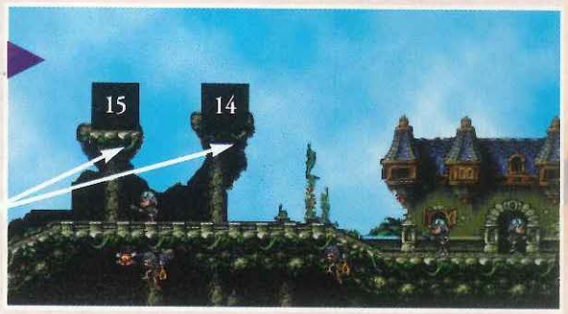
NIVEAU 9

SECTION 9-1 Uniquement Mega-CD



Sautez sur le premier tronc d'arbre pour faire apparaître un coffre. Grimpez ensuite le long des trois troncs pour continuer votre route.

Pour atteindre ces deux coffres, il faudra que vous ayez préalablement pris l'hélicoptère de l'homme volant. Pour ce faire, assommez une des bêtes qu'il vous lancera à la figure, et relancez-lui dans la tête ! L'homme volant tombera alors de sa machine, tuez-le rapidement et agrippez-vous à son hélicoptère pour atteindre les deux plates-formes tant convoitées.



Vous devrez emprunter ces plates-formes mouvantes pour atteindre la suite du niveau. Elles bougent assez rapidement, et le moindre faux pas peut vous précipiter très vite dans un des gouffres les entourant.

Prenez garde en passant sous ces fenêtres à ne pas finir écrasé par un jet de pierres !

SECTION 9-2 Uniquement Mega-CD

SECTION 10-4

Agrippez-vous à ces crochets pour dévaler les cordes à toute vitesse.

Vous pourrez trouver le sort du démon dans ce coffre. Je vous rappelle que ce sort peut être lancé deux fois de suite pour créer un démon majeur.

Tuez comme à l'accoutumée cet homme-volant et agrippez-vous à son curieux engin pour atteindre sur la plate-forme du haut.

NIVEAU 11

SECTION 11-1

Ne restez surtout pas sur ce pont vermoulu ou vous êtes sûr de finir embroché sur les pics un peu plus bas !

Poussez ce bloc vers la droite pour lui grimper dessus et atteindre la sortie.

Lancez ce demi-tonneau dans l'eau pour l'utiliser comme embarcation de fortune à travers les flots.

Vous devrez rentrer dans la porte du haut pour être téléporté vers celle du bas qui vous conduira dans une pièce riche en bonus. Pour parvenir à la porte supérieure, vous devrez tuer un homme volant et prendre son hélicoptère.

SECTION 11-2

Poussez ce bloc sur les pics un peu plus bas pour atteindre la corniche de droite.

Jetez ce morceau de bois dans l'eau, puis sautez-lui dessus pour atteindre la prochaine plate-forme.

Aidez-vous de ces deux tonneaux qui flottent pour arriver jusqu'à la sortie.

NIVEAU 13

SECTION 13-1

Ces pics sortent du sol par intermittence. Le meilleur moyen de les éviter est d'attendre qu'ils soient sortis et de sauter par-dessus sans risque d'être surpris.

Ces nombreuses boules sont le seul réel danger du niveau. Calculez bien la vitesse à laquelle elles se déplacent et passez aussi vite que possible.

Ce mur ne peut pas être traversé, alors, pour arriver de l'autre côté, il faudra que vous rentriez dans la maison de gauche pour pouvoir sortir par celle de droite.

SECTION 13-2

NIVEAU 15

SECTION 15-1 Uniquement sur Mega-CD

Sautez sur ces deux ressorts pour atteindre la multitude de coffres que contient ce mini-stage !

Petit passage délicat. Sautez sur les rondins pour traverser cette zone de gouffre, mais méfiez-vous des boules qui tournent tout autour de vous et qui ont vite fait, en cas de maladresse, de vous emmener dans une chute des plus mortelles.

Ne restez pas longtemps sur ces trois plates-formes tombantes ou vous finirez empalé comme une malheureuse saucisse apéritif !

NIVEAU 12

Lancez cette pierre sur la plate-forme de droite pour la faire descendre d'un cran et vous permettre de continuer votre route.

SECTION 12-1

Vous devrez, dans ce stage, suivre un scrolling vertical qui vous poussera inévitablement vers la droite. Au cours de votre progression, vous devrez sauter sur des plates-formes tombantes. Pour ne pas vous répandre dans le vide comme un gros nain, sautez sur place sur lesdites plates-formes jusqu'à ce que le scrolling vous permette d'avancer.

NIVEAU 14

Prenez garde en passant dans ce tunnel à ne pas vous embrocher sur les pics du bas et du haut. La seule solution pour passer cet endroit est d'avancer et de s'accroupir de temps en temps. Vous aurez, au fait préalablement collecté dans le début de la section, le sort la bombe spirite.

SECTION 14-1

Voici l'entrée qui mène à l'intérieur de l'arbre. Pour pouvoir l'emprunter, vous devrez être en possession du sort de rétrécissement qui vous sera donné après avoir battu le gardien de fin du niveau dix-sept.

Sautez sur cette plate-forme de bois et attendez qu'elle touche le mur de droite pour vous précipiter à travers celui-ci. En continuant votre chemin, vous déboucherez de l'autre côté du mur et pourrez atteindre un coffre et, uniquement pour les possesseurs de Mega-CD, une zone secrète.

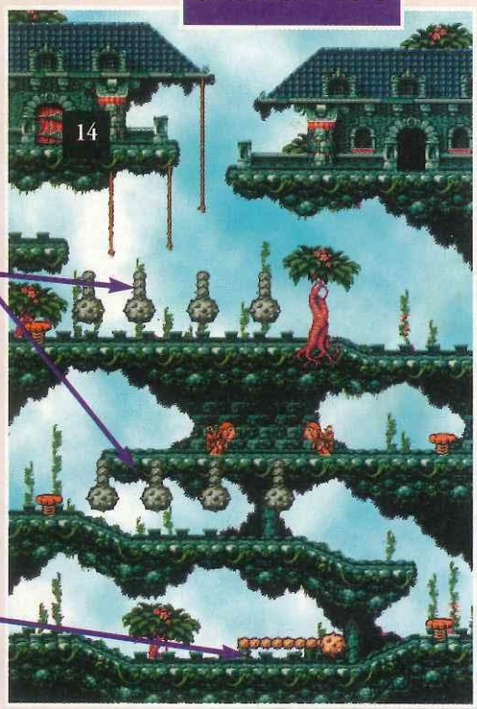
Calculez bien le moment où vous voudrez sauter sur ces rondins de bois, ou vous vous retrouverez coincé entre deux boules emplies de pics. Inutile de vous dire la triste fin que vous ferez dans ce cas là !

SECTION 14-2 Uniquement sur Mega-CD

Attendez que les pics soient tout juste rentrés dans le sol pour courir le long de la route, pour le moment dégagée. Si par malheur, vous calculiez mal votre course, vous finiriez à coup sûr embroché.

NIVEAU 16

SECTION 16-1



Des boules d'acier se balancent mollement le long de ces deux zones de jeu. Vous pourrez les passer sans problème du moment que vous avanciez tranquillement et, bien sûr, avec précaution !

Comme quand vous étiez petit et que vous faisiez du saut à la corde, vous devrez sauter sur place pour éviter d'être fauché par ces boules d'acier rasant le sol.

SECTION 16-2

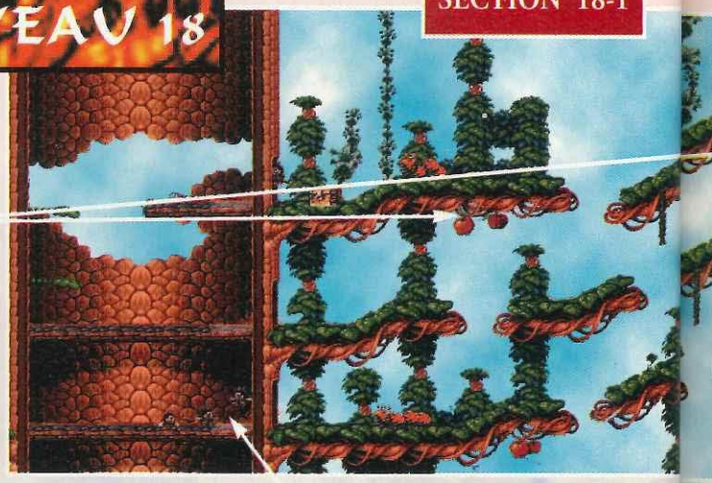
Vous devrez sauter sur ces nombreuses pentes en vous méfiant de ne pas être emporté par le dévers, ni d'être embroché par les boules d'acier qui tournent à toute vitesse autour de ces plates-formes du danger !

Agrippez-vous à ce crochet pour descendre sans danger la corde.

Après le petit pont de pierre, le petit pont de l'enfer. Il faudra être des plus prudents sur ce pont aux planches vermoulues qui ne demandent qu'à casser sous les pieds du voyageur imprudent.

NIVEAU 18

SECTION 18-1



Prenez garde à ne pas vous manger une de ces pommes sur la tête ou vous tomberez dedans sans vous en rendre compte.

Dans le niveau de l'arbre, vous rencontrerez le plus souvent deux type d'ennemis. Les mouches et les chenilles deux races d'êtres bien sympathiques que vous préférerez au bout d'un court moment voir plutôt morts que vivants.

Vous voyez ces pommes prêtes à tomber ? Alors, si vous ne vous ne voulez pas faire la tarte, courez le plus vite possible.

Commencez à sauter sur ces feuilles et laissez-vous transporter sur celles-ci jusqu'à la corniche de gauche. Sautez ensuite sur la feuille-ressort pour atteindre le haut du stage.

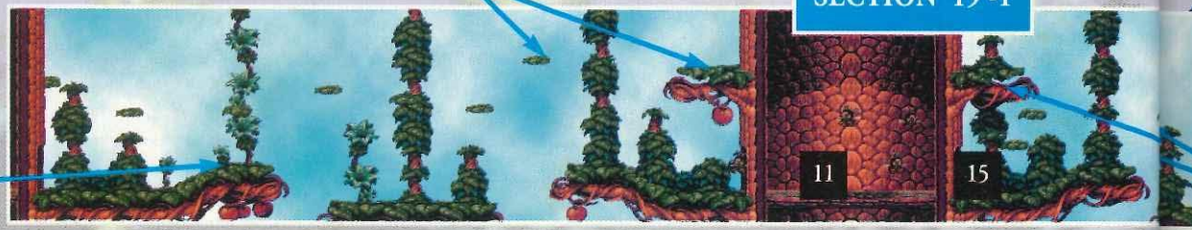
SECTION 18-2 Uniquement sur Mega-CD

NIVEAU 19

SECTION 19 -1

Grimpez sur ces feuilles volantes et sautez sur cette plate-forme et un coffre apparaîtra alors un peu plus bas.

Vous pourrez trouver le sort de poussière à cet endroit. Il vous permettra de lancer une tempête tout autour de vous et détruire du même coup tous vos ennemis.



NIVEAU 17

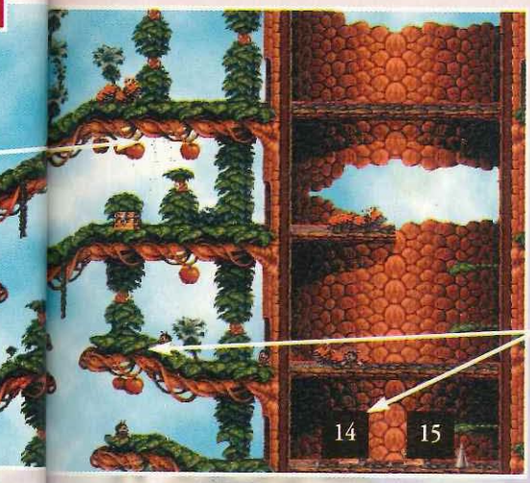
Sautez sur ces planches tournantes pour parvenir jusqu'à la prochaine corniche. Attention à ne pas tomber dans l'eau remplie de pics ou le sort du poulet embroché vous deviendra tout à fait familier.

Comme précédemment, sautez sur les planches de bois pour atteindre le boss de ce niveau.

SECTION 17-1

SECTION 17-2 : BOSS 2

Alors lui, on se demande ce qu'il vient faire là, c'est bien simple, il n'a de boss que le nom ! Bon, trêve de bavardage, pour lui faire cracher le morceau, pas trente-six manières : ramassez une pierre sur le sol et, dès que vous voyez un ressort, sautez-lui dessus et lancez votre pierre en premier, sur la verrière de droite, celle de gauche et enfin celle du milieu. Après ça, vous délivrez l'esprit d'un autre magicien qui vous donnera en retour le sort de rétrécissement vous permettant de rentrer dans le trou de l'arbre, jusque alors inaccessible. Retourner ensuite dans le monde de l'arbre, actionnez votre sort, et vous pourrez rentrer de plain-pied dans le tronc secret du grand conifère.



Prenez le chemin du haut, passez la porte, puis faites demi-tour et empruntez cette fois-ci le chemin du bas. Vous y trouverez deux coffres dans lesquels vous récupérerez une magnifique vie et une non moins superbe fiole de magie.

NIVEAU 20

SECTION 20-1

Vous devrez, dans cette section, descendre sur une feuille le long d'un tronc d'arbre où cohabitent de bien vilaines bestioles. Vous aurez le droit pour commencer à des vers, à des mouches, puis au deux ! Pour diriger votre feuille où bon vous semble, il vous suffira par exemple, de vous placer à gauche de celle-ci, pour qu'elle se dirige vers la gauche.

Vous devrez pousser cette pomme sur un essaim de mouches qui viendra de la droite. Ceci fait, vous n'aurez plus rien à craindre et pourrez passer sans encombre ce début de section.

SECTION 20--2

Comme précédemment, grimpez sur une des feuilles volantes pour atteindre la plate-forme supérieure de gauche, et vous pourrez faire apparaître un coffre contenant une superbe vie.

Servez-vous de ces feuilles-ressorts pour atteindre la fin de cette section. Ce passage est assez délicat, je ne vous le cache pas, alors, allez-y mollo et ne tremblez pas du paddle !

Prenez garde à ne pas vous faire broyer par cette pomme géante qui dévale la pente à toute vitesse !

NIVEAU 21

SECTION 21-1 suite : BOSS 3

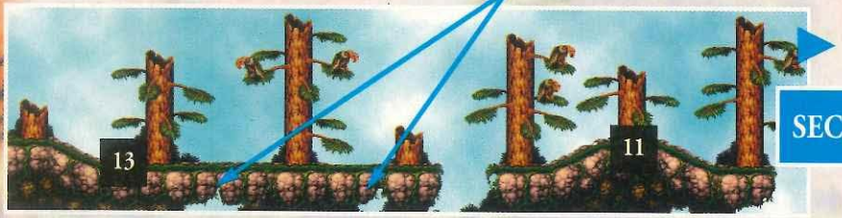
Gare au gorille, ce n'est pas Georges Brassens qui m'aurait contredit ! Vous allez affronter un singe des bois ou "No Zaru", comme dit mon ami Ho. Pour le battre, vous devrez attendre qu'il saute violemment sur le sol et que des pommes chutent à votre niveau. Récupérez la pomme orange et lancez-lui sur la tête (attention à ne pas vous la prendre quand elle aura frappé le monstre et reviendra dans votre direction). Méfiez-vous de lui quand il se mettra à sauter dans votre direction, car s'il vous touche, vous êtes cuit. Pour l'éviter, attendez qu'il soit en l'air pour lui passer dessous. Cinq à six pommes seront nécessaires pour venir à bout du monstre à poils ! Une fois que vous l'aurez tué, vous libérerez l'esprit de l'avant-dernier magicien, et récupérerez le sort fantôme.

SECTION 21-1

C'est le niveau du boss, mais avant d'y arriver, vous devrez grimper le long de branches où de nombreuses pommes viendront vous chercher querelle. Pour les éviter, pas trente-six solutions, agrippez-vous à ces liane et attendez qu'elles passent pour continuer votre route.

NIVEAU 23

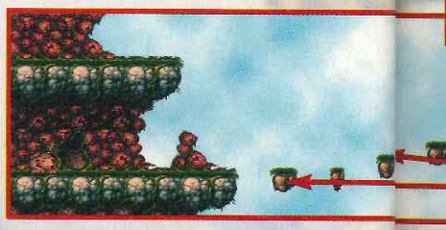
Prenez garde en marchant dans cette zone car certaines parties du sol se déroberont sous vos pieds. Vous devrez en plus de ce "petit" tracas, vous méfier des vautours qui guettent le moindre de vos faux pas !



SECTION 23-1

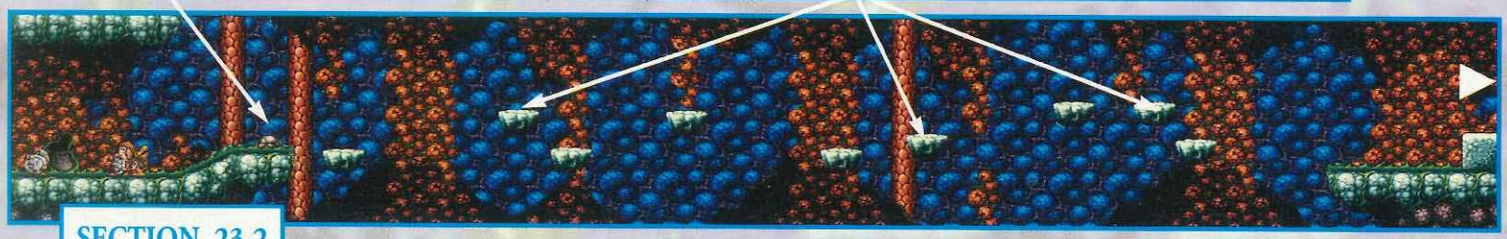
Une petite série de plates-formes mouvantes, ça vous tente, remarquez je vous demande, mais vous n'avez pas vraiment le choix !

En rentrant dans cette porte, vous accéderez à une partie du jeu se déroulant, encore une fois, dans une grotte.

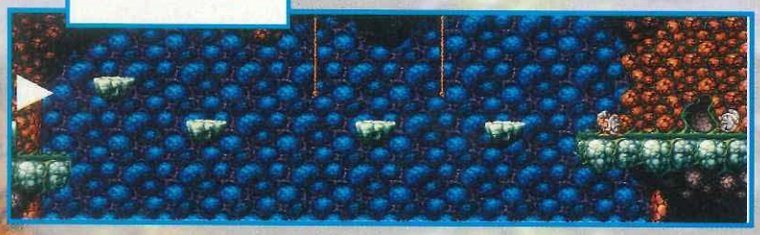


Vous pourrez trouver ici, le sort du bouclier, très pratique pour se protéger de ses ennemis. Remarquez, si je vous avais dit qu'il servait à faire de la choucroute, vous ne m'auriez pas cru !

Vous devrez voyager dans ce niveau sur des plates-formes explosives. Pour savoir à quel moment elles doivent exploser, rien de plus simple, regardez à leur base et vous pourrez voir un décompte de chiffres s'effectuer. Inutile de vous dira qu'à zéro, la plate-forme ne sera plus qu'un souvenir "gravillonnesque" !



SECTION 23-2



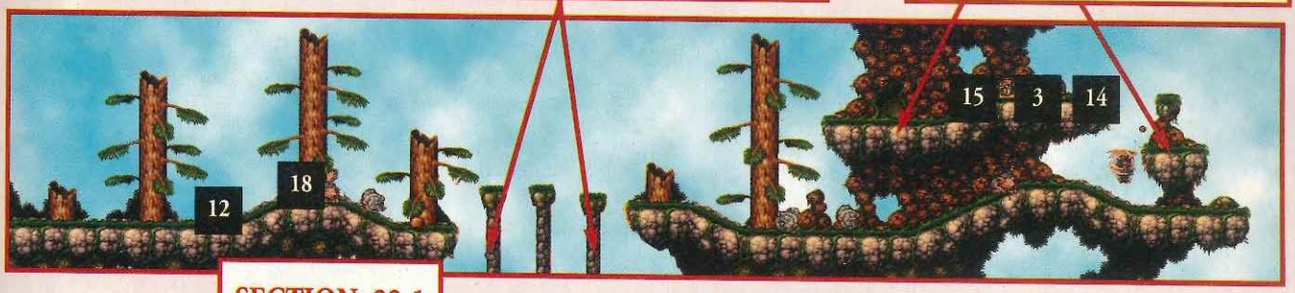
SECTION 23-3

Rien de bien compliqué ici, touchez la main et à vous le prochain niveau. Remarquez, quand je dis rien de bien compliqué, c'est quand même vite dit car il y aura entre vous et la main un diable de Tasmanie qui essayera de vous faire la peau.

NIVEAU 22

Ces piliers de terre montent et descendent à tout vitesse. N'étant pas large, vous devrez bien calculer vos différents sauts pour ne pas finir avec une vie de moins.

Grimpez sur ce morceau de terre pour atteindre la porte du haut. Au passage, vous pourrez collecter la cargaison de trois coffres, c'est chouette, la vie !



SECTION 22-1

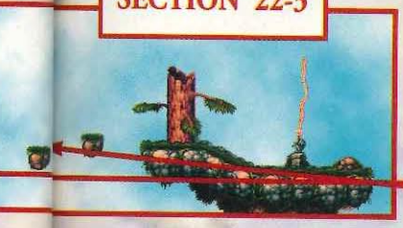
Sautez dans ce wagonnet en maintenant une pression constante vers la droite sur votre paddle. Le wagonnet accélérera alors et partira se jeter à toute vitesse dans le vide. Profitez de ce moment précis pour sauter du wagon en chute et vous atterrirez si vous avez donné assez de vitesse à votre wagonnet, sur une plate-forme à droite.

SECTION 22-2

Prenez cette petite pierre et attendez que les quatre gardes de droite aient tourné leur bouclier vers la droite, pour leur lancer la pierre et les tuer tous du premier coup. Ne lancez surtout pas la pierre quand les gardes ont leur bouclier tourné vers vous ou vous êtes sur qu'elles vous reviendra en pleine tête.

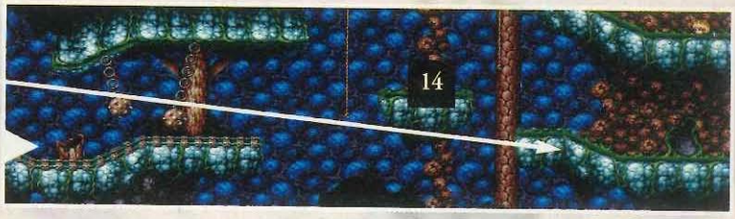
Grimpez de nouveau dans ce wagonnet et faites-lui prendre de la vitesse. Vous devrez, sur la route que celui-ci empruntera, éviter de nombreuses boules d'acier placées juste là pour vous faire du mal, décidément, on n'est pas aidés ! À la fin de sa course folle, vous devrez sauter hors du wagonnet et vous agripper à une corde pendue au-dessus du vide. Loupez votre coup et vous êtes cuit !

SECTION 22-3



Sautez sur ses plates-formes tombantes pour atteindre la sortie. Attention, car elles ne sont pas larges et ne restent pas longtemps fixes, alors, soyez vif et précis dans votre progression.

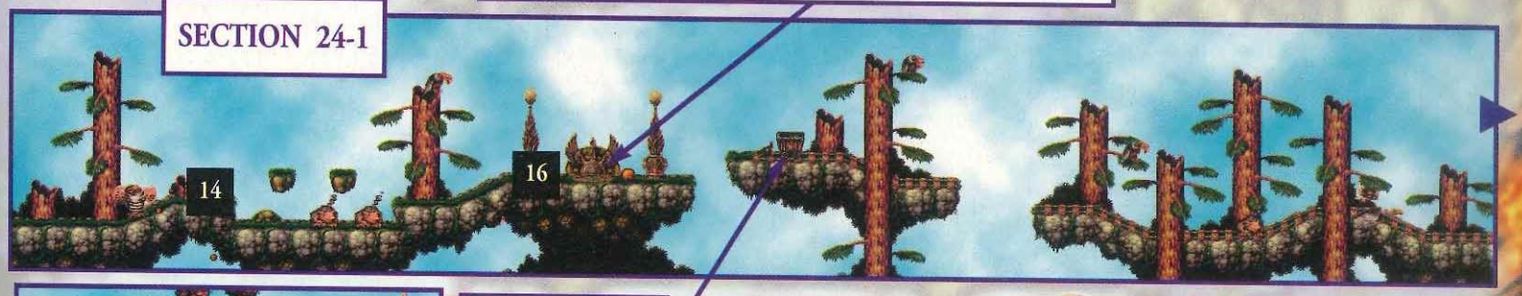
Prenez garde à cette plate-forme car elle s'effondrera dès que vous aurez posé une pied dessus !



NIVEAU 24

Voici l'hôtel qui vous permettra d'atteindre le niveau des nuages. Pour ce faire, placez-vous au milieu de celui-ci et activez votre magie fantôme. Vous pourrez voir alors votre personnage décoller et se téléporter dans le monde des nuages.

SECTION 24-1



Sautez dans ce wagonnet et dirigez-vous le plus possible vers la droite, vous ferez un premier saut avec celui-ci et devrez le quitter lors du deuxième saut et vous accrocher à une des cordes que vous rencontrerez.

NIVEAU 25

Bienvenue dans le monde des nuages. Nous commencerons notre visite guidée par une attaque massive de monstres volants. Rassurez-vous, c'est juste pour la mise en bouche !

Sautez sur ce tourniquet formé de nuages et vous pourrez passer sans encombre le trou vous séparant de l'autre plate-forme.

Ce monstre en forme de nuage a un très vilain défaut. Il souffle en effet un vent qui, si vous n'y prenez garde, vous poussera dans le vide aussi sûr que un et un font deux !

SECTION 25-1

Méfiez-vous comme de la peste de ces bonhommes placés sur des nuages. Ils lâcheront sur terre, dès qu'il vous verront, la foudre qui, si vous tombez dedans, vous grillera la couenne en moins de deux. Par contre, si vous arrivez à vous débarrasser d'un de ces vilains pas beaux, vous pourrez récupérer son nuage et voler où bon vous semble.

Sautez sur ces plates-formes nuageuses pour traverser le gouffre qui vous sépare de la sortie.

NIVEAU 27

Vous devrez emprunter ces tourniquets pour traverser cette zone de vide. Soyez habile pendant la manœuvre car le moindre faux pas vous précipitera dans le vide et vous coûtera une vie.

Servez-vous de ces nuages-balanciers pour atteindre la fin du niveau et, a fortiori, le boss des nuages.

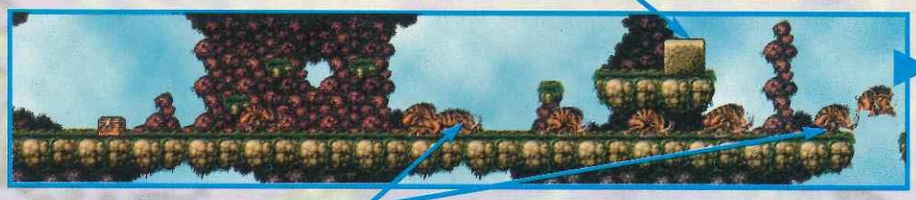
SECTION 27-1

SECTION 27-2 BOSS: 4

Ce boss n'est pas aussi terrible qu'il n'y paraît ! Pour le battre, attendez qu'il frappe le sol de ses mains et vous verrez de petits nuages se former. Grimpez sur un de ceux-ci et attendez d'être assez haut pour sauter sur la tête du boss. Ce gardien a deux attaques : la première est la claque, alors, quand vous le voyez croiser les mains, sautez vite pour ne pas être écrasé. La deuxième attaque, plus régulière, est un jet d'électricité qu'il lance sur le sol et qui fait une mini-explosion. Là, pour l'éviter, pas de lézard, sautez un petit peu avant que le jet n'ait touché le sol et vous serez alors en l'air quand l'explosion aura lieu. Le gardien défait, vous récupérerez l'esprit du dernier magicien qui vous remettra le sort de la plate-forme. À vous maintenant d'affronter le terrible sorcier.

