

**STREET
RACER**

rapide,
de punch, c'est le
course et de baston
STREET RACER™ !



... LE PERMIS A A POINGS !



© 1994 Nintendo Entertainment System™, The Nintendo product seals and other marks are trademarks of Nintendo. © 1994 VIVID IMAGE © 1994 UBI SOFT.

SOMMAIRE

ASTUCES MANIA NUMERO 6 • NOVEMBRE 1994

LES PLANS COMPLETS

DUNE MEGA CD	124
LE LIVRE DE LA JUNGLE MEGADRIVE	28
MEGAMAN III GAME BOY	98
MEGAMAN X SUPER NINTENDO	6
MICRO MACHINES GAME GEAR, MASTER SYSTEM	110
MORTAL KOMBAT II MEGADRIVE, SUPER NINTENDO	66
STUNT CAR FX SUPER NINTENDO	18
SUPER STREET FIGHTER II MEGADRIVE, SUPER NINTENDO	56
URBAN STRIKE MEGADRIVE	40
VIRTUA RACING MEGADRIVE	52
TRUCS, ASTUCES, CHEATS MODE CODES ACTION REPLAY	76
SUPER NINTENDO 94 MEGADRIVE	95
GAME BOY 96 GAME GEAR	97
ANCIENS NUMÉROS	97
SONDAGE DES LECTEURS	130



EDITO

Déjouer les plans diaboliques des Arkonnen dans Dune pour Mega CD, partir à la conquête du Livre de la Jungle, découvrir toutes les techniques de la F1 avec Virtua Racing ou bien encore apprendre tous les coups spéciaux de Mortal Kombat II... La solution est entre vos mains !

Afin de connaître à 100 % tous vos jeux favoris, voici la sixième édition du seul magazine 100 % astuces. Astuces Mania 6, c'est parti !

**NE RATEZ PAS LE PROCHAIN
NUMÉRO D'ASTUCES MANIA**

EN VENTE LE 21 DECEMBRE 1994
Chez tous les marchands de journaux

ASTUCES MANIA est un
hors-série de JOYPAD.
JOYPAD est édité par la société
HACHETTE-DISNEY-PRESSE,
SNC au capital de 100 000 francs.
Locataire gérant :
RCS NANTERRE B391341526.
Siège social :
10, rue Thierry Le Luron,
92592 Levallois-Perret Cedex.
Tél. : (1) 41 34 85 00.

Gerants :

Christian Leveueur
& Pierre Sissmann.

Associés :

HACHETTE-FILIPACCHI-PRESSE &
THE WALT DISNEY COMPANY.

Directeur de la Publication :
Pierre Sissmann

Directeur de la Rédaction :
Marc Andersen

Publicité :

Isabelle Weill

Ventes :

ÉDIVENTE - N° vert : 05 38 40 10

Photogravure : PPO -

Neuilly-Plaisance - SLJ

Imprimé par :

Brodard Graphique

Distribution : Transport Presse

Création de la couverture :

Alain Langlois

Maquette :

D. Desseigne • M. Desangles •

M. Guérineau • D. Dias • Linos

Astuces :

Alain Milly

Secrétariat de rédaction :

C. Perrone, D. Dias, F. Gabert

MEGAMAN X

©1993 CAPCOM

LICENSED FROM CAPCOM TO NIN-
TENDO CO., LTD.

STUNT RACE FX

©1994 NINTENDO OF AMERICA INC.

LE LIVRE DE LA JUNGLE

THE JUNGLE BOOK™ ©DISNEY

(P)VIRGIN INTERACTIVE

ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.

ALL RIGHTS RESERVED

URBAN STRIKE

©1994 ELECTRONIC ARTS.

VIRTUA RACING

©1994 SEGA ENTERPRISES, LTD.

MORTAL KOMBAT II

©1993 LICENSED FROM MIDWAY®

MANUFACTURING COMPANY. ALL

RIGHTS RESERVED

SUPER STREET FIGHTER II

©1991. ©1993. ©1994 CAPCOM

LICENSED TO SEGA

ENTERPRISES, LTD.

MEGAMAN III

©1992 CAPCOM.

©1994 NINTENDO CO., LTD.

MICRO MACHINES

©1993 THE CODEMASTERS

SOFTWARE COMPANY LTD.

DUNE

DUNE is a trademark of Dino De

Laurentis Co., All rights reserved.

