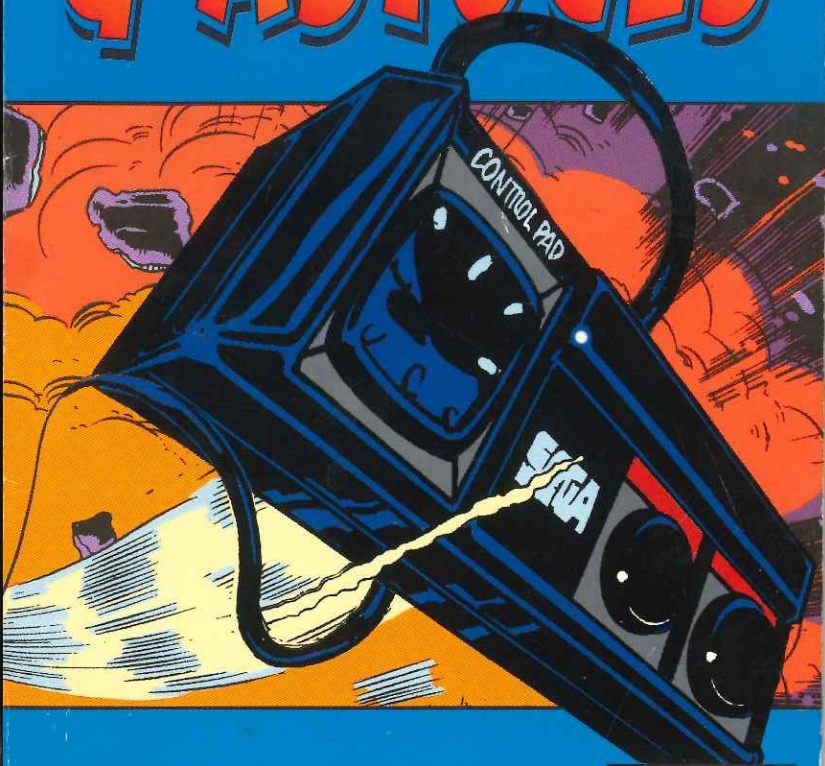
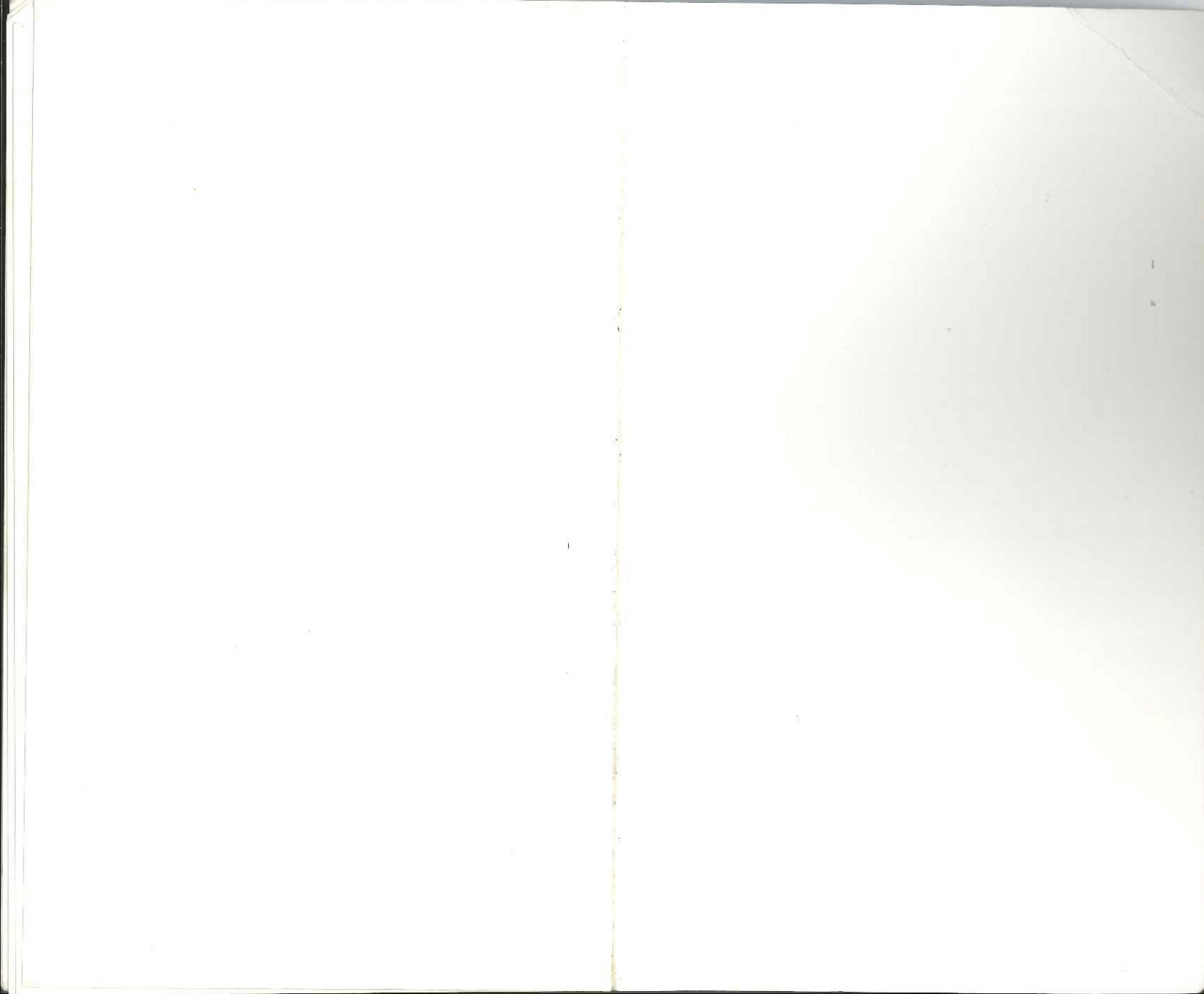


TRUGS & ASTUCES



MASTER SYSTEM

Flayer
POCKET



TRUCS & ASTUCES

MASTER SYSTEM



TRUCS & ASTUCES

MASTER SYSTEM



1993

ISBN 2-910104-00-1

© 1993 Média Système Édition

Tous droits de reproduction interdits

MASTER SYSTEM™ est une marque déposée SEGA



**VOUS TROUVEREZ ÉGALEMENT
DANS LA COLLECTION
PLAYER ONE POCKET :**

Trucs et Astuces
MASTER SYSTEM

x

Trucs et Astuces
NES
(volumes 1 et 2)

x

Trucs et Astuces
MEGADRIVE

x

Trucs et Astuces
GAME BOY

x

Trucs et Astuces
SUPER NINTENDO

x

STREET FIGHTER 2

x

SONIC 1 ET 2

x

ECCO

x

CASTLEVANIA IV ET TINY TOON

**SOMMAIRE
ALPHABÉTIQUE**

ACTION FIGHTER.....	17
AERIAL ASSAULT	17
AFTER BURNER.....	18
ALEX KID IN MIRACLE WORLD.....	19
ALEX KIDD II : LOST STAR.....	21
ALEX KIDD III : IN HIGH TECH WORLD.....	22
ALEX KIDD IV : IN SHINOBI WORLD	24
ALIEN SYNDROME	26
ALTERED BEAST.....	27
AMERICAN PRO FOOTBALL.....	28
ASSAULT CITY	28
ASTÉRIX	28
AZTEC ADVENTURE.....	29
BANK PANIC	29
BASKET BALL NIGHTMARE.....	30
BATTLE OUT RUN.....	30
BLACK BELT.....	31
BLADE EAGLE 3D.....	32
BOMBER RAID	33
CALIFORNIA GAMES	33
CAPTAIN SILVER.....	33
CASINO GAMES.....	34
CHOPLIFTER.....	35
CLOUD MASTER	36
CYBER SHINOBI.....	36
CYBORG HUNTER.....	38
DANAN THE JUNGLE FIGHTER.....	39
DEAD ANGLE.....	39
DONALD DUCK.....	40

DOUBLE DRAGON	41
DYNAMITE DUX	41
ENDURO RACER	42
F-16 FIGHTER.....	42
FANTASY ZONE.....	43
FANTASY ZONE II	44
FANTASY ZONE III.....	45
FIRE & FORGET II	45
GAIN GROUND.....	46
GALAXY FORCE	46
GANGSTER TOWN	47
GAUNTLET	47
GHOSTBUSTERS	48
GHOST HOUSE	48
GHOULS' N GHOSTS	49
GLOBAL DEFENSE.....	50
GOLDEN AXE.....	50
GOLDEN AXE WARRIOR.....	51
GOLVELLIUS	53
HANG ON	55
HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP	55
JOE MONTANA FOOTBALL	56
KENSEIDEN	56
LORD OF THE SWORD.....	57
MASTER SYSTEM.....	59
MAZE HUNTER 2.....	59
MICKEY MOUSE.....	59
MIRACLE WARRIORS.....	63
MOONWALKER	64
MY HERO.....	64
OPERATION WOLF.....	64
OUT RUN	65
OUT RUN 3D	65
PACMANIA	66

PHANTASY STAR	66
PIT POT	67
POPULOUS	68
POSEIDON WARS	68
POWER STRIKE	69
PRO WRESTLING	69
PSYCHO FOX	70
QUARTET.....	72
RAMPAGE.....	73
RASTAN	73
RC GRAND PRIX	75
ROCKY.....	76
R-TYPE	76
SAFARI HUNT	79
SCRAMBLE SPIRITS	79
SECRET COMMANDO	79
SHANGAI	80
SHINOBI	81
SONIC THE HEDGEHOG	83
SPACE HARRIER	86
SPACE HARRIER 3D	87
SPELLCASTER	87
STRIDER	89
SUPER HANG ON	89
SUPER KICK OFF	89
SUPER MONACO GP.....	90
TEDDY BOY	91
TENNIS ACE	91
THE NINJA	92
THUNDERBLADE.....	93
TIME SOLDIERS	94
TRANSBOT	94
ULTIMA IV	95
VIGILANTE	100

WAREHOUSE GUY.....	102
WONDER BOY	102
WONDER BOY II IN MONSTER LAND	103
WONDER BOY III.....	107
WORLD CUP ITALIA 90	111
WORLD GAMES.....	111
WORLD SOCCER	111
Y'S.....	112
ZAXXON 3D	113
ZILLION.....	113
ZILION II.....	114



SOMMAIRE ALPHABÉTIQUE PAR GENRE

ACTION

CYBORG HUNTER.....	38
DYNAMITE DUX	41
FIRE & FORGET II	45
GAIN GROUND.....	46
GAUNTLET	47
GHOSTBUSTERS	48
PACMANIA	66
RAMPAGE.....	73

AVENTURE/RPG

(ROLE PLAYING GAME)

AZTEC ADVENTURE	29
GOLDEN AXE WARRIOR.....	51
GOLVELLIUS	53
LORD OF THE SWORD.....	57
MIRACLE WARRIORS.....	63
PHANTASY STAR	66
PIT POT	67
SPELLCASTER	87
ULTIMA IV	95
WONDER BOY II IN MONSTER LAND	103
WONDER BOY III.....	107
Y'S	112
ZILLION	113
ZILION II.....	114

JEU DE COMBAT

(BEAT'EM UP)

ALTERED BEAST.....	27
BLACK BELT.....	31
DANAN THE JUNGLE FIGHTER.....	39
DOUBLE DRAGON.....	41
GOLDEN AXE.....	50
KENSEIDEN.....	56
MOONWALKER.....	64
MY HERO.....	64
VIGILANTE.....	100

PLATE-FORME

ALEX KID IN MIRACLE WORLD.....	19
ALEX KIDD II : LOST STAR.....	21
ALEX KIDD III IN HIGH TECH WORLD.....	22
ALEX KIDD IV IN SHINOBI WORLD.....	24
ASTÉRIX.....	28
CAPTAIN SILVER.....	33
CYBER SHINOBI.....	36
DONALD DUCK.....	40
GHOST HOUSE.....	48
GHOULS' N GHOSTS.....	49
MICKY MOUSE.....	59
PSYCHO FOX.....	70
RASTAN.....	73
SHINOBI.....	81
SONIC THE HEDGEHOG.....	83
STRIDER.....	89
TEDDY BOY.....	91
WAREHOUSE GUY.....	102
WONDER BOY.....	102

RÉFLEXION

CASINO GAMES.....	34
MASTER SYSTEM.....	59
MAZE HUNTER 2.....	59
POPULOUS.....	68
POSEIDON WARS.....	68
SHANGAI.....	80

JEU DE TIR

(SHOOT'EM UP)

ACTION FIGHTER.....	17
AERIAL ASSAULT.....	17
AFTER BURNER.....	18
ALIEN SYNDROME.....	26
ASSAULT CITY.....	28
BANK PANIC.....	29
BLADE EAGLE 3D.....	32
BOMBER RAID.....	33
CHOPLIFTER.....	35
CLOUD MASTER.....	36
DEAD ANGLE.....	39
F-16 FIGHTER.....	42
FANTASY ZONE.....	43
FANTASY ZONE II.....	44
FANTASY ZONE III.....	45
GALAXY FORCE.....	46
GANGSTER TOWN.....	47
GLOBAL DEFENSE.....	50
OPERATION WOLF.....	64
POWER STRIKE.....	69
QUARTET.....	72
R-TYPE.....	76
SAFARI HUNT.....	79

SCRAMBLE SPIRITS.....	79
SECRET COMMANDO	79
SPACE HARRIER	86
SPACE HARRIER 3D	87
THE NINJA	92
THUNDERBLADE.....	93
TIME SOLDIERS	94
TRANSBOT	94
ZAXXON 3D.....	113

■ SIMULATION SPORTIVE ■

AMERICAN PRO FOOTBALL.....	28
BASKET BALL NIGHTMARE	30
BATTLE OUT RUN.....	30
CALIFORNIA GAMES	33
ENDURO RACER	42
HANG ON	55
HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP	55
JOE MONTANA FOOTBALL.....	56
OUT RUN	65
OUT RUN 3D	65
PRO WRESTLING	69
RC GRAND PRIX	75
ROCKY.....	76
SUPER HANG ON	89
SUPER KICK OFF	89
SUPER MONACO GP.....	90
TENNIS ACE	91
WORLD CUP ITALIA 90	111
WORLD GAMES.....	111
WORLD SOCCER	111

VOUS PÉNÉTREZ DANS UNE NOUVELLE DIMENSION...

Celle des mini-pockets aux milliers de trucs et d'astuces. Eh oui ! il existe tout une collection de ces charmants petits bouquins sur toutes les consoles (NES, Megadrive, Game Boy, Super Nintendo). Chouette Non ? Alors imaginez un peu... Même si vous changez de console, vous trouverez toujours un pocket à votre mesure...

Il est vrai que l'apparition des cheat modes ne s'est pas opérée immédiatement sur les consoles 8 bits. La Master System, bien que relativement ancienne par rapport à l'évolution constante des machines vidéo dites ludiques, ne propose pas beaucoup de jeux possédant des codes ou des cheat modes activables pour obtenir plus de « vies » ou commencer au niveau que l'on veut, etc. C'est là que ce magnifique pocket intervient !