NIVEAU 28

Poussez ce bloc sur le sol, pour bloquer la charge des porcs en furie et ainsi avoir le temps de sauter0 par dessus ce trou.



Vous devrez dans ce court stage, éviter d'être écrasé par une armé de goret sauvage. Pour se faire, quand vous verrez le sol trembler, sautez sur une des plates-formes du niveau.

Comme précédement, poussez ce bloc pour contrer le flux de cochons sauvages, et atteindre la sortie en toute quiétude !

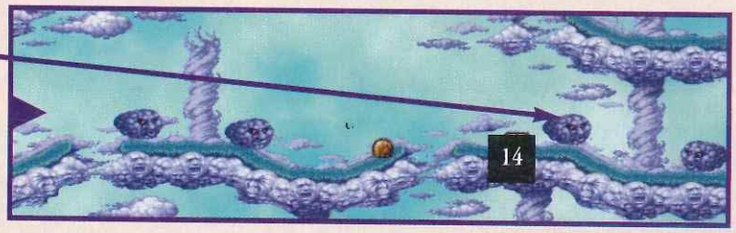
SECTION 28-1

NIVEAU 26

SECTION 26-1

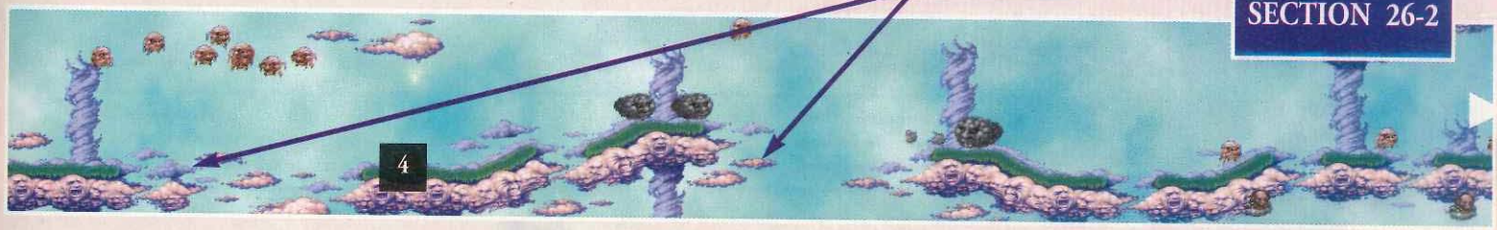
Vous devrez, dans cette section, prendre les divers rochers qui ornent le sol et les lancer sur la tronche des monstres volants qui formeront un rond autour de vous.

Toujours le monstre en forme de nuage qui essayera par son puissant souffle, de vous faire tomber dans le vide.

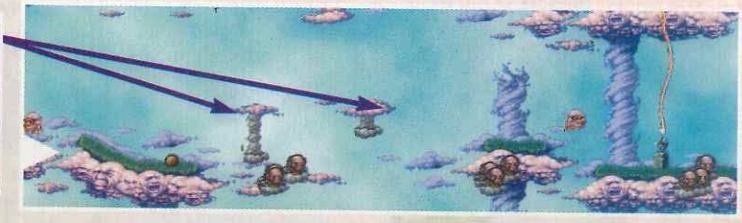


Aidez-vous des petit nuages qui se formeront sous vos pieds pour traverser ces deux gouffres.

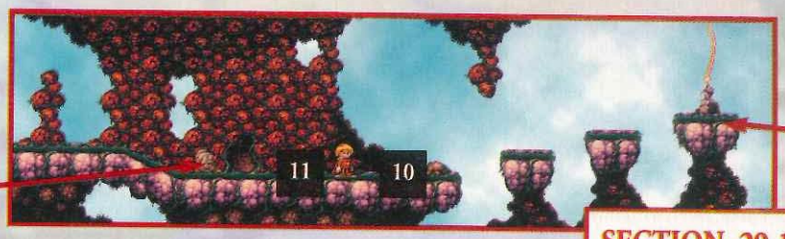
SECTION 26-2



Sautez sur ces deux balançoires nuageuses pour arriver à la fin de la section.



NIVEAU 29



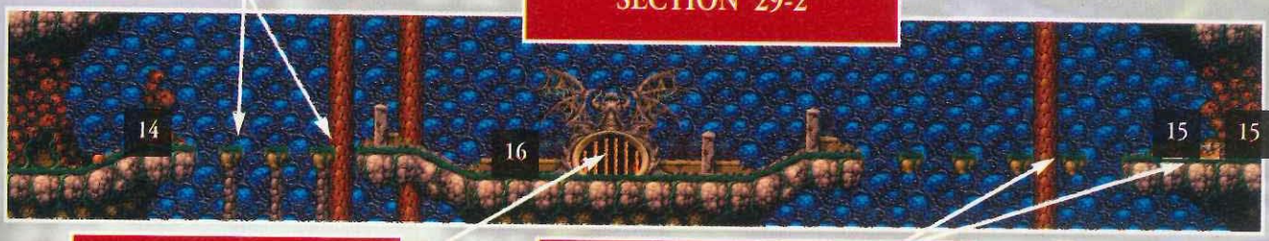
Entrez dans cette grotte pour atteindre la porte qui vous mènera au cœur même du volcan.

Touchez quand même, avant de rentrer dans le volcan, cette main, pour sceller cette dernière partie

SECTION 29-1

Ne traînez surtout pas sur ces plates formes ou vous finirez au fond du trou.

SECTION 29-2



Voici la porte magique qui mène dans le monde du sorcier noir. Pour l'ouvrir, rien de plus simple, positionnez-vous en son centre et les quatre pierres magiques que vous avez récupérées se mettront à voler et ouvriront la porte d'un seul coup.

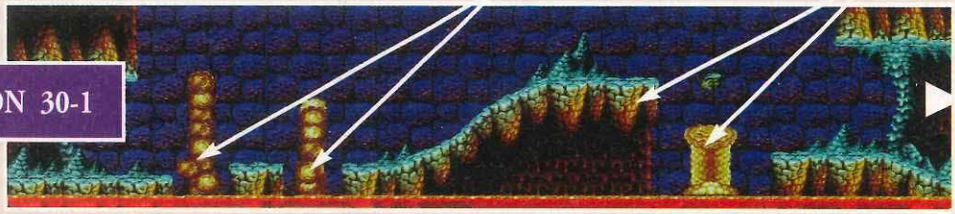
Deux vies se trouvent sur cette petite plate-forme. Pour les atteindre, vous devrez sauter sur des plates-formes invisibles. Pour vous faciliter les choses, on vous montre leurs emplacements. Une autre bonne chose à savoir, c'est que vous pourrez revenir autant de fois que vous voudrez dans ce stage, les vies seront toujours présentes !

NIVEAU 30

Prenez garde à ne pas sauter en même temps que ces grandes langues de lave ou vous finirez aussi rôti qu'un canard laqué !

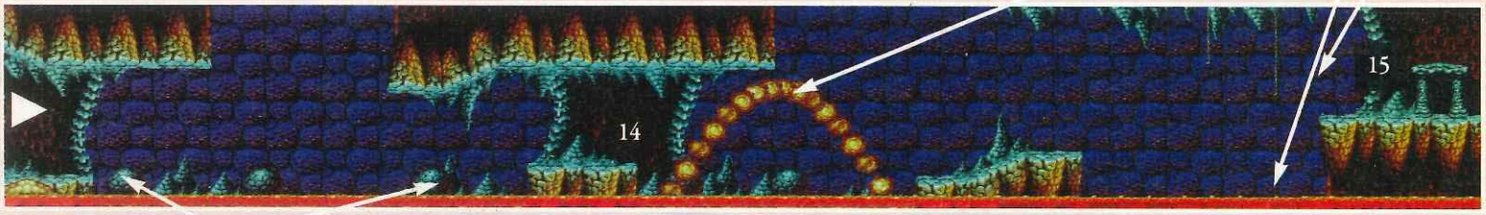
Commencez par prendre le tonneau à gauche de la corniche et lancez-le dans la lave. Sautez-lui ensuite dessus et attendez qu'une éruption volcanique le fasse décoller pour atteindre la corniche de droite.

SECTION 30-1



Lorsque vous chevaucherez les différentes pierres de ce niveau, vous devrez veiller à ne pas vous faire coincer par une gerbe de flammes ou c'en sera vite fini de vos beaux espoirs !

Vous trouverez ici un tonneau qui vous permettra d'atteindre les cordes menant à la sortie.



Placez-vous sur ces pierres et mettez votre manette vers la gauche pour aller à droite, comme les funambules du cirque.

De petites éruptions volcaniques projetteront tout autour de vous des boules de feu. Un conseil, soyez assez vif pour les éviter ou vous grossirez la liste des carbonisés !

Agrippez-vous à une de ces cordes et sautez sur cette plate-forme explosive pour atteindre le dernier niveau du jeu.

SECTION 30-2

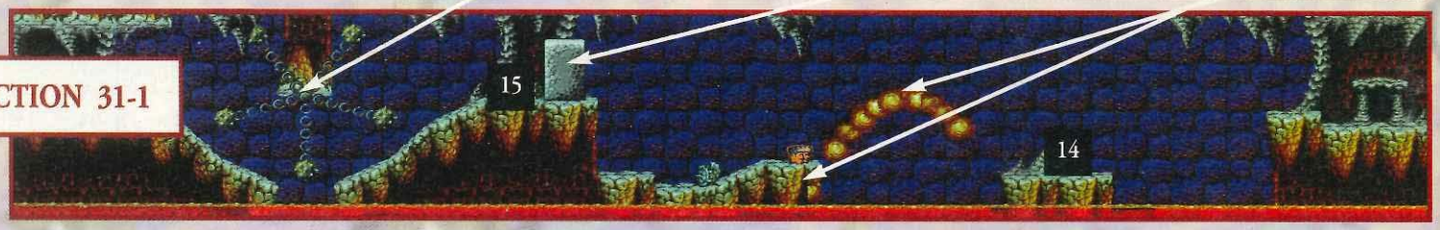
NIVEAU 31

Dernière ligne droite avant le sorcier. Commencez par calculer le moment précis où vous pourrez passer à travers cette roue de la mort, et faites un grand saut pour éviter de tomber dans la lave.

Poussez cette pierre pour atteindre l'autre moitié du niveau et faire tomber un peu plus loin un demi-tonneau qui vous aidera à traverser le lac de lave.

Servez-vous du demi-tonneau de gauche pour traverser cette section emplie de lave. Prenez garde au passage à ne pas vous retrouver rôti par le jet de flammes sortant des entrailles même de la terre.

SECTION 31-1



SECTION 31-2 LE BOSS DE FIN

Vous voici enfin en face de Wicked Wainwright, le duel final va pouvoir commencer ! Le sorcier a plusieurs transformations, plusieurs attaques, et le détruire ne sera ni simple ni facile. Il commencera par une attaque assez simple à éviter. Placez-vous en face de lui, et attendez qu'il vous lance ses boules de feu, évitez-les et, dès que le sorcier arrêtera de clignoter, sautez-lui sur la tête en recommençant plusieurs fois la tactique. Après avoir été battu une première fois, il se mettra à voler et vous lancera à la figure de curieux êtres mi-monstres, mi-crapauds. Là, pas de panique, évitez le "crapaud " qu'il vous lance, assommez la bête, prenez-la dans vos bras et lancez-la dans le corps du magicien lorsqu'il se trouve assez bas. Recommencez cette tactique plusieurs fois et vous pourrez voir la vraie forme du magicien, celle d'un dragon ! Le dragon a trois attaques, la première est similaire à celle que vous venez de voir, c'est-à-dire qu'il se mettra à voler et vous lancera à la tête des "crapauds". Là, pas de problème, vous savez ce qu'il vous reste à faire. La deuxième est plus dangereuse : il vous lancera, un peu à la manière du gardien des nuages, une boule de feu qui viendra s'écraser sur le sol en faisant une explosion. Pour l'éviter, pas de problème, faites comme dans les nuages et sautez juste avant que la boule n'atteigne le sol. Vous éviterez ainsi l'explosion sur le sol et garderez tous vos points de vie. Sa troisième attaque, la plus traître de toutes, est assez simple aussi à éviter, du moment que l'on ait des réflexes en béton armé. Le dragon se cachera au fond de l'écran et vous foncera tout d'un coup sur la tronche, à la manière des dragons de l'eau que vous avez pu rencontrer. Voilà, maintenant, vous avez toutes les armes pour éviter de vous faire dégommer par l'ignoble et lui faire mordre la poussière.

Dossier réalisé par : Manu dit "Le Commandant Cousteau", Danboss dit "Le sous-marin de poche " et Pascal dit " le Rascal".

Sur MegaDrive, on pensait avoir tout vu, mais là on n'en revient toujours pas ! Ce jeu est vraiment impensable, c'est trop génial ! À mon avis, c'est avec des jeux comme Boogerman qu'on peut faire évoluer les jeux de plates-formes qui se ressemblent un peu tous. C'est vrai qu'il fallait oser utiliser tout cet aspect répugnant de l'homme pour en faire un jeu. Il est vrai que les armes mises à votre disposition sont assez déroutantes, voire dégoûtantes. Mais enfin, il est précisé que ce jeu n'est pas fait pour les plus petits d'entre vous. Alors, nos petits lecteurs sont priés de tourner les pages de ce dossier sans regarder un seul instant, car ils pourraient être effrayés par des scènes qui sont... totalement naturelles, enfin presque. Malgré tout, ne critiquons pas cette toute jeune pseudo-censure qui nous permet d'avoir des jeux un peu adultes en version originale sur nos consoles préférées.

CODES ACTION REPLAY

VIES INFINIES :
FF022 E0002
NIVEAU DE MUQUEUSE INFINI :
FF023 C0020
NIVEAU DE GAZ INFINI :
FF023 E0020
POUR AVOIR LE PIMENT EN PERMANENCE :
FF024 10001
POUR AVOIR LA BOUTEILLE DE LAIT EN PERMANENCE :
FF024 00001

BOOGERMAN

A PICK AND FLICK ADVENTURE

MEGADRIVE

NIVEAU 1
FLATULENT SWAMPS 1

Attention, âmes sensibles les aventures de notre ami un peu "dégueu", Boogerman, commencent "dans le gras" avec ce premier niveau. C'est une bonne entrée en matière, mais n'oubliez pas de vous munir d'une cuvette, on ne sait jamais, certaines scènes pourraient déclencher chez vous... de violentes réactions de rejet.

Tout au long des niveaux que vous allez parcourir, le seul moyen pour vous de récupérer de la vie est de ramasser les capes rouges parsemant le jeu. Si vous avez déjà une cape rouge, votre cape clignotera. Par contre, si vous avez déjà été touché et que vous avez donc une cape jaune, celle-ci redeviendra rouge.

Ce grand nez sert de téléporteur, il suffit de se placer en dessous et d'aller vers le haut pour être transporté quasiment instantanément vers un autre nez placé ailleurs dans le niveau.

Personnellement, je pense qu'il y a certaines personnes qui ne doivent pas savoir que les toilettes ont été inventées. Enfin bon, pensez tout de même à creuser ce petit caca pour voir s'il ne contient pas quelques bonus par hasard.

Avant de vous jeter sur les ventouses sur la branche de cet arbre, pensez d'abord à éliminer le goblin en lui sautant dessus.

N'oubliez pas de rendre une petite visite aux bonus qui sont parsemés sur les branches de tous les arbres. Mais faites tout de même attention aux chauves-souris qui circulent tout en haut.

Vous voilà face-à-face avec un nouveau type d'ennemi, de petites flammes baladeuses. Vous pouvez leur sauter dessus, elles ne vous brûleront pas. Toujours est-il qu'il faudra faire très attention, car elles sont assez rapides dans leurs déplacements.

Oh, encore une nouvelle bestiole ! Il s'agit d'un ogre armé d'une massue assez spéciale. Si vous voulez le tuer en lui sautant dessus, il faudra le faire trois fois de suite. Sinon, un gros gaz l'enverra paître immédiatement.

Éliminez ces quelques goblins en faisant une partie de saute-mouton sur leurs têtes.

Dès le début de ce nouveau stage, on commence très fort avec deux petits goblins qui n'attendent que vous pour se dérouiller un peu les os. Toujours est-il qu'il vous suffira de leur sauter dessus l'un à la suite de l'autre pour en venir à bout, s'ils sont assez près l'un de l'autre.

Utilisez le trampoline pour récupérer les ventouses et profitez-en pour jeter une crotte de nez sur le goblin en haut à droite. Comme cela, il ne vous embêtera point lorsque vous sauterez vers la droite pour continuer votre progression.

Méfiez-vous des goblins lorsque vous arrivez au-dessus d'eux, car ils ont une certaine tendance à donner des coups de lance vers le haut.

Pour atteindre toutes les branches situées au-dessus de la sortie, il faut prendre son élan et sauter à partir de cette branche précisément. À moins bien sûr que vous n'ayez le piment, qui vous propulsera alors directement là où vous le désirez.

N'oubliez pas de marquer votre passage, surtout dans des niveaux de cette taille !

Pour éliminer ces quatre goblins, il faut sauter sur les trois premiers à la chaîne et finir avec le dernier avec un jet de crottes de nez en plein dans la tête. Mais ce n'est pas fini pour autant, car il y a un passage secret dans le mur de droite qui vous évitera un beau petit détour.

Ces escargots sont bien inoffensifs, ils se déplacent lentement, il suffit juste de leur sauter un coup dessus pour les faire disparaître à tout jamais. N'oubliez quand même pas de récupérer les bonus placés au-dessus sur les branches de l'arbre.

Utilisez le trampoline pour ramasser la boîte de haricots rouges, ce qui vous augmentera votre niveau de gaz. D'ailleurs, sachez bien doser votre utilisation des gaz, certains ennemis n'ont besoin que d'un petit pet pour être anéantis.

Laissez-vous glisser le long de la corde jusqu'en bas et faites votre marché dans les bonus en bas à gauche. De plus en faisant un gros pet ou un gros rot sur les rochers à gauche, une grotte s'ouvrira à vous avec une cape cachée à l'intérieur. Ça peut toujours servir !

À travers tout le jeu, vous tomberez face-à-face avec ce genre de tas de m... qu'il faudra creuser pour y trouver des bonus supplémentaires. Mais dans ce cas-là, faites tout de même attention aux deux goblins qui viennent de la droite. Tuez-les avant d'aller creuser le tas d'ordures.

Pour éliminer ce nouveau venu, un goblin, sautez verticalement et envoyez-lui une crotte de nez. Cela ne sert à rien de prendre des risques en essayant de lui sauter dessus.

Cette borne Boogerman vous permettra de recommencer à cet endroit du niveau si par malheur il vous arrivait de mourir avant la fin. Il suffit juste de sauter une fois dessus pour l'activer. D'autre part, vous pouvez aussi l'utiliser en sautant à partir de son toit.

Si par hasard, il vous arrivait de tomber à partir des lianes, vous pouvez toujours y remonter grâce au trampoline en bas de celles-ci.

En arrivant sur ce petit pont, éliminez le goblin et récupérez les bonus qu'il gardait précieusement, surtout le piment. Celui-ci va vous permettre de voler jusqu'à la passerelle située au-dessus du pont, pour y récupérer une cape.

Bien que la fin du niveau soit proche, cela ne sert à rien de vous ruer comme un fou vers la sortie, surtout qu'un goblin garde jalousement le passage. Sautez-lui dessus qu'on n'en parle plus et suivez la flèche !

Lorsque vous verrez plus tard des toilettes avec une flèche dirigée vers le bas, il s'agit de l'entrée d'un stage bonus. Il suffit de monter dessus et d'aller vers le bas. Une fois que vous aurez fini de visiter ce petit niveau supplémentaire, vous ressortirez par des toilettes avec une flèche dirigée vers le haut située un peu plus loin dans le niveau principal.

Une fois que vous serez sorti du niveau, la console va comptabiliser le nombre de ventouses que vous avez ramassées. Sachez que si vous avez récolté les trente minimum demandées, vous obtiendrez une vie supplémentaire, voire plusieurs, on ne sait jamais.

Ne vous faites pas toucher bêtement par ce goblin, ce serait vraiment trop nul. C'est pourquoi il faut absolument que vous fassiez attention en vous élançant vers cette plate-forme. Négociez au mieux votre saut, c'est capital.

Ce genre de bestiole pas belle du tout a vite fait de vous mettre le grappin dessus et de ne plus vous lâcher jusqu'à ce que mort s'ensuive. Alors, préparez vite fait bien fait un beau petit rot comme vous savez si bien les faire et balancez-lui la sauce en pleine figure. Je pense qu'il en aura pour son compte !

Par ici la sortie !!! (N'oubliez pas de tirer la chasse...)

BONUS 1-1

Profitez du fait qu'il n'y ait pas de monstres dans le coin pour ramasser les bonus situés au-dessus de vous. Vous y trouverez entre autres un piment. D'ailleurs, n'oubliez pas que dès que vous vous faites toucher, vous perdez automatiquement le piment, et c'est la même chose pour la bouteille de lait.

Méfiez-vous de ces goblins car ils pourront devenir très collants. Alors, n'hésitez pas un seul instant, tuez-les immédiatement et occupez-vous ensuite des bonus.

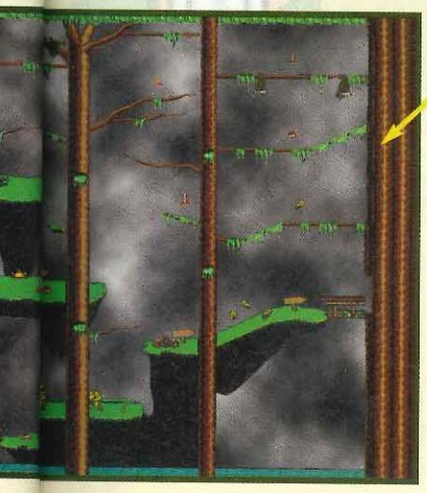
Faites attention à ne pas tomber dans ce liquide verdâtre tout à fait radioactif, sinon ce sera la mort instantanée. En fait, on n'ose pas vous montrer ce que vous deviendrez après un séjour intensif dans ce genre de mixture.

Pendant tout ce niveau, il ne faut absolument pas que vous oubliez de rendre une petite visite amicale à tous les bonus qui n'attendent que vous un peu partout dans les arbres. N'oubliez pas aussi que vous avez 100% de chances de tomber sur des chauves-souris qui se réveilleront dès que vous vous approcherez d'elles.

FLATULENT SWAMPS 2

Ce genre de grosses bêbêtes connue sous le nom de trolls sont aussi coriaces que les ogres. Pour les éliminer, il faut leur sauter trois fois dessus. Mais ceux-ci ont une autre particularité intéressante que vous découvrirez un peu plus tard dans ce niveau.

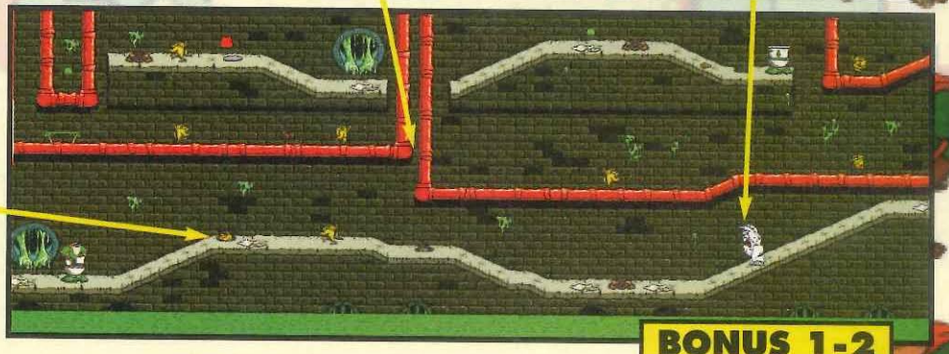
Au lieu de sortir tout de suite du niveau, vous feriez mieux de faire un tour sur les branches au-dessus de la sortie. Utilisez la branche décrite auparavant pour y accéder. Vous vous apercevrez alors qu'il existe des grottes secrètes tout le long du dernier arbre à droite. Mais en fait la troisième grotte en partant du haut est la seule à receler un bonus à l'intérieur. Pour y accéder, il faut se placer sur la branche juste au-dessus et se laisser tomber le long de l'arbre en serrant à droite le plus possible. Pour se laisser tomber, il faut appuyer sur le bouton de saut tout en allant vers le bas.



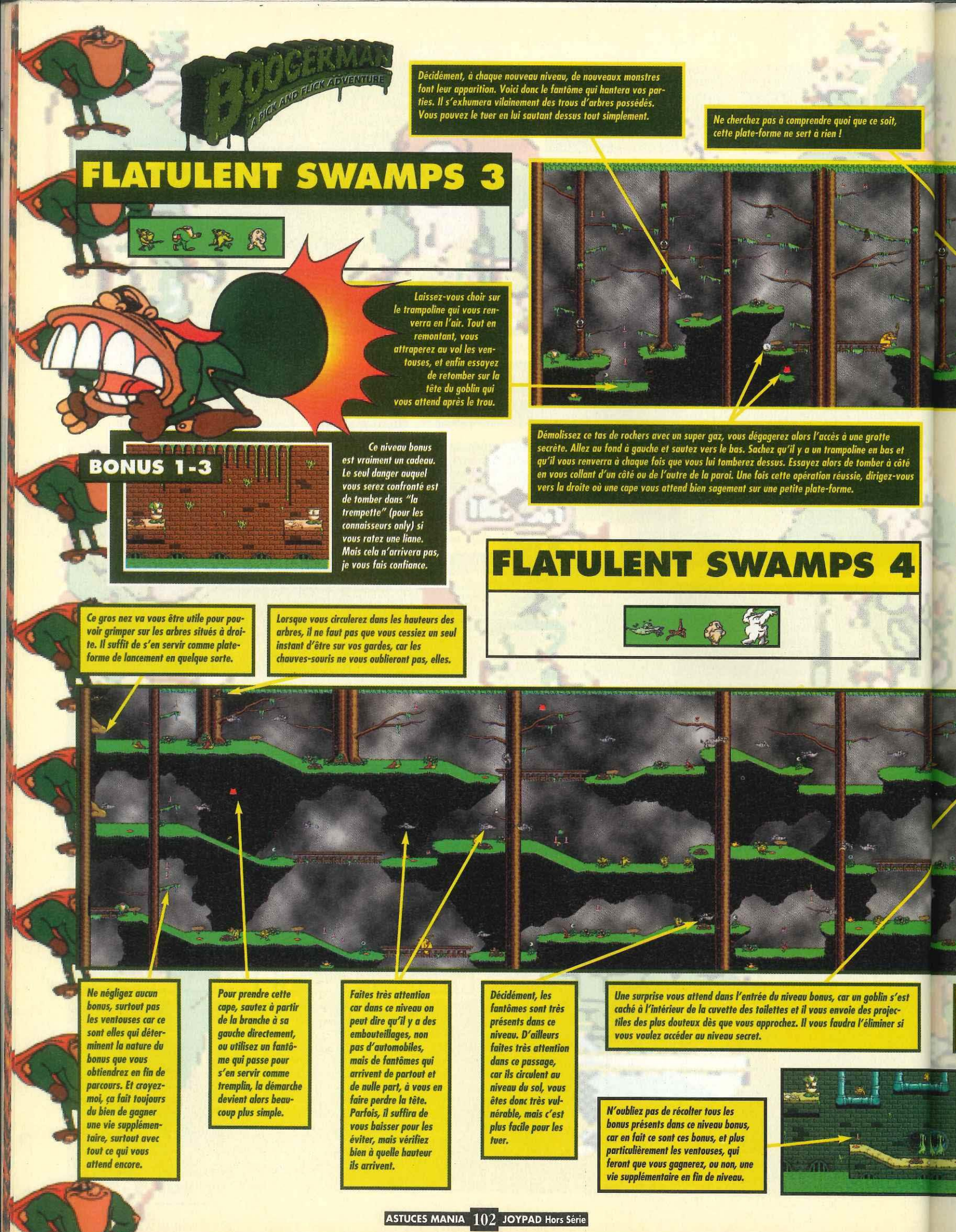
Méfiez-vous en sautant d'un tuyau à l'autre à cet endroit, car vous tomberez face-à-face avec un goblin peu recommandable. C'est pourquoi je vous conseille de le calmer avec une crotte de nez en plein saut, c'est beaucoup plus sûr.