©1993 VIRGIN INTERACTIVE

ENTERTAINMENT & CRYO INTERAC-

TIVE ENTERTAINMENT.

ALL RIGHTS RESERVED.

Commission paritaire : 73360.

Dépôt légal à parution. Tous les

jeux, illustrations et produits dési-

gnés dans ce magazine sont des

noms et produits déposés par les

compagnies respectives.

Ce numéro comporte un encart
d'abonnement à JOYPAD.

POWER RANGERS



POWER RANGERS LES FORCES DU MAL N'Y RESISTERONT PAS!

ENFIN SUR GAME BOY ET SUPER NINTENDO



Lorsque les forces du mal se déchaînent, faites appel aux Power Rangers et prenez les commandes de Mégazord, l'invincible machine de guerre. La destruction sera totale!

MEGA

VOICI UN JEU QUI VA VOUS DONNER DU FIL À RETORDRE À N'EN POINT DOUTER. TOUT D'ABORD, VOUS POUVEZ COMMENCER PAR N'IMPORTE LEQUEL DES HUIT NIVEAUX QUI VOUS SONT PROPOSÉS AU DÉPART, CE QUI POURRAIT PARAÎTRE SYMPATHIQUE DANS UN PREMIER TEMPS. MAIS, MALHEUREUSEMENT, CELA DEVIENT TRES VITE UN VÉRITABLE CASSE-TÊTE LORSQUE L'ON SE RETROUVE DEVANT CERTAINS BOSS AVEC SEULEMENT L'ARME DE BASE. NOUS ALLONS DONC VOUS DONNER UN PETIT COUP DE POUCE EN VOUS INDIQUANT TOUS LES EMBLEMES DES ITEMS INDISPENSABLES ET LA MANIÈRE LA PLUS EFFICACE DE PROGRESSER DANS LES DIFFÉRENTS NIVEAUX. QUANT AU BOSS DE FIN, SI VOUS AVEZ DÉJÀ RÉUSSI À L'APPROCHER, VOUS AVEZ DÛ VOUS RENDRE COMPTE QU'IL EST LOIN D'ÊTRE COMMODE ET QUE, POUR LE TERRASSER, VOUS DEVREZ AVOIR DES NERFS D'ACIER...

CODES DE NIVEAUX

VOICI L'ORDRE LE PLUS EFFICACE POUR PROGRESSER DANS LE JEU (MERCİ À FANX POUR SES BONS TUYAUX) MAIS, SI VOUS AIMEZ VOUS PRENDRE LA TÊTE, VOUS N'ÊTES PAS OBLIGÉ DE LE RESPECTER...

DÉBUT DU JEU :	1768 / 5858 / 3884
CHILL PINGUIN :	4764 / 8788 / 8716
STORM EAGLE :	5517 / 7377 / 6181
MAMOTH FLAME :	4447 / 5238 / 8271
SPARK MANDRILL :	4141 / 1767 / 1541
ARMORED ARMADILLO :	1437 / 5188 / 8176
LAUNCH OCTOPUS :	5147 / 2827 / 6226
BOOMER KUWANGER :	6676 / 2626 / 5278
STING CHAMELEON :	1553 / 3248 / 7544

VOICI UN CODE QUI VOUS AMÈNERA DIRECTEMENT À LA FORTERESSE DU DR SIGMA AVEC, POUR LE MÊME PRIX, LES QUATRE SUB-T ET VOTRE BARRE D'ÉNERGIE AU MAXIMUM : 8441 / 2136 / 4421

©1993 CAPCOM. LICENSED FROM CAPCOM TO NINTENDO CO., LTD.

MAN X

CODES ACTION REPLAY

Energie infinie : 7E0BCF10

Vie infinie : 7E1F8002

ENERGIE DES ARMES INFINIES

Homing-T : 7E1F88DC

C-Sting : 7E1F8ADC

R-Shield : 7E1F8CDC

Fire-W : 7E1F8EDC

Storm-T : 7E1F90DC

E-Spark : 7E1F92DC

B-Cutter : 7E1F94DC

S-ICE : 7E1F96DC

Désactivez l'Action Replay lorsque vous serez devant le premier boss de la forteresse du Dr Sigma, sinon le jeu ne pourra pas continuer. Vous pourrez alors réactiver l'Action Replay dès que vous commencerez votre combat avec le deuxième robot, soyez délicat avec l'interrupteur de la cartouche ou vous risquez de planter le jeu.