Au travers de cet ouvrage, vous découvrirez une foultitude d'astuces, de codes et de renseignements qui vous permettront, quel que soit le type du jeu, d'aller plus loin, voire même de le finir. La prédominante reste tout de même aux astuces et aux « Passwords » (mot de passe en français), qui offrent quelques petits avantages non négligeables. De plus, deux index ont été créés pour guider vos recherches. L'index par genre accentue cette facilité et évite bien des prises de têtes. Nous espérons ainsi vous offrir un produit de qualité qui répondra à toutes vos questions en y donnant réponse le plus clairement possible...

ACTION FIGHTER

INVULNÉRABILITÉ

Pendant la présentation, tapez « spécial » au lieu de votre nom.

x

Si vous montez une fois dans le camion Sega, vous aurez un missile, deux fois un super missile et la troisième fois, vous deviendrez invincible.

LES CODES

PUISSANCE MAXIMUM : ABCD

TROIS EXTRA LIFE : GPWORLD

TIRS SPÉCIAUX ET A, B, C, D : DOKI PEN

AERIAL ASSAULT

LEVEL 2 : pour éviter les éclairs mortels, piquez dans la couche de nuages. Vous ne risquez rien, vous êtes en altitude.

x

LEVEL 3 : commencez au ras du sol pour détruire l'émetteur des ballons rouges (très rapide donc très dangereux), puis procédez à la destruction des différentes batteries de bas en haut. Après cela,

tirez tout de suite au tiers de la hauteur du fort pour détruire la tourelle cachée, dès qu'elle apparaît.

LES BOSS

LEVEL 2 : il vaut mieux utiliser les canons simples et le rapid fire comme armement et attaquer dans l'ordre : la tourelle de queue, celle en haut de l'empennage, ensuite viser la soute à bombes puis la tourelle avant du dessous. Cela fait, arrêtez-vous derrière l'empennage et dégommez la tourelle avant supérieure en lui tirant dessus entre deux de ses rafales.

AFTER BURNER

VIES INFINIES

Au stage n° 9, appuyez sur reset.

INVULNÉRABILITÉ

Pendant la présentation, appuyez cent fois sur pause.

MODE CONTINUE

Avant le tableau 10, faites simultanément haut, 1 et 2.

BLACK BELT

VIES INFINIES

Après l'apparition du titre, l'écran devient bleu pendant quelques secondes. Profitez-en pour appuyer sur le bouton reset.

x

Dès que la musique de fin est terminée, après avoir battu Wang et récupéré votre fiancée, appuyez sur les deux boutons et faites haut, bas, haut, bas... jusqu'à ce que le round secret (le 7) apparaisse (cela ne marche que dans le jeu à un joueur).

Là, il vous faudra vous défaire de tous les grands maîtres les uns après les autres.

LES BOSS

RYU : il faut d'abord se baisser et donner des coups de pied, puis lorsqu'il commence lui aussi à donner des coups de pied, écartez-vous, sautez pour atterrir devant lui et donnez-lui des coups de poing, etc.

x

HAWK : il faut esquiver ses étoiles et lancer le boomerang. Ensuite, coincez-le contre le mur et donnez-lui des coups de pied.

x

HONTA : il ne faut pas bouger. Puis, lorsqu'il fonce sur vous, sautez et retournez-vous, donnez un

coup de pied, coincez- le contre le mur et donnez des coups de poing.

x

ONI : s'adosser au mur et ne donner que des coups de poing, votre énergie baissera, mais vous aurez le dernier mot.

x

RITA : il faut lui taper dans la tête, puis à la poitrine, à la ceinture, et enfin, dans les pieds. Recommencez et pour l'achever, sautez-lui dessus en lui donnant un coup de pied.

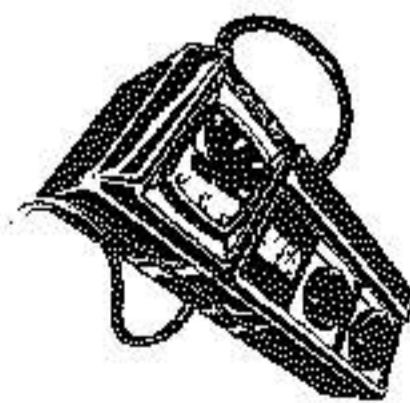
x

WANG : il n'y a pas de tactique. Faites des sauts chassés et soyez veinard.

BLADE EAGLE 3D

ROUND SELECT

Tournez le paddle dans le sens des aiguilles d'une montre deux à trois fois pendant la page de présentation.



BOMBER RAID

ROUND SELECT

Pendant la présentation, faites diagonale haut-gauche et bouton 1 et 2 avec le paddle n° 2.

Avec n'importe quelle escadrille de bombardement, appuyez sur les deux boutons en même temps pour changer la direction de vos tirs.

CALIFORNIA GAMES

SURF : après avoir fait quelques virages, foncez en gardant la planche horizontale. Quand vous ne voyez plus la vague, faites un saut, amerrissez et faites un tour complet sur vous-même. Vous aurez un très bon score.

CAPTAIN SILVER

MODE CONTINUE

Faites la diagonale en haut à gauche et appuyez sur les deux boutons.

Mettez le Paddle en haut à droite et appuyez sur le bouton 2.

x

Pendant le game over, appuyez sur direction haut et sur le bouton 1. Vous aurez un « continue » gratuit. Vous pouvez renouveler l'opération trois fois.

CASINO GAMES

LES CODES

SEGA : 902 780\$

MR. DIMELO : 999 990\$

JANNET PUIS 1345433976 : 85 544 720 \$.

FIN SPÉCIALE : 97819152178

Quand vous jouez au poker, dès que vous avez vos cartes, appuyez sur « fold » dix fois de suite. De superbes graphismes récompenseront votre peine.



CHOPLIFTER

ROUND SELECT

Pressez haut, bas, gauche, droite plus le bouton 1 pendant la page de présentation. Après cela, vous tombez sur la deuxième page et vous devez refaire la combinaison précédente.

LORSQUE VOUS MOURREZ :

appuyez sur les boutons très rapidement, vous sauverez les otages.

Au niveau 1, tirez plusieurs fois sur la première base de fusées ennemies. Peu après Superman apparaîtra et les prisonniers s'enfuiront deux fois plus vite.

x

Au deuxième niveau, volez derrière le vaisseau de guerre, tirez. Et voilà les dents de la mer.

x

Pour échapper aux éruptions volcaniques du troisième niveau, rentrez dans la grotte située derrière-vous et ressortez, les blocs de lave ne pourront plus rien vous faire.

CLOUD MASTER

LES BOSS

PHÉNIX : envoyez-lui des bombes rebondissantes dans le ventre.

CRAPEAU : pour éviter ses éclairs, mettez-vous en bas de l'écran mais faites attention car il peut encore vous toucher.

BOUDHA : tirez dans le rubis en haut de son siège.

CYBER SHINOBI

SELECT ROUND

Appuyez sur 1 lorsque « zeed again » apparaît. Ensuite, quand les lettres de « cyber shinobi » clignotent, tournez la manette dans le sens des aiguilles d'une montre. Puis, à la page de présentation, pressez le bouton 2.

x

MISSION 1 : pour avoir toutes les magies ninjas, six powers en plus et les grenades il faut aller après l'ascenseur où il y a quatre tireurs sur une grande pile de boîtes. Tuez les trois premiers, récupérez les boîtes puis écartez-vous du quatrième, ouvrez la caisse pour prendre le

Ninjutsu. Ensuite sautez pour vous faire tuer par le quatrième tireur. Recommencez l'opération autant de fois que possible.

x

MISSION 3 : pour détruire le dernier hélicoptère, évitez les missiles crachant des flammes, puis donnez un coup de sabre sous le cockpit. Refaites cette opération plusieurs fois et il sera détruit.

LES BOSS

NIVEAU 1 : sautez sur le capot du Tractopelle et tirez sur le pare-brise. Recommencez plusieurs fois. Si vous voulez utiliser la magie, attendez l'apparition du pare-brise. Attention ! Si vous êtes trop près de la pelle, le niveau de vie du ninja diminue et il tombe à terre.

x

NIVEAU 2 : mettez-vous à côté des missiles et donnez des coups d'épée lorsqu'ils sortent. Faites attention lorsqu'ils retombent.

x

NIVEAU 4 : attendez que le loup se jette sur vous pour lui donner un coup dans la gueule.

x

NIVEAU 6 : sautez lorsqu'il lance des bombes et lorsqu'il tire. Baissez-vous lorsque sa main s'étire. Lancez des bombes si vous en avez.

x

DERNIER NIVEAU : il faut que vous possédiez toutes les magies. Il faudra les utiliser une par une quand il enlève son bouclier. Esquivez ses tirs en sautant et en vous baissant. Enfin, il faut détruire le sablier.

CYBORG HUNTER

MODE CONTINUE

Il faut faire haut, 1 et 2 en même temps.

x

Si vos compteurs sont vides et qu'il y a un point life ou PP, entrez dans l'ascenseur le plus proche, ressortez sur le même palier et prenez à nouveau le point, faites-le jusqu'à ce que votre compteur soit remonté à fond (ça marche également avec les bombes).

x

Voici les objets à récupérer dans les sept bâtiments :

A : Shield (pour passer la barrière du Bât. B).

B : Ray gun au cinquième étage et engine au troisième étage.

C : Rien.

D : Psycho gun au cinquième étage et light gun au troisième étage.

E, F ET G : Rien.

LES BOSS

NIVEAU E : il faut ramasser les bombes pour pouvoir les utiliser contre lui et prendre le psycho gun. Dans le noir il faudra utiliser le light gun.

DANAN THE JUNGLE FIGHTER

Lorsque Danan a son niveau de vie en baisse, sélectionnez le singe et faites en sorte qu'il tombe sur sa tête. Il lui donnera 45 points de vie.

DEAD ANGLE

INVULNÉRABILITÉ

Au lieu d'appuyer uniquement sur le bouton 1 pour faire feu, on peut appuyer sur les deux boutons en même temps. On devient alors intouchable jusqu'à la rencontre avec Robert King.

TABLEAU D'OPTIONS

À la page de présentation appuyez sur les boutons 1 et 2 de la manette 2.

x

Pour être invincible pendant quelques secondes, prenez le point d'interrogation quand les codes sont 272, 267, 232, 222, 171, 161, 131, puis 121.

LE BOSS

LANCEUR DE GRENADES : pour parvenir à bout du lanceur de grenades, il suffit de tirer dans les grenades pour les dévier ou pour les éclater, puis de tirer sur le lanceur.

DONALD DUCK

LES BOSS

FORÊT AMÉRICAINE : sautez tout de suite sur la branche qui se trouve sur votre gauche. Le lion va vous attaquer en vous sautant dessus. Évitez-le en sautant sur place. Dès qu'il est passé sous Donald il s'arrête un instant. Alors sautez sur sa tête pour le toucher. Reprenez votre place sur la branche et répétez cela huit fois.

x

PYRAMIDE : grimpez sur la tête du serpent. Puis si vous possédez le marteau, donnez des coups au volatile.

x

BOIS DU NORD : vous devez lui sauter sur la tête une fois et rester sur la branche centrale d'un des deux arbres. Ensuite, il va vous attaquer, évitez-le une fois et faites avancer légèrement Donald sur la branche. Il faut que le bout de son pied dépasse du bord. Il viendra automatiquement s'assommer sous votre patte.

DOUBLE DRAGON

VIES INFINIES

En arrivant au stage 4, donnez des coups de pied vers l'arrière en sautant (appuyez sur les deux boutons simultanément).

x

Commencez une partie à deux joueurs et tapez sur celui avec lequel vous ne voulez pas jouer en lui donnant des coups de tête. Cela vous fera gagner des points et des vies tous les 30 000 points. Vous pouvez répéter cette opération indéfiniment.

Dans la mission n° 3, avant le pont de la montagne, mettez-vous à deux centimètres du précipice et attendez les ennemis de pied ferme, tapez des poings et ils tomberont dans le ravin.

DYNAMITE DUX

SELECT ROUND

Faites haut, bas, gauche, droite.

ENDURO RACER

SELECT ROUND

Faites haut, bas, gauche, droite.

x

Lorsque vous êtes prêt à atterrir, cliquez rapidement et longtemps sur le bouton d'accélération. Votre atterrissage sera plus long et plus ralenti. Voici la liste des objets à acheter pour gagner :

COURSE N° 3 : suspension.

COURSE N° 4 : suspension plus accélérateur.

COURSE N° 5 : engine.

COURSE N° 6 : suspension.

COURSE N° 9 : suspension plus accélérateur.

COURSE N° 10 : suspension.

F-16 FIGHTER

Pour que le brouillage soit efficace, attendez que l'appareil adverse lance un missile et activez le brouilleur quelques secondes après.

FANTASY ZONE

À la page de présentation attendez et laissez passer les extraits de niveaux. Après le dernier extrait un texte apparaît. À ce moment faites : haut, bas une cinquantaine de fois jusqu'à la fin du texte. Démarrez le jeu, ne prenez pas la « shop » et dans la « shop » du deuxième niveau vous pourrez acheter des vies à 1 000 \$ l'unité.

Achetez toutes les pièces du moteur, ainsi vos armes ne s'épuiseront pas.

LES BOSS

NIVEAU 1 : tirez-lui dans la bouche en esquivant ses projectiles, en faisant attention quand ils reviennent. Faites attention car ce boss fait les mêmes mouvements que Opa Opa.

x

NIVEAU 2 : il faut que Opa Opa tire de façon continue sur ses boules bleues en évitant les tirs qu'il envoie du haut de sa tête.

x

NIVEAU 3 : achetez les twin bombs et placez-vous au-dessus de lui en faisant gaffe à ses lasers. Mettez-vous près de lui en lui envoyant une bonne rasade de bombes. Lorsqu'un laser est détruit passez à celui du dessous.

x

NIVEAU 4 : vous devez tirer sur sa langue en évitant les mâchoires qu'il lance.

NIVEAU 5 : achetez le 7 way shot et tirez en rafales sur lui car il ne vous fera pas de cadeaux.

x

NIVEAU 6 : prenez le laser plus le jet engine et tirez sur sa tête en évitant ses pics.

x

NIVEAU 7 : prenez le 7 way shot et encore le jet engine en tirant sur sa tête lorsqu'elle se reconstitue.

x

DERNIER CHEF : vous devez tuer tous les serpent avec les heavy bomb ou alors avec le wide beam mais soyez prudent car il est redoutable.

FANTASY ZONE II

Au round 2, scène du Shop, en bas de l'écran, il y a une red bottle.

x

Au round 4, scène des montagnes en feu, au niveau du Shop, il y a une blue bottle.

x

Au round 5, scène des fontaines, sur un des jets d'eau, il y a une blue bottle.

x

Au round 6, dans la première scène, en bas de l'écran, il y a une blue bottle.

x

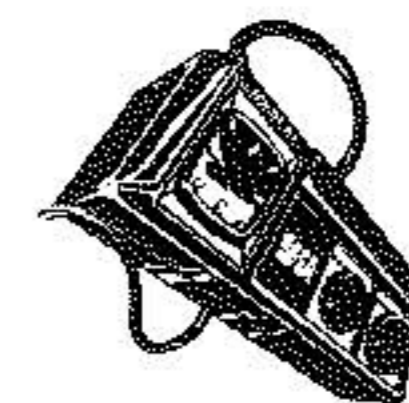
Au round 7, scène du warp rouge, en bas de l'écran, il y a une red bottle.