Décidément, les abdomens sont des adeptes des niveaux bonus. Après l'avoir expédier ad patres, continuez votre chemin vers la droite pour grimper sur les tuyaux. La sortie se trouve en haut à droite.

Des goblins se sont infiltrés dans les égoûts et vous balancent des gouttes de morve (je sais, c'est plus que dégoûtant, mais on n'y peut rien !). Il suffit de leur sauter dessus dès qu'il pointent le bout de leur nez.



BONUS 1-2



Décidément, à chaque nouveau niveau, de nouveaux monstres font leur apparition. Voici donc le fantôme qui hantera vos parties. Il s'exhumera vilainement des trous d'arbres possédés. Vous pouvez le tuer en lui sautant dessus tout simplement.

Ne cherchez pas à comprendre quoi que ce soit, cette plate-forme ne sert à rien !

Laissez-vous choir sur le trampoline qui vous renverra en l'air. Tout en remontant, vous attraperez au vol les ventouses, et enfin essayez de retomber sur la tête du goblin qui vous attend après le trou.

Démolissez ce tas de rochers avec un super gaz, vous dégagerez alors l'accès à une grotte secrète. Allez au fond à gauche et sautez vers le bas. Sachez qu'il y a un trampoline en bas et qu'il vous renverra à chaque fois que vous lui tomberez dessus. Essayez alors de tomber à côté en vous collant d'un côté ou de l'autre de la paroi. Une fois cette opération réussie, dirigez-vous vers la droite où une cape vous attend bien sagement sur une petite plate-forme.

Ce niveau bonus est vraiment un cadeau. Le seul danger auquel vous serez confronté est de tomber dans "la trempette" (pour les connaisseurs only) si vous ratez une liane. Mais cela n'arrivera pas, je vous fais confiance.

Ce gros nez va vous être utile pour pouvoir grimper sur les arbres situés à droite. Il suffit de s'en servir comme plate-forme de lancement en quelque sorte.

Lorsque vous circulerez dans les hauteurs des arbres, il ne faut pas que vous cessiez un seul instant d'être sur vos gardes, car les chauves-souris ne vous oublieront pas, elles.

Ne négligez aucun bonus, surtout pas les ventouses car ce sont elles qui déterminent la nature du bonus que vous obtiendrez en fin de parcours. Et croyez-moi, ça fait toujours du bien de gagner une vie supplémentaire, surtout avec tout ce qui vous attend encore.

Pour prendre cette cape, sautez à partir de la branche à sa gauche directement, ou utilisez un fantôme qui passe pour s'en servir comme tremplin, la démarche devient alors beaucoup plus simple.

Faites très attention car dans ce niveau on peut dire qu'il y a des embouteillages, non pas d'automobiles, mais de fantômes qui arrivent de partout et de nulle part, à vous en faire perdre la tête. Parfois, il suffira de vous baisser pour les éviter, mais vérifiez bien à quelle hauteur ils arrivent.

Décidément, les fantômes sont très présents dans ce niveau. D'ailleurs faites très attention dans ce passage, car ils circulent au niveau du sol, vous êtes donc très vulnérable, mais c'est plus facile pour les tuer.

Une surprise vous attend dans l'entrée du niveau bonus, car un goblin s'est caché à l'intérieur de la cuvette des toilettes et il vous envoie des projectiles des plus douteux dès que vous approchez. Il vous faudra l'éliminer si vous voulez accéder au niveau secret.

N'oubliez pas de récolter tous les bonus présents dans ce niveau bonus, car en fait ce sont ces bonus, et plus particulièrement les ventouses, qui feront que vous gagnerez, ou non, une vie supplémentaire en fin de niveau.

Vous pouvez traverser cet arbre en vous balançant de liane en liane, car il y a deux lianes cachées à l'intérieur.

Dépêchez-vous de ramasser tous les bonus sur le pont avant que ce gros balourd de troll ne les avale tous.

Si vous avez quelques difficultés à accéder à la partie supérieure du niveau, vous avez à votre disposition des trampolines disséminés un peu partout dans le niveau pour vous aider à la tâche.

Lorsque vous vous trouvez au bord d'un précipice, vous ne voyez pas ce qu'il y a en dessous. Et avouez que vous aimeriez bien le savoir avant de vous élancer. Ainsi, pour jeter un coup d'œil en bas par exemple, il suffit de faire deux fois Bas et de maintenir le dernier Bas pour que l'écran défile vers le bas. Pour regarder vers le haut, utilisez le même principe.

Si vous êtes du genre aérien, méfiez-vous des chauves-souris perchées sur les arbres, car elles sont quasiment de la même couleur que ces derniers et on a vite fait de ne pas les remarquer.

Pour accéder à la sortie il faut utiliser le trampoline et faire grimpette dans les arbres. Faites tout de même attention à la chauve-souris qui niche dans les lianes juste au-dessus de la sortie. Essayez de l'exterminer pendant votre saut, c'est ce qu'il y a de mieux à faire.

À cet endroit précis du niveau, il va falloir se la jouer très malin car un goblin vous attend bien gentiment sur la plate-forme d'en dessous avec sa lance prête à vous transpercer de part en part avec plein de sang partout, et vous vous retrouverez avec les viscères à l'air pour que les chauves-souris viennent vous bouf... Euh, excusez-moi, je crois qu'il faudrait que je me dépêche de finir ce dossier sinon je vais finir par devenir complètement dingue ! Toujours est-il que pour avoir ce goblin vicieux, il faut sauter de branche en branche vers la droite pour ensuite tomber juste derrière lui, afin de l'achever avec un joli petit rot comme vous savez si bien les faire.

Si vous voulez récupérer la cape et la réserve de gaz, il faut utiliser un fantôme comme tremplin car les branches sont trop hautes pour que l'on puisse sauter directement dessus.

Ces gouttes de nez sont très déroutantes car elles n'arrêtent pas de se dandiner dans tous les sens. De plus, vous ne pouvez leur sauter dessus que lorsqu'elles sont en l'air. Sinon, il faut se les faire avec une crotte de nez ou un gaz.

Lorsque vous faites bien attention, vous apercevrez un bout de plate-forme dépasser de l'arbre. Pour y aller, il faut utiliser un fantôme comme tremplin. Attention, vous n'avez qu'une seule chance, car une fois que vous avez tué le fantôme, il ne reviendra plus, à moins de recommencer le niveau. Une fois arrivé sur la plate-forme, sautez en serrant l'arbre et pénétrerez dans celui-ci pour y trouver une cape.

BOSS 1 HICKBOY

La technique suivante demande un peu d'entraînement, mais si elle est exécutée correctement elle fonctionne à 100%. Tout d'abord, dirigez-vous vers le coin en bas à gauche et baissez-vous pour éviter son poulet-boomerang. Pendant que ce dernier revient vers lui, suivez-le et dès qu'il l'a en main, balancez-lui une crotte de nez et accroupissez-vous devant lui en lui tournant le dos, tout en préparant un super gaz. Pendant ce temps-là, Hickboy vous envoie ses œufs ; si vous êtes baissé à ce moment-là, il n'y a aucun problème. Dès que le troisième œuf a disparu, lâchez votre super gaz et retournez en vitesse vous placer sur la branche à gauche. C'est alors qu'il se ruera vers vous. Sautez par-dessus lui et recommencez la même technique que précédemment, mais de ce côté-ci de l'écran en inversant tout.

BONUS 1-4

Ne ratez pas une seule des lianes, sinon ce sera une belle chute avec un atterrissage directement dans la mixture radioactive.

Une cape vous attend bien sagement au-dessus de cette plate-forme. Le seul problème réside dans le fait qu'elle soit gardée par un goblin. En fait, il ne faut pas le louper dès le début et tout ira pour le mieux dans le meilleur des mondes.

NIVEAU 2

THE PITS 1

Nous voilà donc dans le deuxième niveau de ce jeu d'un genre assez douteux. D'ailleurs, ne me demandez où est-ce que nous avons atterri. Tout ce que je peux vous certifier, c'est qu'il va falloir en sortir en perdant le moins de plumes possibles. Toujours est-il que nous avons confiance en vous, alors ne nous décevez pas, on veut pas rester coincer ici !

La première fois que vous passez en dessous de cette vie, vous essayez par tous les moyens de l'attraper en vain. Normal, il faut que vous possédiez le piment pour pouvoir voler jusqu'à ce super bonus. Et le fameux piment se trouve dans le tas d'ordures un peu plus loin vers la droite. Mais il ne faut surtout pas que vous fassiez toucher, sinon vous perdez le piment immédiatement.

Avant de vous jeter la tête la première dans la cuvette des toilettes, je vous conseille bien amicalement d'aller faire un petit tour vers la gauche et au-dessus de vous. Vous y trouverez entre autres une cape.

Faites gaffe en descendant les marches de ne pas tomber face à face avec un goblin. En fait, ces derniers ont tendance à sautiller sur place, il suffit juste de se synchroniser avec eux pour qu'il n'y ait pas d'anicroches.

À ce passage, vous êtes obligé d'utiliser le trampoline pour progresser. Mais il faut aussi prendre en compte le goblin sur la prochaine plate-forme. En fait, soit il faut l'occire immédiatement en plein vol avec un jet de muqueuse, soit il faut lui tomber dessus (ce qui demande quelques notions de synchronisation).

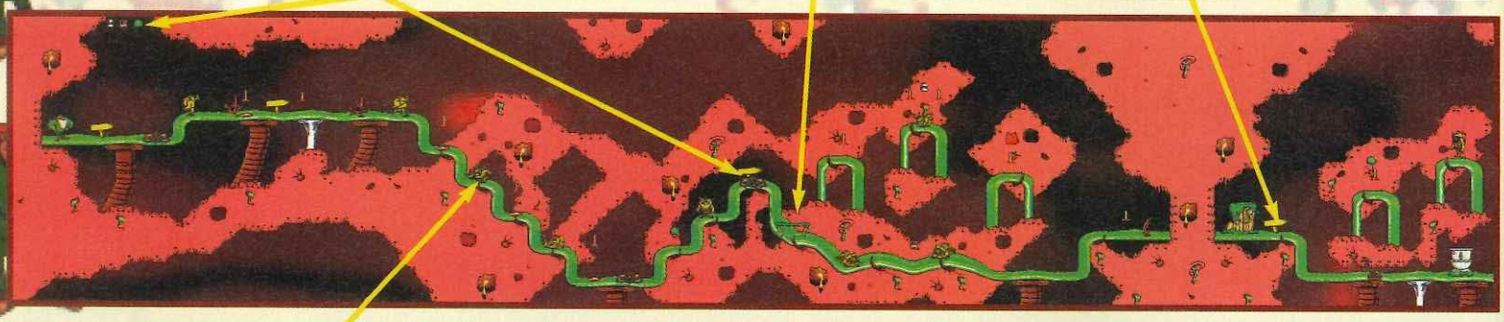
THE PITS 2

Dès le début de ce nouveau niveau, si la curiosité de vous fait pas défaut, vous apercevrez une petite série de bonus tout en haut de l'écran. Pour les attraper, il faut posséder le piment. Si vous l'avez encore tant mieux, sinon il faudra aller le chercher dans le troisième tas d'ordures et revenir avec sans se faire toucher.

Avec ce trampoline, deux chemins s'offrent à vous. Le chemin du haut vous gratifiera d'une cape si vous vous débarrassez comme il se doit des goblins qui la protègent avec un jet de muqueuse. Si vous prenez par en bas, vous n'aurez pas de sauts acrobatiques à faire mais juste à éliminer les nombreux ennemis qui vous font face.

Une fois la borne Boogerman dépassée, vous vous retrouvez de nouveau avec le choix entre deux routes différentes. Toujours est-il qu'il est sûrement préférable de passer d'un côté puis de faire demi-tour pour passer de l'autre côté, comme cela vous êtes sûr de ne rien louper. Dans le cas présent, le chemin du bas vous offre l'entrée du niveau bonus.

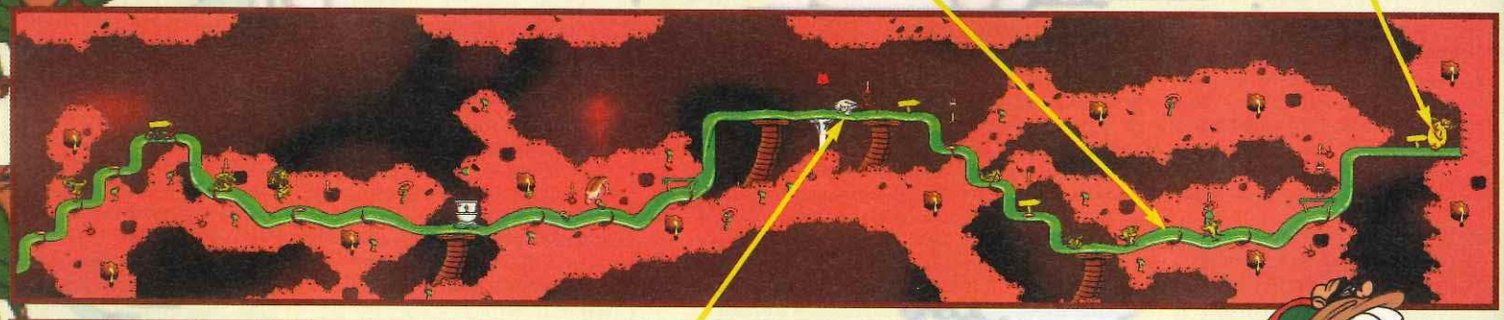
Sautez, sans tomber si possible, au-dessus du trou rempli de mixture tout en ramassant au vol les trois ventouses qui traînent dans le coin.



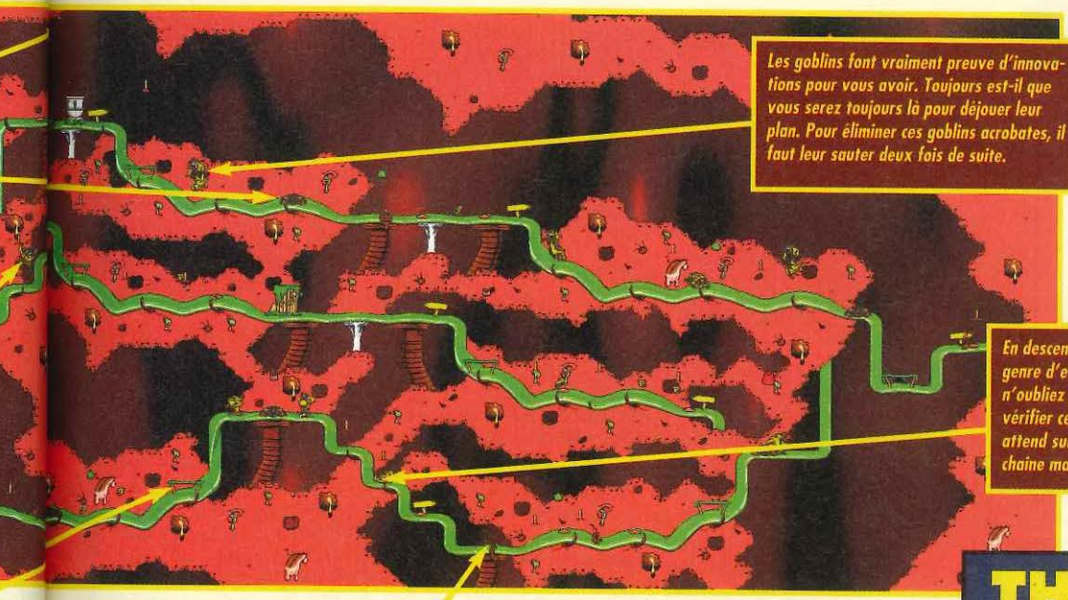
Nous revoilà de nouveau avec le problème de la descente des marches. Je vous répète ainsi mon conseil de regarder en bas avant de s'élancer vers la marche suivante. Ce serait vraiment dommage de perdre une vie sur un passage aussi simple.

Soyez sur vos gardes dans ce passage, car il regorge de goblins en tout genre. Et avouez tout de même qu'il serait dommage de perdre si proche de la fin du niveau. Ainsi, ne vous précipitez pas, il n'y a pas d'horloge qui tourne.

Juste avant la sortie, vous aurez affaire à un ogre qui n'hésitera pas une seule seconde à vous frapper avec sa massue. C'est pourquoi vous devez lui sauter dessus le plus vite possible et trois fois de suite pour l'occire.



Avec ce genre de bestiole rose à pois jaunes, appelée puce, il vous faudra être très méfiant, surtout dès que vous leur aurez fait face. Quand elles vous tournent le dos, y'a pas de problèmes, vous pouvez les occire avec n'importe quel projectile, encore que... En effet, lorsqu'elles meurent, elles éclaboussent les alentours de leurs restes qui vous heurteront si vous êtes touché. De toutes façons, il ne faut surtout pas leur sauter dessus. Par contre, une fois qu'elles ont pris conscience de votre présence, elles s'approchent le plus possible de vous et s'auto-détruisent immédiatement. Essayez donc de les calmer le plus vite possible.



Les goblins font vraiment preuve d'innovations pour vous avoir. Toujours est-il que vous serez toujours là pour déjouer leur plan. Pour éliminer ces goblins acrobates, il faut leur sauter deux fois de suite.

En descendant ce genre d'escalier, n'oubliez pas de vérifier ce qui vous attend sur la prochaine marche.

BONUS 2-1

Faites attention, car un goblin malicieux s'est planqué dans les toilettes de sortie. Il vous faudra l'éliminer si vous voulez pouvoir sortir de ce niveau Bonus.

Ne délaissez pas le tas d'ordures caché dans les tuyaux à droite, on ne sait jamais ce qu'on peut y trouver.

Utilisez le trampoline pour accéder à la liane en haut à gauche.

THE PITS 3

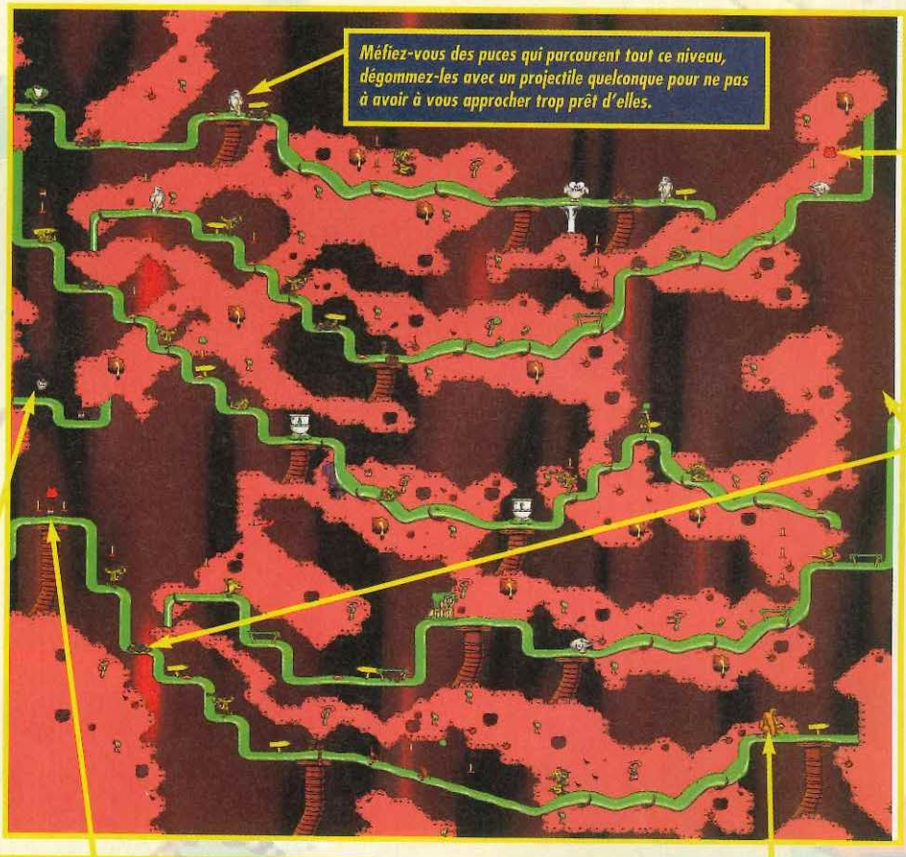
Ramassez la cape et la ventouse cachées au fond à gauche au début de ce niveau bonus. Continuez ensuite vers la droite en faisant attention aux goblins cachés dans les plaques d'égoûts.

Voici ce qu'on pourrait appeler le péage de Boogerman. En effet, il y a comme deux trompes qui se crachent et recrachent l'une à l'autre une mixture encore non identifiée par le service spécialisé. De toutes façons, la seule chose à savoir, c'est qu'il faut éviter tout ce petit monde, et c'est tout.

N'oubliez pas de récupérer la cape, car de nombreux périls vous guettent dans ce niveau. Faites tout de même attention à la puce située en dessous de la cape, car elle pourrait bien vous surprendre. Essayez de la dégommer avant de sauter sur la plate-forme.

BONUS 2-2

Avant de crier victoire en voyant les toilettes pour sortir, restez sur vos gardes car un abdomen ne tardera pas à venir vous agresser. Lâchez-lui un super gaz comme vous savez si bien les faire et on parlera de lui au passé.



Méfiez-vous des puces qui parcourent tout ce niveau, dégommez-les avec un projectile quelconque pour ne pas à avoir à vous approcher trop prêt d'elles.

Voilà encore une vie supplémentaire cachée qui vous attend bien sagement, il suffit juste d'aller la chercher. Pour cela, il vous faut encore une fois le piment. Si vous l'avez toujours, tant mieux pour vous, car vous n'aurez pas trop d'allers-retours à faire. Sinon, il va vous falloir traverser tout le niveau vers la gauche pour aller creuser un tas d'ordures contenant le piment, et revenir ensuite sans vous faire toucher.

Une fois que vous avez récupéré les bonus sur la plate-forme d'en dessous, continuez à voler pour accéder à cette plate-forme qui recèle une nouvelle vie supplémentaire. Empressez-vous de ramasser tout ce qu'on vous offre si gentiment et redescendez ensuite pour continuer votre progression vers la sortie du niveau.

On vient juste de vous expliquer comment récupérer une vie supplémentaire grâce au piment, mais celui-ci va de nouveau vous servir. Volez jusqu'à cette plate-forme pour y prendre une cape et deux ventouses. Méfiez-vous en grimpant du goblin qui n'arrête pas de sauter sur place en bas à droite. Car s'il vous touche, plus de piment...

Avant de pouvoir enfin sortir de ce stage, ne vous faites pas tuer bêtement pas ce troll. C'est pourquoi je vous conseille de bien faire attention en sautant sur cette dernière plate-forme en regardant où se situe le troll. Cela vous évitera ainsi de lui sauter dessus, car ce n'est pas un type du genre rigolo.

Ne vous précipitez pas comme un dingue dans ce niveau bonus, et n'oubliez pas de ramasser tous les bonus comme cette ventouse isolée. Ce serait dommage de passer à côté de cela.

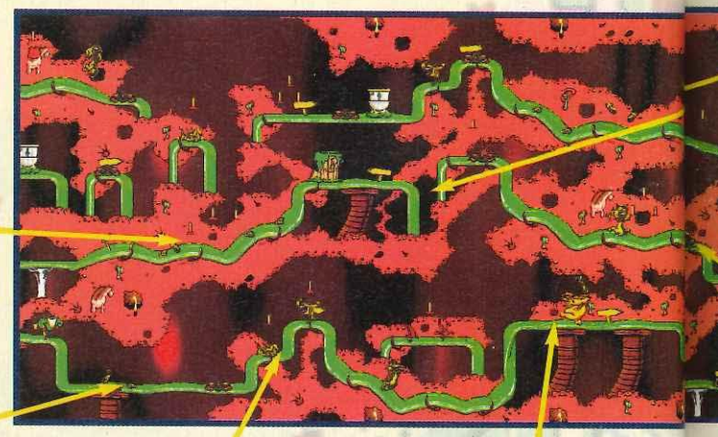
Pour accéder à ce tuyau, il faut sauter à partir du haut de la dernière liane. Pour grimper le long d'une liane, il faut aller vers le haut en appuyant sur le bouton de saut, puis maintenir vers le haut pour se raccrocher à la liane. Ainsi, dès que vous êtes assez haut, sautez à fond vers la droite pour atterrir sur le tuyau.

BONUS 2-3

À la fin de ce niveau bonus, vous devrez descendre le long de la dernière liane. Mais attention, car un goblin réside sur la plate-forme finale. Essayez alors de lui tomber directement dessus à partir de la liane.

THE PITS 4

Cet endroit est envahi par les gouttes de nez, alors ne vous affolez pas et n'hésitez pas à employer les grands moyens pour en venir à bout. Par exemple, atomisez-les à coups de gaz, ça peut toujours être marrant.



L'ambiance est très chaude dès le début de ce niveau, car en descendant de la première plate-forme, faites bien attention de ne pas tomber en plein dans la partie de ping-pong des deux trompes bizarres, qui sont accompagnées par des gouttes de nez très collantes. Éliminez ces dernières en premier lieu pour pouvoir traverser tranquillement ce passage périlleux.

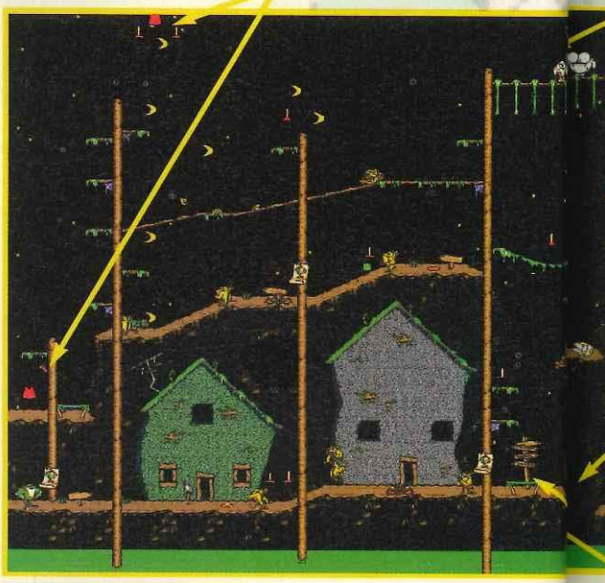
Avant de monter chaque marche, tirez une crotte de nez sur le goblin, puis montez d'un cran, et recommencez cette opération jusqu'au sommet. Cette méthode est à mettre en œuvre pour chaque "escalier" de ce type. Toujours est-il qu'il ne faut pas être trop prêt des goblins quand vous leur tirez dessus en plein vol.