SUPER NINTENDO

LES PETITES ASTUCES QUI VONT BIEN

SI VOUS VOULEZ LANCER DES BOULES DE FEU COMME RYU, IL VOUS SUFFIT DE RETOURNER AU STAGE D'ARMORED AMADILLO APRES AVOIR BATTU LES HUIT PREMIERS BOSS, ET RÉCUPÉRER TOUS LES ITEMS ET LES CONTAINERS D'ÉNERGIE VOUS DEVREZ VOUS SERVIR DU DERNIER WAGONNET POUR ACCÉDER À LA PLATE-FORME QUI SE TROUVE JUSTE AU-DESSUS DE LA PORTE D'ENTRÉE DU BOSS, VOUS EMPARER DE L'ITEM D'ÉNERGIE ET VOUS LAISSER TOMBER DANS LE GOUFFRE. RENOUVELEZ L'OPÉRATION QUATRE FOIS POUR VOIR APPARAÎTRE LA CAPSULE DU VIEUX PROFESSEUR ET, POUR LANCER UNE BOULE DE FEU, FAITES : BAS, BAS, AVANT, AVANT ET Y.

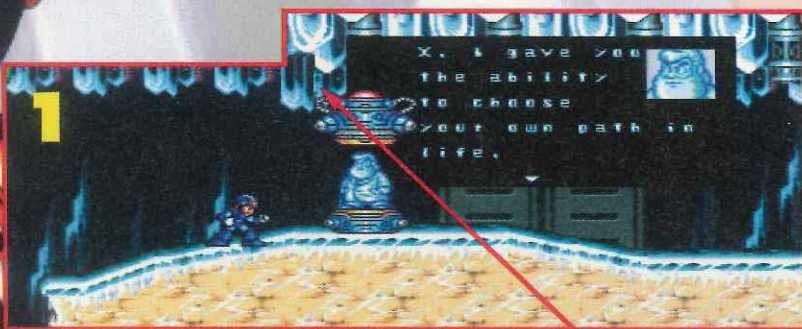
TOUJOURS DANS LE MEME STAGE, VOUS POURREZ METTRE VOTRE COMPTEUR DE VIE AU MAXIMUM EN DÉGOMMANT UNE GROSSE CHAUVÉ-SOURIS QUI SE TROUVE AU DÉBUT DU NIVEAU.

AVANT D'AFFRONTÉ LE BIG BOSS EN PERSONNE, FAITES EN SORTE D'AVOIR TOUS VOS SUB-T REMPLIS À RAS BORD ET VOS ARMES CHARGÉES AU MAXIMUM, SINON VOUS NE FEREZ PAS LONG FEU.

chill pinguin stage

2

IL EST PRÉFÉRABLE DE COMMENCER PAR CE NIVEAU CAR VOUS POURREZ RÉCUPÉRER UNE PAIRE DE BOTTES QUI VOUS PERMETTRA DE PLACER DES ACCÉLÉRATIONS QUI VOUS SERONT INDISPENSABLES POUR COMBATTRE CERTAINS BOSS OU EFFECTUER DES SAUTS QUI RELÈVENT DU SUICIDE.



1 Lorsque vous verrez cette capsule, ne cherchez pas à la détruire et écoutez plutôt ce que vous dit le vieux bonhomme car il va vous donner la première partie de votre équipement. Une bonne paire de bottes !!!