FANTASY ZONE III

Durant la démo, pressez la manette de haut en bas au moins cinquante fois puis démarrez le jeu. Vous aurez 1 000 000 \$.

FIRE & FORGET II

Lorsque l'on commence une partie il y a une série de fuel puis des jumpers (robots à pattes qui sautent sans cesse). Il faudra rouler à 240 km/h et ne rien faire d'autre (surtout ne pas tirer). Quand le réservoir de carburant sera presque vide, il faudra immédiatement détruire ces engins. Une nouvelle série de fuel sera là pour remplir le réservoir. En utilisant cette astuce on est beaucoup plus près de la tête du convoi.



GAIN GROUND

SELECT ROUND

Quand vous voyez surgir le logo Gain Ground, appuyez sur la manette en haut et sur les boutons 1 et 2 simultanément. Maintenez appuyé jusqu'à ce que l'écran special mode apparaisse.

GALAXY FORCE

VIES INFINIES

Pendant l'écran de présentation, appuyez sept fois sur pause.

x

Faites les planètes dans l'ordre suivant : verte, blanche, bleue, rouge.

Si vous parvenez à détruire toutes les planètes sans utiliser un seul continue, vous aurez droit à une autre fin.

GANGSTER TOWN

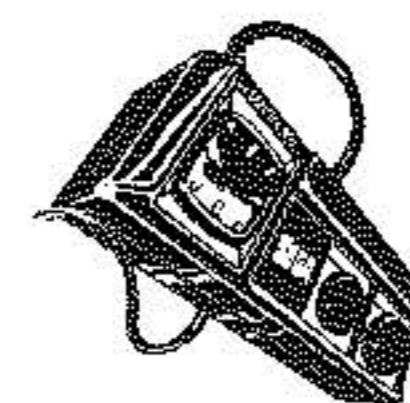
Pour trouver le grand chef, tirez dans la coque du bateau, il ne tardera pas à sortir.

x

Pour avoir le pot de fleur qui rend tous les cœurs rouges, voici les endroits où il faut tirer : Dans la première et la deuxième ville, il faut tirer entre la deuxième et la troisième maison. Dans le salon, sur le troisième tabouret. Dans Harbor, sur le premier pic d'amarrage.

GAUNTLET

À deux joueurs dans les contre la montre, il faut trouver la sortie, faire sortir un des joueurs puis attendre que le compteur soit à zéro. Appuyez immédiatement sur pause, le compteur sera à zéro mais le deuxième joueur aura un temps illimité pour ramasser un max de trésors.



GHOSTBUSTERS

LES CODES

9.172.500\$: 44 4251579852

FIN : AA 2647213216

SOMME VOULUE : AA 7527602186, remplacez le 8 par un 0 puis ajoutez n'importe quel chiffre.

AA4251579852

MB7071895151

GHOST HOUSE

Pour immobiliser tous les ennemis et vampires, il faut sauter sur les lampes de plafond.

x

Mettez-vous sur une cheminée et sur un meuble, au bout d'un moment des flèches arrivent. Sautez dessus jusqu'à la quinzième. À ce moment-là, tout l'écran se mettra à clignoter et vous serez invincible sauf par les Dracula.

x

Quand on est devant une porte noire, il faut appuyer sur la flèche du haut pour être téléporté à un autre endroit.

Tuez les chauves-souris en leur sautant dessus, elles vous rapporteront 600 points chacune, alors qu'elles ne valent que 250 points lorsqu'elles sont tuées d'un coup de poing.

x

Sautez devant les chandeliers et des épées passeront à travers l'écran. Pour vous en saisir, sautez dessus. Faites attention aux briques très longues sortant du sol, ce sont des illusions et vous passerez à travers.

GHOULS' N GHOSTS

INVULNÉRABILITÉ

Après avoir allumé la console, faites quatre fois reset. Quand l'écran de présentation apparaît, faites haut, bas, gauche, droite : vous devriez entendre un son. Pressez start pour avoir l'écran de sélection et une fois que vous y êtes, faites B et start pour commencer.

x

Pour avoir l'armure d'or, le casque d'or, les bottes d'or et l'arme que vous voulez, sautez vers la gauche au début, prenez la malle, puis prenez les autres malles sur le chemin. Arrivé à la plante qui lance des têtes, faites vous tuer. Continuez l'opération jusqu'à ce que vous soyez à plein.

Chacune des deux manettes agit sur le jeu. Ainsi Arthur peut aller vers la droite tout en restant tourné vers la gauche.

NIVEAU 4-2 : mettez-vous à l'extrémité de l'étage où se trouve la cinquième main. Maintenant, laissez-vous toucher par un des projectile qu'elle lance. Je vous laisse découvrir où votre sursaut de douleur vous mènera. Surtout ne sautez pas pendant que vous clignotez cela vous serait fatal. Laissez-vous à nouveau repousser et...

GLOBAL DEFENSE

Pour jouer à deux, faites droite, start et bouton 2.

GOLDEN AXE

MODE CONTINUE

Pendant le message game over, appuyez sur haut et sur les deux boutons simultanément.

Le meilleur pouvoir que l'on puisse prendre est celui du dieu du feu.

Faites courir le héros et appuyez aussitôt sur 2 pour le faire sauter et aussitôt sur 1 : il mettra son glaive sous lui et empalera un ennemi.

NIVEAU 4 : pour battre le chevalier, il faut que vous preniez l'option fire et que la magie soit complète. Utilisez toutes vos magies, et vous n'aurez plus qu'à le toucher deux fois.

DERNIER NIVEAU : si vous avez le dragon, vous pouvez faire disparaître les boules de feu que vous lance Titan le sanguinaire en faisant cracher le dragon au moment où Titan se baisse.

LES BOSS

TITAN LE SANGUINAIRE : balancez le pouvoir puis touchez-le deux fois grâce à un tourniquet de l'épée.

GOLDEN AXE WARRIOR

On considère le labyrinthe 4 comme étant le repère 0,0. le premier chiffre étant le nombre de cases au sud et le second le nombre de cases à l'est. Le labyrinthe 4 étant huit cases au nord et cinq cases à l'ouest par rapport au départ.

LES SAGES sont en 8,10 ; 5,12 ; 2,4 ; 1,1 et 10,14.

LES AUBERGES GRATUITES sont en 5,14 ; 4,0 et 13,9.

LES CONTENEURS DE CŒURS sont en 9,11 ; 8,0 et 2,7.

LES CONTENEURS DE MAGIE se trouvent en 2,2 ; 5,13 ; 12,13 et 1,11.

LES JOUEURS DE CARTES sont en 7,9 ; 12,4 et 14,14.

LES SCROLLS MAGIQUES : il y en a quatre qui vous apprennent à jeter des sorts. Le scroll du tonnerre est en 6,13. Il faut venir du sud prendre le passage de droite, couper tous les arbres puis prendre le passage de gauche. Donnez une pomme d'or au guerrier pour avoir le scroll. Celui de la terre est en 2,10, il faut avoir la corde magique et s'en servir, vous vous retrouvez alors en 3,9. Celui du feu est en 12,1 mais attention, il faut avoir fini les six premiers labyrinthes, tirez sur un rocher apparemment incassable et vous l'aurez. Quant à celui de l'eau, il faut avoir libéré le dernier labyrinthe du troisième continent. Allez en bateau jusqu'en 10,9 et entrez dans la trappe

LES BOSS

LABYRINTHE 9 : avancez dans l'entrée mais sans vous montrer et ne cessez pas de tirer à l'épée ou à la hache. De cette façon, vous ne perdrez rien.

x

DEATH ADDER : avancez dans l'entrée mais sans vous montrer et ne cessez pas de tirer à l'épée ou à la hache. De cette façon, vous ne perdrez rien.

LES CODES

QUATRE BOULES DE CRISTAL : SEGA SEGA SEGA
SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA

TOUTES LES ARMES : 07KQ CHPZ XN0S 366F
Q5X7 203L 5e4e QMQL

VERS LA FIN DU JEU : 6GLU AGY5 57NZ 3YSF
M5N3 2UXK 3TPW QS5L

FIN : H7EU YCK4 EXR6 7RTG 7FRK DYGO XSGW
P6SJ

x

LES ASCENT BOOTS sont dans le territoire d'Haidee au nord, dans un écran avec des fantômes, il faut d'abord prendre le miroir qui se trouve dans la forêt avec des taupes roses.

LES BOTTES AQUATIQUES sont sur la plage à côté d'un petit lac en forme de haricot : il faut tirer sur un palmier avec votre épée pour ouvrir une caverne.

L'ÉPÉE DE LA VALLÉE se trouve dans le royaume de Tarumba près d'une rivière.

L'ÉPÉE LÉGENDAIRE se trouve au nord de la forêt d'Haidi, là où il y a des fantômes et des chevaliers blancs.

LA BAGUE qui permet de casser les pierres se trouve au nord de la forêt de Fosbus sur une île.

LE PENDENTIF EN FORME DE CŒUR est dans le royaume de Tarumba, pour l'avoir il faut les Ascent Boots ; il est entre plusieurs pierres.

LE BOUCLIER est à l'entrée du monde de Jasba.

LE PREMIER DÉMON est sous un arbre entre deux colonnes de pierre. Pour y accéder, il faut tuer des abeilles ou des serpents. Le deuxième démon est sous une pierre bleue, dans un tableau où plusieurs pierres bleues sont disposées géométriquement. Frappez sur une pierre du bas avec l'épée. Il faut remonter un ruisseau pour trouver le troisième démon. L'entrée de la caverne se trouve sur la rive gauche du ruisseau tout en haut. Le quatrième démon est sur une petite île dans le marais, sous une pierre verte. Le cinquième démon est sur une île. Il faut briser une des pierres indestructibles et la caverne apparaît. Le sixième démon est en dessous du ruisseau le plus à droite. Vous verrez une montagne vous barrant la route, mais la rivière continue. Tuez des adversaires pour voir la caverne. Le septième démon est dans la forêt d'Heidi, à l'endroit où il y a des Korenda noirs. Il faut en tuer au moins deux pour que la porte de la caverne s'ouvre.

LE CHEF DE FIN se trouve sous un arbre mort où il y a deux pierres, il faut taper celle de droite et un trou apparaîtra. On arrive avec 18 potions maximum devant le chef. Mais si vous allez dans la mer en dessous, là où il y a des requins, vous pouvez acheter une dix-neuvième potion. Elle ne s'inscrit pas, mais vous serez invulnérable.

LES BOSS

WARUZO : mettez-vous à la jointure de la troisième et de la quatrième dalle de sa salle et ne bougez plus. Il viendra tout seul s'empaler sur l'épée.

HANG ON

Pour passer en troisième vitesse voici un truc : tout en appuyant sur 2, lâchez la manette puis ramenez-la rapidement vers le bas.

HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP

Quand vous jouez à deux joueurs. Celui qui possède Davis peut avoir toutes les capacités au max en mettant la manette vers la droite.

x

Pour regagner quelques super punches ou quelques recover 40 % : si vous avez moins d'énergie que l'adversaire à partir du troisième boxeur. Faire la diagonale bas-gauche donne un super punch au round 4 et au round 6 et un recover 40 % au round 5 et au round 7.

JOE MONTANA FOOTBALL

Il existe un moyen de faire des passes sans se faire intercepter. Si vous êtes en attaque, prenez la tactique hot crossed buns et faites une passe au quarterback. Reculez avec ce dernier, choisissez un joueur et changez-le rapidement avec le bouton 2, puis faites la passe avec le bouton 1.

KENSEIDEN

SELECT ROUND

Avant d'allumer la console, appuyez sur les boutons 1 et 2. Allumez sans les relâcher jusqu'à ce que le bouddha apparaisse. Faites alors haut, gauche et appuyez sur le bouton 1.

MODE CONTINUE

Quand vous arrivez au game over, faites haut, haut, bas, bas et 1.

x

Au premier château pour une potion, montez sur la tête de bouddha et poussez le paddle vers le haut.

Au second château, montez sur la tête de bouddha et poussez le paddle vers le haut pour un passage secret.

x

Affrontez les sorciers dans l'ordre suivant : Roue de Feu, sorcier à la Massue, Larve Volante, Tête de Mort, Sorcier à deux Têtes, Sorcier Benkei. Ne tuez pas le « sorcier » à deux têtes, il vous donne une technique défectueuse et vous ne pourrez jamais tuer le maître des sorciers.

LORD OF THE SWORD

CHEMIN À SUIVRE : Harfoot, Amon, Ulmo Forest, Namo Forest, Crambog, Lindon, Falas, Dwarle, Mt Mungoe, Amon, Elden Castle, Balala Ravine, Mt Ozigul, Ithile, Lindon, Shagart, Varlin Castle.

Lorsque Landow a perdu de la vie et que vous rentrez dans un village, allez plusieurs fois dans une maison ouverte pour en regagner.

Après avoir tué la méduse, allez à Ithile voir un homme qui vous rendra toute votre énergie. Ensuite allez à Lindon voir la femme que vous avez délivrée, elle vous dira d'aller à Shagart par une nouvelle route. Allez alors à Dwarle où vous trouverez un escalier qui mène à Shagart.

LES MONSTRES

ESPRIT DES ARBRES : Il faut vous approcher de lui et le frapper rapidement.

LE NÉCROMANCIEN : tirez sur son miroir.

LE PIRATE : allez droit dessus et frappez-le rapidement, mais régulièrement.

BARUGA : il faut sauter une fois en l'air quand il s'arrête pour que sa boule de feu vous passe au-dessus, il s'immobilisera et vous pourrez le frapper.

RIPPER : frappez-le rapidement avec une nouvelle épée.

LE MARTEAU DE PIERRE ET LA MOMIE : coincez-les dans un coin et frappez.

LE NINJA : baissez-vous et frappez.

PARADAIN : allez dans un coin et sautez en frappant quand il sera très près.

LA MÉDUSE : restez où vous êtes et tirez-lui dessus en évitant ses projectiles.



MASTER SYSTEM

Pour trouver un jeu de labyrinthe, allumez votre console sans cartouche de jeu à l'intérieur et appuyez en même temps sur la direction haut et les boutons 1 et 2. Ce truc ne marche que sur les premières consoles Sega commercialisées par Virgin, avec lesquelles Hang On était fourni en carte.

MAZE HUNTER 2

SELECT ROUND

Pendant la page de présentation, mettez la manette en haut à gauche et appuyez sur les deux boutons en même temps.

MICKEY MOUSE

MONDE DE LA FORÊT : au bout de la forêt il y a deux coffres. Rebondissez sur le bout du terrain qu'il y a à cet endroit, deux autres coffres apparaîtront. Descendez à la première échelle.