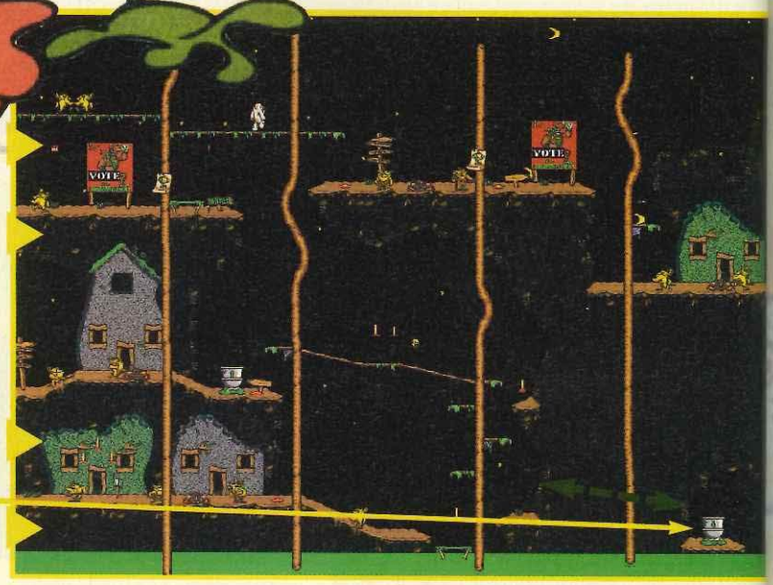
N'oubliez pas que les ogres sont très agressifs. Celui-ci n'hésitera pas à vous frapper avec sa massue jusqu'à ce que mort s'ensuive. Toujours est-il que trois sauts sur la tête le calmeront.

NIVEAU 3
BOOGERVILLE 1

Au fur et à mesure de nos différentes péripéties, nous commençons à approcher de plus en plus de notre but final. Mais ce n'est pas une raison pour se relâcher car nous arrivons désormais dans Boogerville, le fief de notre ultime ennemi. Tâchons de passer ce niveau avec le moins de casse possible, car notre aventure n'est pas encore finie, au contraire.

Une fois que vous aurez pris le piment en bas à gauche (juste au-dessus du départ du niveau), vous pourrez atteindre la cape et les deux ventouses suspendues en l'air tout en haut du niveau. D'ailleurs, le piment est très utile, c'est pourquoi il faut que vous essayez de le conserver le plus longtemps possible.





Et un passage secret, un ! Si vous vous demandiez comment il fallait s'y prendre pour accéder au stage bonus de ce niveau, ben voilà la solution. Il faut emprunter ce passage camouflé qui vous y conduira directement.

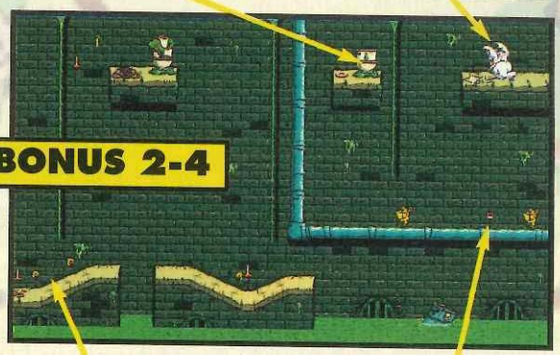
Ne faites pas comme beaucoup de personnes, ne tombez pas dans ce trou, sinon vous devrez vous retaper un petit bout de chemin. Vous me direz que ce n'est pas bien grave si vous avez encore le piment. Un coup de gaz enflammé et vous voilà de retour parmi nous.

À la fin de ce niveau, vous empruntez un trampoline qui donne accès à une toute dernière plate-forme avec un goblin dessus. Faites un saut pour le dégommer avec une crotte de nez, puis sautez pour de bon, vu que le passage est maintenant dégagé.

Utilisez le trampoline pour grimper sur l'escalier en atomisant à coup de tirs de muqueuse les goblins qui persistent dans le coin. Ensuite ressautez en vous dirigeant vers la gauche pour atterrir sur le terrain maintenant dégagé. Continuez à grimper le long de l'escalier jusqu'au tas d'ordures. Fouillez-le pour y trouver un piment. Utilisez alors vos capacités à voler pour aller chercher la vie située en haut à droite.

La sortie est gardée par un goblin caché dans les toilettes, alors ne vous laissez pas surprendre. Surtout si vous vous êtes débrouillé pour prendre la cape à droite.

Tout en haut à droite du niveau, il y a une grosse bébête blanche qui garde jalousement une cape et une ventouse. Ne perdez pas de vue qu'il faut la toucher trois pour l'anéantir.



BONUS 2-4

Une fois arrivé en bas de la première liane, faites très attention aux gouttes de nez qui circulent sur la plate-forme tout en bas. Mais ne délaissez pas pour autant la ventouse tout-à-fait à gauche.

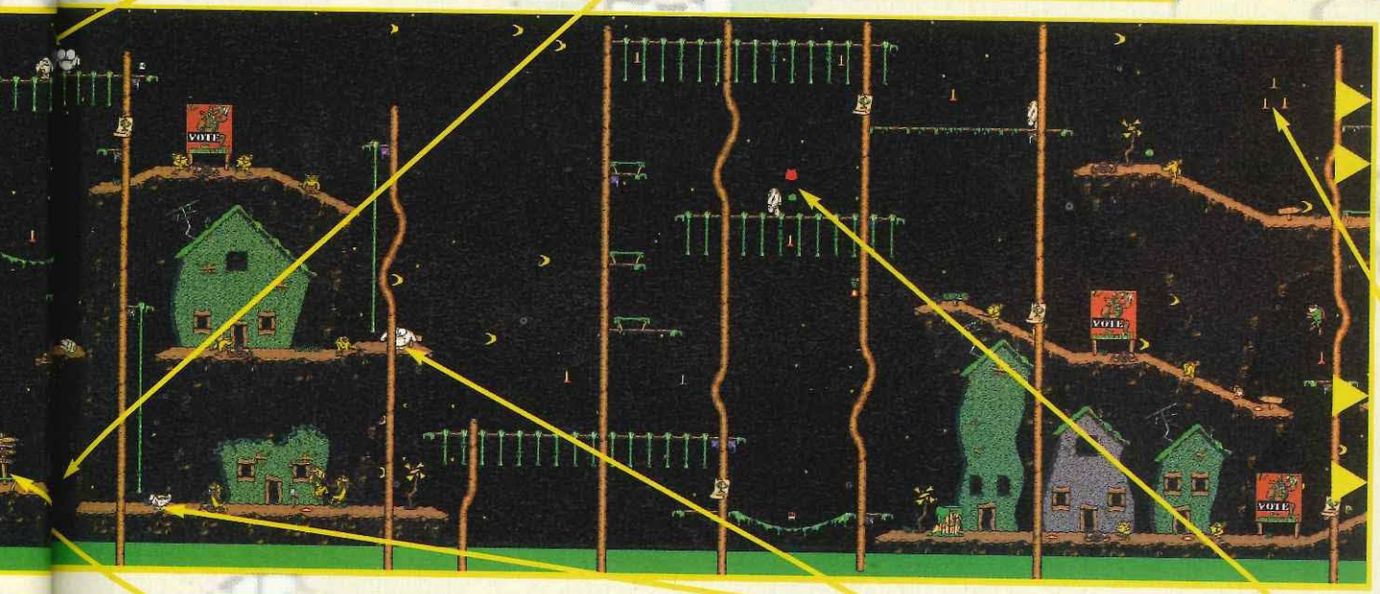
Une fois que vous avez grimpé sur le tuyau, éliminez les goblins et ramassez la boîte de haricots rouges pour vous redonner des forces dans le domaine des gaz en tout genre.

BOSS 2 REVOLTA

Si vous procédez par ordre et sans précipitation, vous n'aurez aucun problème à venir à bout de Revolta. Tout d'abord, commencez par lui tirer une crotte de nez, puis venez vous placer au milieu de l'écran et enfin baissez-vous. Elle vous saute alors par-dessus. Une fois qu'elle vous fait face de nouveau, attaquez-la avec une attaque de votre choix, mais n'essayez pas de lui sauter dessus. Ensuite, si elle vous balance un nuage, sautez sur la plate-forme de droite. Vous pouvez toujours lui balancer une crotte de nez en descendant de la plate-forme, une fois que le nuage est passé. Par contre si elle vous balance sa tête, placez-vous dans le coin de l'écran au fond à droite. Et ainsi de suite, il suffit de s'adapter à son attaque.

Au-dessus de la série de lianes, une bande de puces surveillent sérieusement une cape et deux ventouses. N'oubliez pas que lorsque les puces meurent, elles explosent littéralement et vous ne devez pas vous trouver trop près d'elles.

Dans le mur de gauche, il y a une salle secrète contenant divers bonus. Pour y entrer, sautez vers la gauche en étant collé contre le mur. Par contre, lorsque vous sortirez de cette salle bonus, prenez bien en compte les puces qui se promènent en dessous.



Pendant n'importe quel niveau, il faut absolument que vous gardiez à l'esprit le fait qu'il vous faut trente ventouses au minimum en fin de niveau. Ainsi, pour prendre ce trio de ventouses, sautez à partir de la plate-forme de droite.

Comme vous avez pu vous en apercevoir, il y a comme un mur qui vous bloque le passage. Il vous faut donc utiliser le trampoline qui va vous permettre d'emprunter le bon chemin pour atteindre la fin du niveau. D'ailleurs ayez toujours en tête qu'il vous faut trente ventouses minimum à la fin du niveau pour avoir une vie supplémentaire.

Pour ces deux lianes, faites très attention en arrivant en bas, car en général il y a du monde en dessous, et plus particulièrement des puces si embêtantes. Il n'y a pas vraiment de méthode infaillible pour les éviter, il faut juste repérer où est-ce qu'elles se situent avant de se laisser tomber de la liane.

Si par malheur, vous vous êtes fait toucher par un ennemi, n'hésitez pas un seul instant à faire un petit détour pour aller chercher cette cape gardée par une seule puce. Négociez bien votre coup et ce sera une opération très prolifique pour votre héros préféré.

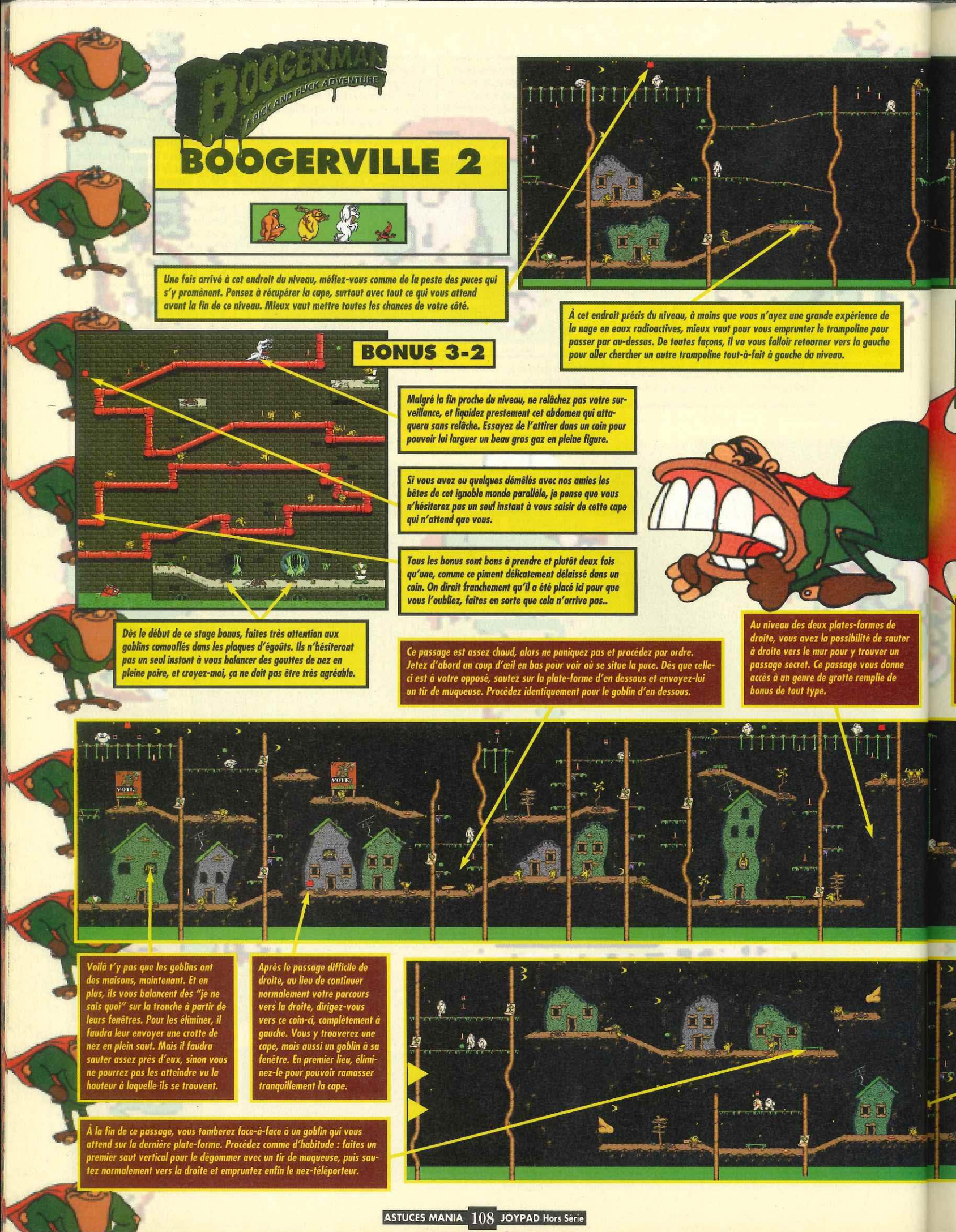
Malgré les quelques ennemis qui traînent dans ce niveau, n'oubliez pas de récolter n'importe quel bonus, et surtout les capes, comme dans ce cas-ci. Ce serait dommage de passer à côté sans pouvoir en profiter.

La sortie est de nouveau gardée par un goblin adepte de la cuvette des toilettes. Dommage pour lui, mais il va falloir qu'il déguerpisse le plus vite possible.

Pour bien commencer ce stage bonus, vous devrez vous farcir un monstre appelé "Abdomen". Ne vous approchez pas trop de lui, sinon il vous rugira dessus en vous faisant perdre un niveau de cape. Pour l'anéantir, sautez-lui dessus trois fois de suite ou balancez-lui n'importe quel projectile à la figure.

BONUS 3-1

Méfiez-vous toujours des goblins planqués dans les plaques d'égoûts qui vous balanceront des gouttes de nez en permanence. Par contre pour sortir de ce stage bonus, il faut retourner vers la gauche du niveau, à moins que vous n'ayez encore le piment.



BOOGERVILLE 2

Une fois arrivé à cet endroit du niveau, méfiez-vous comme de la peste des puces qui s'y promènent. Pensez à récupérer la cape, surtout avec tout ce qui vous attend avant la fin de ce niveau. Mieux vaut mettre toutes les chances de votre côté.

À cet endroit précis du niveau, à moins que vous n'ayez une grande expérience de la nage en eaux radioactives, mieux vaut pour vous emprunter le trampoline pour passer par au-dessus. De toutes façons, il va vous falloir retourner vers la gauche pour aller chercher un autre trampoline tout-à-fait à gauche du niveau.

BONUS 3-2

Malgré la fin proche du niveau, ne relâchez pas votre surveillance, et liquidez prestement cet abdomen qui attaquera sans relâche. Essayez de l'attirer dans un coin pour pouvoir lui larguer un beau gros gaz en pleine figure.

Si vous avez eu quelques démêlés avec nos amies les bêtes de cet ignoble monde parallèle, je pense que vous n'hésiterez pas un seul instant à vous saisir de cette cape qui n'attend que vous.

Tous les bonus sont bons à prendre et plutôt deux fois qu'une, comme ce piment délicatement délaissé dans un coin. On dirait franchement qu'il a été placé ici pour que vous l'oubliez, faites en sorte que cela n'arrive pas..

Dès le début de ce stage bonus, faites très attention aux goblins camouflés dans les plaques d'égoûts. Ils n'hésiteront pas un seul instant à vous balancer des gouttes de nez en pleine poire, et croyez-moi, ça ne doit pas être très agréable.

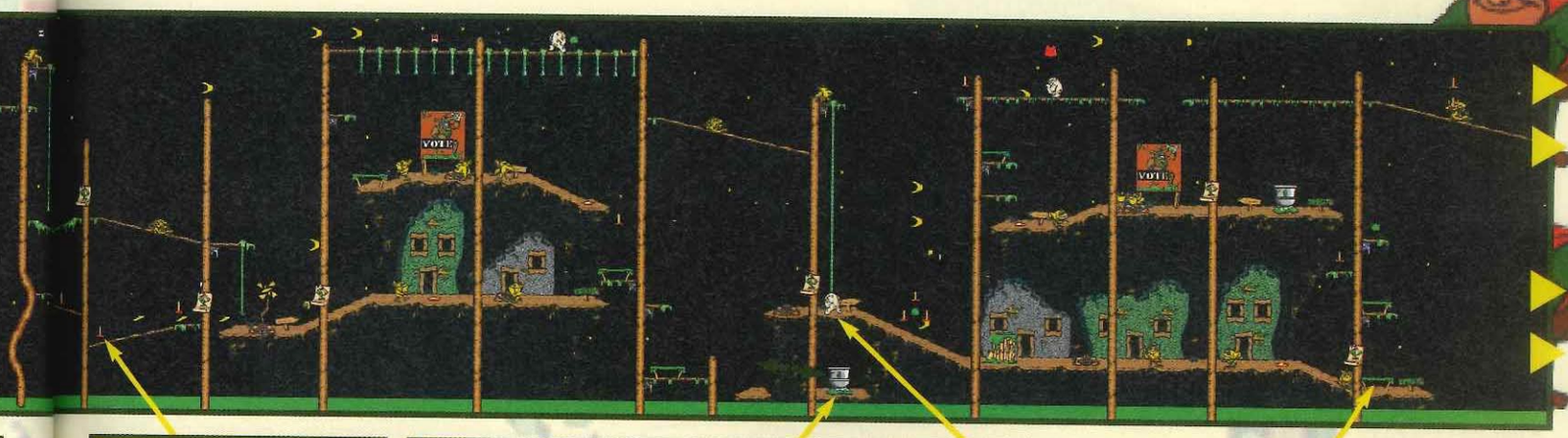
Ce passage est assez chaud, alors ne paniquez pas et procédez par ordre. Jetez d'abord un coup d'œil en bas pour voir où se situe la puce. Dès que celle-ci est à votre opposé, sautez sur la plate-forme d'en dessous et envoyez-lui un tir de muqueuse. Procédez identiquement pour le goblin d'en dessous.

Au niveau des deux plates-formes de droite, vous avez la possibilité de sauter à droite vers le mur pour y trouver un passage secret. Ce passage vous donne accès à un genre de grotte remplie de bonus de tout type.

Voilà t'y pas que les goblins ont des maisons, maintenant. Et en plus, ils vous balancent des "je ne sais quoi" sur la tronche à partir de leurs fenêtres. Pour les éliminer, il faudra leur envoyer une crotte de nez en plein saut. Mais il faudra sauter assez près d'eux, sinon vous ne pourrez pas les atteindre vu la hauteur à laquelle ils se trouvent.

Après le passage difficile de droite, au lieu de continuer normalement votre parcours vers la droite, dirigez-vous vers ce coin-ci, complètement à gauche. Vous y trouverez une cape, mais aussi un goblin à sa fenêtre. En premier lieu, éliminez-le pour pouvoir ramasser tranquillement la cape.

À la fin de ce passage, vous tomberez face-à-face à un goblin qui vous attend sur la dernière plate-forme. Procédez comme d'habitude : faites un premier saut vertical pour le dégommer avec un tir de muqueuse, puis sautez normalement vers la droite et empruntez enfin le nez-téléporteur.

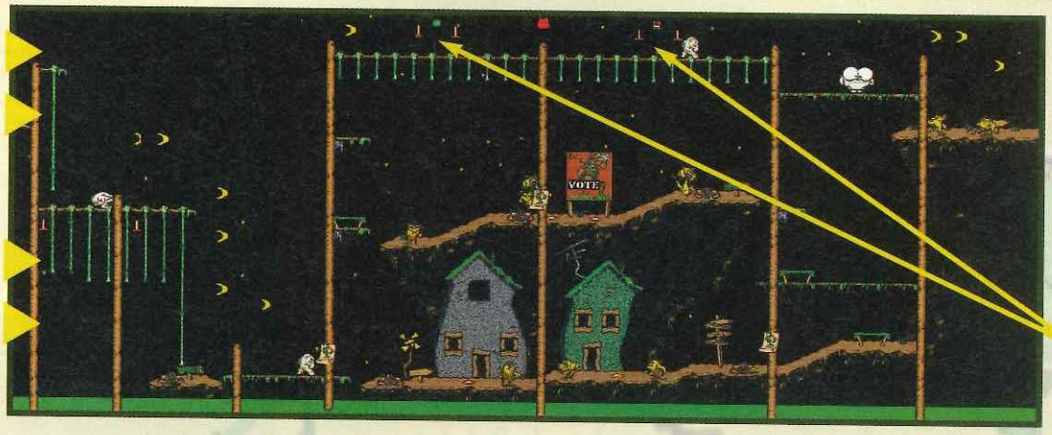


Pour progresser au mieux dans ce niveau, n'essayez de pas de donner dans le genre fantaisiste et essayez plutôt de suivre le chemin plus ou moins indiqué par les pancartes. Mais ne délaissez pas pour autant les bonus placés à l'écart du chemin principal.

Pour accéder au stage bonus, il va falloir que vous fassiez encore preuve d'acharnement. Laissez-vous tomber sur la petite plate-forme et faites un petit saut vers la droite. Vous voilà maintenant nez-à-nez avec les toilettes marquant l'entrée de ce niveau caché. D'ailleurs, ne perdez pas de vue que les bonus placés dans ce niveau bonus, et plus particulièrement les ventouses, vous permettront de gagner une vie supplémentaire en fin de niveau.

Comme d'habitude avec ce genre de grande liane sans fin, restez sur vos gardes, car vous tomberez souvent sur un ennemi n'attendant que vous pour se défouler.

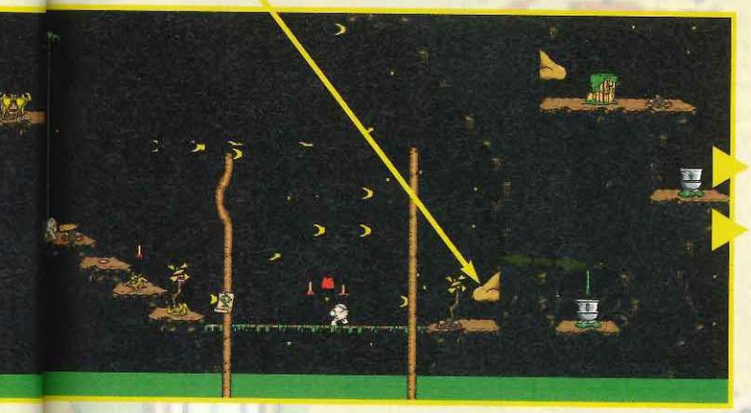
Même chose qu'auparavant, ne vous jetez pas à la flotte, si on peut appeler cela de l'eau, sinon vous nous ferez de jolis petits glouglous. Grimpez plutôt à l'aide des trampolines. De toutes façons, si vous avez emprunté les toilettes du niveau bonus, vous ressortirez automatiquement en haut.



Hâtez-vous prestement vers la sortie, tout en haut à droite du niveau, mais n'oubliez tout de même pas que vous n'êtes pas tout seul. Et d'autre part, essayez de glaner un maximum de bonus en tout genre, ça ne vous fera pas de mal.

Au-dessus du "nez-téléporteur", il y a un passage dans le mur de droite qui vous permet d'accéder au stage bonus. Une fois dans le passage, laissez-vous glisser le long de la corde pour atterrir dans les toilettes.

BOOGERVILLE 3

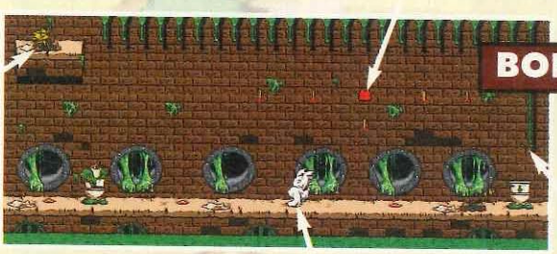


Pour cette cape, comme pour les ventouses situées au même niveau, vous êtes obligés de vous laisser tomber à chaque fois, à moins que vous n'ayez encore le piment.

Voici la dernière ligne droite avant la fin de ce stage, il faut y faire très attention car ça regorge de puces à pois jaunes. Avant de sauter sur la plate-forme d'au-dessus, ne manquez surtout pas de jeter un regard sur ce qui s'y passe, ça peut vous sauver la vie.

Allez fouiller ce tas d'ordures sur la plate-forme en haut à gauche du niveau. Normalement, vous y trouverez une bonne récompense. Pensez à occire en premier le goblin ce qui ne devrait pas vous poser de problèmes maintenant.

BONUS 3-3



Les abdomens sont désormais abonnés aux stages bonus. Éliminez-les comme d'habitude, sans oublier qu'ils sont quand même du genre résistants et peu aimables au corps à corps.

Malgré la sortie qui vous tend les bras, utilisez la corde pour grimper dans la partie supérieure du niveau afin de récupérer tous les bonus qui y sont stockés.

BOOGERVILLE 4

Pour éliminer les goblins qui sont sur ce genre de plate-forme, laissez-vous glisser le long de la corde, juste assez loin pour que vous puissiez sauter sur l'un des côtés sans atterrir dans les jambes du goblins. Une fois cette manœuvre réussie, retournez-vous en plein saut et tirez une crotte de nez vers le goblin. Ensuite vous pouvez monter normalement sur la plate-forme maintenant dégagée.

En descendant ces grandes marches, prenez bien en compte les goblins qui n'arrêtent pas de sauter sur place. Méfiez-vous aussi qu'ils ne vous attendent pas avec la lance pointée vers le ciel, comme ils savent si bien le faire. Ce serait dommage de leur sauter dessus à ce moment-là.

Si vous voulez fouiller ce tas d'ordures, il faut que vous empruntiez la corde située à droite pour grimper sur la petite plate-forme. D'ailleurs, pensez à tuer la puce avant de vous élancer sur cette plate-forme. Une fois arrivé, sautez vers la gauche et envoyez une bonne dose de muqueuse fraîche au goblin sur le panneau publicitaire. Maintenant, vous pouvez commencer les fouilles sans risques.

Le mur de droite est beaucoup trop haut pour que vous puissiez le franchir avec un saut normal. Il faut donc que vous poussiez le rocher situé à gauche vers la droite. Il vous suffira de vous servir ensuite du rocher pour pouvoir sauter plus haut.

Restez vigilant juste avant la sortie car un goblin la garde jalousement. En fait, il faut sauter sur le trampoline verticalement, voire un peu vers la gauche, juste après que le goblin ait balancé un de ses cailloux. Une fois en l'air, dégommez-le à coup de muqueuse. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à sauter normalement pour passer au niveau suivant.

NIVEAU 4
MUCOUS MONTAINS 1

Dans cette nouvelle partie de l'aventure, nous avons affaire à un changement radical du décor. Il semblerait que l'on puisse s'aérer les bronches avec les montagnes du mucus et les cavernes nasales. Décidément, ces noms de niveaux sont vraiment trop tordants. On n'y croit même pas !

Ce passage est des plus "hots", les pseudo-béliers et les gouttes de nez vous agresseront sans cesse. J'espère pour vous que vos réserves de muqueuses et de gaz seront au maximum. N'hésitez pas un seul instant à en faire usage, sinon vous finirez en bouillie.

Si vous voulez aller dans le niveau bonus, il faut que vous vous laissiez tomber à partir du niveau d'au-dessus. Et pour être plus explicite, il faut se mettre sur la planche en bois placé sur les rails, et regardez vers le bas pour voir à quel moment il faut sauter vers le bas.

Attention, les éboueurs sont de retour !

BONUS 4-1

N'oubliez pas de prendre ce piment, car il vous servira très prochainement pour récupérer une vie dans le niveau principal.