chill pinguin boss

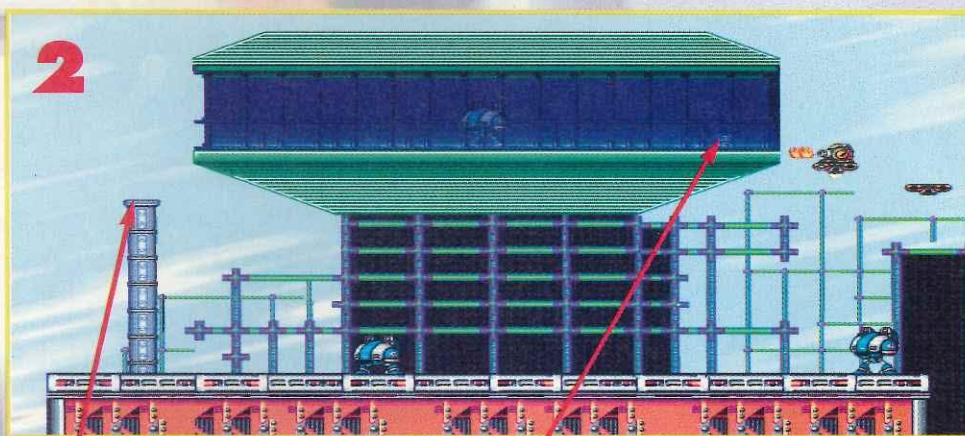


3 C'est certainement le boss le plus facile à dégommer avec l'arme de base. Tout d'abord, vous allez devoir esquiver ces attaques, ce qui ne sera pas d'une grande difficulté, profitez de ce laps de temps

pour charger votre arme puis attendez qu'il soit immobile pour lui envoyer une bonne décharge. Avec un peu de patience et un minimum d'adresse, vous devriez le terrasser en deux coups de cuiller à pot !!!



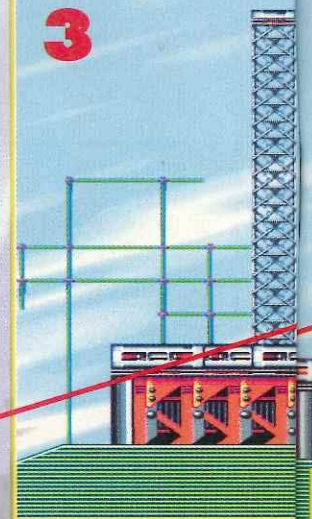
2



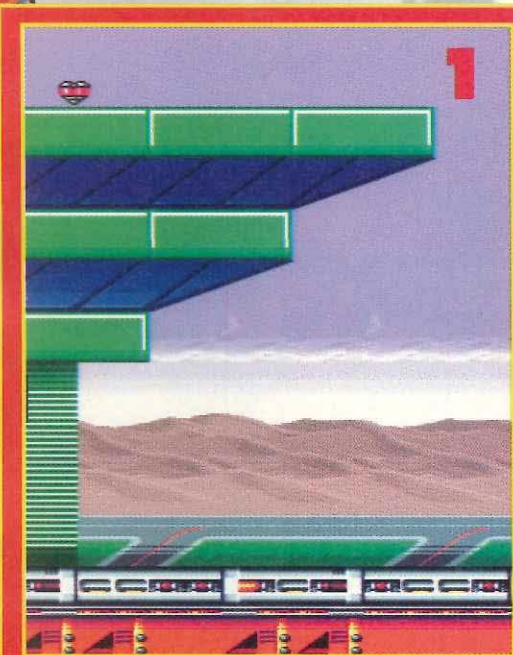
Dégommez la mitrailleuse puis montez sur la plate-forme pour vous hisser jusqu'à la tour de verre, puis tirez dans la glace pour vous libérer le passage.

Vous avez deux possibilités pour vous emparer du Sub-T, à vous de choisir.

3



Tirez dans ces fûts marqués d'une flamme pour vous libérer l'accès à la capsule qui vous donnera un nouveau casque qui vous rendra bien service par la suite.