Une fois au bout du souterrain, cassez toutes les pierres. Vous tomberez dans un trou qui vous amènera presque au bout du souterrain.

x

MONDE DE LA FORÊT : dans le deuxième sous-sol, au lieu de jeter la pierre sur la chenille, attendez qu'elle arrive jusqu'au mur puis sautez sur elle. Alors un coffre surgira et vous servira à traverser la paroi pour accéder à deux autres coffres. Descendez tout d'abord à la deuxième échelle et ensuite allez vers la droite. Arrivé contre le mur, sautez et faites apparaître un coffre. Ne le détruisez pas mais sautez dessus pour passer sur le mur. Dans la salle d'à côté vous pourrez trouver une vie.

x

MONDE DE LA FORÊT : juste avant les feuilles, allez un peu à gauche de l'échelle par laquelle vous êtes tombé et sautez. Il y a deux coffres cachés.

x

MONDE DE LA FORÊT : descendez à la première échelle et allez à gauche. Vous arriverez à une impasse avec trois trous bouchés par des pierres. Faites un saut sur la pierre qui est située le plus à droite et vous aurez un raccourci juste en dessous.

x

MONDE DES JOUETS : après les deux clowns qui font tomber des balles, il y a une pente et deux étages. Prenez le premier (où il y a un coffre), puis allez dans le cul-de-sac (plus à gauche). Sautez vers la gauche dans le mur : vous arriverez directement à la clé qui ouvre la porte qui vous mènera face au chef du monde.

MONDE DES JOUETS : les avions et les voitures sont téléguidés par la boîte avec les antennes. Il faut détruire ces boîtes pour les arrêter. À l'endroit où il y a deux coffres, il faut sauter juste avant la marche, et un coffre apparaîtra, contenant une vie.

x

MONDE DES DESSERTS : dans la salle où il y a quatre coffres, un autre est caché au niveau de la glace de droite. Il contient une vie. Après le premier bac de lait, au niveau de la sucette, il y a un coffre avec une grosse pièce. Vous pouvez encore faire apparaître deux autres coffres juste après le premier scroll de l'écran.

x

MONDE DE LA BIBLIOTHÈQUE : juste avant le livre qui jette des lettres, vous devez passer devant une échelle traversant tout l'écran. Au quatrième carreau en partant du haut, appuyez sur le bouton 2 et vers la gauche pour entrer dans le mur. C'est un passage secret.

x

MONDE DE LA BIBLIOTHÈQUE : après être passé dans la tasse de café et après avoir traversé les abeilles et leur plate-forme. Entre le A et le piano, sautez comme un monstre sur la cavité, un passage secret se découvre.

x

MONDE DE LA BIBLIOTHÈQUE : à l'étage au-dessus de la tasse de thé, il y a deux coffres cachés. De plus, si vous cassez les blocs dans le creux avant les notes de musique, vous trouverez une vie et une grosse pièce.

MONDE DE L'HORLOGE : avant le premier oiseau mécanique, au milieu de la deuxième roue, il y a deux coffres cachés.

x

TOUR DE L'HORLOGE : lorsque vous êtes à la dernière échelle, il faut sauter de l'échelle et mettre la manette vers la gauche pour découvrir un passage secret.

x

CHÂTEAU : pour pouvoir passer les fantômes de la deuxième partie, il faut, au moment où vous voyez le deuxième arriver, courir et sauter les fesses en avant.

x

CHÂTEAU : avant d'arriver au dragon il y a trois portes. Il faut prendre celle du milieu.

LES BOSS

FORÊT ENCHANTÉE : il faut éviter les feuilles que l'arbre envoie et il faut sauter sur lui quand il n'est pas en tourbillon.

x

ROYAUME DES JOUETS : il faut sauter sur le clown quand il a atterri.

x

USINE DE DESSERT : il faut lancer un carré sans tête quand la tablette de chocolat tape sur le mur avec le poing.

x

BIBLIOTHÈQUE : il faut sauter sur la lettre que le livre envoie, puis lui sauter dessus.

TOUR DE L'HORLOGE : il faut attendre que le cadran de l'horloge cligne des yeux. Il passera près du sol et c'est à ce moment qu'il faut lui sauter dessus.

x

CHÂTEAU DE L'ILLUSION : pour le dragon, il faut prendre l'objet puis rester sous le monstre. Il va vous lancer des boules bleues. Sauter alors sur la passerelle et ressautez en envoyant l'objet sur la bête. Recommencez jusqu'à sa mort. Pour Mizrabel, il faut éviter les boules qui rebondissent et lancer la lanterne sur la sorcière.

MIRACLE WARRIORS

PREMIÈRE CLÉ : allez dans les montagnes Agenor où se trouve un seul petit carré de désert entouré de carrés de montagne, appuyez sur le bouton 2 et jetez un sort, la clé apparaît.

DEUXIÈME CLÉ : très simple, il suffit de se déplacer de seize carrés à gauche du carré de désert, d'appuyer sur 2 et de jeter un sort.

TROISIÈME CLÉ : à seize carreaux à gauche du carré de désert, montez de dix carrés. Appuyez sur 2 et jetez un sort. Terrarin se trouve à six carrés à gauche de la clé 3.

x

Pour trouver tous les objets des cavernes, il faut tout simplement suivre tout le temps le même mur.

MOONWALKER

Pour avoir un plus grand bonus, n'utilisez pas le pouvoir magique.

MY HERO

Quand vous arrivez à Mohican, donnez-lui des coups de pied, si vous le battez vous gagnerez deux vies au lieu d'une.

Sautez par-dessus le lanceur de couteaux sans le toucher et tapez sur l'arrière du couteau, vous obtiendrez une vie supplémentaire.

OPERATION WOLF

Pour utiliser le moins de bombes, il faut attendre que le tank et l'hélico ou que le bateau et le tank soient très proches l'un de l'autre. Il faut ensuite tirer entre les deux pour que les deux explosent.

x

Pour choisir la vitesse de déplacement de votre pistolet, branchez une manette dans le port 2 et appuyez sur le bouton 1 à la page de présentation.

OUT RUN

SOUND TEST

Faites pendant le « select music » : droite, gauche, bas, haut. Et pour écouter la quatrième musique, faites bas et bouton 1.

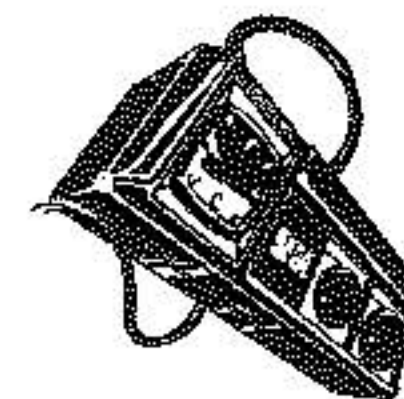
x

Pour atteindre la vitesse maximale dans un temps record, lorsque vous êtes sur le point d'embrayer la vitesse supérieure, relâchez le bouton 2, passez la vitesse et appuyez sur le bouton 2.

OUT RUN 3D

SOUND TEST

Appuyez sur pause et l'écran de sélection 2D ou 3D apparaît. Maintenant, appuyez de nouveau sur pause.



PACMANIA

MONDE 1 : avec les blocs de Lego, pour trouver le niveau secret, il faut manger toutes les pilules en évitant les grosses pilules. Ensuite lorsque vous aurez mangé la dernière petite pilule, dirigez-vous là où vous avalez les bonus. Une pièce apparaîtra. Mangez-la et vous arriverez dans un monde nouveau où vous pourrez vous mettre des points plein les poches.

PHANTASY STAR

Ordre dans lequel vous devez prendre vos amis : MYAU, ODIN, NOAH.

x

Il existe un moyen d'échapper à tous les ennemis de ce jeu. Pour cela, utilisez une baguette magique que vous trouvez dans un magasin à Skeur sur Thezoris. Équipez Noah d'une de ces baguettes en tant qu'arme et achetez-en une en plus. Puis, lors des batailles, sélectionnez la baguette dans le menu items. Ce truc fonctionne partout dans le jeu sauf quand les directions sont bloquées ou lorsque vous affrontez d'importantes créatures comme Medusa ou Lassic.

Pour avoir Myau, allez à Scion dans le second hand shop avec un minimum de 200 M. Là on vous proposera secret. Essayez de l'acheter mais on ne vous le cédera pas. Pour cela il faut essayer de l'acheter trois fois de suite. Au troisième essai, il vous donnera le Road Pass. Allez alors à l'aéroport, achetez-y un passeport pour 100 M, puis envolez-vous pour Paseo sur Motavia. Là, un marchand vous échangera Myau contre le pot que vous a remis la personne de la maison à Caminet sur Palonia.

x

Pour trouver Odin, dirigez-vous au sud de Camineet. Au fond de cette grotte, vous trouverez un homme changé en pierre. Pour lui rendre la vie, il faut utiliser l'Alsuline que Myau porte au cou.

x

Pour trouver Noah, trouvez le Cake dans une grotte du nord de Scion. Ensuite, dirigez-vous vers l'aéroport et direction Paséo. Le gouverneur vous donnera une lettre pour Noah, le chargeant d'aider Alis et ses compagnons. Noah se trouve dans une grotte au nord de Paséo.

PIT POT

Il ne faut pas tuer trop de monstres dans la même pièce sinon ils se déplacent plus vite.

POPULOUS

LES CODES

MONDE 501 : CORINGMAR

MONDE 675 : TIMIHOLE

MONDE 803 : TIMDIDOR

MONDE 810 : MORYDOR

MONDE 882 : MABUSLIN

MONDE 908 : BILOUTEND

POSEIDON WARS

MODE CONTINUE

Quand game over apparaît à l'écran, utilisez la manette 1 et appuyez en bas 4 fois, à droite 3 fois, en haut 2 fois et à gauche 1 fois.

SOUND TEST

Avec la manette 1. Quand Start descend sur l'écran, pressez en haut 1 fois, à gauche 2 fois, en bas 3 fois et à droite 4 fois.

POWER STRIKE

Faites haut, droite, bas, bas, gauche, droite, haut, droite plus le bouton 1 et vous commencerez avec dix vies au lieu de trois.

x

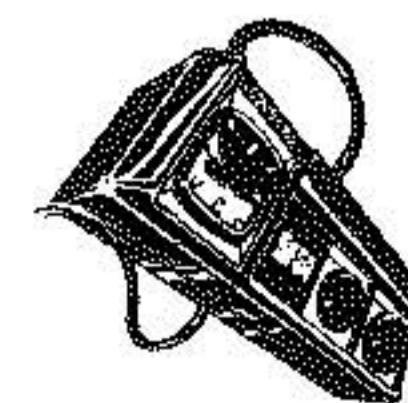
Pour aller très loin, prenez trois fois l'arme numéro 1 et tirez sans arrêt devant et sur les côtés.

x

Terminez tous les stages. Ensuite, de retour à la page de présentation, sélectionnez l'option continue et vous découvrirez le round zéro qui est en fait le round 1 en couleur rose et avec une vitesse diabolique.

PRO WRESTLING

Pour gagner plus facilement, mettez-vous dans le coin de votre adversaire pour l'empêcher de changer et massacrez-le.



PSYCHO FOX

Ouvrez toujours les œufs du côté droit : ainsi vous ne serez pas obligé de courir après votre double s'il apparaît.

Juste au moment où vous vous êtes fait tuer, appuyez sur pause et prenez de la magie, vous repartirez de plus belle.

ROUND 1-1 : prenez la route du ciel. À un moment donné, vous rencontrerez un lac. Passez-le et montez sur la plate-forme supérieure. Placez-vous sur la droite, lancez le petit oiseau vers la droite pour qu'il touche le ciel. Le ciel va se fissurer. Recommencez l'opération deux fois. Vous y découvrirez un monde caché. Descendez la barre métallique sans crainte et allez dans le tube. Bienvenue au monde 7-1.

x

ROUND 1-2 : il y a un passage bloqué par des pierres. Il faut les casser avec l'hyppo et se changer en tigre. Ensuite, il faut avancer jusqu'au deux œufs et sauter sans avancer puis lancer trois fois l'oiseau pour faire apparaître un trou dans le ciel. Une fois dans le trou, il faut aller toujours en haut à droite pour se retrouver au round 6-1.

x

ROUND 1-3 : arrivé au dernier trampoline, lâchez Bird-Fly. Vous verrez alors le ciel s'ouvrir. Si vous

répétez cette action deux fois encore, vous découvrirez l'entrée d'une warp zone menant au monde 5.

x

ROUND 1-3 : il y des ressorts, montez jusqu'à l'avant-dernier de droite et augmentez votre hauteur de saut en appuyant sur 2 puis donnez des coups de poing. Vous allez casser un mur invisible et découvrir un passage secret où il y a des sortes de bouteilles. Accroupissez-vous dessus. L'une vous fera aller au 4-1, l'autre au 5-1.

x

ROUND 2-1 : il faut rester tout le temps en bas du jeu (au niveau de l'eau) puis prendre l'hippopotame rose, casser la pierre pour aller dans le tunnel, avancer, prendre les deux œufs, sauter et lancer trois fois Bird Fly : une grotte apparaît alors menant au 6-1 ou au 5-1.

x

ROUND 4-3 : il faut tout le temps monter jusqu'à l'endroit où il y a un nuage avec des fleurs dessus. Ne prenez pas l'escalier de nuages mais continuez. Et, quand il n'y a plus rien, laissez-vous tomber avec un peu d'élan. Vous vous retrouverez sur des ressorts côte à côte. Mettez-vous au bord et frappez, la première bouche vous menant au 7-1 et la seconde au 5-1.

LES MONSTRES

TIGRES À DENTS DE SABRE : prenez le singe, ainsi lorsque vous sautez sur la tête de la bête vous resterez plus longtemps en l'air.

QUARTET

Appuyez quatorze fois sur pause pour avoir une puissance de tir décuplée.

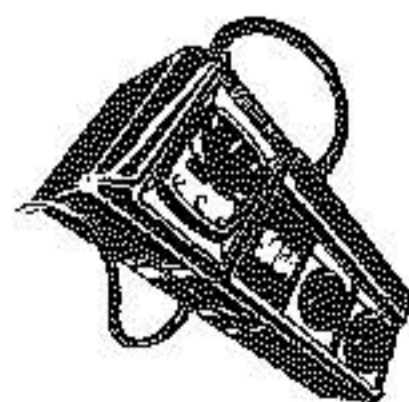
SOUND TEST

Appuyez quatre fois sur pause, puis mettez la manette 2 vers le haut et pressez le bouton 1. Ensuite sélectionnez avec la manette 2, vers le bas.

SELECT ROUND

Appuyer 12 fois sur pause puis mettez la manette 2 vers le haut et pressez le bouton 1, ensuite sélectionnez avec la manette 2, vers le bas.

Au deuxième tableau, après avoir tué le monstre et ramassé l'étoile, appuyez deux fois sur le bouton 1 à la porte, entre les deux mondes. Vous arriverez dans un stage de bonus où l'on ne peut pas perdre de vie.



RAMPAGE

MODE CONTINUE

Lorsque le message game over apparaît, appuyez simultanément sur le bouton 2 et la diagonale en bas à gauche du paddle pour gagner trois vies.

Si vous tapez votre partenaire, vous lui volerez des points de vie, voire des points de score.

Si vous n'avez plus assez de vies pour détruire les bâtiments, changez-vous en homme et appuyez sur le bouton de feu.

Pour aller plus vite dans la destruction des immeubles, il vous suffit de détruire uniquement un côté : quelle que soit sa taille, il s'écroulera.

Mangez les soldats et les civils pour récupérer de l'énergie.