Cette grande liane est le seul moyen pour accéder à la sortie de ce stage bonus. Mais avant de sortir, pensez au bonus dans la partie droite du niveau.

Ce goblin vous balance des rochers à partir de sa plate-forme. Faites attention à la fois au rocher en lui-même, mais aussi aux éclats du rocher une fois que celui-ci a heurté le sol.

Une nouvelle bestiole fait son apparition dans ce niveau hors du commun, comme tout le jeu d'ailleurs. Pour ce qui est de son physique, il tient plutôt du pou, alors que pour son comportement il s'apparenterait plutôt au bélier. En effet, dès qu'il vous aperçoit, il vous fonce dessus. Tuez-le avant qu'il ne s'élance, sinon sautez-lui par-dessus tout simplement.

En bas à gauche de la super longue corde, il y a l'entrée d'une grotte secrète gavée de bonus multiples. Prenez tout de même en considération la présence des puces dans ce secteur.

Comme d'habitude dans Boogerville, pour accéder au stage bonus, il faut faire travailler ses méninges. Dans ce cas présent, sautez d'abord sur le nez et sautez ensuite vers la gauche. Une fois à l'intérieur, laissez-vous glisser le long de la corde. Vous pouvez enfin tirer la chasse d'eau.

BOSS 3 FLYBOY

Flyboy est de loin le plus facile des boss, bien qu'il soit à la fin du troisième niveau. Pour le tuer, sautez sur tremplin et atterrissez sur sa tête, tout en retombant derrière lui. À ce moment-là, il volera vers l'autre côté de l'écran. Recommencez la manœuvre précédente et ainsi de suite jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Les cordes sont vraiment une épreuve éprouvante pour le joueur, car il faut être extrêmement prudent. En effet, il faut toujours regarder autour de soi pour ne pas se faire surprendre.

Une vie et une boîte d'haricots rouges vous attendent tout en haut à droite du niveau. Pour les récupérer, il faut avoir pris le piment dans le stage bonus.

Liquidez-moi cet abdomen des plus collants. Sachez que dès qu'il vous a vu, il ne vous lâchera plus. Il faut donc que vous agissiez très vite avec lui.

Dans les toilettes de sortie, il y a un goblin caché qui vous crache dessus dès que vous approchez. Sautez-lui dessus dès qu'il sort de son trou et vous en serez débarrassé.

BONUS 3-4

Au-dessus des toilettes du départ, en haut à droite du niveau, se trouve une cape. Allez la chercher en utilisant le trampoline placé un peu plus loin à gauche.

NASAL CAVERNS 1

Les goblins mineurs sont très coriaces, car dès qu'ils vous voient ils donnent des coups de pioche dans tous les sens. Ne restez pas dans les parages, et envoyez-lui un tir de muqueuse.

Pour traverser ce gigantesque trou, attendez que la petite planche en bois arrive (il faut patienter un instant). Par contre, ne vous gaufrez pas en changeant de planche.

Ces plates-formes supportées par un jet de mixture sont très instables. Franchement, vous avez vite fait de vous retrouver en plongée dans le liquide radioactif sans avoir compris grand-chose. Seuls les chanceux qui ont encore le piment pourront traverser sans problèmes.

Dans le premier tas d'ordures, vous trouverez un piment qui vous permettra d'accéder à la partie supérieure de ce niveau. Vous n'oublierez pas au passage de récolter la cape qui traîne au tout début du niveau.

Pour pouvoir passer devant le courant d'air qui sort de cette bouche monstrueuse, il faut que vous poussiez le rocher situé sur la plate-forme d'au-dessus. Vous pouvez alors l'utiliser comme tremplin pour accéder à la plate-forme suivante.

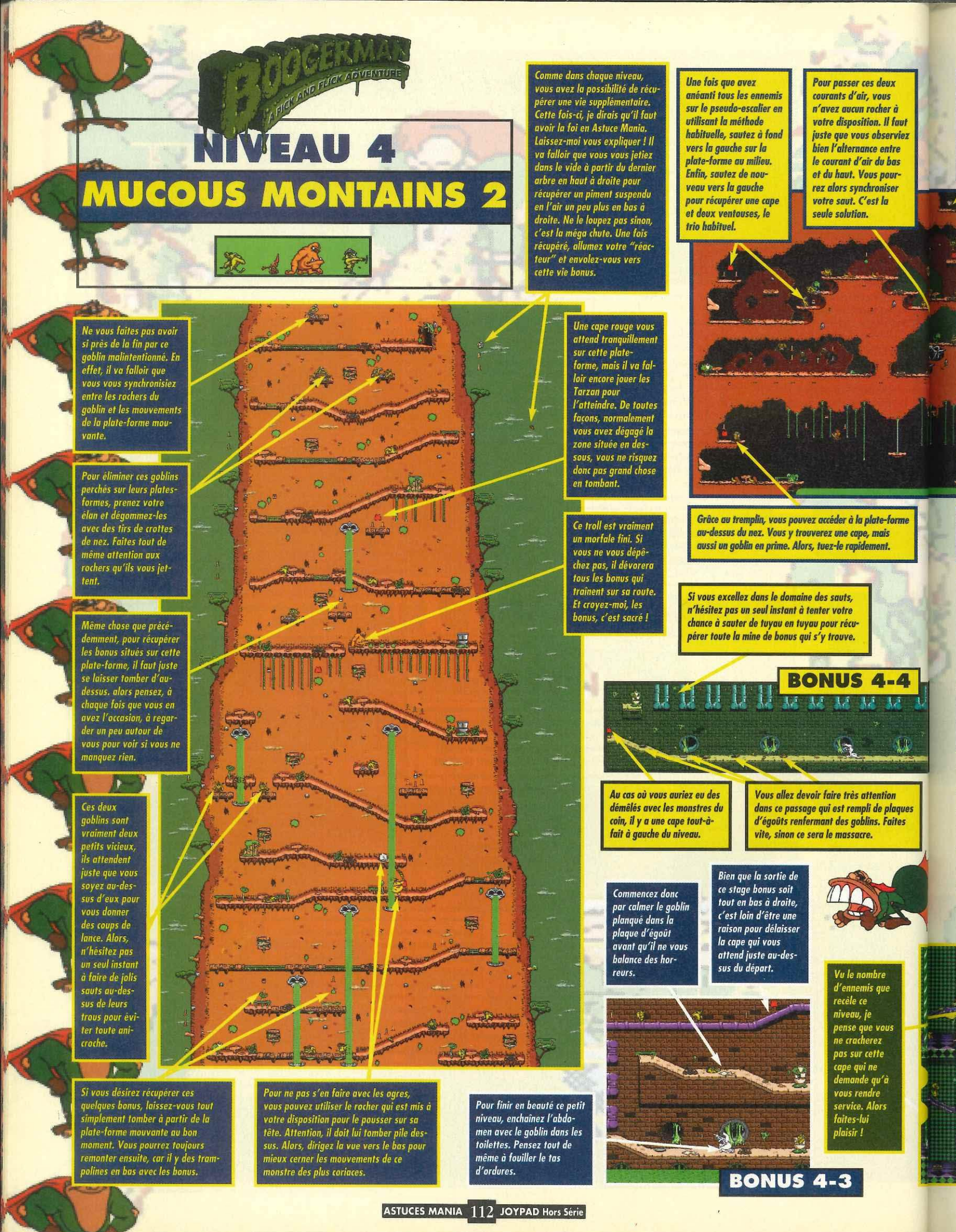
Lorsque vous voyez ce genre de tas de cailloux, lâchez un gros gaz pour l'anéantir. Une fois dans le passage, sautez vers le bas pour accéder aux toilettes qui vous envoient dans le stage bonus.

Pour récupérer la cape et la bouteille il faut que vous preniez le piment pour voler jusqu'à elles. Ensuite, continuez votre chemin vers la droite en démolissant le mur avec un super gaz.

Si par hasard vous avez subi la perte de nombreuses vies à travers tous les niveaux précédents, pensez à prendre celle qui se trouve juste au-dessus de la sortie de ce niveau. Pour aller la chercher, grimpez sur les lianes à gauche pour prendre le piment et ainsi vous pouvez voler jusqu'à la vie.

Ne vous gaufrez pas avec les lianes, ce serait une perte de temps inutile. Par contre, n'oubliez pas d'aller visiter celles qui sont à droite du niveau. Elles renferment aussi des bonus.

BONUS 4-2

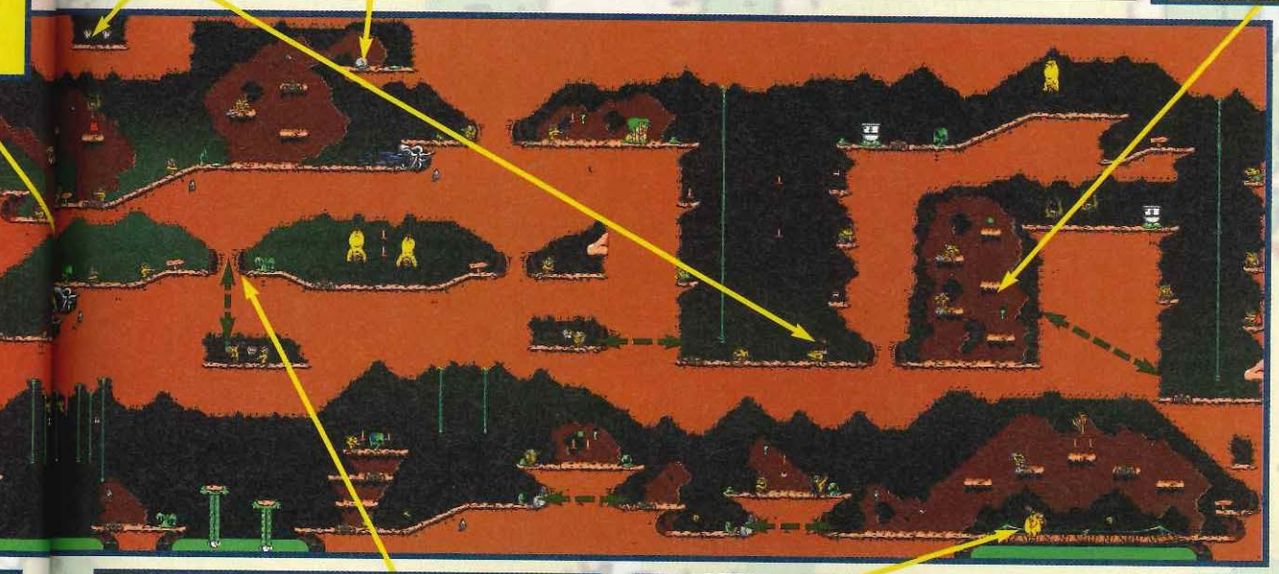

BOOGERMAN
A PICK AND FLICK ADVENTURE
NIVEAU 4
MUCOUS MONTAINS 2
Comme dans chaque niveau, vous avez la possibilité de récupérer une vie supplémentaire. Cette fois-ci, je dirais qu'il faut avoir la foi en Astuce Mania. Laissez-moi vous expliquer ! Il va falloir que vous vous jetiez dans le vide à partir du dernier arbre en haut à droite pour récupérer un piment suspendu en l'air un peu plus en bas à droite. Ne le loupez pas sinon, c'est la méga chute. Une fois récupéré, allumez votre "réacteur" et envolez-vous vers cette vie bonus.
Une fois que avez anéanti tous les ennemis sur le pseudo-escalier en utilisant la méthode habituelle, sautez à fond vers la gauche sur la plate-forme au milieu. Enfin, sautez de nouveau vers la gauche pour récupérer une cape et deux ventouses, le trio habituel.
Pour passer ces deux courants d'air, vous n'avez aucun rocher à votre disposition. Il faut juste que vous observiez bien l'alternance entre le courant d'air du bas et du haut. Vous pourrez alors synchroniser votre saut. C'est la seule solution.
Ne vous faites pas avoir si près de la fin par ce goblin malintentionné. En effet, il va falloir que vous vous synchronisiez entre les rochers du goblin et les mouvements de la plate-forme mouvante.
Une cape rouge vous attend tranquillement sur cette plate-forme, mais il va falloir encore jouer les Tarzan pour l'atteindre. De toutes façons, normalement vous avez dégagé la zone située en dessous, vous ne risquez donc pas grand chose en tombant.
Pour éliminer ces goblins perchés sur leurs plates-formes, prenez votre élan et dégommez-les avec des tirs de crottes de nez. Faites tout de même attention aux rochers qu'ils vous jettent.
Grâce au tremplin, vous pouvez accéder à la plate-forme au-dessus du nez. Vous y trouverez une cape, mais aussi un goblin en prime. Alors, tuez-le rapidement.
Ce troll est vraiment un morfale fini. Si vous ne vous dépêchez pas, il dévorera tous les bonus qui traînent sur sa route. Et croyez-moi, les bonus, c'est sacré !
Si vous excellez dans le domaine des sauts, n'hésitez pas un seul instant à tenter votre chance à sauter de tuyau en tuyau pour récupérer toute la mine de bonus qui s'y trouve.
Même chose que précédemment, pour récupérer les bonus situés sur cette plate-forme, il faut juste se laisser tomber d'au-dessus. alors pensez, à chaque fois que vous en avez l'occasion, à regarder un peu autour de vous pour voir si vous ne manquez rien.
BONUS 4-4
Au cas où vous auriez eu des démêlés avec les monstres du coin, il y a une cape tout-à-fait à gauche du niveau.
Vous allez devoir faire très attention dans ce passage qui est rempli de plaques d'égoûts renfermant des goblins. Faites vite, sinon ce sera le massacre.
Ces deux goblins sont vraiment deux petits vicieux, ils attendent juste que vous soyez au-dessus d'eux pour vous donner des coups de lance. Alors, n'hésitez pas un seul instant à faire de jolis sauts au-dessus de leurs trous pour éviter toute anicroche.
Commencez donc par calmer le goblin planqué dans la plaque d'égoût avant qu'il ne vous balance des horreurs.
Bien que la sortie de ce stage bonus soit tout en bas à droite, c'est loin d'être une raison pour délaisser la cape qui vous attend juste au-dessus du départ.
Vu le nombre d'ennemis que recèle ce niveau, je pense que vous ne cracherez pas sur cette cape qui ne demande qu'à vous rendre service. Alors faites-lui plaisir !
Si vous désirez récupérer ces quelques bonus, laissez-vous tout simplement tomber à partir de la plate-forme mouvante au bon moment. Vous pourrez toujours remonter ensuite, car il y des trampolines en bas avec les bonus.
Pour ne pas s'en faire avec les ogres, vous pouvez utiliser le rocher qui est mis à votre disposition pour le pousser sur sa tête. Attention, il doit lui tomber pile dessus. Alors, dirigez la vue vers le bas pour mieux cerner les mouvements de ce monstre des plus coriaces.
Pour finir en beauté ce petit niveau, enchaînez l'abdomen avec le goblin dans les toilettes. Pensez tout de même à fouiller le tas d'ordures.
BONUS 4-3

NASAL CAVERNS 2

Pour prendre les deux vies supplémentaires, allez chercher le piment tout au fond du gigantesque trou situé plus en avant dans le niveau.

Utilisez le rocher pour bloquer le courant d'air, sinon vous n'irez pas bien loin.

Si ce passage vous fait peur, vous pouvez toujours emprunter le passage secret dans le mur de droite. Mais attention, car si vous passez par ce passage vous délaissez le niveau bonus dont l'entrée est située au-dessus de ce passage difficile.



En plein milieu de ce passage, sautez vers le bas pour atterrir dans ce recoin du niveau qui recèle, une vie supplémentaire. Le seul problème réside dans le fait qu'il faille se taper deux goblins mineurs.

Allez, faites un dernier effort contre cet ogre, la sortie est juste derrière lui. Allez, vous y êtes presque !

BOSS 4 DEODOR ANT

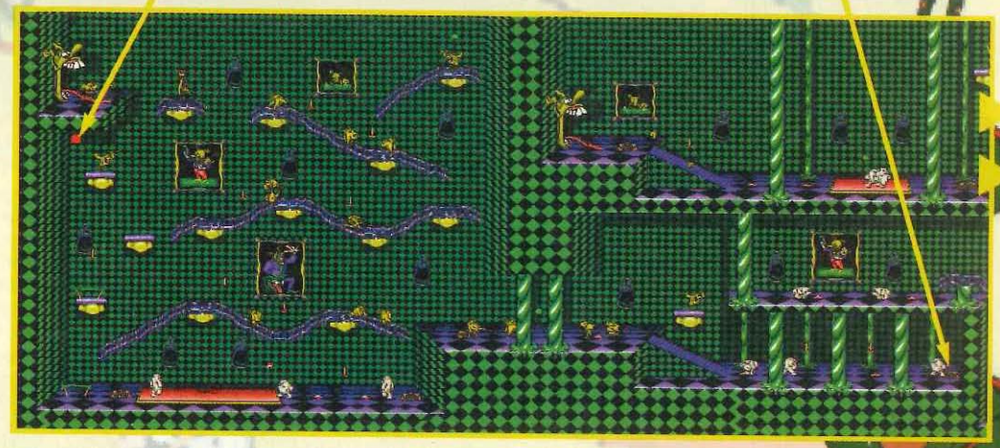
Pour moi, ce boss est le plus difficile du jeu, car il ne procède pas vraiment méthodiquement pour vous avoir. La seule chose sûre est le fait que vous devez absolument regarder comment tombent les rochers. En effet, ils se casseront toujours de la même façon et les éclats voleront toujours du même côté. D'autre part, si par exemple les rochers explosent vers la droite, Deodor Ant fera son apparition à gauche. Alors, ne traînez pas dans ce coin. Bonne chance.

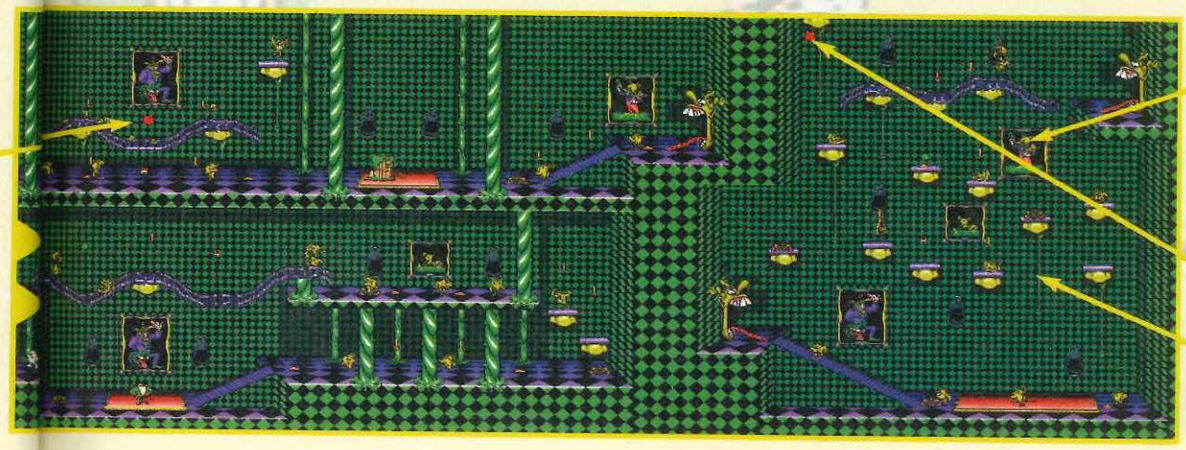
NIVEAU 5
PUS PALACE 1

Vous voilà donc dans la demeure de notre ennemi juré. Il va falloir assurer comme des bêtes, sinon vous n'allez pas faire long feu dans cette dernière partie de votre aventure. Sachez par contre qu'il n'y a pas de niveau bonus mais il y a quand même quelques passages secrets à explorer.

Pour récupérer cette cape, laissez-vous tomber en serrant à gauche de la plate-forme juste au-dessus, tout en faisant gaffe aux goblins qui rôdent dans le secteur.

Pensez à aller fouiller le tas d'ordures au fond de ce couloir. Normalement, vous devriez y trouver une cape rouge. Faites aussi attention aux nombreuses puces qui circulent dans les alentours.





Admirez moi un peu tous ces beaux tableaux de famille. On peut voir quasiment toute l'évolution de ce cher Booger Meister.

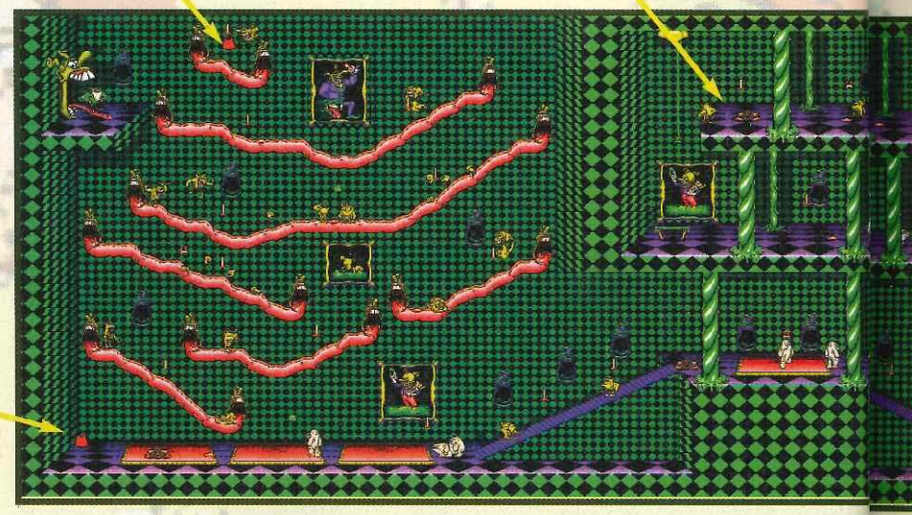
Décidément, il y a comme une culture de cape rouge dans ce niveau, en voilà encore une. Vous me direz que c'est bien normal par rapport à la difficulté du stage. Mais si vous êtes déjà au maximum, ne la prenez pas et gardez-la en réserve, notez juste son emplacement.

Grimpez de liane en liane jusqu'en haut. Pensez à tirer des bouts de muqueuse pour être sûr de ne pas tomber sur un goblin en arrivant sur une plate-forme. Dans ces cas-là, mieux vaut jouer la carte de l'assurance.

NIVEAU 5
PUS PALACE 2

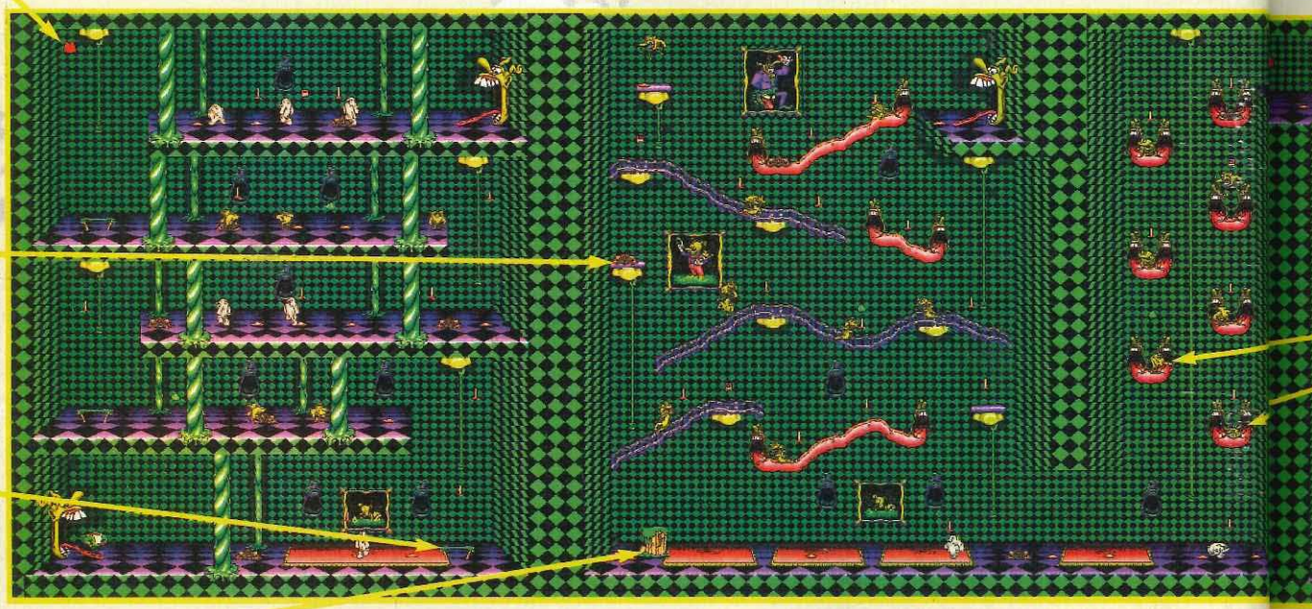
Si vous avez l'intention de récupérer cette ventouse, va falloir vous motiver. Si vous avez le piment, c'est no problem. Sinon, il va falloir que vous utilisiez un goblin comme tremplin pour accéder à cette plate-forme.

Lorsque vous sautez sur le trampoline pour atteindre la liane, ce goblin vous donne un méchant coup de lance. C'est pourquoi je vous conseille de sauter plutôt vers la gauche et de l'assaisonner de muqueuse en vous retournant en l'air. Une fois le terrain dégagé, poursuivez votre progression.



Tout en bas à gauche de ce dédale de langues (beurk !!!), vous trouverez une cape rouge. C'est que l'endroit est peu sûr. D'ailleurs pensez toujours à regarder bien autour pour vous éviter de vous faire toucher bêtement.

Après toutes les épreuves que vous avez subies, vous méritez bien une petite récompense, entre autres une cape pour vous remettre en forme.



Ce tas d'ordures recèle normalement une cape. De toutes façons, le seul moyen de vérifier est d'aller le fouiller. Pour y aller, grimpez à l'aide de la corde mise à votre disposition. Par contre, le coin est rempli de goblins acrobatiques qui sautent dans tous les sens. N'oubliez pas qu'il faut leur sauter deux fois dessus pour les tuer.

Empruntez le trampoline pour pouvoir attraper la corde. Mais restez sur vos gardes car le coin est assez peuplé.

Balancez-vous de liane en liane en ramassant les différents bonus au passage. D'ailleurs, malgré le décalage possible entre certaines lianes, vous pouvez vous contenter d'aller vers la droite, votre héros préféré ne tombera pas.

Comme le niveau est assez difficile, il ne faut pas que vous oubliez de marquer votre passage avec la borne Boogerman.

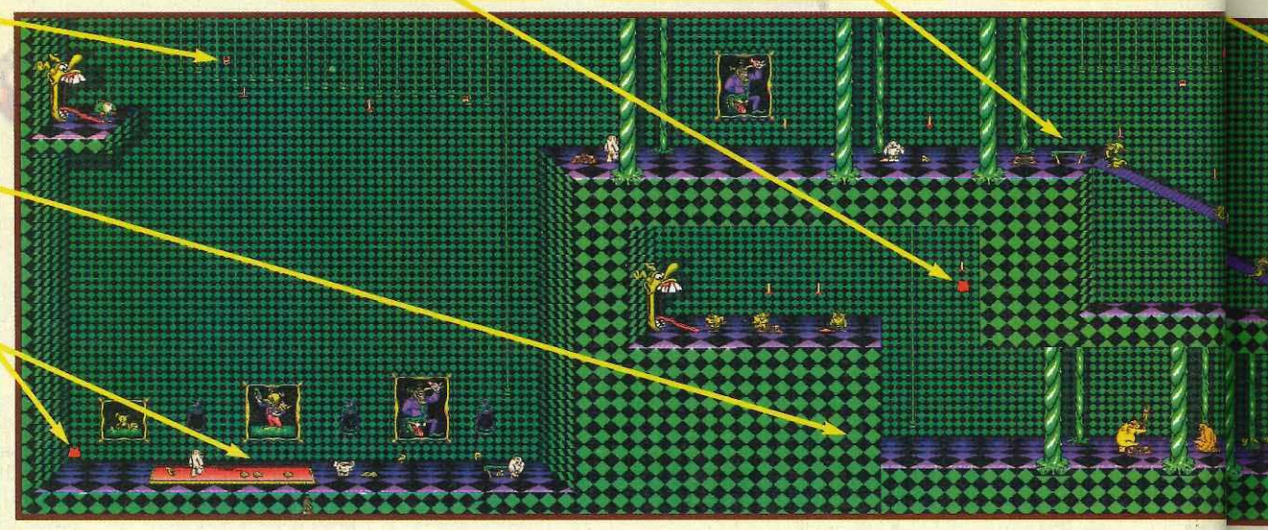
En sortant du téléporteur, vous aurez affaire à quelques goblins égarés que vous expédierez rapidement. Sautez ensuite sur la liane et profitez-en pour prendre la cape à droite de la corde.