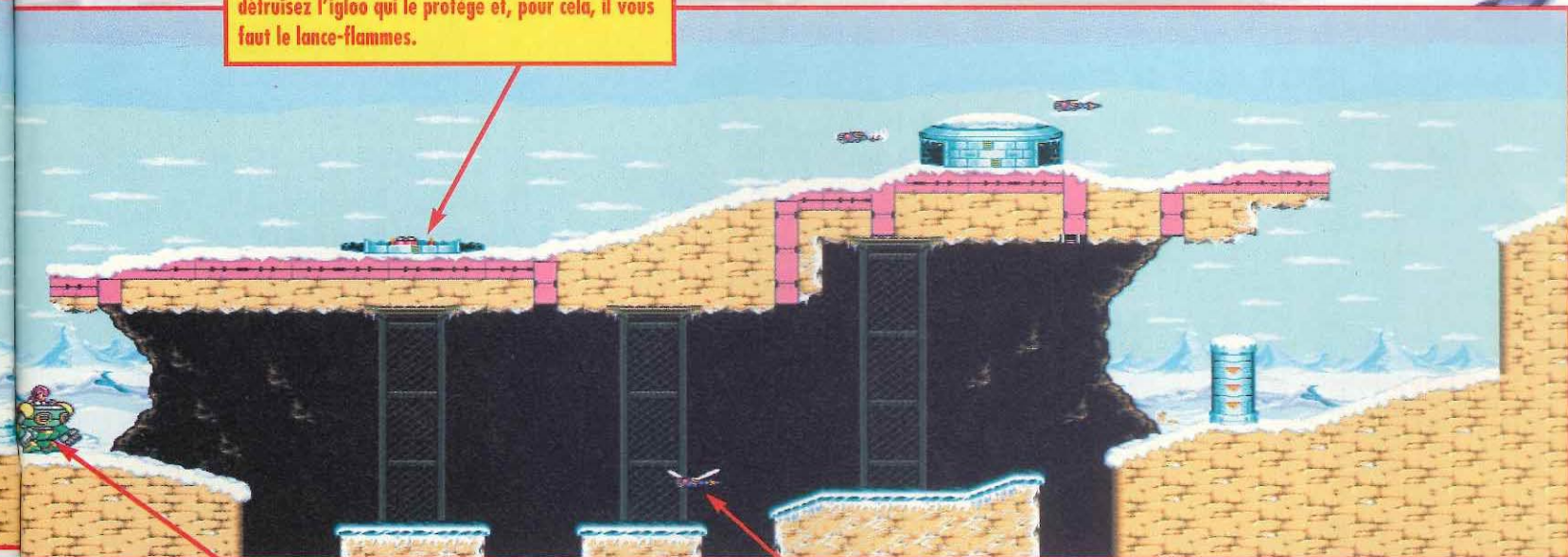


Ce cœur se trouve tout au début du stage au-dessus de vous, mais pour l'atteindre vous allez devoir effectuer le saut qui tue. Empruntez les premières plates-formes mobiles que vous allez rencontrer, puis lorsque vous attendrez le sommet, faites un super saut vers la gauche. Attention vous ne pouvez effectuer ce saut que si vous possédez la fameuse paire de bottes.



MEGA

Vous ne pourrez récupérer ce cœur que si vous détruisez l'igloo qui le protège et, pour cela, il vous faut le lance-flammes.

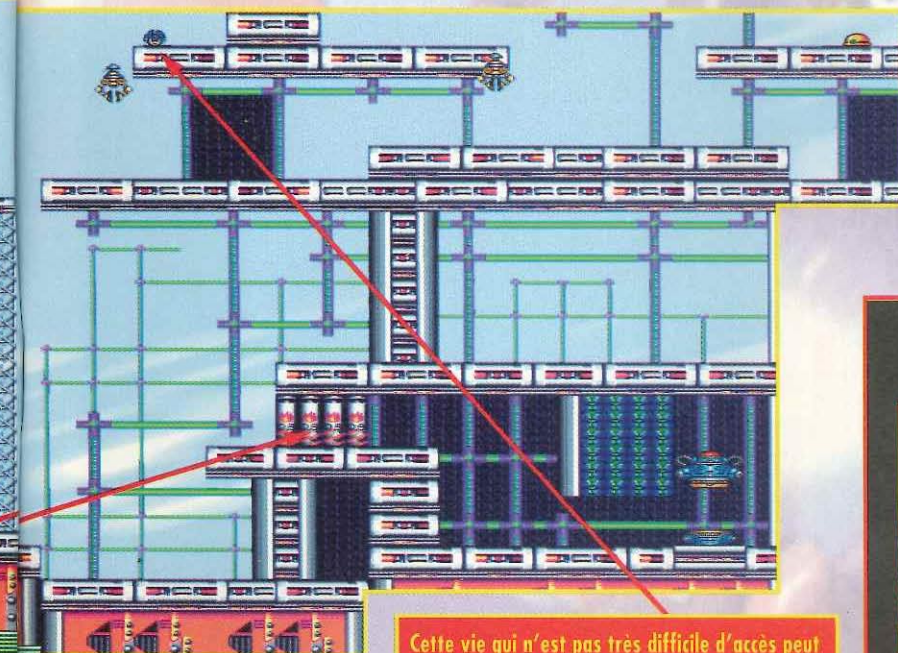


Une fois aux commandes de ce robot, vous êtes pratiquement invulnérable, mais méfiez-vous quand même de ne pas vous faire pousser dans le précipice car le gredin qui vous attend un peu plus loin ne pense qu'à ça.