RASTAN

MODE CONTINUE

Lorsque vous allumez la console, faites la diagonale en bas à gauche et appuyez sur les boutons 1 et 2 : le titre apparaîtra en bleu et vous aurez l'option continue infinie.

SELECT ROUND

Il faut faire diagonale bas-gauche puis appuyer sur les boutons 1 et 2 à la page de présentation.

x

Pour accéder directement au 7 niveau, allumez votre console en ayant au préalable appuyé sur haut, bouton 1 et 2. Vous aurez de plus les continus infinis.

x

ROUND 2-1 : en plein milieu de la forêt, il y a une épée de feu dans l'air. Pour l'attraper montez sur le pont de bois, allez près du tronc, faites un grand saut vers la gauche puis tout de suite après un petit saut du même côté.

x

ROUND 4-1 : il y a une épée de feu dans l'eau. Dans cette eau se trouvent des plates-formes invisibles. Pour prendre l'épée suivez les instructions suivantes : faites un grand saut pour aller dans l'eau, faites un grand saut pour saisir l'épée, rebondissez sur le mur avec un petit et finissez par un grand saut en faisant attention aux abeilles.

VIES INFINIES

Lorsque le logo Sega Master System apparaît, appuyez sur les boutons 1 et 2 et la diagonale bas-gauche (maintenir appuyé).

LES BOSS

DRAGON DES ROSEAUX : prenez l'épée de feu, sautez sur lui en attaquant vers le haut.

x

BOSS FINAL : attendez qu'il soit posé sur terre, sautez alors sur lui en attaquant vers le bas.

RC GRAND PRIX

Achetez d'abord les Ultra Tires et ensuite les Ultra Suspensions : cela facilitera les circuits.

POUR ARRIVER EN FINALE, ACHETEZ :

COURSE 1 : rien (terminez premier).

COURSE 2 : rien (terminez premier).

COURSE 3 : les suspensions jaunes à 180.

COURSE 4 : les roues bleues.

COURSE 5 : le moteur vert.

COURSE 6 : la batterie bleue.

COURSE 7 : rien.

COURSE 8 : la batterie jaune.

COURSE 9 : rien.

COURSE 10 : le moteur jaune.

ROCKY

Si vous voulez éviter l'entraînement, appuyez sur bas et bouton 2 à la page de présentation.

R-TYPE

MODE CONTINUE

Lorsque continue apparaît, faites tourner le paddle dans le sens des aiguilles d'une montre, et vous aurez droit à 12 crédits.

SOUND TEST

il faut tourner la manette dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pendant le compte à rebours des continues.

INVULNÉRABILITÉ

Avant d'allumer la console, appuyez sur la diagonale bas-droite du paddle 1 et sur la diagonale haut-gauche et le bouton 1 du paddle 2. Puis, en maintenant le tout appuyé, allumez la console et ne relâchez que lorsque le logo R-Type est apparu.

Pendant le compte à rebours de fin de jeu, faites tourner le paddle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Une fois sur musique 00 (music end), appuyez sur le bouton 2, tout en appuyant sur gauche. La musique 00, va se transformer en musique 95. Faites jouer toutes les musiques de 95 à 00. Ensuite, dirigez le paddle vers la droite : vous êtes maintenant sur 00 music end. Appuyez alors sur le bouton 1. Lors du déroulement du compte à rebours, faites tourner le paddle dans le sens des aiguilles d'une montre : vous pouvez gagner jusqu'à quatre-vingt-dix-neuf crédits.

X

NIVEAU 4 : lorsque vous arrivez au mur de cellule qui occupe l'écran, amenez le vaisseau en haut, placez-le entre deux colonnes et montez. Vous voici à un niveau secret.

LES BOSS

KRELL : lancez le droïde au niveau de la tête verte. Lancez une puissance dans la tête verte au moment où le monstre baisse sa queue. Montez le R-9 en haut de l'écran en évitant de tirer dans les yeux du monstre, sinon celui-ci avance vers le R-9.

X

GOMANDA : attention au serpent indestructible, évitez-le. Gardez une puissance, descendez juste devant l'œil bleu et lancez-la juste au moment où il l'ouvre.

X

MEGA : dès que la musique du monstre se fait entendre, mettez le droïde à l'arrière du R-9.

Gardez une puissance, descendez au niveau du piston supérieur et lancez-la dans l'œil qui s'ouvre.

x

MONPAIRA : prenez le laser à rebond puis mettez le module à l'arrière du R-9. Tirez sans vous arrêter sur le hublot vert de la partie bas-droite, puis celui de la partie haut-gauche. Après avoir mis le droïde à l'avant, détruisez la dernière partie.

x

KRAKEN : quand l'ennemi se rapproche dangereusement du vaisseau, faites-en le tour. Tirez sans arrêt sur les pieuvres en lançant quelques puissances de temps en temps.

x

LES DOPUS : mettez-vous au milieu du passage du bas. Gardez sans arrêt des puissances, puis jetez-les juste au ras du dessous des monstres.

x

BURONKU : évitez les particules de déchets sans les détruire. Quoi qu'il arrive, gardez tout le temps des puissances et lancez-les dans l'œil bleu quand il apparaît et quand il n'est pas protégé par le bras mécanique.

x

BYDO : attention aux vins (boules de feu bleues) indestructibles, évitez-les. Dès que Bydo ouvre la bouche, lancez-lui le droïde dedans. Puis, tout en tirant, évitez les Vins et détruisez les Mikkuns.

x

SUPER STAGE : montez le R-9 en haut de l'écran et lancez le droïde. Redescendez le R-9 tout en bas de l'écran, gardez continuellement des puissances et lancez-les quand les trois boules que crache le monstre sont à hauteur du R-9.

SAFARI HUNT

Restez en tir rapide et lorsque vous tuerez n'importe quel animal sauvage, continuez à lui tirer dessus pour gagner plus de points de bonus.

SCRAMBLE SPIRITS

Pendant les manches de bonus aux rounds 1, 3 et 5, ne touchez pas à votre paddle et vous aurez un avion supplémentaire à chaque fois.

SECRET COMMANDO

MODE CONTINUE

Au troisième et quatrième tableaux, vous pouvez continuer le jeu en sélectionnant un mode deux joueurs. Déplacez simplement la manette de gauche à droite tout en pressant les deux boutons lorsque votre partie se termine.

x

À un seul joueur, lorsque vous tuez plusieurs hommes en même temps, au bout d'un certain

temps, vous aurez des L et des S ainsi que des ?. Au bout de deux ? vous gagnez une vie gratuite.

x

Pour passer la dernière forteresse, il suffit de jeter quatre ou cinq grenades dans les trois portes en commençant par celle de droite, puis celle de gauche et enfin jeter six flèches-bombes dans la porte du milieu. La porte éclate et vous pouvez passer. Si vous n'avez plus de grenades, vous pouvez utiliser la mitraillette, mais c'est beaucoup plus long.

SHANGAI

Pendant la page de présentation, pressez dix fois le bouton pause, sélectionnez game, puis au nouveau menu, choisissez start solitaire, un menu load stored pattern apparaît. Dans ce menu choisissez secret game pour un jeu secret.



SHINOBI

ROUND SELECT

Quand la page de présentation du jeu apparaît, faites direction en bas à droite et appuyez simultanément sur le bouton 2.

x

Appuyez sur bas et sur les deux boutons du paddle en même temps.

x

Dans le test son, il existe un tableau secret. Il faut utiliser le paddle 7437481. Vous choisirez le niveau de difficulté et contrôlerez le personnage.

x

BONUS STAGE : utilisez le bouton 2, les shurikens seront plus nombreux et ils partiront plus vite.

x

NIVEAU 2.2 : laissez-vous tuer avec les bombes. Pendant ce temps vous récupérerez les bombes et le monstre de fin sera plus facile à tuer.

x

NIVEAU 4 : si on veut le pistolet, il faut faire haut, bas, 1, 2, bas et appuyer très vite sur reset.

LES BOSS

KEN OH : sautez sur le mur de derrière lorsque les flammes apparaissent, puis accroupissez-vous ou marchez sous elles, enfin sautez et tirez dans les yeux.

BLACK TURTLE : sautez et tirez puis ressautez et retirez.

x

MANDRENARA : pour tuer les gardes du corps horizontaux pressez les deux boutons en même temps très rapidement, puis débarrassez-vous du méchant.

x

LOBSTER : foncez-lui dedans en utilisant le sabre. Puis sautez et tirez-lui dessus, etc.

x

NINJA MALÉFIQUE : lorsqu'il saute, donnez-lui des coups de pied et continuez de lui sauter dessus, lorsqu'il sera dans un coin, donnez-lui un coup de pied, des coups de poing ou tirez-lui dessus sans vous arrêter.

x

CHEVALIER MASQUÉ : tout d'abord, lorsqu'il retombe sur ses jambes, comptez une seconde et tirez. Faites ceci deux fois. Ensuite il se transforme en tornade. Attendez qu'il s'approche de vous, il va alors reculer 1/4 de seconde, profitez-en pour lui donner un coup de pied. Faites-le aussi deux fois. Enfin, dès que l'écran apparaît, reculez. Il va retomber et il faut alors lui tirer dessus. Deux coups comme ça et il est cuit. Malheureusement, il reste ses doubles. Il faut tirer un coup sur chacun. Après, il pique un cent mètres. Sautez-lui dessus et tirez-le par derrière. Faites-le deux fois avant qu'il ne s'écroule définitivement.

SONIC THE HEDGEHOG

Dans le niveau après le monde électrique, au lieu de vous taper le niveau, laissez-vous tomber sur votre gauche. Vous atterrirez sur une plate-forme à hélices. Elle vous emmènera sous la montgolfière où vous trouverez une vie plus un diamant. Lorsque vous aurez ces deux objets allez en haut de la chaîne. Ensuite compter jusqu'à trois puis roulez sur la chaîne en appuyant sur diagonale bas-droite. Vous voilà à la fin du stage.

x

MONDE 1-1 : si vous voulez finir le niveau rapidement, prenez les bottes et remontez en haut du toboggan. Faites une roulade et restez appuyé sur la droite.

x

MONDE 1-1 : il y a une vie juste devant le quatrième totem, dans l'arbre.

x

MONDE 1-2 : à l'endroit où un ressort vous fait bondir vers un mur que vous traversez. Au lieu de rebondir sur le ressort allez à gauche et laissez-vous tomber dans la cascade. Retombez encore et vous trouverez le diamant.

x

MONDE 1-3 : allez au deuxième gouffre, une vie s'y cache.

MONDE 2-1 : le diamant est en dessous de vous. Tombez à votre droite (sur le pont) et sautez au moment propice.

x

MONDE 2-2 : au deuxième pont avec des piranhas, baissez-vous, vous verrez une vie en contrebas.

x

MONDE 2-3 : allez toujours à gauche, vous découvrirez une vie supplémentaire.

x

MONDE 3 : restez sur le tronc d'arbre de la première cascade de l'acte un. Sautez sur le rebord, avancez grâce à l'escargot et vous aurez le diamant.

x

MONDE 3-1 : à l'endroit où il y a une longue bûche avec des pics, vous verrez un rondin près d'une cascade. Montez sur le rondin puis sur les pierres. Entrez, puis marchez sur le ballon qui flotte à gauche et vous apercevrez un diamant.

x

MONDE 3-3 : laissez-vous tomber dans l'eau, il y a une vie.

x

MONDE 4-2 : à l'endroit où est l'option d'invincibilité, prenez-la et courez le plus vite possible vers le diamant caché dans les pics.

x

MONDE 5-1 : quand vous êtes au tout début du stage, speedez à mort et vous pourrez rattraper une vie supplémentaire qui circule sur un tapis roulant.

MONDE 5-2 : il y a une rangée de trous et de chalumeaux. Laissez-vous tomber dans le dernier, vous trouverez une machine qui vous téléportera directement au diamant.

x

MONDE 5-3 : allez toujours à droite, vous verrez une rivière. Allez alors avec précaution un peu plus à droite, une vie s'y trouve.

LES BOSS

MONDE 1 : mettez-vous sur la gauche et sautez sur lui quand il descend. Placez-vous à droite et ressautez dessus quand il descend.

x

MONDE 2 : mettez-vous sur la parcelle de terre centrale et sautez dessus trois fois quand il sort de l'eau. Dès qu'il aura tiré, revenez au milieu. Répétez cette opération autant de fois que nécessaire.

x

MONDE 3 : placez-vous à droite, accroupissez-vous quand il tire et attendez qu'il passe au-dessus de vous. Alors, sautez sur place trois ou quatre fois pour tromper le missile. Une fois qu'il est au-dessus de vous, sautez pour le toucher deux fois puis allez au maximum à droite et ressautez. Son missile partira vers la gauche.

x

MONSTRE DE FIN : restez toujours sur la pente à gauche. Dès que l'éclair disparaît, sautez sur la vitre qui protège le boss. Répétez l'opération plusieurs fois jusqu'à explosion de la vitre.

SPACE HARRIER

MODE CONTINUE

À l'écran de fin de partie, faire haut, haut, bas, bas, droite, gauche, droite, bas, haut, bas, haut.

SOUND TEST

Faites les directions droite, gauche, bas, haut pendant la page de présentation.

TABLEAU D'OPTIONS

Après avoir obtenu le sound test, choisissez les musiques 7-4-3-7-4-8-1 et vous aurez accès à un tableau d'options qui vous permettra notamment de choisir le niveau de difficulté et de transformer votre personnage en vaisseau.

x

Au round 5, essayez de ne détruire que trois ou quatre arbres pendant la première manche de bonus, un vaisseau apparaîtra sur le haut de l'écran. Détruisez-le et vous aurez deux vies supplémentaires.



SPACE HARRIER 3D

MODE CONTINUE

Appuyez sur les boutons 2, 1, 2, 1, 1. Attention, cela ne marche que trois fois.

SOUND TEST

Il faut écrire « sound » avec la manette 2 dans le tableau des scores.

Pour choisir son niveau de difficulté, il faut écrire « level » et enfin, pour désactiver le mode 3D, il faut écrire « three ».

SPELLCASTER

LES CODES

999 DE MAGIE :

uumH3sJSzWWmsNMoCSNXd8C

FIN : HXX3XL7XgD22HNud5LTSswTC.

x

Le collier de Kuma dans la ville d'Izumo est un continue.

Pour battre l'homme à la lutte, jetez le sort KANNON.

x

Pour prendre la harpe sous le rocher dans les plaines, utilisez la pagaie que vous donne le passeur.

x

Pour réveiller le passeur, allez à la mer Shizu et demandez à la prêtresse un pot de nectar.

x

Après avoir tué le gardien de la montagne sacrée (la montagne d'où vient le charme), il ne faut pas passer par la porte mais revenir au Summit Temple et faire Use Fake Sword, on arrive directement devant l'ennemi.

x

Avant de s'embarquer sur la mer de Dannoura, il faut faire Look sur la maison à droite de l'écran. Aller parler à Crampa. Retourner dans la maison et prendre les lunettes qui évitent à chaque fois de plonger dans l'eau pour voir s'il y a quelque chose.

x

Pour finir, il faut faire les séquences suivantes : Take Spaghetti, Move Kashima Temple, use Sword of Branches, use Sacred Mirror, use Sword of Kusanagi.