Pour continuer et finir ce niveau, il faut prendre ce trampoline et attraper les lianes qui vous surplombent. Mais je vous conseille de descendre les escaliers qui s'offrent à vous, pour aller activer la borne Boogerman un peu plus loin. Et ce n'est pas tout...

Eh non, ce n'est pas tout ! En effet, si vous sautez vers la droite contre le mur, vous entrerez dans un passage secret plein de bonus cachés.

Une fois arrivé en bas de cette corde, dirigez-vous vers la gauche en direction du mur. En fait, il y a une grotte secrète dans ce mur où vous trouverez une montagne de bonus cachée en vous dirigeant plus en avant vers la gauche.

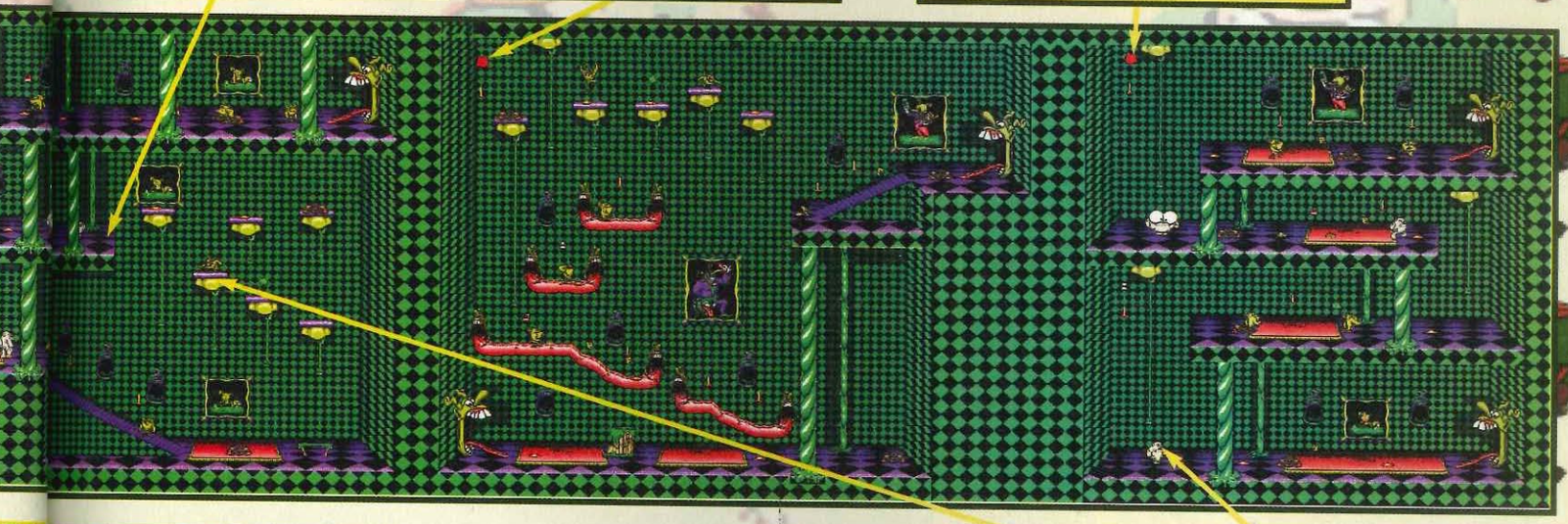
Une fois que vous vous êtes laissé glisser le long de la dernière corde, vous arrivez en bas d'un super grand trou rempli de puces et de gouttes de nez assoiffées de sang de Boogerman. Une fois que le ménage est terminé, dirigez-vous vers la gauche pour y récupérer une cape rouge.



Avant de vous jeter sans réfléchir sur cette plate-forme, attendez que les puces se soient un peu éloignées. Sinon, faites le ménage avec quelques tirs de crottes de nez et attendez bien qu'elles aient fini d'exploser avant de sauter.

Au cas où vous auriez souffert quelques blessures, une cape est située en haut à gauche de ce passage. Mais faites attention de ne pas tomber trop bas en voulant la prendre. Revenez bien vers la droite pendant votre saut.

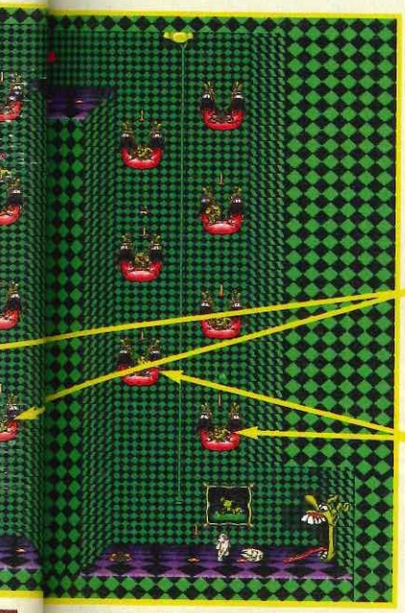
Avec la myriade de puces qui zonent dans ces dédales, vous avez vite fait de vous faire toucher. D'ailleurs le piège avec ces puces, c'est qu'on a tendance à ne pas attendre qu'elles aient entièrement disparu avant de s'avancer et on se fait toucher idiotement par leurs restes.



Utilisez la méthode habituelle pour les escaliers afin d'éliminer les goblins qui traînent sur ces plates-formes. Pensez d'ailleurs à fouiller le tas d'ordures en haut à droite.

Faites attention à l'atterrissage en bas de cette liane. Il y a comme qui dirait un comité d'accueil imposant. Laissez-vous donc descendre lentement le long de la corde en jetant des coups d'œil répétitifs vers le bas pour mieux situer vos adversaires.

PUS PALACE 3



Utilisez la technique pratiquée dans les escaliers pour éliminer les goblins situés sur les plates-formes "linguesques" de chaque côté de la corde. Une fois que vous avez dégommé chaque goblin, vous pouvez prendre les bonus qu'ils protégeaient.

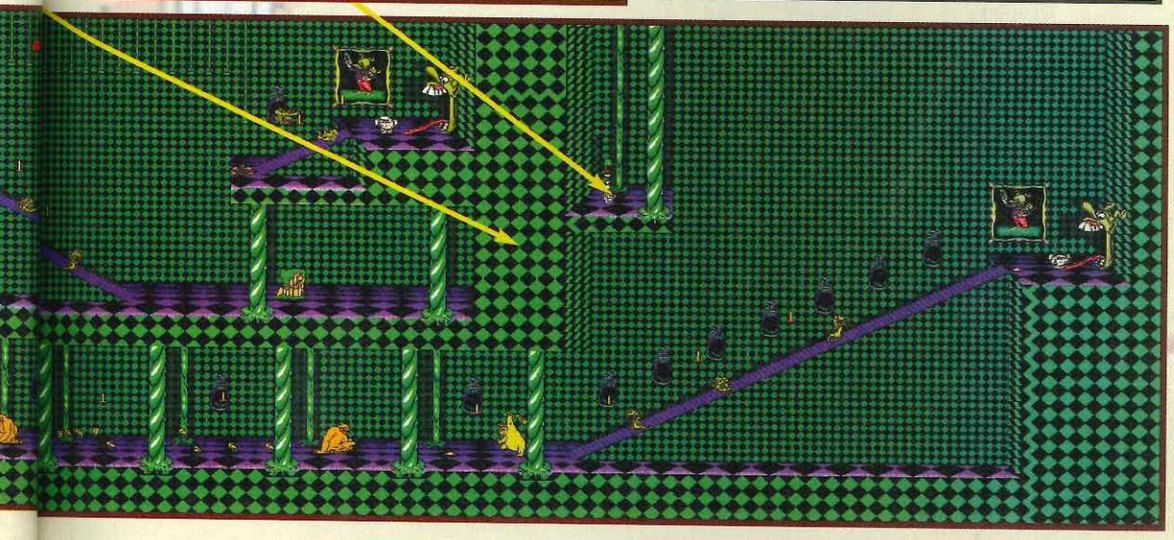
Contrairement au passage précédent, vous pouvez juste vous contenter de glisser le long de la corde, les goblins ne peuvent pas vous atteindre. Par contre, si vous voulez faire des réserves de bonus, n'essayez pas trop de leur sauter dessus, mais balancez-leur plutôt des crottes de nez.

BOSS 5 BOOGER MEISTER

Ce fameux Booger Meister peut être à la fois votre pire cauchemar comme une vraie partie de plaisir. Il suffit juste de le toucher le plus de fois possible, le plus rapidement possible. L'endroit le plus sûr dans l'écran de jeu est sur les piédestaux. Pour le toucher, sautez et tirez une crotte de nez dans sa direction. Si vous tardez trop, il larguera des tas de gouttes de nez qui vous gêneront dans vos mouvements. Par contre, lorsqu'il changera de côté, sautez-lui par-dessus assez rapidement pour avoir assez de temps pour remonter sur l'autre piédestal, de l'autre côté, avant qu'il ne déclenche une nouvelle attaque. Enfin, continuez ainsi à lui envoyer des crottes de nez pour en venir à bout. Si par hasard il y avait une quantité industrielle de gouttes de nez, sautez-leur dessus pendant un changement de côté pour dégager un peu la situation. Ainsi, si tout se passe comme il faut, vous le renverrez là d'où il vient...

PUS PALACE 4

Dans le gigantesque escalier, méfiez-vous des goblins acrobatiques et si vous avez la chance de posséder encore le piment, vous pourrez accéder à la plate-forme située au-dessus de cet escalier. Vous y trouverez une vie, une boîte d'haricots rouges et une réserve de muqueuse. Vous voilà donc prêt à affronter le boss final de ce fabuleux jeu. Préparez-vous moralement, j'espère pour vous qu'il vous reste pas mal de vie.



DOSSIER RÉALISÉ PAR JULIEN "THE KING OF THE ROT" ET DANBOSS "THE PROFESSIONAL OF THE PROUT".

PAULINE, LA FIANCÉE, DE MARIO S'EST FAIT KIDNAPPER PAR DONKEY KONG ET IL N'A PAS L'INTENTION DE LA RESTITUER. LE VAILLANT MARIO A DÉCIDÉ DE RÉCUPÉRER SA FIANCÉE COUTE-QUE-COUTE ET DE POURSUIVRE CE GROS SINGE À TRAVERS LA PLANETE. ENTRE LA MER, LA MONTAGNE, LE DÉSERT, LA JUNGLE, VOUS DEVREZ VENIR À BOUT DE TOUS LES PIEGES QUE CE CHIMPANZÉ MAUDIT VA VOUS TENDRE TOUT AU LONG DE VOTRE PROGRESSION. ARMEZ-VOUS DE PATIENCE CAR VOTRE ROUTE SERA LONGUE ET SEMÉE D'EMBUCHES EN TOUT GENRE. UNE UTILISATION JUDICIEUSE DES TROIS SAUVEGARDES VOUS PERMETTRA DE VOUS PRÉSENTER DEVANT LE BOSS DE FIN AVEC LE MAXIMUM DE VIE, CE QUI EST LOIN D'ETRE NÉGLIGEABLE. ALORS, SOYEZ RUSÉ ET SANS PITIÉ SI VOUS VOULEZ RÉCUPÉRER VOTRE FIANCÉE...

™ and ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
©1994 NINTENDO CO., LTD.

DONK

Niveau 1

Rien de bien difficile dans ce premier niveau où vous devrez vous habituer à manœuvrer Mario le mieux possible de façon à pouvoir vous sortir des pièges plus compliqués qui vous attendent par la suite.

Voici le but à atteindre, mais ne croyez pas que vous pourrez récupérer votre fiancée pour autant car Donkey va la prendre sous le bras et se barrer un peu plus loin.

STAGE 0-01

Lorsque ces échelles sont sectionnées en deux, vous ne pouvez en aucun cas vous en servir pour accéder aux plates-formes supérieures.

Ce marteau s'avère très pratique puisqu'il vous permet d'écraser tout ce qui se trouve sur votre route, mais attention car sa durée de vie est limitée. Pour le garder le plus longtemps possible, vous devrez vous placer sous l'échelle puis jeter votre marteau dans les airs et monter le plus vite possible sur la plate-forme pour le récupérer.

Ces échelles escamotables sont capricieuses et vous devrez attendre qu'elles soient complètement dépliées pour les utiliser.

STAGE 0-02

Ce parapluie fait partie d'un des trois bonus qui vous permettront de gagner une ou plusieurs vies lorsque vous les aurez réunis.

Si vous n'êtes pas en possession du marteau, je vous conseille vivement de vous éloigner de ces flammes et de ces plats de purée.

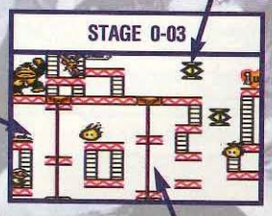
Prenez cette vie le plus vite possible au cas où il vous arriverait malheur.

KEY KONG

Ces projectiles sont particulièrement dangereux et vous devez les éviter à tout prix. Lorsque vous êtes sur la dernière plate-forme, pour éviter les projectiles, vous devrez vous placer sous la première échelle en partant de la droite sans oublier de vous baisser puis, dès que vous en avez la possibilité, monter sur la plate-forme où se trouve votre fiancée afin de changer de stage.

Récupérez ce chapeau puis servez-vous des plates-formes mobiles pour accéder aux autres plates-formes ; prenez garde aux flammèches qui jalonnent votre parcours.

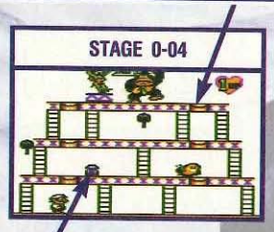
STAGE 0-03



Ne faites pas de fixation sur ces plates-formes mobiles car, en effectuant des saltos, vous pouvez faire des sauts impressionnants.

Vous devez faire disparaître ces jonctions qui soutiennent la structure en marchant dessus et, lorsque vous les aurez toutes détruites, l'édifice s'écroulera.

STAGE 0-04

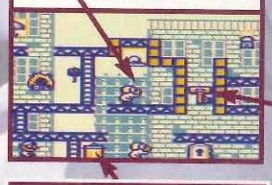


Ceci n'est autre qu'un sac à main qu'il vous faudra ramasser dans les autres niveaux avec le chapeau et le parapluie pour accéder à l'un des stages bonus.

Ça va commencer à se corser un peu avec l'apparition de nouveaux personnages qui ne sont pas toujours d'une grande méchanceté. Vous pourrez constater que des portes sont apparues, ainsi que des clefs qui vous seront fort utiles pour ouvrir ces dernières. Les clefs peuvent aussi vous servir de projectiles qui s'avèreront très efficaces contre certains ennemis.

Ne vous débarrassez pas tout de suite de ce personnage car, en lui montant sur la tête, vous pourrez récupérer le chapeau qui se trouve au-dessus de lui.

STAGE 1-1



Pour récupérer cette clef, vous devrez monter dessus et appuyer sur le bouton B ou Y, puis aller vous placer devant la porte pour sortir du niveau.

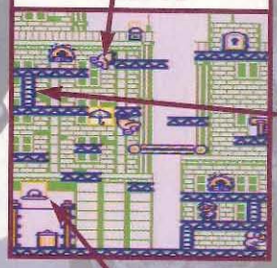
Cette poubelle peut vous servir de projectile efficace contre le personnage qui se trouve à droite.

STAGE BONUS 1

Lorsque vous aurez récupéré le parapluie, le chapeau et le sac, vous pourrez jouer à ce jack-pot ou à la roulette, ce qui vous permettra de récupérer une ou plusieurs vies suivant la chance du moment.

Ces animaux ne sont pas dangereux mais un peu gênants, vous devrez attendre le bon moment pour passer sur la plate-forme le plus tranquillement du monde.

STAGE 1-2



Vous devrez obligatoirement passer par là avec votre clef pour rejoindre la porte. Placez-vous devant l'échelle puis sautez et balancez votre clef en appuyant sur le haut de la manette, montez rapidement sur la plate-forme afin de récupérer la clef avant qu'elle ne disparaisse et ne reprenne sa place initiale.

Cette barre fixe vous permettra de vous propulser dans les airs tel un gymnaste de renommée mondiale. Vous devrez vous accrocher à cette barre, puis appuyer sur le haut de la manette afin de pouvoir tourner et, lorsque vous serez à pleine vitesse, vous pourrez vous lâcher pour aller le plus haut possible.

Niveau 2 BIG CITY

Cette ligne est électrifiée et vous devrez surveiller ses fréquences avec attention si vous ne voulez pas vous faire griller.

Vous allez devoir jouer encore les acrobates si vous voulez récupérer tous ces items.

STAGE 1-3

Vous pouvez sauter sur cette plate-forme avec votre clef ou bien la balancer devant la porte pour la récupérer un peu plus tard, mais cette manipulation ne supporte aucun retard.

Derrière ces flammes se cache un chapeau, servez-vous du marteau pour faire le ménage.

STAGE 1-4

Vous allez devoir esquiver tout ce que Donkey Kong va vous balancer, ce qui ne sera pas trop difficile, mais vous devrez observer ces mouvements afin de ne pas vous retrouver paralysé lorsqu'il effectue ces sauts qui font trembler tout le niveau.

Vous pourrez dresser des passerelles à peu près ou vous voudrez grâce à cet item, mais ne vous endormez pas dessus car elles disparaissent assez rapidement.

STAGE 1-5

Attendez le bon moment pour activer la passerelle car vos ennemis l'emprunteront aussi.

Activez cet item et placez-le juste en dessous de la plate-forme pour pouvoir descendre tout en prenant garde aux allers-retours de la flamme.

Ce nouvel item vous permettra de dresser une échelle au-dessus de vous, ce qui vous permettra d'aller récupérer la vie qui se trouve en haut à gauche.

STAGE 1-6

Placez d'abord la plate-forme au même niveau que la plate-forme qui supporte la clef. Placez l'échelle pour monter et ainsi récupérer la clef et les items qui vous manquent pour accéder au stage bonus.

Placez l'échelle sous la plate-forme de droite, ce qui vous permettra ainsi d'accéder à la clef.

STAGE 1-7

Servez-vous de la barre pour récupérer le chapeau sans effort.

Placez la plate-forme au niveau de la plate-forme qui se trouve en haut à gauche, puis prenez la clef et empruntez les plates-formes montantes qui se trouvent à droite. Soyez rapide avant la disparition de la plate-forme factice.

Rien de bien particulier dans ce stage si ce n'est que vous devrez éviter de vous faire aplatir par les tonneaux que vous lance Donkey Kong mais, par contre, vous pouvez prendre des tonneaux et lui balancer dans sa tronche de babouin, ce qui le mettra K.O. dès que vous l'aurez touché trois fois.

STAGE 1-8

Niveau 2 BIG CITY suite

Vous allez désormais évoluer dans un cadre forestier avec de nouveaux items et de nouveaux personnages qui vous seront d'une grande utilité lors de votre progression. Les coccinelles vous seront très utiles mais, par contre, les hérissons sont à éviter en priorité.

STAGE 2-01

En activant ce levier, vous pourrez faire apparaître deux plates-formes qui vous permettront d'aller récupérer la clef puis la transporter jusqu'à la plate-forme mobile de droite.

Ceci est un bumper qui vous permettra de faire des sauts plus importants.

En montant sur cette coccinelle, vous pourrez vous déplacer rapidement et sans effort.

Ce hérisson risque de vous poser quelques problèmes, surtout lorsque vous serez dans l'ascenseur, n'hésitez pas à sauter en marche pour sauver votre peau.

STAGE 2-02

Cette clef n'est pas trop difficile à récupérer, mais soyez prudent lorsque vous sauterez sur les ascenseurs.

Ce levier vous servira à mettre en marche l'ascenseur de droite. Actionnez-le de façon à pouvoir monter avec.

Cet ascenseur vous permettra d'atteindre le levier et de récupérer la vie qui se trouve à droite.

Cette échelle vous permettra d'atteindre le chapeau qui se trouve dans la cavité supérieure, mais prenez garde aux tirs des plantes.

STAGE 2-03

Ce levier vous permettra d'ouvrir la trappe qui vous empêche d'aller jusqu'à la porte.

Arrangez-vous pour faire tomber ce fruit sur la tête d'un crocodile, ça vous en fera toujours un de moins à esquiver.

Ces têtes de crocodile sont vraiment très voraces et vous devrez les éviter au maximum si vous voulez vivre.

STAGE 2-04

En vous accrochant aux deux lianes en même temps, vous pourrez monter deux fois plus vite.

Ce bumper vous aidera à remonter, mais il est préférable de rester accrocher aux lianes, c'est plus prudent.

Niveau 3 FOREST

Niveau 3 FOREST suite

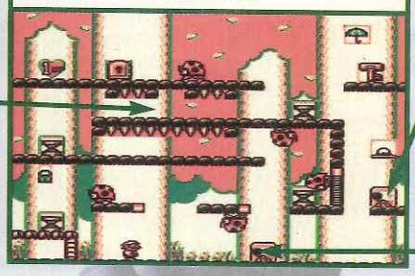
STAGE 2-05

Cette passerelle vous servira à atteindre la porte muni de votre clef. Soyez rapide, sinon vous risquez de forts désagréments.

Ces poissons sont très carnivores et vous devrez éviter tout contact avec eux.

Ces deux couloirs sont étroits et il est préférable que vous n'y croisiez pas une coccinelle, sinon vous aurez du mal à progresser.

STAGE 2-06



En actionnant ce levier au bon moment, vous pouvez éviter d'avoir trop de coccinelles sur votre chemin.

Ce levier sert à faire apparaître deux passerelles qui vous permettront d'accéder aux niveaux supérieurs.

STAGE 2-07

La coccinelle sera votre seul moyen de transport pour passer de l'autre côté.

Ce levier vous permettra d'ouvrir la cavité où se trouvent enfermés des insectes. Débrouillez-vous pour qu'une coccinelle s'agrippe sur la petite paroi de droite car ce sera votre seul moyen d'accéder aux niveaux supérieurs.

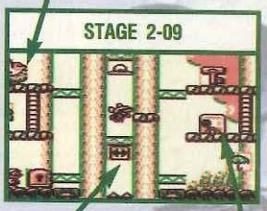
Voici le passage le plus épineux de ce stage, car vous devrez passer par là avec votre clef. Lorsque vous serez sur le tapis roulant, vous devrez balancer votre clef le plus à droite possible, de façon à passer avant cette dernière pour la récupérer plus facilement de l'autre côté. Soyez vif car la manipulation est particulièrement délicate et ne supporte aucun retard.

STAGE 2-08

Servez-vous du bloc de pierre sans vous faire écraser pour atteindre la plus haute plate-forme mobile puis accrochez-vous aux cordes et prenez celle qui se trouve le plus à droite pour monter le plus haut possible. Allez sur la corde qui se trouve le plus à droite puis sautez le plus loin possible en évitant les projectiles ; placez-vous devant la première échelle en vous baissant et, dès que la voie est libre, montez sur la plate-forme.

Cet oiseau risque de perturber votre progression dans la mesure où vous devrez éviter de vous faire toucher par lui et ses projectiles.

STAGE 2-09



Cet item est très important car, en le touchant, vous pourrez installer une plate-forme sous vos pieds, ce qui vous évitera de perdre des vies inutilement.

Ce levier vous permettra d'inverser la marche des ascenseurs, ce qui facilitera votre descente.

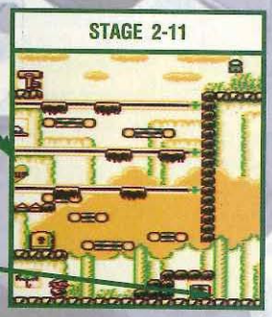
Dès que vous prendrez la clef, la plante se réveillera et vous devrez balancer votre clef le plus vite possible sur la plate-forme et vous tirer à toute vitesse.

STAGE 2-10

Ces plantes sont endormies et, si vous les réveillez en effectuant des sauts, elles fonceront sur vous pour vous terrasser.

Vous devrez être particulièrement prudent pour aller chercher ces deux items, sinon vous finirez sur les pics à coup sûr.

STAGE 2-11



Cet item vous permettra de placer une échelle sous la plate-forme de droite.

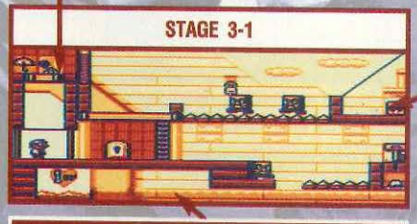
STAGE 2-12

Il n'y a rien de difficile dans ce stage, vous devrez juste prendre les tonneaux, vous servir des bumpers pour arriver à la hauteur du gorille et lui balancer votre marchandise. Faites quand même attention de ne pas vous faire écraser comme une vieille crêpe.

J'espère que vous n'avez pas le mal de mer car vous allez devoir résoudre pas mal de situations délicates tout au long de votre voyage en bateau. L'apparition de nouveaux personnages ne devrait pas trop vous compliquer la tâche, mais prenez le temps de bien regarder chaque stage afin de ne pas vous faire avoir par le chrono.

Ce levier ne vous servira qu'à ressortir de la cavité où se trouve le chapeau.

STAGE 3-1



Vous devrez vous jeter à l'eau si vous voulez récupérer ce chapeau et cette vie supplémentaire.

Cette passerelle vous servira à faire passer le bloc mobile du côté des pics afin que vous puissiez vous emparer de la clef.

Niveau 4 SHIP

Niveau 4 SHIP suite

STAGE 3-2

Vous pourrez monter sur ce crabe mais attendez qu'il soit hors de portée avant de balancer la clef sur la plate-forme.

Effectuez un salto pour vous retrouver devant l'échelle, ça vous évitera de faire un détour, mais attention de ne pas vous faire écraser par le soldat et son bouclier.

Cette plate-forme vous sera indispensable pour aller chercher le parapluie qui se trouve à droite, mais vous devrez faire un salto pour vous rétablir au-dessus du crabe.

STAGE 3-3

Ce levier vous permettra d'emprisonner les deux blocs, ce qui vous évitera bien des tracas.

Ce bloc vous sera indispensable pour récupérer la vie qui se trouve au-dessus de la plate-forme.

C'est la seule porte qui vous fera sortir de ce stage.

Pour passer dans ce conduit, vous devrez vous baisser et vous laissez pousser par le soldat.

STAGE 3-4

Cet autre levier ouvrira la cloison qui vous sépare de votre charmante fiancée.

Vous avez la possibilité de monter sur la tête de ces deux olibrius sans perdre une vie ce qui pourrait bien vous être utile.

STAGE 3-5

Cette ligne est électrifiée et je ne saurais trop vous conseiller de ne pas vous éterniser dessus.

Servez-vous de cette clef pour agripper la ligne et vous pourrez ainsi récupérer le sac.

Cette poubelle peut vous servir à anéantir l'autre poubelle qui se trouve au-dessus.

Cette passerelle vous servira à passer au-dessus des pics, mais vous ne devrez pas traîner en chemin.