Ces moustiques géants ne sont pas très dangereux, une bonne petite claque et vous en serez débarrassé sans problèmes.

storm eagle stage

CE NIVEAU EST PARTICULIÈREMENT INTÉRESSANT CAR VOUS ALLEZ RÉCUPÉRER DES ÉLÉMENTS QUI VONT VOUS ÊTRE UTILES DANS UN FUTUR PROCHE. TOUT D'ABORD, UN CŒUR QUI VA AUGMENTER VOTRE BARRE D'ÉNERGIE, UN DES QUATRE SUB-T QUI SONT CACHÉS DANS LE JEU ET ENFIN UN NOUVEAU CASQUE QUI VOUS PERMETTRA DE DÉFONCER CERTAINES CLOISONS RÉCALCITRANTES.



Cette vie qui n'est pas très difficile d'accès peut vous coûter cher si vous ne prenez pas garde aux ennemis qui la protègent.

storm eagle boss

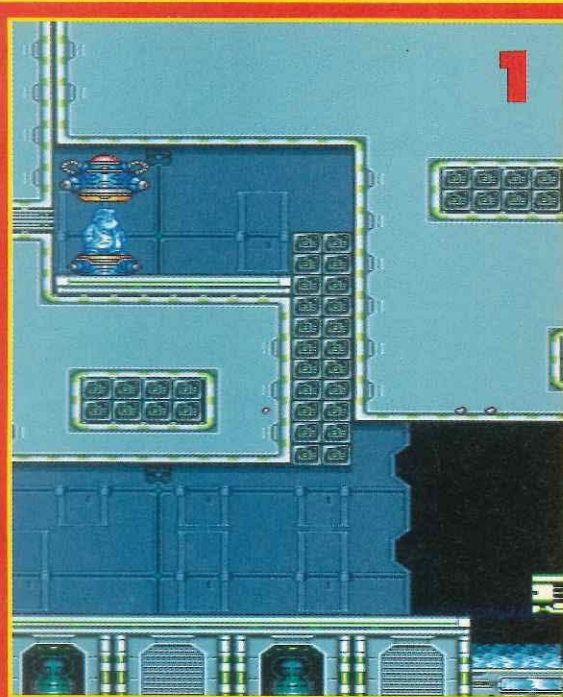


Attention, car ce boss n'est pas très sociable et il ne veut pas vous voir sur son perchoir. Il va tout d'abord vous envoyer une tornade pour vous éjecter, effectuez des glissades dans sa direction pour ne pas tomber dans le vide tout en lui tirant dessus, puis il va vous envoyer des œufs remplis d'aigles,

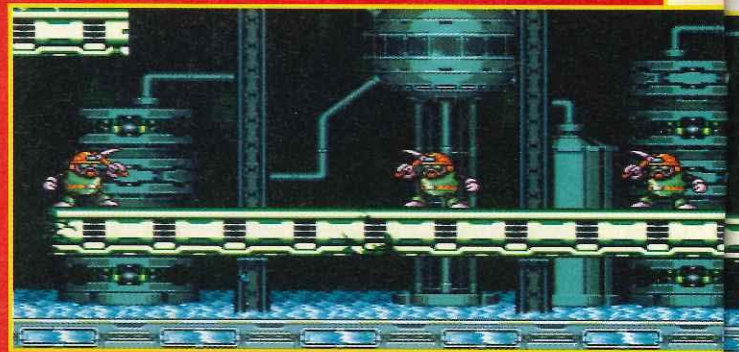
tirez sur ces derniers avant l'éclosion et pour finir, si vous êtes toujours en vie, il foncera sur vous sans retenue. Esquivez ces attaques tout en chargeant votre arme de base puis attendez le bon moment pour lui tirer dessus.

mammoth flam stage

CETTE FOIS-CI, VOUS ALLEZ RÉCOLTER UN POUVOIR SUPPLÉMENTAIRE QUI VA DONNER DU TONUS À TOUTES VOS ARMES. VOUS SEREZ HARCELÉ PAR DES OUVRIERS DE CHANTIER QUI VOUS JETTERONT DES PIOCHES À TOUR DE BRAS, MAIS MAINTENANT VOUS DISEZ D'UNE ARME REDOUTABLE QUI VOUS ÉVITERA BIEN DES TRACAS, LA TORNADO DE STORM EAGLE. CETTE ARME VOUS PERMETTRA DE TRAVERSER LES NIVEAUX PLUS FACILEMENT QU'AVEC L'ARME DE BASE.