STRIDER

SELECT STAGE

STAGE 2 : console éteinte, bouton 1 et 2 enfoncé plus haut.

STAGE 3 : console éteinte, bouton 1, 2 plus bas.

STAGE 4 : console éteinte, bouton 1, 2 plus droite.

STAGE 5 : console éteinte, bouton 1, 2 plus gauche.

SUPER HANG ON

LES CODES

SUPER MOTO : 6FF3F546 F35564FF OSL PIM
FJEDGH

SUPER KICK OFF

Voici comment marquer un but facilement. Soyez bien au centre du terrain, avancez tout droit en dribblant vos adversaires. Ensuite tirez un lob et

faites suivre le tir par votre joueur. Lorsque le gardien de but voudra stopper votre tir, utilisez le bouton 1 et votre tir atterrira au fond des cages. Mais attention faites en sorte que le lob atterrisse près des cages du gardien. Sinon vous risquez de toucher la transversale ou de passer au-dessus d'elle.

SUPER MONACO GP

Le moteur V12 qui monte jusqu'à 320 km/h n'est pas très commode pour les circuits où les virages sont nombreux (Portugal, Espagne, Hongrie, etc). Le Vapor V8 semble avoir une très bonne reprise lorsque l'on passe le panneau qui annonce le virage.

x

Au départ, soyez à peine devant votre adversaire et, sournoisement, faites-lui une tête-à-queue. Touchez-lui l'aile avant pour qu'il soit forcé de s'arrêter. Profitez de l'occasion pour foncer à toute allure. Attention, cela ne marche pas avec les voitures concurrentes, mais seulement avec l'ordinateur en rival ou contre un ami.



TEDDY BOY

MODE CONTINUE

Faites les directions haut, bas, gauche, droite pendant la page de présentation.

SELECT ROUND

Faites haut, bas, gauche, droite puis 9 fois bas, une fois haut et bouton 1.

TENNIS ACE

LES CODES

FORCE 23, RAPIDITÉ 28, TECHNIQUE 13 :
JJPK ZPWM RRRB OKRF

FORCE 30, RAPIDITÉ 30, TECHNIQUE 30 :
SZDQ GIDI EZNN QPZT

ITALIE : UYFX ZHVM RPHB OKRF

AUSTRALIE : UTMO ZTVM RPHB OKRJ

FRANCE : YBSK TRRG KKS B FCKG

WIMBLEDON : UMPM ZZXM RRHH OKRN

USA : UYFA ZZXM /RRHH OKRF

FINALE : UKZX ZFWM RRHH OKRR

SCÈNE FINALE : YCTI TMSG KKSS FCKO

THE NINJA

Au stage 1, tuez le ninja qui se transforme en pierre après le deuxième gros rocher pour avoir un rouleau vert.

x

Au stage 4, pour trouver le rouleau vert, il faut décocher plusieurs étoiles de ninja sur la statue du lion blanc de gauche.

x

Pour avoir 50 000 points facilement au niveau 4, il faut vous laisser poursuivre par une quinzaine d'ennemis pour finalement les tuer d'une seule flèche.

x

Au stage 6, touchez l'arbre à la fin de la première île pour faire apparaître un rouleau vert.

x

Au stage 8, touchez l'arbre du deuxième jardin, le rouleau vert est en haut.

x

Au stage 9, longez la paroi à droite, à l'extrémité de la muraille, frappez le chef sans le tuer. Revenez

vers la droite, retournez au chef une deuxième fois, et vous trouverez un rouleau vert à la place.

x

Pour atteindre le treizième niveau directement à partir du dixième niveau, il faut posséder les cinq rouleaux verts. Au dixième niveau, tirez trois fois sur la troisième lampe en pierre et rendez-vous invisible trois fois. Après cela, la lampe se change en trappe qui vous mène au treizième niveau.

THUNDERBLADE

MODE CONTINUE

Au game over, quand l'hélico est en feu, appuyez sur le bouton 2 et en bas à droite. Vous obtiendrez deux continues en plus.

x

Après l'écran de présentation, quand la musique s'arrête, appuyez sur reset : vous vous trouverez projeté à un stage supérieur (cette technique ne marche pas à tous les coups).

x

ROUND 1-2 : il suffit de positionner l'hélico au ras de la route de droite, juste au-dessus de la ligne blanche. Il faut tirer tout le temps avec le bouton 1 pour détruire les chars et autres ennemis de la route. Les ennemis aériens, eux, ne peuvent pas vous atteindre.

TIME SOLDIERS

Avant d'allumer la console, appuyez sur les quatre boutons Fire des deux manettes. Ensuite, tout en maintenant les positions citées ci-dessus, allumez la console. Lorsque le logo « Time Soldier » n'est plus affiché, relâchez l'ensemble des boutons. Grâce à cela, tous les petits chefs que vous rencontrerez ne vous tireront pas dessus.

x

Débutez avec la mission au temps de la guerre. Une fois dans la ville, au premier embranchement, trois soldats sortent de la droite. Tuez le premier et il vous conduira au premier chef (le minotaure).

TRANSBOT

TABLEAU D'OPTIONS

En allumant la console, il faut appuyer un certain temps sur le bouton 2.

VIES INFINIES

Appuyez sur 1 pendant la page de présentation et ne le lâchez pas avant le choix des options.

x

Pour entrer plus vite dans le souterrain, il faut tout

d'abord prendre le tir D (gros missile). Ensuite tuez les Hiluns, le souterrain ne tardera pas à apparaître.

ULTIMA IV

Pour avoir le métier de druide, choisissez « new game » à la page de présentation. Allez ensuite chez la diseuse de bonne aventure et donnez comme réponses aux questions A, A, A puis B, B, B et enfin A.

x

Branchez la deuxième manette. Allez dans le donjon et appuyez sur le bouton 1 pour avoir le niveau dans les huit vertus et sur le bouton 2 pour obtenir l'aide du sextant à tous les endroits importants de la quête.

x

Si par malchance vous, ou vos amis, êtes blessés ou empoisonnés, allez voir Lord British et demandez-lui Healt. À sa question « Art Thou Well ? ». Répondez-lui « No » et vous serez guéris.

x

Si vous avez des morts avec vous, le souverain les ressuscitera, s'ils avaient acquis auparavant plusieurs niveaux d'expérience.

x

Dans la baie sud de Britannia, un objet (le wheel) donnera plus de puissance à votre bateau. Vous trouverez le skull en lat. P-F, long.

M-F. Pour le détruire, allez sur l'île noire sur le centre des volcans. La night shade se trouve en J-F, C-O. Vous trouverez le mandrake dans les marais de la plaine sanglante. La pierre blanche est sur les monts Serpents Spine. Le horn se trouve sur une petite île au bout de spirit Wood. Les cloches se trouvent en N-A, L-A. Le livre est dans la seule bibliothèque de Britannia. Le chandelier se trouve à Winsdon dans la chambre de l'Ankh, en passant dans un passage secret.

x

Pour faire l'ice ball faites : black pearl plus mandrake. Le pouvoir sleep requiert ginseng et spider silk.

x

Codes des divers sanctuaires :

HONESTY : AHM, ne pas prendre les coffres des villes et des châteaux.

COMPASSION : MU, ne pas tuer les chauves-souris, gremlins, insectes, orques, pythons, rats, araignées et gredins que vous rencontrez.

VALOR : RA, ayez du courage pour tuer tous les monstres non cités pour la compassion.

JUSTICE : BEH, prenez les coffres des monstres.

SACRIFICE : CAH, donnez de l'or aux mendiants.

SPIRITUALITY : OM, rendez souvent visite au roi.

HUMILITY : MUL, soyez humble.

HONOR : SUMM, ne frappez pas le premier.

Les runes sont les clés d'accès aux temples qui leur correspondent. Voici où se trouvent chacune d'entre elles :

HONNÊTETÉ : sous le coffre de Mariah à Moonglow.

COMPASSION : à la fin du couloir de l'auberge de Britain.

VALEUR : il faut préparer trois sorts de Dispell et une clé. Tout d'abord, entrez dans l'auberge de Jelkon, ouvrez la porte fermée de gauche, passez par le passage secret, détruisez les champs d'éclair pour aller dans la tour sud-est. Une fois dans cette tour cherchez dans le coin sud-est.

JUSTICE : elle se trouve dans la prison de Yerv, dans le coin sud-ouest de la cellule nord.

SACRIFICE : dans la forge de Zircon à Minoc, dans le coin sud-est de cette forge.

HONNEUR : on la trouve dans la diagonale haut-droite de Virgil dans le coin sud-ouest de Trinsic.

SPIRITUALITÉ : on la trouve dans le coin sud-ouest de la salle du trésor.

HUMILITÉ : dans le coin sud-ouest de la ville de Parus.

x

Voici où se trouvent les temples :

HONNÊTETÉ : dans l'île nord de la Vérité.

COMPASSION : à l'est du château, au sud du lac fermé.

VALEUR : au sud de Jelhon dans une île.

JUSTICE : au nord-est de Yerv, sur un cap après une forêt.

SACRIFICE : dans le petit lac, à l'extrémité est de Britannia.

HONNEUR : au sud de Trinsic dans les marais.

SPIRITUALITÉ : en passant la porte de lune près de la ville de Minoc lorsque les deux lunes sont blanches.

HUMILITÉ : au sud de Moonglow, dans la partie nord de l'île des abysses.

x

Chaque vertu est représentée dans une pierre. Voici où elles se trouvent :

Les six premières pierres peuvent être découvertes dans six donjons.

PIERRE POURPRE (HONNEUR) : dans le donjon Shame qui est dans la partie sud-est de l'épine dorsale du serpent, il faut un bateau pour y pénétrer en passant par le dernier fleuve.

PIERRE BLEUE (HONNÊTÉTÉ) : donjon Deceit, à l'est du temple de l'honnêteté.

PIERRE JAUNE (COMPASSION) : donjon Despise, dans la partie nord-est de l'épine dorsale du serpent.

PIERRE ROUGE (VALEUR) : donjon Destard, au nord du temple de l'honneur.

PIERRE VERTE (JUSTICE) : donjon Wrong, à l'ouest de la baie du dernier espoir.

PIERRE ORANGE (SACRIFICE) : donjon Cavetous, à l'est de la baie du dernier espoir (en bateau).

PIERRE NOIRE (HUMILITÉ) : là où la porte de lune de Moonglow apparaît, juste lorsque les lunes sont noires.

PIERRE BLANCHE (SPIRITUALITÉ) : on l'attrape grâce au ballon que l'on trouve en pénétrant dans le passage secret du château, à l'extrémité nord du rez-de-chaussée, utilisez une gemme, trouvez la porte et ouvrez-la avec une clé. Là, utilisez le sort Up, vous vous retrouverez sur l'île des abysses avec la montgolfière. Cet engin s'utilise avec le vent (sort Wind) et ne peut s'arrêter que sur les prairies. Dirigez-vous maintenant jusqu'à l'extrémité ouest de l'épine dorsale, trouvez une Ankh, placez votre ballon dessous et cherchez en vol.

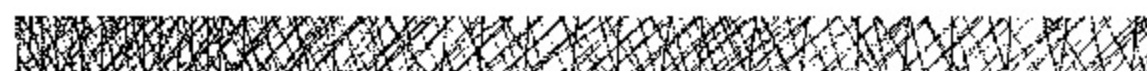
x

Les trois clés sont dans les trois chambres de l'Altar, au niveau 8 du passage du château. Pour obtenir une clé pénétrez dans une des trois chambre, placez les sur la table et utilisez les pierres suivantes :

CLÉ DE LA VÉRITÉ (partie nord-ouest du Level 8) : bleu, verte, pourpre, blanche.

CLÉ DE L'AMOUR (partie ouest du Level 8) orange, verte, jaune, blanche.

CLÉ DU COURAGE (partie nord-est du Level 8) orange, rouge, pourpre, blanche.



Pour aller à la conquête des abysses, il faut atteindre le niveau 8, avoir engagé les 8 classes, avoir acheté des magics wands, des arcs magiques et des haches magiques et avoir beaucoup de sorts.

Pour mieux finir ce jeu, vendez 3 ou 4 épées mystiques, ce qui vous rapportera la somme de 9999 golds. Puis achetez des bâtons et des arcs magiques qui vous seront utiles dans les abysses.

Après être venu à bout des 8 levels dans les abysses et que vous êtes dans la chambre codex. Voici ce qu'il faut faire : donnez le mot de passe : VERAMOCOR. Ensuite, écrivez dans l'ordre le nom des huit vertus : Honesty, Compassion, Valor, Justice, Sacrifice, Honor, Spirituality, Humility. Puis il faut donner le pur axiome : infinity. Une fois que vous aurez fait tout cela, vous pourrez voir la superbe fin de ce sublime jeu.

VIGILANTE

ROUND SELECT

À la page de présentation, appuyez sur les boutons 1 et 2 et la diagonale haut-gauche.

100

Pour mettre des coups de pied en l'air, il faut sauter et baisser la manette. Pour mettre des coups de nunchaku en l'air, sautez et faites haut avec la manette.

LES BOSS

CHOKEHOLD : lui donner un coup de nunchaku dans les jambes en s'accroupissant ou lui sauter par dessus.

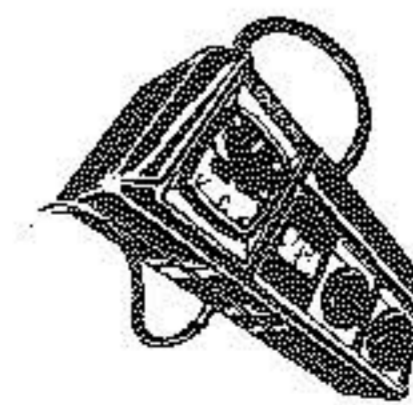
WILD WACHO : se baisser et lui mettre des coups de poing ou de nunchaku dans le ventre.

CLUB THUG : se baisser et lui mettre des coups de poing ou de nunchaku dans le ventre.

ROGUE RIPER : coups de pied aériens.

HITMAN HARRY : se baisser à côté de lui et lui mettre des coups de poing ou de nunchaku dans le ventre. Vous pouvez aussi lui mettre des coups de pied dans la tête.

DIRTY JACK : ne pas le laisser s'approcher de vous. Frappez-le avec un nunchaku (si vous réussissez à le garder) ou avec des coups de pied en l'air.



101

WAREHOUSE GUY

LES CODES

STAGE 5 : DIARY

WONDER BOY

SELECT ROUND

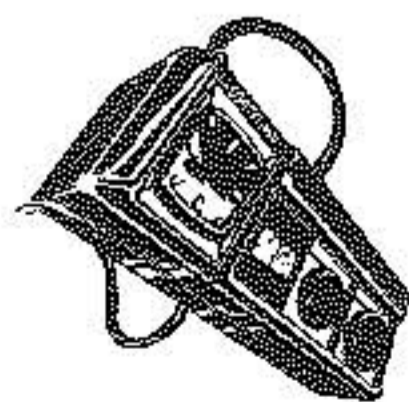
Appuyez sur 1 à la page de présentation, puis faites : 1, 2 deux fois 1, deux fois 2, 1 et 2 plus start.

x

Arrivé dans les mondes magiques que l'on obtient en prenant un objet (exemple : sac, lunettes de soleil, etc.), il faut prendre le deuxième cœur. Vous irez alors à la pancarte numéro 4 du niveau.

x

Si vous arrivez à récupérer toutes les dolls de ce jeu (vous savez, l'espèce de poupée qui double votre bonus de points à la fin de chaque tableau), vous aurez droit à un monde en plus à la fin.