STAGE 3-6

Placez cette passerelle sous la clef de manière à faire partir les deux créatures de la plate-forme.

STAGE 3-7

Attendez d'avoir fait partir le soldat avant de vous emparer du parapluie.

Ce levier vous permettra de faire tomber le soldat qui garde le parapluie, il faudra ensuite que vous descendiez pour que ce même soldat puisse vous faire passer sous les pics.

Ce levier vous ouvrira la porte qui enferme la clef.

STAGE 3-8

Toujours la même technique : prenez un baril, remontez toutes les plates-formes et balancez-lui un tonneau sur le coin du bulbe. Vous devrez répéter l'opération trois fois pour l'anéantir.

STAGE 4-01

Utilisez ces fruits pour éliminer les créatures qui pe uvent vous gêner.

Placez ce ressort au ras des pics sous le parapluie pour que vous puissiez passer avec votre clef.

STAGE 4-02

Prenez garde à ce bloc car le tapis roulant n'est pas là pour vous faciliter la tâche.

Servez-vous de ces cordes pour avancer plus rapidement.

STAGE 4-03

Ces queues de singes vous serviront de moyen de locomotion.

Ce bumper vous servira à récupérer la liane qui se trouve à gauche.

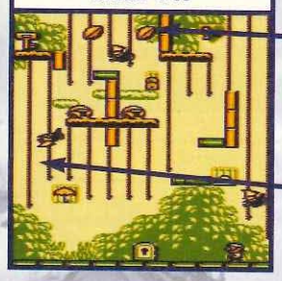
STAGE 4-04

Rien de bien particulier dans ce stage si ce n'est que Donkey Kong Junior active le levier qui fait apparaître la passerelle qui vous conduit vers votre fiancée. Observez bien les endroits où tombent les projectiles avec et sans la passerelle avant de vous lancer à l'assaut de votre dulcinée, sinon vous risquez d'y laisser des plumes.

Ce niveau ressemble fortement à celui de la forêt et vous ne rencontrerez guère de difficultés particulières au cours de votre progression.

Niveau 5 JUNGLE

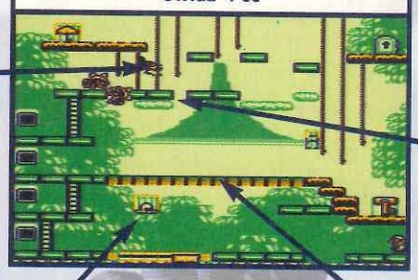
STAGE 4-05



Avec ces deux fruits, vous pouvez éliminer les deux crabes plus la chauve-souris, ce qui vous rendra bien service lorsque vous redescendrez avec votre clef.

Agrippez les deux cordes en même temps de façon à monter plus vite, mais si vous avez à descendre rapidement, il est préférable que vous n'accrochiez qu'une seule corde.

STAGE 4-06



Balancez votre clef sur la chauve-souris pour la faire disparaître, mais prenez garde de ne pas la perdre .

Placez des cubes entre ces plates-formes pour éloigner les bestioles le plus à droite possible, ça vous facilitera la tâche lorsque vous devrez passer avec votre clef.

Pour récupérer ce chapeau sans prendre de risques, placez un cube juste en dessous et sautez à partir de la plate-forme qui se trouve à droite.

Lorsque vous passerez sur ce pont pour la première fois, faites des grands sauts pour éviter de perdre trop de briques car, de cette manière, vous aurez plus de facilité pour revenir avec votre clef.

STAGE 4-07

En prenant ce marteau vous pouvez vous débarrasser des plantes qui vous gênent dans le bas du tableau.

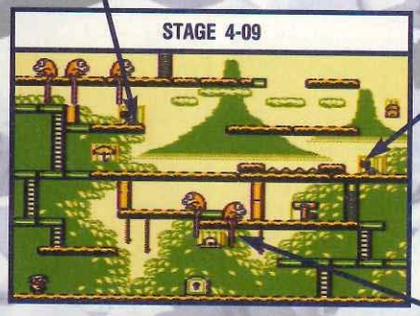
Ce marteau vous sera indispensable pour éliminer la plante qui se trouve complètement à gauche de la clef.

Lorsque la passerelle est placée, faites du bruit sur la plate-forme de façon à déplacer la plante sur la gauche, sinon vous ne pourrez pas passer.

Ce levier vous permettra de libérer les trois singes et, avec l'aide de l'un d'eux, vous pourrez atteindre la plate-forme qui se trouve à droite.

Ce levier vous permettra de faire apparaître une passerelle que vous devrez faire disparaître dès qu'un singe s'y trouvera ; de cette manière, vous pourrez en faire tomber un sur la grande plate-forme, ce qui vous permettra de passer au-dessus des pics sans encombres.

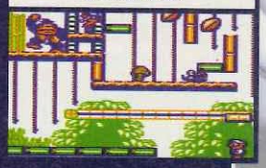
STAGE 4-09



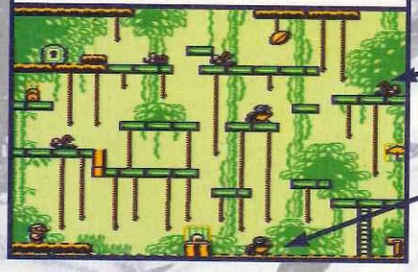
Vous n'avez pas d'autre choix que de vous servir de ces singes pour atteindre la première plate-forme qui se trouve à gauche.

Donkey Kong va vous balancer des champignons magiques qui vont vous faire perdre votre taille si vous vous faites toucher, et vous serez tellement petit que vous ne pourrez pratiquement plus rien faire. Vous devez absolument les éviter sans oublier de dégommer la tête de crocodile qui rôde à côte de votre fiancée.

STAGE 4-08



STAGE 4-10



N'hésitez pas à balancer votre clef sur la tête des crocodiles pour éviter qu'ils entravent votre progression.

Les grenouilles sont inoffensives et vous pouvez même vous en servir pour faire des sauts plus importants.

Pour rentrer dans cette pièce, vous devrez partir de la plate-forme où se trouve la porte et, sans sauter, vous diriger vers la gauche.

STAGE 4-11

Pour attraper ce chapeau, vous devrez monter sur la tête de la grenouille et vous laisser porter.

STAGE 4-12

Ce stage n'est pas très difficile, il vous suffit d'attendre qu'un baril se soit stabilisé sur une des deux petites plates-formes. Puis montez sur l'une des deux et prenez un baril pour le balancer sur la terrine de Donkey Kong. Répétez l'opération trois fois pour le mettre au tapis.

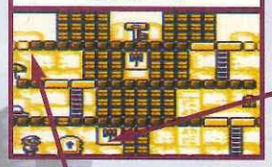
Ces échelles sont mobiles et vous ne pourrez monter que si elles sont totalement déployées, ce qui rend votre progression particulièrement difficile puisque vous devez éviter les champignons que vous lance Donkey Kong Junior.

Niveau 5 JUNGLE suite

Niveau 6 DESERT

Vous pourrez à partir de maintenant disposer d'un marteau qui vous permettra de casser les murs, ce qui vous rendra un grand service, sinon vous ne pourriez même pas passer le premier stage.

STAGE 5-01



Saisissez-vous de ce marteau pour casser tous les murs qui vous gênent, si vous n'avez pas fini à temps il réapparaîtra à son emplacement.

Lorsque vous êtes en possession de la clef, placez-vous sur ces briques et laissez-vous descendre en douceur.

Placez votre clef juste endessous si vous voulez atteindre le parapluie.

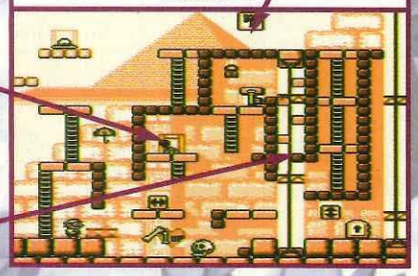
STAGE 5-02

N'hésitez pas à balancer la clef sur ces deux plantes afin qu'elles ne puissent pas vous béqueter lorsque vous reviendrez chercher le parapluie.

Vous devrez aller chercher le marteau qui se trouve tout en haut si vous voulez casser tous ces murs.

Ce marteau vous sera d'une grande utilité pour dégommer la tête de mort qui se trouve à côté de la vie supplémentaire.

STAGE 5-03

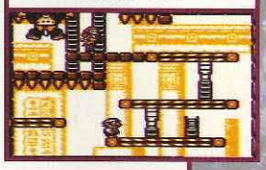


Ce levier vous servira à inverser la marche des ascenseurs mais, pour l'atteindre, vous devrez utiliser l'échelle et la plate-forme factice.

Vous devrez redescendre avec votre clef par cet ascenseur en effectuant un petit slalom.

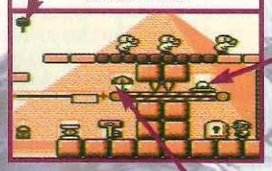
Ce stage n'est pas aussi facile qu'il n'y paraît, vous devrez effectuer un saut juste avant que Donkey Kong en fasse un, ce qui vous évitera de rester immobile un court instant. Observez bien les fréquences de saut du macaque avant de vous engager sur une échelle.

STAGE 5-04



Ce marteau vous servira à dégommer les trois bonhommes car, quand vous repasserez par cette grande plate-forme, vous devrez aller le plus vite possible si vous voulez récupérer votre clef de l'autre côté.

STAGE 5-05



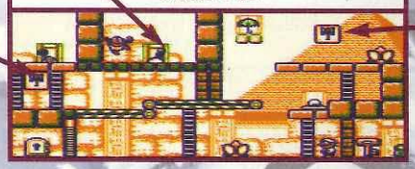
Servez-vous de votre clef pour récupérer le chapeau. Attention car la manipulation ne supporte aucun écart.

Balancez votre clef sur le tapis roulant de façon à la récupérer de l'autre côté.

Ce marteau vous servira à dégommer la plante qui se trouve en bas, puis à casser le mur qui emprisonne la clef.

Donkey Kong junior se sert de ce levier pour changer le sens des tapis roulants.

STAGE 5-06



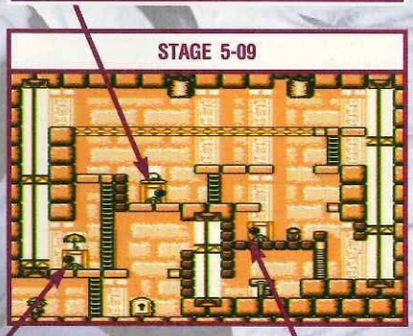
Ce marteau vous servira à détruire le mur qui se trouve à gauche et les flammes qui se trouvent derrière.

STAGE 5-08

Ce stage est très facile si vous ne perdez pas une seconde, il vous suffira de monter le plus vite possible sans utiliser les marteaux et en esquivant les barils que vous envoie Donkey Kong pour en venir à bout en un temps record.

Vous devrez actionner ce levier une fois à l'aller et une fois au retour lorsque vous serez en possession de la clef pour rétablir la grande plate-forme au-dessus.

STAGE 5-09

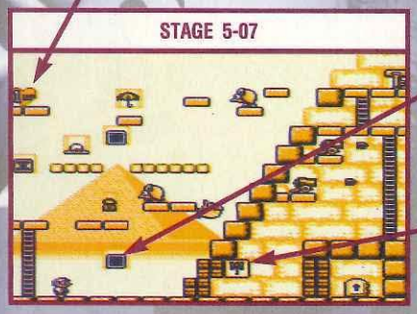


Ce levier vous servira à inverser la marche de l'ascenseur ce qui vous permettra de ramener la clef par là.

Actionnez ce levier pour récupérer la clef, puis revenez l'inverser pour vous libérer l'accès de la porte.

La meilleure façon de récupérer cette vie est de faire un super salto à partir de la plate-forme qui se trouve à sa droite.

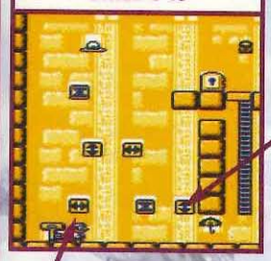
STAGE 5-07



Ce cube peut vous aider à récupérer la vie qui se trouve en haut à gauche si vous n'arrivez pas à faire un super salto.

Ce marteau vous servira à vous libérer l'accès qui vous mènera à la porte.

STAGE 5-10



Placez l'échelle sous la plate-forme factice puis balancez votre clef sur la plate-forme et répétez l'opération jusqu'à la porte qui vous permettra de sortir du niveau.

Placez cette plate-forme au-dessus du ressort.

Ces cubes vous permettront d'aller récupérer le parapluie et le chapeau.

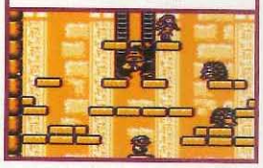
STAGE 5-11

Ce levier vous permettra de vous libérer l'accès au deux items qui se trouvent dans les cavités.

Placez un cube sous l'ouverture de la porte pour que vous puissiez ressortir après avoir actionné le levier.

Ce stage n'est pas très facile, vous devrez soulever les têtes de pharaons et les balancer sur le gorille irascible trois fois si vous voulez le terrasser.

STAGE 5-12

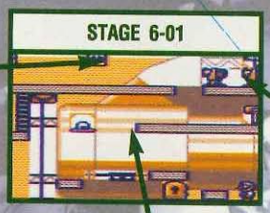


Niveau 7 AIRPLANE

Un nouvel élément va faire son apparition, qui n'est autre qu'un vent violent, ce qui est normal puisque vous êtes sur un avion. Ce vent n'est pas là pour arranger vos affaires et risque fort de vous gêner dans vos déplacements ; vous devrez faire très attention et anticiper toutes vos actions.

Cette passerelle n'est pas d'une grande utilité mais vous pouvez vous en servir pour récupérer le parapluie ou le mettre au niveau des pics, à vous de voir.

STAGE 6-01

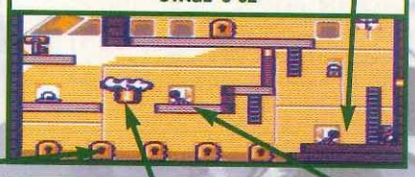


Observez bien la fréquence de tir de ces canons si vous ne voulez pas vous prendre une bastos par négligence.

Vous pouvez vous laisser tomber avec votre clef au bord de cette plate-forme, le vent vous poussera dans la bonne direction.

En actionnant ce levier, vous ferez apparaître une passerelle qui vous permettra d'atteindre la clef.

STAGE 6-02



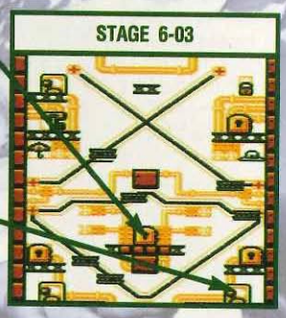
Ceci est la seule porte qui acceptera votre clef.

Ce bloc vous servira d'ascenseur pour accéder aux plates-formes, ou de marteau-pilon si vous êtes maladroit.

Actionnez d'abord ce levier pour ouvrir la porte qui se trouve à gauche.

Voici la seule porte qui vous permettra de sortir du niveau.

STAGE 6-03

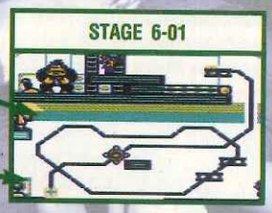


Ces leviers ne sont pas indispensables et vous n'avez nullement besoin de les activer pour vous servir des plates-formes.

Ce stage n'est pas évident à négocier et il vous faudra une certaine dose de patience si vous ne voulez pas jeter votre Game Boy par la fenêtre.

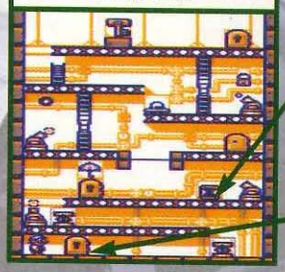
Prenez garde à ce canon car il pourrait bien vous causer pas mal de problèmes.

STAGE 6-01



Ce levier vous permettra de faire descendre la petite plate-forme qui vous conduira à votre fiancée.

STAGE 6-05



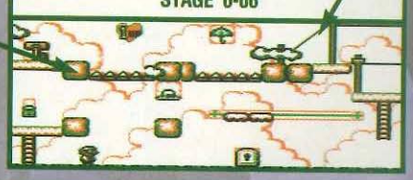
Placez ce ressort sous la barre fixe, sinon vous ne pourrez pas l'attraper.

Vous devrez redescendre toust les étages pour vous présenter devant cette porte avec votre clef.

Il n'est pas rare que, lors de votre réception, vous fassiez une mauvaise roulade et que vous vous retrouviez dans les pics.

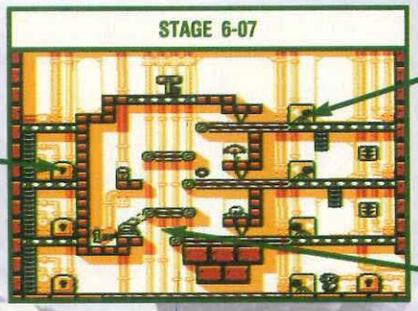
Cette barre fixe est votre seul moyen d'atteindre la clef en passant par les airs.

STAGE 6-06



Niveau 7 AIRPLANE suite

STAGE 6-07

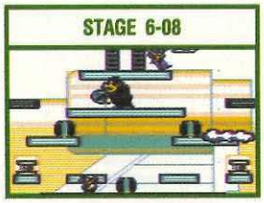


Cette porte sera la seule qui acceptera votre clef.

Vous devrez jouer avec ces leviers pour faire descendre votre clef. Soyez rapide et pensez à éviter les tirs du canon.

Placez une échelle sous ce tapis roulant afin de pouvoir aller récupérer les items, soyez prudent et rapide car vous risquez d'être pris par le temps.

STAGE 6-08

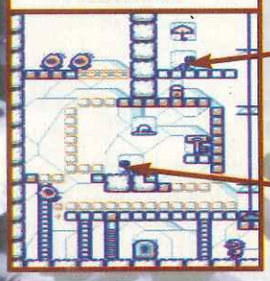


Comme d'habitude, vous devrez vous emparer des barils pour les jeter sur le macaque et, au bout de trois fois, vous l'aurez mis dans les choux.

Niveau 8 ICEBERG

Vous allez évoluer maintenant sur la banquise et vous devrez vous servir des flammes pour vous frayer un passage, mais n'allez surtout pas les toucher car vous perdrez une vie.

STAGE 7-01

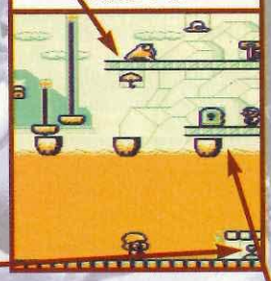


Actionnez ce levier pour libérer les deux flammes qui vous permettront d'aller récupérer la clef. Vous pouvez attendre le retour des flammes pour les enfermer de nouveau.

Balancez votre clef vers la gauche puis actionnez le levier pour pouvoir avoir accès à la porte et descendez à toute vitesse par l'échelle qui se trouve à gauche.

Vous pouvez balancer votre clef sur le morse pour vous en débarrasser.

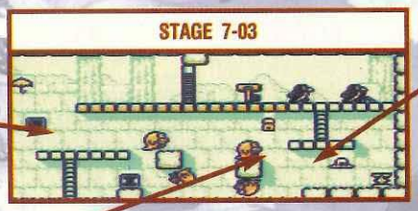
STAGE 7-02



Ce levier mettra en marche les deux plates-formes qui vous permettront d'aller chercher la clef. Méfiez-vous du poulpe qui se trouve dans l'eau car, s'il vous attrape, il vous ralentira considérablement.

Ces blocs d'icebergs vous serviront de moyen de locomotion, mais vous devrez effectuer des petits sauts pour éviter de sombrer. Vous devrez faire de même lorsque vous ramènerez votre clef.

STAGE 7-03



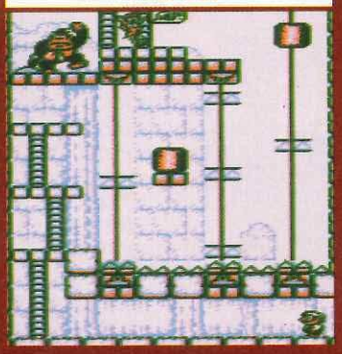
Ce bloc vous permettra de récupérer le parapluie qui se trouve haut perché.

Servez-vous de ces bestioles pour descendre au niveau de la porte.

Pour vous éviter de chercher, la porte est dissimulée derrière les blocs de glace.

Voici un stage intéressant et particulièrement délicat à négocier. Vous allez devoir passer d'ascenseur en ascenseur sans vous faire écraser par les blocs de pierres. Vous devrez faire bouger les blocs de pierres en vous plaçant aux extrémités des petites plates-formes car, si vous vous précipitez directement, vous finirez aplati comme une vieille carpette.

STAGE 7-04



Niveau 8 ICEBERG

STAGE 7-05

Lorsque vous avez récupéré la clef, laissez-vous descendre en douceur sur ces petits blocs.

Ces pics sont votre unique moyen de passage et vous devrez avoir un bon timing pour les utiliser.

Méfiez-vous des pics qui peuvent vous tomber dessus et aussi de ceux qui sont fixes car, si vous sautez trop haut, vous risquez de perdre une vie.

STAGE 7-06

Placez ces plates-formes de façon à ce que les flammes fassent fondre les petits blocs de glace qui vous empêchent d'accéder à la porte.

Ce levier vous permettra de refermer la trappe et de laisser les flammes dehors si le besoin s'en fait sentir.

Ce levier vous permettra d'actionner la trappe et de changer le sens de la marche de l'ascenseur. Vous devrez vous débrouiller pour faire tomber les flammes sur les petits blocs de glace qui vous empêchent de passer.

STAGE 7-07

Placez cette échelle sur la droite de façon à pouvoir récupérer la vie qui se trouve tout en haut.

Cette bestiole n'est pas dangereuse mais peut vous gêner dans vos déplacements.

Placez cette plate-forme sous la porte puis foncez activer les autres items de façon à pouvoir arriver à temps devant la porte avec la clef.

Balancez votre clef sur tous les poissons afin qu'ils ne puissent pas vous gêner lors de votre progression.

STAGE 7-08

Vous allez devoir éviter de rester paralysé par les secousses que provoque cet affreux gorille en sautant avant lui et foncez vers votre fiancée le plus vite possible en évitant les projectiles qui tombent.

STAGE 7-09

En actionnant ce levier vous ferez apparaître une plate-forme qui vous permettra de redescendre et de pouvoir récupérer la clef.

Ce levier changera le sens de la marche de l'ascenseur et vous permettra de remonter votre clef par la suite.

Passez sous les pics pour les faire tomber puis remonter le plus vite possible de façon à pouvoir vous en servir pour passer de l'autre côté.

STAGE 7-10

Vous devrez sauter sur le pic et tout de suite monter sur l'échelle. La manœuvre est délicate et vous risquez de perdre quelques vies, alors ne ratez pas la marche.

Vous devrez vous servir de ce pic pour atteindre la plate-forme, sautez au bon moment sinon vous risquez de vous faire becqueter par le poisson.

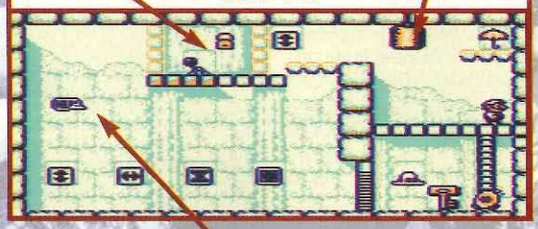
Ne vous éternisez pas lorsque vous irez récupérer ces items car les plates-formes ne sont pas très stables.

Niveau 8 ICEBERG suite

Ce levier vous permettra de sortir la clef de la pièce et de libérer la flamme qui vous fera sortir de la pièce où vous êtes.

Ce bloc vous permettra de récupérer le parapluie, à condition que vous ne vous fassiez pas écraser.

STAGE 7-11



La porte est dissimulée derrière les blocs de glace et vous devrez vous aider des items pour l'atteindre.

Toujours le même principe, mais cette fois faites attention car les plates-formes sont glissantes. Prenez garde aux précipices et pics qui tombent régulièrement car ils peuvent vous causer pas mal de dommages.

STAGE 7-12

Niveau 9 ROCKY-VALLEY

Vous allez désormais vous balader dans les montagnes rocheuses. Ce niveau est un condensé des stages précédents et, si vous avez survécu jusqu'à présent, vous devriez vous en sortir avec brio sans trop de dégâts.

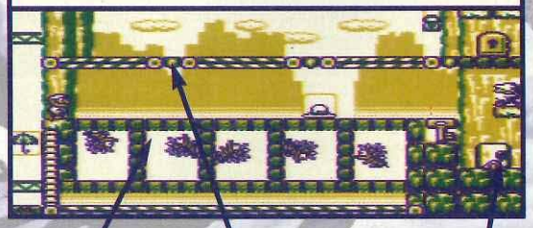
Placez ce bloc sous le parapluie pour éviter de vous prendre une méchante gamelle.

STAGE 8-01

Servez-vous de la clef pour vous débarrasser des poissons qui risquent de vous faire perdre quelques vies.

Placez votre clef au-dessus du chapeau puis, tout de suite, faites le tour le plus vite possible pour la récupérer.

STAGE 8-02



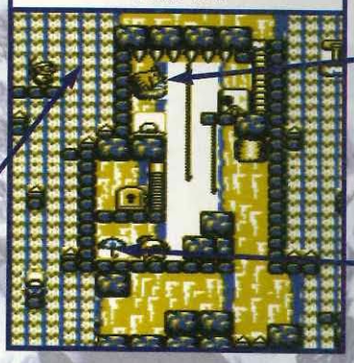
Sautez sur les piliers, sinon vous allez libérer les hérissons et là, je ne donne pas cher de votre peau.

Ne passez pas sur ces blocs ou c'est la gaufre assurée.

Ce levier vous permettra d'inverser la marche de l'ascenseur et vous pourrez ainsi remonter votre clef.

Niveau 9 ROCKY-VALLEY suite

STAGE 8-03



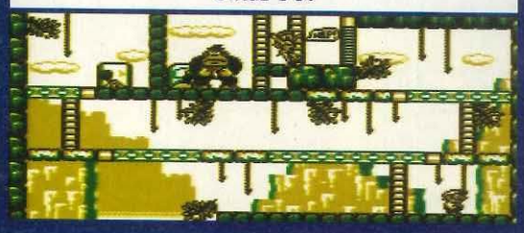
Laissez-vous tomber en appuyant régulièrement sur le bouton A pour ralentir votre chute.

Ces oiseaux sont particulièrement ennuyeux car ils vous jettent des œufs qui peuvent vous coûter une vie si vous êtes trop statique.

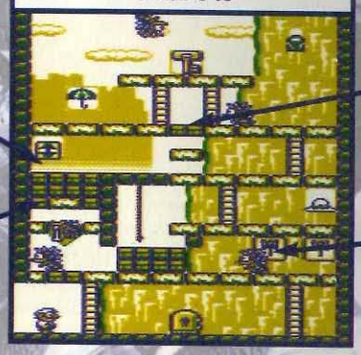
Faites attention de ne pas vous faire écrabouiller par le garde en allant chercher ce parapluie.

Attention, ce stage est truffé de hérissons que vous devrez absolument éviter. Votre première action sera d'aller pousser le levier qui se trouve en haut à gauche et de filer le plus vite possible vers votre fiancée en vous aidant des cordes pour éviter les bestioles que vous trouverez sur votre route.

STAGE 8-04



STAGE 8-05



Vous devrez placer cette échelle sous la première échelle qui se trouve à droite de la corde, redescendre à toute vitesse et faire remonter un marteau.