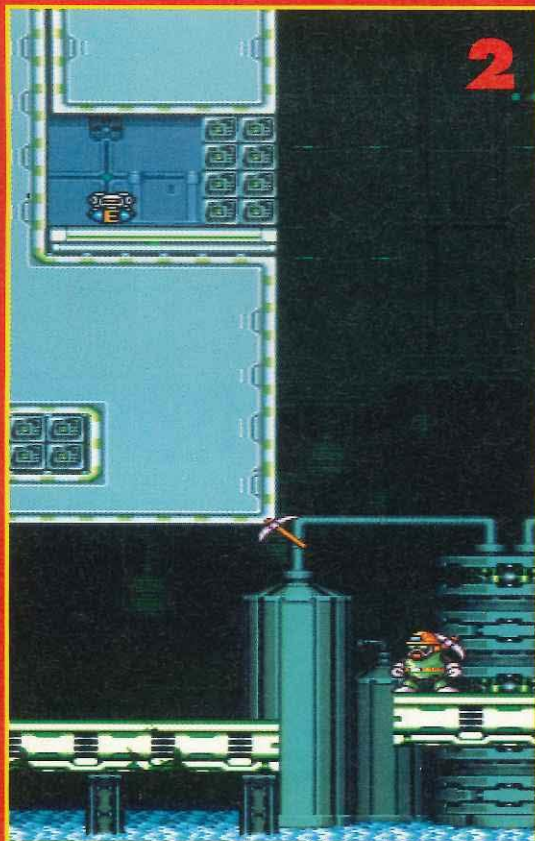
Pour accéder à cette pièce secrète, placez-vous au bord de la plate-forme de gauche, puis effectuez un super saut sur la gauche pour vous accrocher aux briques et les casser avec le casque que vous avez récupéré dans le stage précédent. Vous allez de nouveau rencontrer le vieux professeur qui vous réserve une bonne surprise. En effet, il va vous donner un pouvoir qui va rendre toutes vos armes plus puissantes, concentrez votre tir jusqu'à ce que la couleur du rayonnement devienne rose, puis lâchez tout et vous obtiendrez un résultat différent suivant l'arme employée.



Tout au bout des plates-formes, vous pourrez récupérer un cœur qui est jalousement gardé par des mineurs qui ne cherchent qu'à vous écharper avec leurs vieilles pioches rouillées. Un coup de tornade devrait vous en débarrasser en un clin d'œil.



Pour récupérer ce Sub-T vous devrez vous poster sur la plus haute plate-forme en éliminant tous les mineurs de fond, ce qui vous donnera l'occasion de récupérer une vie supplémentaire lorsque vous serez tout en haut. À la suite de quoi vous n'aurez plus qu'à faire un saut d'enfer vers la droite pour vous scotcher au mur comme une mouche sur un pot de miel et défoncer le mur de briques qui vous sépare du Sub-T.



mammoth flam boss

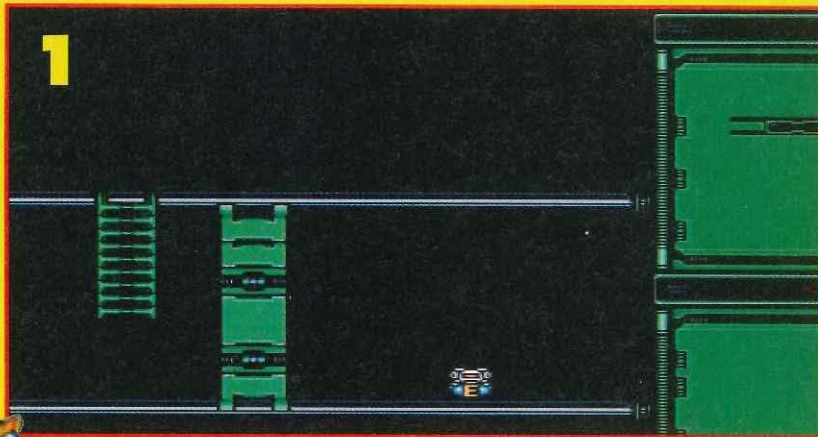
Ce mammoth des temps modernes peut vous paraître impressionnant, mais avec la tornade vous devriez vous en débarrasser à la vitesse de la lumière. Il va faire des bonds qui risquent de vous déstabiliser et de vous envoyer des flammes pour vous transformer en merguez-frites. Alors,



gardez bien vos distances et balancez-lui un maximum de tornades pour le réduire à néant.