WONDER BOY II IN MONSTER LAND

Il est conseillé de toquer un peu partout, car certaines fois, des portes invisibles apparaissent.

x

Sautez sur les toits des maisons, puis ressautez pour faire tomber des pièces ou des sacs.

x

Appuyez trente-six ou trente-sept fois sur Pause pendant le jeu et vous aurez une quarantaine de Golds en plus.

x

ROUND 2 : achetez le bouclier à 40 golds et les bottes à 80.

ROUND 2 : la lettre se trouve au-dessus de la lave dans une porte invisible.

ROUND 4 : achetez l'armure à 150 golds.

ROUND 4 : un ressort vous propulse au-dessus d'une petite île. Au lieu de vous laisser tomber dans l'eau, à gauche de l'île, allez directement au chef de niveau, tuez-le, puis revenez sur vos pas pour, cette fois-ci, aller dans l'eau. Ensuite, en ressortant, vous remarquerez que la porte n'est plus barricadée. Toquez et retuez le monstre. Il vous redonnera de l'argent et un gros cœur qui vous remontera votre niveau de vie au maximum.

ROUND 4 : donnez la lettre à Catherine pour voir la porte invisible à côté du magasin de boucliers. Derrière, vous y trouverez une flûte.

ROUND 5 : dans le désert, avant la pyramide, si vous buvez deux verres d'Ale (les plus chères) le barman vous donnera une lettre pour Betty.

ROUND 6 : dans un bar de la pyramide se trouve Betty. Buvez deux verres d'Ale (toujours les plus chères) et elle vous donnera un indice pour l'énigme du sphinx.

ROUND 6 : contre l'armure bleue, une fois qu'elle est tuée, il faut aller à droite jouer de la flûte sur le grand rocher. Un château apparaît avec une porte. Dedans, une chèvre vous donne une étoile. Vous pouvez alors ressortir et affronter une nouvelle fois l'armure bleue qui, une fois tuée, vous donnera un gros cœur.

ROUND 6 : dans la pyramide, à l'endroit des petits serpents bleus, descendez en dessous pour faire apparaître un point d'interrogation. Toquez et vous trouverez un magasin d'armure. Continuez vers la droite et laissez-vous glisser dans le second trou. En bas, sautez le troisième trou. Un point d'interrogation apparaît. Toquez pour entrer dans un magasin de bottes.

ROUND 6 : à la première sortie, il y a trois pierres qui s'enfoncent lorsque l'on marche dessus. Quand vous les avez traversées, arrêtez-vous et attendez que remonte la dernière des pierres et sautez dessus pour atteindre la pierre du haut. Lorsque vous y êtes, appuyez vers le haut et vous trouverez un magasin.

ROUND 7 : visitez toutes les portes. Lorsque vous monterez dans les nuages vous arriverez à un petit village. Un peu plus loin, il y a une échelle. Grâce à la flûte, vous pourrez aller dans un château où se trouve le star charm.

ROUND 8 : allez tout droit mais ne prenez pas la sortie du bas. Plus loin, vous arriverez à un village où toutes les portes sont brûlées. Faites attention dans le village, il y a des portes cachées.

ROUND 9 : descendez dans la grotte. Vous apercevrez alors une plate-forme avec un fantôme. Sur la plate-forme, il y a une porte cachée.

ROUND 10 : il y a des portes cachées sur les plates-formes.

ROUND 11 : sautez dans la mer et allez immédiatement à gauche. Il y a un magasin, entrez-y puis ressortez. Entrez à nouveau pour voir Catfish, il vous donnera l'emblème.

DERNIER ROUND : avant le labyrinthe, il y a un magasin où l'on vend une cloche ou un rubis. La cloche sonne quand vous prenez une mauvaise direction et le rubis sert à tuer plus facilement le dragon.

DERNIER ROUND : pour sortir du labyrinthe faites : bas, bas, droite, gauche, bas, droite, bas, droite, haut, haut, haut, gauche, haut, gauche, bas, droite, bas, bas, droite, bas, bas, bas, gauche.

DERNIER ROUND : quand vous connaissez le labyrinthe du dernier niveau par cœur, au lieu d'acheter la cloche, achetez le rubis. Quand vous arriverez au dragon, le pouvoir du Ruby blessera

grièvement le dragon. Il ne vous restera plus qu'à utiliser votre magie pour le terminer.

x

Pour avoir la réponse du Sphinx à coup sûr, il faut aller au bar du désert de Mam et prendre le verre d'ale à 28 golds. Le barman donne alors une lettre pour Betty. Celle-ci se trouve dans le bar de la pyramide. Il faut alors prendre 2 verres d'ale pour avoir la réponse du Sphinx.

LES RÉPONSES DU SPHINX SONT :

Golf, Jogging, No Diner, Fantasy Zone.
Il faut avoir au moins deux cœurs de vie pour répondre à la question.

LES BOSS

ROUND 3 : il faut acheter les boules de feu dans le magasin de sorts.

x

DRAGON FINAL : il faut l'attaquer à la tête en évitant ses flammes, les fireballs et les thunderflashes particulièrement efficaces.



WONDER BOY III

Après la présentation, quand la femme envoie un cœur, on voit le stage. Appuyez alors sur le bouton 1 puis sur le 2 et ensuite sur les deux, très rapidement. Vous pourrez alors passer un stage.

x

Plus la peine de vous lever pour appuyer sur pause, il suffit d'appuyer sur le bouton D de la deuxième manette.

LES CODES

HOMME : WE5T ON0 0000 000 (les armes et 900 000 Golds)

HOMME-LION : Y2OV DD1 VYEJ HUR

HOMME-FAUCON : Y2OV DDS VYEP 9RN

HOMME-PIRANHA : KXGW PH4 FDRJ M5Z

HOMME-SOURIS : 5GWP W44 9DWK 2DU

HOMME-LÉZARD : 2CKF7HL8GOPH2L

x

Si vous voulez recommencer dès le début, faites votre code, transformez-vous en homme-lézard et allez à la gauche de la porte contre le mur. Appuyez vers le haut et vous vous retrouvez dans l'antre du premier dragon.

x

Quand vous commencez une nouvelle partie, pendant le cours du jeu, appuyez en même temps sur les 2 boutons de la deuxième manette : vous aurez l'épée, le bouclier et l'armure légendaire.

Si vous voulez acheter des boomerangs, des flèches, des boules de feu ou des tornades, allez à l'endroit où vous avez trouvé le premier cœur. Avant de ressortir par la porte du bas, sautez par dessus celle-ci et faites haut. Vous trouverez un magasin.

x

Avant de ressortir par les portes où il y a marqué Return, sélectionnez le sabre magique. En sortant par cette porte, vous serez invisible mais pas invincible.

Il faut savoir que lorsqu'on recommence une partie après avoir composé un code, tous les coffres d'argent sont de nouveau pleins.

Allez à l'endroit où se trouve le magasin qui vend l'épée de Muramasa : c'est une salle avec quatre puits. Descendez dans le troisième puits et ouvrez la porte qui ramène au village : vous serez invisible (mais pas invincible).

x

En possédant quatre-vingt-dix-neuf stones, vous aurez accès à des portes secrètes donnant sur des monstres. À savoir :

MOMIE : au début du jeu, deuxième porte à gauche sous le carré à casser pour les transformations.

ZOMBIE : prendre la tour au premier étage sur la plate-forme avant le saut.

PIRATE : prendre la tour et à gauche de la première porte.

VAMPIRE : à la sortie de la tour, montez sur le deuxième bloc et sous la flèche.

x

Quand on peut casser les pavés, allez au sphinx et plongez. Il y a huit coffres archi-pleins et une porte à chaque coffre.

x

Pour aller directement au dernier monstre, il suffit de prendre le code donnant 900 000 golds et de se placer sur les deux premiers carreaux de la première marche de l'escalier conduisant au désert. Ensuite, mettez la manette vers le haut.

x

Lorsque vous entrez par la porte menant au dragon samouraï, ne bougez plus. Vous serez alors téléporté à un endroit où se trouve une porte sur la gauche, entourée de carrés noirs et blancs. Ne bougez toujours pas et rentrez dans le mur comme s'il n'y en avait pas.

x

LABYRINTHE : quand vous êtes en Mouseman, montez tout en haut et placez-vous au dernier carreau. Sautez et vous atterrirez dans une salle où il y a un coffre rempli de bourses et de cœurs.

TOUR DU VILLAGE : faites pause, prenez l'épée Muramasa, l'armure d'Hadès et le bouclier Aqua (cela vous donnera des vies infinies). Allez vers la droite et mettez-vous sous la flèche rouge. Appuyez sur haut : vous voilà arrivé au dernier dragon.

TOUR DU VILLAGE : prenez la porte avec la serrure verte. Allez à gauche, touchez et entrez. Vous serez au monstre de la pyramide.

CHÂTEAU DU DRAGON MEKA : si vous êtes en homme-faucon, en ressortant, lorsque vous serez dans le puits, appuyez sur haut et vous entrerez alors dans un magasin où le bouclier légendaire est en vente.

CHÂTEAU DU DRAGON MEKA : suivez votre chemin comme si vous alliez tuer MEKA. À la place du Dragon, vous aurez trente-neuf sacs d'or et un gros cœur.

MONDE SOUS-MARIN : si vous êtes en homme-faucon, allez au puits d'accès au monde sous-marin. Allez à gauche du puits, tirez sur la pierre, prenez le point d'interrogation et vous atteindrez la chambre de transformation. Après cela, allez à gauche du puits près du mur et mettez la manette vers le haut. Vous arriverez directement au Sphinx.

PYRAMIDE : juste avant de tomber dans la pièce où se trouve la porte du dragon, évitez le tir de la tête de fer et sautez à l'endroit où elle se trouve. Foncez dans le mur et vous trouverez une salle du trésor.

VILLAGE : entrez dans la deuxième porte en bas à gauche. Allez tout à gauche, touchez et entrez. Vous serez au monstre du château chinois. Il y a un marchand de potion, au fond de la jungle en bas.

VILLAGE : à l'extrême gauche se trouve un labyrinthe à la Pacman. Grimpez dessus, allez au bout à gauche et sautez : voilà une autre salle.

WORLD CUP ITALIA 90

En mode un joueur en World Cup, quand vous voyez dans quel groupe vous êtes, vous pouvez changer de groupe en appuyant sur pause.

x

Pour marquer des buts à la pelle, quand votre joueur a le ballon ne tirez pas plein centre mais attendez de voir le but. Quand il apparaît mettez-vous sur le côté et tirez en biais. Vous marquerez à chaque fois.

WORLD GAMES

Pour rester sur le taureau, appuyez en bas à gauche et appuyez toujours sur les deux boutons.

WORLD SOCCER

Pour marquer à tous les coups, prenez le ballon quand l'ordinateur engage et shootez. Le ballon arrivera à quelques centimètres du gardien. Ensuite, prenez le ballon, mettez-vous à un centimètre du but et tirez.

Dès que vous voyez les buts adverses, descendez le viseur jusqu'au-dessus du poteau inférieur. Reculez jusqu'à ce que vous ne voyiez plus les buts et tirez puissamment.



Y'S

Si vous chercher l'épée de Creria, ne la cherchez plus car c'est la « silver sword ».

x

Pour aller au deuxième niveau, sortez de la ville puis dirigez-vous vers le lac jusqu'à un endroit où la rive tourne comme pour former un angle droit. À cet endroit, allez dans l'eau. Vous trouverez le gold pedestal que vous irez revendre à un marchand de la ville. Ensuite, achetez-lui le saphir ring que vous allez aussitôt revendre dans une taverne où vous allez rencontrer un borgne. Allez dans l'armurerie pour avoir votre armement. Dirigez-vous chez Seer Sara, la diseuse de bonne aventure, elle vous remettra un cristal. Peu après sortez de sa maison et vous entendrez la musique spéciale qui vous avertit que vous avez monté de niveau.



LES BOSS



DARK DELT : il faut d'abord revêtir toute l'armure d'argent et le toucher seulement lorsqu'il est sur les bords du damier. De cette façon, vous ferez apparaître moins de trous.

112



ZAXXON 3D

Pour enlever l'effet 3D, appuyez sur pause à l'image de présentation.



ZILLION

Quand vous commencez une partie, retournez au vaisseau : vous serez alors en possession d'une carte.

x

Pour avoir l'Opa-Opa qui est enfermé entre deux murs dans la pièce où se trouve le premier fusil, il faut se placer sur la plate-forme de droite, se baisser et tirer dans le mur plusieurs fois.

x

Il existe un moyen d'être invincible. Quand vous êtes superposé à un ennemi, entrez dans l'ordinateur et tapez le code « suicide ». JJ et ses compagnons seront alors immortels. Le problème est qu'il est impossible, après, de faire pause sauf en retapant le code « suicide » et là vous perdez une vie.

x

Quand vous avez entré le code de destruction de la base et quand vous voyez la bête, mettez-vous à gauche et ne tirez que quand il ouvre la gueule.



113

MODE CONTINUE

À l'apparition du game over appuyez en haut et sur le bouton 2. Vous aurez trois vies de plus. Vous pouvez répéter l'opération trois fois.

x

Vous pouvez vous transformer en robot en vous procurant la lettre A. Appuyez ensuite sur haut et sur le bouton 1.