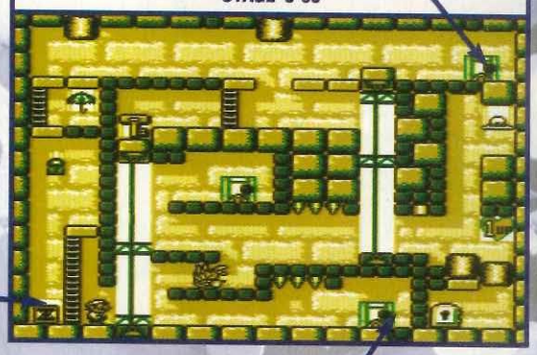
Vous devrez casser ces blocs car vous n'aurez pas d'autre solution pour ramener la clef.

Le marteau que vous avez remonté servira à casser ces deux blocs et, s'il vous reste assez de temps, à dégommer les deux hérissons.

Prenez un marteau et débarrassez-vous des trois hérissons qui se trouvent à cet étage.

Ce levier vous permettra de changer la marche du deuxième ascenseur, ce qui vous permettra de redescendre avec votre clef.

STAGE 8-06



Ce ressort vous servira à récupérer le sac qui se trouve en haut.

Ce levier vous permettra de changer le sens de la marche de l'ascenseur et d'ouvrir la cloison qui vous sépare de la porte.

STAGE 8-07

Attention à ces plantes car, cette fois-ci, elles lancent des projectiles qui peuvent vous coûter une vie.

Ce marteau vous servira à éclater tous les blocs qui se trouvent à droite ce qui vous permettra de passer votre clef plus facilement.

Vous devrez passer cette passerelle au ras des pics, de façon à pouvoir sauter sans perdre une vie lorsque vous aurez votre clef.

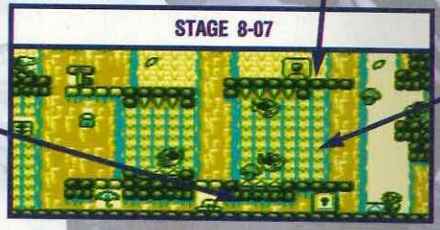
STAGE 8-08

Ce stage ne devrait pas vous poser trop de problèmes, il vous suffira d'attendre un rocher et de sauter dessus pour passer sur les pics sans perdre une vie ; faites la même chose pour les pics qui se trouvent sur la plate-forme et, dès que vous êtes en face de l'échelle, il ne vous restera plus qu'à monter.

Ce levier vous permettra de mettre en marche l'ascenseur grâce auquel vous pourrez redescendre votre clef.

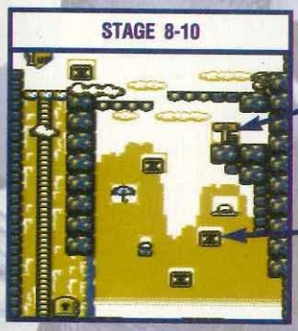
Attendez de vous faire toucher par un champignon pour passer par ce conduit, c'est beaucoup moins risqué que le passage supérieur.

STAGE 8-07



Pour passer entre ces poissons, vous devrez faire un salto et vous maintenir dans l'eau en appuyant sur le bouton A. Faites attention de ne pas toucher les pics qui se trouvent au plafond.

STAGE 8-10



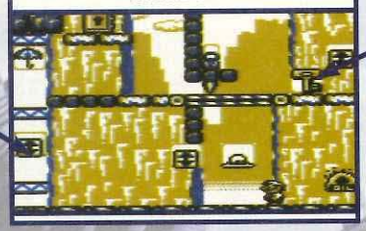
Balancez votre clef le plus loin possible vers la gauche, de façon à ce qu'elle se retrouve à côté de la porte, puis jetez-vous dans le vide.

Servez-vous de ce ressort pour amortir votre chute puis placez le deuxième ressort au-dessus des pics.

Niveau 9 ROCKY-VALLEY suite

Placez-vous le plus près possible de l'ascenseur, puis jetez votre clef vers la droite, passez par l'ascenseur et actionnez la première échelle en la plaçant sous la première plate-forme. Lorsque vous avez placé votre première échelle, placez tout de suite après votre deuxième échelle sous la porte et montez le plus vite possible avant que les échelles ne disparaissent.

STAGE 8-11

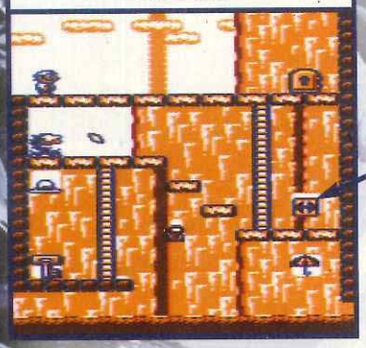


Balancez votre clef sur le tapis roulant, puis allez la reprendre de l'autre côté sans perdre une seconde en vous servant des échelles.

STAGE 8-12

Vous allez devoir escalader ces plates-formes le plus rapidement possible en esquivant les rochers, prenez garde aux plates-formes car certaines se déroberont sous vos pieds.

STAGE 8-13

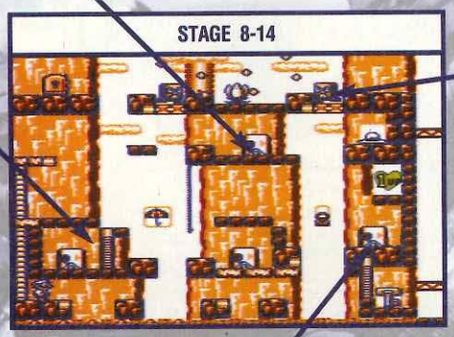


Ceci est la pièce maîtresse de ce stage, vous devrez la placer sous la plate-forme, de façon à récupérer le parapluie, puis elle vous servira à ramener votre clef au niveau de l'échelle. Vous devrez la placer ensuite à droite de l'échelle de façon à la hisser jusqu'à la porte.

Ce levier vous servira à faire tomber les deux blocs.

Ce levier vous servira à placer une passerelle sous les blocs mobiles.

STAGE 8-14



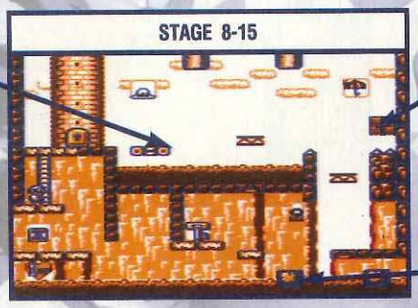
Vous devrez faire tomber ces deux blocs complètement en bas pour pouvroir accéder à la clef.

Pour récupérer cette vie, vous devrez monter sur le bloc que vous avez fait tomber et faire un salto vers la droite.

En actionnant ce levier, vous placerez une petite plate-forme sur votre gauche et vous libérerez la cloison qui vous sépare de la clef.

Vous devrez vous placer le plus à droite possible de ce tapis roulant pour faire descendre le bloc qui se trouve à droite.

STAGE 8-15



Ne restez pas trop longtemps sur ces blocs car ils se désintégreront dès que vous aurez posé un orteil dessus.

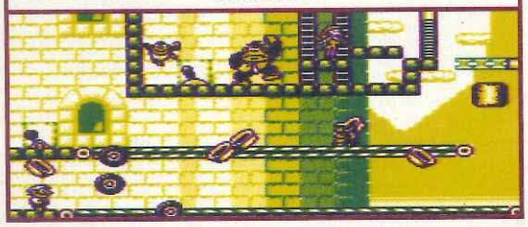
Ces blocs vous serviront à ramener votre clef, mais vous devrez faire des petits sauts dessus pour éviter qu'il ne s'enfonce.

Placez-vous sur la plate-forme de gauche et attendez que le gorille velu jette une bestiole dans la cuvette qui se trouve sous lui. Esquivez les projectiles du piaf puis allez chercher la bestiole pour la balancer sur le babouin, il va de soi qu'il vous faudra répéter l'opération trois fois.

STAGE 8-16

Niveau 10 TOWER

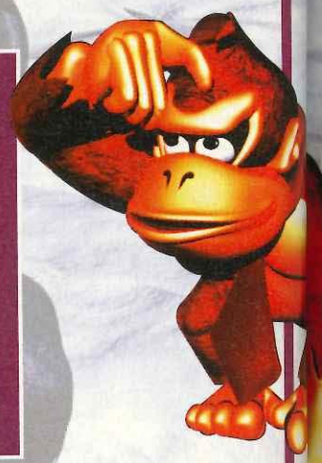
STAGE 9-01



Votre principal souci sera d'esquiver les débris qui tomberont et surtout de ne pas rester immobilisé par les vibrations que provoquent les sauts du gorille velu. Allez actionner le levier qui ouvrira la cloison emprisonnant votre fiancée.

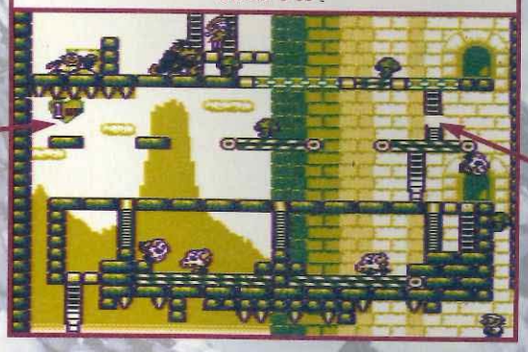
STAGE 9-02

Ce stage n'est pas trop difficile, vous devrez faire attention de ne pas vous prendre un des projectiles du singe. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser les échelles pour monter car certaines fois, en effectuant des saltos, vous devriez atteindre les plates-formes sans trop de difficultés.



Niveau 10 TOWER suite

STAGE 9-03

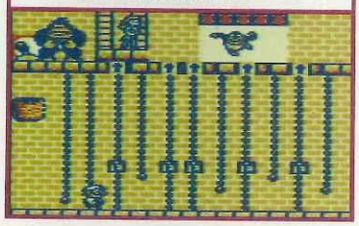


Vous devrez avoir la taille d'un lilliputien pour aller chercher cette vie.

Ces échelles sont escamotables et vous devrez attendre le bon moment pour les emprunter.

Le but de ce stage est d'enfermer Donkey Junior en remontant toutes les lettres dans les cavités qui leur sont réservées. Faites attention de ne pas vous faire toucher par les corbeaux et par les champignons.

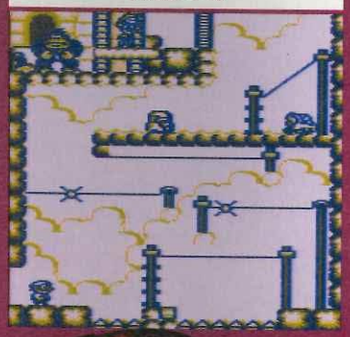
STAGE 9-04



STAGE 9-05

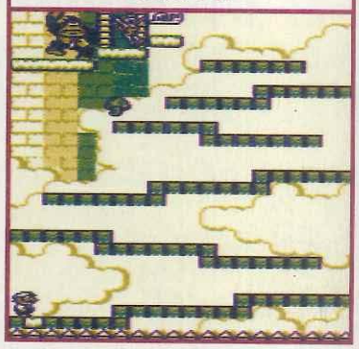
Ce stage ressemble étrangement au tout premier, il vous suffira juste d'éviter les barils et de retrouver votre fiancée qui se trouve tout en haut.

STAGE 9-06



Vous allez devoir jouer les acrobates sans vous faire électrocuter, puis servez-vous de la dernière barre fixe pour atteindre votre fiancée, mais ne prenez pas trop d'élan sinon vous finirez entre les mains du babouin.

STAGE 9-07



Ce stage est assez particulier, car vous n'aurez droit qu'à une seule tentative à chaque fois. À chaque fois que vous marcherez sur un bloc, il disparaîtra et vous devrez faire des sauts périlleux arrière si vous voulez vous rétablir sur les plates-formes supérieures. Évitez de vous faire toucher par les champignons lorsque vous êtes à mi-parcours car il est à peu près sûr que vous perdrez une vie.

BOSS DE FIN N°1

Vous allez devoir récupérer des barils pour les balancer sur la tronche du babouin mais, pour récupérer ces tonneaux, vous devrez marcher sur les mains pour les arrêter avec les pieds. Ne vous faites pas toucher par les champignons car vous ne pourrez rien faire en attendant.

BOSS DE FIN N°2

Ce boss est assez long à terrasser et il vous faudra esquiver pas mal de projectiles avant d'en voir la fin. Votre principal objectif sera de rester en permanence sur les plates-formes afin de pouvoir balancer des barils sur la tête du macaque mais, pour cela, vous devrez observer ses deux poings, qui en tapant sur le sol provoquent des vibrations qui vous feront tomber et vous paralyseront quelques secondes. Lorsque vous l'aurez touché deux fois, il disparaîtra puis reviendra avec une nouvelle attaque qui ne devrait pas vous causer trop de problèmes si vous restez sur la plate-forme. Pour gagner du temps, réceptionnez les barils avec vos pieds et balancez-les-lui le plus vite possible sur le coin du crâne. Lorsque vous le verrez faire une énorme grimace, au bout d'un certain temps, cela voudra tout simplement dire que vous l'aurez vaincu et que vous pourrez retrouver votre bien-aimée.

Dossier réalisé par : Pascal, dit le Babouin malade et Danboss, alias Mario le Magnifique...

REVENDEZ vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 70% moins cher que les jeux neufs.

ACHETEZ

3615 SCOREGAMES
Commandes, nouveautés ...

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu
• RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89
• Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
• RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h
• 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin
• BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

DISPONIBLES EN MAGASIN
(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

CADEAU** 1 adaptateur secteur

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F

ADAPTATEUR JEUX MASTER	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	ACTION REPLAY PRO	249 F
LOUPE GROSSISSANTE	59 F	BATTERIE PACK 6 HEURES	249 F	BATTERY PACK 2 Hres	149 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

COLUMNS	59 F	MICKEY MOUSE	99 F	MORTAL KOMBAT II	199 F
BATMAN RETURN	99 F	SONIC 2	139 F	NBA JAM	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

TERMINATOR II	169 F	ALADDIN	299 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F
DESERT STRIKE	199 F	ASTERIX 2	299 F	ROAD RASH II	299 F
DONALD DUCK II	199 F	ECCO 2	299 F	SHINING FORCE II	299 F
SONIC CHAOS	199 F	FIFA SOCCER	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F
DRAGON	269 F	LE ROI LION	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) : **Exemple de prix** (JEUX NEUFS:

CRASH DUMMIES	99 F	SONIC CHAOS	99 F	ALADDIN	299 F	SCHTROUMPFS	299 F
DESERT STRIKE	99 F	WINBLEDON	99 F	LE ROI LION	299 F	MORTAL KOMBAT II	329 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

32X (neuve) 1290 F DOOM 339 F VIRTUA RACING DE LUXE 339 F
SATURN dispo TEL Jeux occasion STAR WARS ARCADE 339 F

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu + 1 manette	599 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu	399 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2	2990 F

MANETTE MEGADRIVE (neuve)	59 F	MANETTE 6 BOUTONS	99 F
2 MANETTES INFRA ROUGE	199 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	199 F	ACTION REPLAY PRO II	349 F
JOYSTICK 3 BOUTONS	49 F	RALLONGE MANETTE	39 F
ADAPTATEUR JEUX USA/JAP	99 F	PISTOLET JUSTIFIER	149 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

SONIC	49 F	LHX ATTACK CHOPPER	139 F	FIFA SOCCER	199 F
STREET OF RAGE	59 F	MICKEY & DONALD	139 F	ALADDIN	249 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	99 F	MORTAL KOMBAT	139 F	FLASHBACK	249 F
ETERNAL CHAMPION	139 F	POWERMONGER	139 F	LANDSTALKER	275 F
FATAL FURY	139 F	TEAM USA BASKET	139 F	MORTAL KOMBAT II	299 F
INTERNATIONAL RUGBY	139 F	SONIC 2	139 F	NBA JAM	299 F
LOTUS TURBO CHALLENGE	139 F	STREET FIGHTER 2'	139 F	SONIC 3	299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

TRUE LIE	TEL	ECCO 2	399 F	NBA LIVE 95	449 F
COSMIC SPACE HEAD	99 F	EARTHWORM JIM	399 F	RELAYER	449 F
FANTASTIC DIZZY	99 F	FIFA 2	399 F	RISTAR	449 F
MARCO'S MAGIC FOOT	149 F	LE ROI LION	399 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
FLINK	199 F	MEGA BOMBERMAN	399 F	SOLEIL	449 F
GAUNTLET 4	199 F	MICROMACHINE II	399 F	SONIC & KNUCKLES	449 F
ULTIMATE SOCCER	199 F	SHAQ FU	399 F	SCHTROUMPFS	469 F
MICKEYMANIA	299 F	SHINING FORCE II	399 F	BLOOD SHOT	479 F
POWER DRIVE	349 F	BOOGERMAN	449 F	NBA JAM TOURNAMENT	479 F
DRAGON	369 F	CANNON FODDER	449 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) **990 F** MEGA CD 2 français neuf + 1 jeu **1590 F**

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ROAD AVENGER	49 F	FINAL FIGHT	169 F	THUNDERHAWK	169 F
BATMAN RETURN	169 F	PRINCE OF PERSIA	169 F	NHL HOCKEY 94	199 F
ECCO THE DOLPHIN	169 F	SONIC CD	169 F	SYLPHEED	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DUNGEON MASTER II	TEL	FIFA SOCCER	299 F	FORMULA 1	449 F
HEIMDALL	TEL	GROUND ZERO TEXAS	299 F	JURASSIC PARK	449 F
FLINK	149 F	ANOTHER WORLD	349 F	REBEL ASSAULT	449 F
MICKEYMANIA	149 F	LETHAL ENFORCER 2	349 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
MORTAL KOMBAT	199 F	BLOOD SHOT	399 F	TOMCAT ALLEY	449 F
TERMINATOR	199 F	NBA JAM	399 F	NIGHT TRAP (VF)	499 F

SONY PLAYSTATION

DISPO TEL

NEO-GEO

+ DE 300 JEUX DISPONIBLES LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

CONSOLE* NEO-GEO (+ 1 JEU)	1290 F	CONSOLE CD ROM NEO-GEO	3290 F
Mémory Card*	159 F	MANETTE	499 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

FATAL FURY	249 F	FATAL FURY 2	349 F	WORLD HEROES 2	399 F
WORLD HEROES	299 F	SUPER SIDEKICK	399 F	SAMOURAI SHODOWN	699 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS CD) :

NAM 75	399 F	FATAL FURY SPECIAL	429 F	SUPER SIDEKICK 2	449 F
AEROFIGHTER	429 F	KING OF FIGHTER II	429 F	TOP HUNTER	449 F
ART OF FIGHTING	429 F	SAMOURAI SHODOWN II	449 F	WINDJAMMER	449 F

CDI PHILIPS

Un choix de +100 titres neufs & occasions

Lecteur CDI 210 + dictionnaire Hachette **3490 F** Manette supplémentaire 289 F
Lecteur CDI 450 + 1 manette **2490 F** Carte Full Motion vidéo 1990 F

Exemple de prix (CD NEUFS)FILMS :

APOCALYPSE NOW (3CD)	189 F	COFFRET JOHNNY HALLYDAY	349 F	RAIN MAN	189 F
BONS BAISERS DE RUSSIE	189 F	FLIC BEVERLY HILLS 2	189 F	UN TICKET POUR 2	189 F

Exemple de prix (CD OCCASIONS)DIVERS :

BATTLESHIP	139 F	ASTERIX	239 F	POWER HITTER	239 F
PINBALL	139 F	DRAGON'S LAIR	239 F	ZELDA	239 F
DIMO'S QUEST	169 F	JOY OF SEX	239 F	7TH GUEST	239 F
SCOTLAND YARD	169 F	HOTEL MARIO	239 F	KETHER	279 F
ANGE ET DEMON	209 F	INTERNATIONAL TENNIS OPEN	239 F	INCA	279 F
OTHELLO	209 F	LITIL DIVIL	239 F	DICTIONNAIRE HACHETTE	680 F

3 DO

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS CONSOLE 3 DO (Disponible) TEL

Exemple de prix occasion :

JOHN MADDEN	199 F	TWISTED	199 F	NIGHT TRAP	279 F

AMIGA CD 32

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

1990 F CONSOLE JAGUAR + 1 JEU
MANETTE SUPPLEMENTAIRE 249 F LECTEUR CD ROM TEL

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

BRUTAL SPORTS	249 F	DINO DUDES	249 F	TEMPEST 2000	249 F
CRESCENT GALAXY	249 F	RAIDEN	249 F	WOLFENSTEIM 3D	249 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

CLUB DRIVE	449 F	THEME PARK	449 F	DOOM	499 F
DOUBLE DRAGON V	449 F	VAL D'ISERE SKIING	449 F	IRON SOLDIER	499 F
DRAGON	449 F	ALIENS VS PREDATOR	499 F	KASUMI NINJA	499 F
SYNDICATE	449 F	CHECKERED FLAG 2	499 F	RISE OF THE ROBOT	499 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

SUPER GAME-BOY	399 F	LOUPE ECLAIRANTE	59 F	PACK BATTERIE (12H)	99 F
ACTION REPLAY PRO	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	ADAPT. ALLUME CIGARE	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TETRIS	49 F	SUPER MARIO LAND 2	159 F	SUPER MARIO LAND 3	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	MORTAL KOMBAT	175 F	ZELDA	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

TRUE LIE	TEL	LE ROI LION	249 F	WARIO BLAST	249 F
COOL SPOT	149 F	POWER RANGERS	249 F	DESERT STRIKE	269 F
MORTAL KOMBAT II	199 F	SAMOURAI SHODOWN	249 F	JUNGLE STRIKE	269 F
NBA JAM	199 F	SCHTROUMPFS	249 F	MICROMACHINE	269 F
ALADDIN	249 F	SUPER MARIO LAND 3	249 F	MR NUTZ	269 F
DONKEY KONG	249 F	TETRIS II	249 F	STARGATE	269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	TINY TOON WACKY	249 F	FIFA	279 F

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES **249 F** MANETTE 49 F
SUPER PROMO JEUX US : 1 JEU NES (US) DE NOTRE CHOIX À 39 F
DUCK TALES 49 F
SUPER MARIO 3 49 F ADAPTATEUR GAME KEY (pour jeux US) 99 F — 2 JEUX DE NOTRE CHOIX POUR 69 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DR MARIO	149 F	ASTERIX	199 F	LE ROI LION	249 F
GARGOYLES QUEST II	149 F	ALADDIN	249 F	RESCUE RANGERS II	299 F
MEGAMAN 2 ou 3 ou 4	149 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	SCHTROUMPFS	299 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER NINTENDO (NEUVE) + MANETTE SUPER 4	599 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + MARIO 4 + SUPER 4	699 F
MANETTE SUPER NINTENDO DROITIER/GAUCHER	99 F

MANETTE 6 BOUTONS	59 F	RALLONGE MANETTE	39 F
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz	99 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	199 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	149 F	MANETTE ASCII PAD (6 boutons)	99 F
ACTION REPLAY PRO 2	349 F	JOYSTICK PROGRAMMABLE	249 F

SUPER PROMO MORTAL KOMBAT (neuf) 99 F
SUPER PROMO TINY TOON (neuf) 199 F
SUPER PROMO STARWING (neuf) 99 F
SUPER PROMO DRAGON BALL Z3 (neuf Jap) 299 F

(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

STREET FIGHTER II	99 F	JURASSIC PARK	149 F	CANTONA FOOTBALL	269 F
CHUCK ROCK	139 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	149 F	SIM CITY	269 F
F ZERO	139 F	F1 POLE POSITION	199 F	SUPER MARIO KART	269 F
FLASHBACK	139 F	MARIO ALL STARS	199 F	ZELDA III	269 F
ROAD RUNNER	139 F	YOUNG MERLIN	199 F	DRAGON BALL Z	299 F
WORLD LEAGUE BASKET	139 F	ALADDIN	249 F	NBA JAM	299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

SUPER MARIO 4	149 F	KICK OFF 3	399 F	SUPER METROID + livre	449 F
GOOF TROOP	199 F	MORTAL KOMBAT II	399 F	SUPER INDIANA JONES	449 F
SMATCH TENNIS	199 F	STREET RACER	399 F	SUPER PUNCH OUT	449 F
SKY BLAZER	249 F	SHAQ FU	399 F	DONKEY KONG COUNTRY	469 F
PINBALL DREAMS	249 F	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	429 F	DRAGON BALL Z 3 (FR)	489 F
CHOPLIFTER 3	299 F	BIKER MICE	449 F	ACTRAISER 2	499 F
DRAGON BALL Z 3 (JAP)	299 F	DEMON CREST	449 F	FIFA SOCCER	499 F
MICKEYMANIA	299 F	EARTHWORM JIM	449 F	JORDAN ADVENTURE	499 F
PSG FOOTBALL	299 F	JUNGLE STRIKE	449 F	LE ROI LION	499 F
ROCK & ROLL RACING	299 F	MICROMACHINE	449 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F
TURTLE FIGHTERS	299 F	NBA 95	449 F	NBA JAM TOURNAMENT	549 F
TETRIS + DR MARIO	389 F	RETURN OF THE JEDY	449 F	RISE OF THE ROBOTS	549 F
DRAGON	399 F	SECRET OF MANA + guide	449 F	WWF RAW	549 F

☆ ☆ GAGNEZ DES CADEAUX ☆ ☆

par tranche de 100 F d'achat, vous obtenez 100 «Points SCORE»
Exemple (Achat d'un jeu valant 399F = 400 «Points SCORE»)

ACCUMULEZ VOS POINTS SCORE lors de vos achats par correspondance ou dans toutes les boutiques SCORE GAMES et GAGNEZ LES CADEAUX suivants :

600 POINTS SCORE	1 Cadeau Surprise	2000 « »	1 Calculatrice
800 « »	1 Porte monnaie multicolore	2200 « »	1 Chronomètre
		2400 « »	1 Pendulette
1000 « »	1 Sacoche banane	2600 « »	1 Balladeur K7
1200 « »	1 Casquette	2800 « »	1 Transistor FM
1400 « »	1 Tee Shirt	3000 « »	1 Appareil photo
1600 « »	1 Montre sport	3200 « »	1 Reveil radio
1800 « »	1 Balladeur radio		

CHEZ SCORE GAMES, VOUS SEREZ TOUJOURS GAGNANTS

RAYON GOODIES

• Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE 149 F
• RAMICARD à partir de 2 F • PISTOLET LOCK-ON 299 F
• HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 25 F • Pin's DRAGON BALL Z 29 F
• TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
(Cardass, Cartes DBZ, CD Audio, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

NOUS ACHETONS (Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC•SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX (voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO
(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL DOM : .... CODE CLIENT : I_I_I_I_I_I_I

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I
Date expiration : . . / . .
Signature ....

ABONNEZ-VOUS pour 6 mois à JOYPAD

ET RECEVEZ EN CADEAU LES 3 PROCHAINS NUMÉROS D'ASTUCES MANIA

POUR 199 F au lieu de ~~270 F~~.

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je m'abonne et. je recevrai les 6 prochains numéros de JOYPAD + les trois prochains numéros d'ASTUCES MANIA au prix de 199 F au lieu de 270 F.

Je retourne ce bon rempli et accompagné de mon règlement sous enveloppe timbrée à : JOYPAD - ABONNEMENT - 90 rue de Flandre - 75947 PARIS CEDEX 19.
Offre valable jusqu'au 30 avril 1995

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

CP : ..... Ville : .....

Age : ..... Console : .....

"Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

CT 278

SI TU CHERCHES...

1 DES ASTUCES

ET SI POSSIBLE PLUSIEURS MILLIERS...

2 DES SOLUCES

POUR LES PLUS GRANDS JEUX...

3 DES CODES

ACTION REPLAY & GAME GENIE...

COMPOSE LE

36.707.706

COMPOSE CE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE SANS INDICATIF ET AVEC LA MAIN DROITE !

Demande à tes parents l'autorisation d'utiliser cette "Hot LINE" si tu as moins de 18 ans.
Édité par TÉOFIL - 8,76 francs à l'appel puis 2,19 francs la minute.