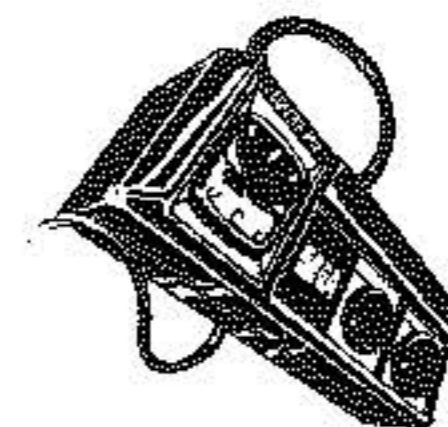
ABT Mathieu, ADAM Marie, ADAMOFF Youri, ADENOT Christophe, AKLOUL Noël, ALBENQUE Alexandre, ALBERT Frédéric, ALBRECHT Vincent, ALGARA Sébastien, ALLIER Christophe, ALVA Jimmy, ANDRADE Patrick, ANDRE Guillaume, AUBERVILLE Nicolas, AUSSERT Damien, AUTIER Andy, AUXENT Hervé, AUY Guillaume, AYDIN Dinc, BABIT Stephanie, BAHREINI Ahmad, BAILLON Sylvia, BANQ Patrice, BARTHELEMY David, BASTIEN Stéphane, BATAILLE Samuel, BAUDOT Vivien, BAUDOUR Alexis, BAVU Stéphane, BEAU Christophe, BEAUCHESNE Guillaume, BEAUCOURT David, BEAUGENDRE Kevin, BEDU Sébastien, BEGHIN Brice, BEIGNEUX Christophe, BELANGER Justine, BELANGER Willy, BELANGER Xavier, BELIVIER Nicolas, BELLANGER David, BENDIES Cyril, BENDJOUDI Jonathan, BENHAMOU Jérémy, BENJAMIN François, BENNEGAZI Julien, BERGER Henri, BERGER Marilyn, BERGER Yvan, BERTHIOL Florian, BERTRAND Xavier, BESSIERE Christophe, BETHOUX Lionel, BETTO Rodolphe, BIANCHI Julien, BIDAUX Thierry, BIGOT Jérôme, BIRY Loïc, BIVY Jean-François, BLANCHARD Anthony, BLANCHON Bruno, BLOND Damien, BONNEFEMME Christophe, BONNET Nicolas, BOQUET Laurence, BORIS Jeanne, BOST Philippe, BOUDET Sylvain, BOUILLE Franck, BOURDONCLE Cédric, BOUREE Renaud, BOURLIER Matthieu, BOURLON Fabrice, BOUSSIN Alexandre, BOUVERESSE Anthony, BOYER Stéphane, BOYER Yoann, BRACKE Frédéric, BRANCHET Jérôme, BRANQUART Michel, BRIGAUDOIT Guillaume, BROSSARD Olivier, BROSSET Thomas, BRUDER Benjamin, BRUGGER Benjamin, BRUNARD Aurélien, BRUNETON Jean-Philippe, BULOT Eric, BUNEL Karine, BUONICONTI Samuel, BURE Sébastien, BUZZACARO Didier, CACHULO Carine, CAILLET Rudy, CALZA Jonathan, CAMPION Nicolas, CAPRON Nadège, CAQUINEAU Christine, CARLOTTI

Jean-François, CARNAC Nicolas, CARNOT Frédérique, CARON Stéphane, CASTANIE Simon-Pierre, CATTIAUX Daniel, CATTIEUX Charles, CAYRE Nicolas, CERBET Nicolas, CHABRET John, CHAILLOUX Franck, CHALLET Sébastien, CHALOPIN Christian, CHAPELIER Anaud, CHAPERT Cédric, MEUZIÈRES Charles, CHARRETIER Nicolas, CHAUVET Eric, CHAVENTRE Marck, CHEA Gok, CHEMIN Grégory, CHOUTOCK Laurent, CHU Michel, CIRCIANI Jérémy, CLAUDEL Denis, CLENNON Christophe, CLERMONT Romain, CLUSEAU Stéphane, COHEN Rudy, COLLERVILLE Nicolas, COLLIN Grégory, COLOGNAC Xavier, COMBANIÈRE Gisèle, COMBES Sébastien, COMBET Olivier, CONOR Stéphane, COPIN Jérôme, CORCHIA Cyril, CORLOSQUET Pascal, COST Ludovic, COSTA Mick, COUESNON Jean-Marie, COUSIN Laurent, CROISIS Christophe, CROUZEL Frédéric, CUIROT Fabien, D'YLOOP Laurent, DANIEL Jérémy, DAVID Sébastien, DE BLASI Alexandre, DEFRANOUX Christophe, DE DONCKER Olivier, DELBEY Hugues, DEPERROIS Florent, DERVANT Jean-Luc, DE LAMBERTERIE Hugues, DELERACQUE Thomas, DEMOTTE Arnaud, DENIS Vincent, DESCHAMPS Christophe, DEVIC Sébastien, DIKI Julien, DOCO Mathieu, DORESSAMY Jimmy, DOS SANTOS Louis, DOUHAIZENET Sylvain, DOVEIL Olivier, DOYHAMBEHERE Fabien, DOYHAMBEHERE Marie, DROBOT Maxime, DUBUIS Christophe, DUCHER Stéphane, DUCOULOMBIER Renaud, DUCROS Clément, DUCROS Marie, DUCROS Sophie, DUFFAY Bertrand, DUFORT Nicolas, DUNIAUD Christophe, DUONG Gérard, DUPIN Emmanuel, DUVAL Laurent, DUVERGER Karine, DUWEZ Yann, ERMME LIN Jérôme, FACCI Bruno, FAIVE Grégory, FALGON Sébastien, FASSIAUX Ange, FAVIE Jean-Emmanuel, FAYE Frédéric, FEDERBE Antoine, FERÉY-SCHVALBERG Adrien, FEROUGI Alain, FERRACCI-RENONCET François, FERRANDIS Bertrand, FERRER Arnaud, FERRER Laurent, FERRY Christian, FIGEAC Christophe, FIGLIA Fabien, FINDEL Linda, FIQUET Guillaume, FITTE-DUVAL Eric, FLEMONT Olivier, FLEURENTIN Youri, FOMI Benjamin, FORGIARINI Serge, FRÈRE Antoine, FRESNEAU François, FREUND Raphaël, FREY Gabriel, FUZAT Aurore, GAGET Philippe, GALLAND Cédric, GANTZER Alexandre, GARABEDIAN Robert, GARAUD Alexandre, GARCIA François, GARCIA Frédéric, GARICK Emmanuelle, GARNIER Olivier, GARNIER Samuel, GATINAUT Fabrice, GAUDIANO Thomas, GAYOT Stanislas, GELOS Pierre, GEORGES Christophe,

GERARD Laurent, GETE Guillaume, GETTE Corinne, GHADIMY Mehdi, GHENJI Adel, GIRARD Boris, GIRARD Yoann, GIUGE Sébastien, GLATIN Sylvain, GODEMET Boris, GOGUELAT Anthony, GOHAN Eric, GONNEAU David, GONZALEZ Marc, GORGD Geoffroy, GOUARD Isabelle, GOUESNARD Nicolas, GOURCUFF Charles, GOURDON Anne-Lise, GOUVIER Jean-Luc, GOYDADIN John, GRANGENOIS Serge, GRARDEL Nicolas, GRASSO Ludovic, GRATES Serge, GREPIN Guillaume, GREThER Frédéric, GRETTI Olivier, GROSSEMY Nicolas, GUEGAN Vincent, GUERIN Vincent, GUICHARD Laurent, GUILLART Henri, GUILLOUX Lauriane, GUITER Cédric, GUYON Cyril, HAZLA Christophe, HECQ Nicolas, HEINRICH Cedric, HELLE Aurélien, HERMIN Xavier, HEROLE Cédric, HESPEL Luc, HORVAIS Thomas, HOSLI Louis, HOUDELIN Nicolas, HOULLIER Thierry, HOURIEZ Christophe, HUET Olivier, HUET Sébastien, HUGONOD Sébastien, HUREZ Sébastien, Hurriec Jérôme, JAME Tony, JANIK Boris, JEAN David, POCCARD-CHAPUIS Jean-Michel, JEGOUC Grégory, JEROME Antoine, JOLY Philippe, JOUAN Cyril, JUERY Xavier, JURASZ Antoni, KHUN Chenda, KING Hai-Ou, KLINOWSKI Kevin, KLOCK Frédéric, KOUAME Kaunan, LACOGNE Bob, LACROIX Nicolas, LAMARCHE Benoît, LAMARCHE Estelle, LAMBERT Damien, LAMIRAULT Benoît, LAMIRAULT Christophe, LAMOUR Claude, LANDO Pascal, LANDSBERG Thomas, LAROUANNE Tristan, LATRE Laurent, LATZER Mathieu, LAVOIX Pierre, LECHEMINANT Bernard, LECLAIRE Arnaud, LE BIHAN Arnaud, LE BRETON Thierry, LEBLANC Nicolas, LEBLOND Fleur, LEBOCEY Christophe, LEBORGNE Sébastien, LEFEVRE Nicolas, LEFORT Frédéric, LEMAIRE Cédric, LE FRIANT Thibaut, LEFRANCOIS Karl, LENORMAND Gaël, LE GAL Aurélien, LE GENNEC Christophe, LE LIVEC Yannick, LE MERCIER Romuald, LE NAOUR Patrick, LENOTRE Xavier, LEREDDE Quentin, LESAGE Thierry, LESBATS Nicolas, LEYMARIE Gilles, LINDEN Christine, LOCATELLI Yann, LONGLADE Paul, LUCAS Jérôme, LUC Nicolas, LWIDERSKI Nicolas, LWIDERSKI Vincent, LY-WAI-YEUNG Laurent, LY-PAO Yang, MACHADO Damien, MACIAS Benjamin, MAILLARD Gwenaël, MANEYROL Jean-Baptiste, MANSTER Grégory, MARCHAL Olivier, MARCOS Laurent, MARGEZ Aurélien, MARQUES-MOREIRA Alberto, MARROT Sébastien, MARTIN Adrien, MARTIN Grégoire, MARTIN Isabelle, MARTINI Philippe, MARTINS Frédéric, MARUGAN Michaël, MATERAC Nicolas, MATHI Julien, MATHUREL

Romuald, MAURON Frédéric, MAUVIN Jean-Luc, MAZIERES Franck, MENARD Damien, MENGES Alexandre, MESSIER Léonard, MEUGER Franck, MICHELOT Eric, MILKO Antoine, MILLET Laurent, MINOT Christophe, MIQUEL Jérôme, MIRANDA Mathias, MONFORT Julien, MONGE Fabien, MONTEJO Mathieu, MONTFERRAT Alexandre, MONTREL Xavier, MOREAU Martine, MOREAU Sébastien, MOREAU Wilfried, MOREL Nicolas, MORELLI Nicolas, MORIN Yann, MORLET Jean-Luc, MOULARD Gabriel, MOULIN Yannick, MOULLA Hérin, MOUSSEAU Olivier, MOUSSIEAU Didier, MPOY Hélène, MUGUELS Nicolas, MULLER Ange, MULLER Cédric, MURA Yann, MUSTO Michel, MYDLAK Raphaël, NARBOT Eric, NICOLAS Jérôme, NIESS Adrien, NONNET Philippe, NOUIRA Sofian, ORLANDINI Nicolas, OUILLON Pascal, OULBANI Frédéric, PAILLE Mathieu, PAPIN Frédéric, PARDO Pascal, PARMAN Olivier, PAULUZZI Anthony, PAVAGEAU Yann, PECAUD Fabrice, PEGOUD Nicolas, PELISSIER Laurence, PEREZ Pablo, PERRIN Frédéric, PETIT-JEAN Eric, PETIT Jonathan, PEZZAGNA Sébastien, PFEIFFER Martin, PHILIPPINE Jérôme, PIANI François, PIANTINO Christophe, PICHOL Damien, PIGNOL Sébastien, PIRON David, PLANCHENAULT Vincent, PLATEAU Guillaume, POCHET Tony, POISSON Franck, POMMIER Nicolas, PONCE Grégory, PONTANELLA Marco, PORCHET Julien, PORTIE Michel, PRENEL Frédéric, PRENVEILLE Nicolas, PREST Cédric, PROSPER François, PROVENCE Charles-Antoine, PRUNOST Laurent, QUEINNEC Vincent, QUESNEL Arnaud, QUINZIN Cyril, RABOAN Benjamin, RAFENOMANJATO Nicola, RAFFRAY Yann, RAGNATELA Matthieu, RAMBAUD Raphaël, RANER Christophe, RAPICAULT Arnaud, RASSE Emmanuel, REGNAULT Frédéric, REIS Helder, RENE François, RENUART Christophe, RIBEIRO Mickaël, RICHER David, RITO Alexandre, ROBIN Sébastien, ROCHAT Romain, ROCHER Guillaume, RODES Christophe, RODRIGUEZ Eloy, RODRIGUEZ Michaël, ROLLAND Catherine, ROQUES David, ROTIVAL Vincent, ROUET François, ROUSSEAU Johann, ROUSSERARY Guillaume, ROUX Cyrill, RUF Vincent, RUISEUX Sébastien, SAGRIMONTE Guillaume, SAILLARD Julien, SAILLY Valérie, SALVADOR Romain, SALVIO Roberto, SANGIORGIO Frédéric, SARAILLON Aurélien, SCHAEFFER Cédric, SCHAEFFER Pascal, SCHMITT Valérie, SCHWEITZER Antoine, SEBASTIEN David, SEGARD Franck, SEGARRA Marie, SELIMOVIC Oliver, SELVA

Julien, SEMOLINI Cédric, SEVE Paul-Henri, SILVA Cédric, SIVAGNI Benjamin, SOARES Mario, SOBIAK Olivier, SOTHER Thierry, SOYER Romain, SPAGNOLO Fabien, STEINHAUER Yannick, STEINMETZ Yannick, STOLTZ Guillaume, SUSSEL Erick, SUSSEL Frédéric, SUSSEL Nathalie, SZUCS Grégory, TANG Philippe, TARTI G François, TASQUE Patrick, TERREN Aurélien, TESSIER Nathalie, THAREAU Vincent, THELLYERE Emily, THEVENOT Aurélien, THIRIET Nicolas, TIAN David, TINCÉ Laurent, TOIRAUX Alexandre, TOLA Julien, TOMASZEWSKI Julien, TORZ Sébastien, TOSI Romain, TOULOUSE Sébastien, TREMEAUX Jean-Marc, TUAUX Gilles, TURNER James, VALOIS Stéphane, VAN DRIESSCHE Michaël, VAN PROET Raphaël, VAUDOIS Ludovic, VENIANT Jérôme, VENUAT Brice, VERGOZ Cédric, VERHAEGHE Fabian, VERON Charles-Edouard, VERRIERE Damien, VIGUIE Gregory, VILLARD Véronique, VIRGONA Arnaud, VITALI Steve, VITTE Thomas, VIZADE Pierrick, WAELES Antoine, WIOUT Jean-Christophe, WOLLEÉ Michaël, WORONIAN Nicolas, YEVRIERE Benoît, ZAMECNİK Franky, ZERBINI Julien, ZIEGELMEYER Jean-François, BABY JOE, Charly, DR RAGE., Gaëtan, HOMERE II, HUGGY LES BONS TUYAUX ET SON POTE, MARIO Jr, MEGADARK, MOI B LE FOU, RAMBO 19, RATAGAZ, SEGATARIGRAFXGEAR, SEGA MOVER, TAILS the Fox, The MEGADRIVER.



*Achevé d'imprimé en mai 1993
sur les presses de l'Imprimerie Hérissé
à Évreux (Eure).*

*Conception graphique et réalisation :
Bilboquet / Antolinos
Cagnes-sur-Mer (Alpes-Maritimes).*



Média Système Édition
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne cedex.
Tél. : (1) 41 10 20 30.

Dépôt légal : mai 1993.
Imprimé en France

TOUS LES TRUCS ET LES MEILLEURES
ASTUCES SUR MASTER SYSTEM ONT
ÉTÉ RÉUNIS DANS CE PLAYER ONE
POCKET POUR VOUS AIDER À FINIR
VOS JEUX PRÉFÉRÉS.

VÉRITABLE GUIDE DE SURVIE DES
PASSIONNÉS DE JEUX VIDÉO, CE LIVRE
REGROUPE DES MILLIERS D'AIDES QUI
VOUS PERMETTRONT DE PROGRESSER
PLUS RAPIDEMENT.

SIMPLE À UTILISER ET FACILE À
COMPRENDRE, CE PLAYER ONE POCKET
EST INDISPENSABLE AUX VRAIS
AMATEURS DE LA MASTER SYSTEM.

MASTER SYSTEM™

MASTER SYSTEM EST UNE MARQUE DEPOSEE SEGA.

ISBN : 2-910104-00-1



9 782910 104009





MUSIC



CRAZY