spark mandrill stage

CE STAGE EST ASSEZ CURIEUX CAR VOUS SEREZ PLONGÉ DANS LE NOIR RELATIVEMENT SOUVENT ET VOUS DEVREZ VOUS COLTINER AVEC UNE ESPÈCE DE BOSS INTERMÉDIAIRE QUI VA VOUS BLOQUER ENTRE QUATRE MURS DANS LE SEUL BUT DE VOUS ÉCRASER. MAIS À PART ÇA, RIEN DE BIEN MÉCHANT, VOUS DEVRIEZ VOUS EN SORTIR SANS UNE ÉGRATIGNURE.



Ce Sub-T se trouve complètement à droite juste au début du niveau et si vous avez déjà découvert son emplacement, vous vous êtes certainement creusé la tête pour pouvoir le récupérer. Eh bien, il n'y a rien de plus simple, si vous possédez les boomerangs de Boomer Kuwanger, vous pourrez les lancer afin de récupérer le précieux objet. Vous pourrez procéder ainsi de la même manière pour d'autres objets qui vous paraissent inaccessibles.

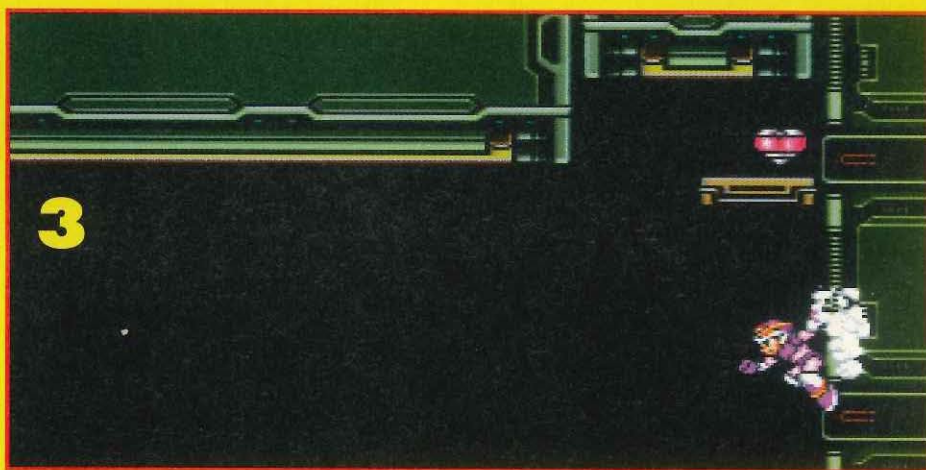
3



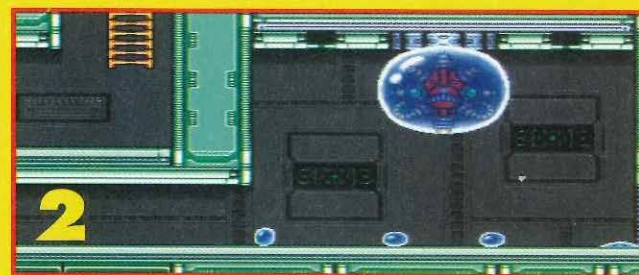
spark mandrill boss



Et vous voilà devant Spark Mandrill le Terrible. Ce gieux va tenter de vous griller avec son arme et de vous foncer dessus pour vous filer un mega pain. Pour le paralyser, vous allez utiliser la glace de Chill Penguin et vous allez le stopper net dans son élan. Répétez l'opération jusqu'à la disparition totale du macaque.



Ce cœur n'est pas très visible et il vous faudra effectuer un big saut sur la droite pour l'apercevoir. Une fois que vous serez scotché sur le mur, il ne vous sera pas très difficile de récupérer ce cœur sur cette petite plate-forme.



Cette machine infernale va tenter de vous écrabouiller sans aucune pitié et, pour vous en débarrasser, évitez de rester collé par les bulles d'eau qu'elle projette en utilisant la tornade.

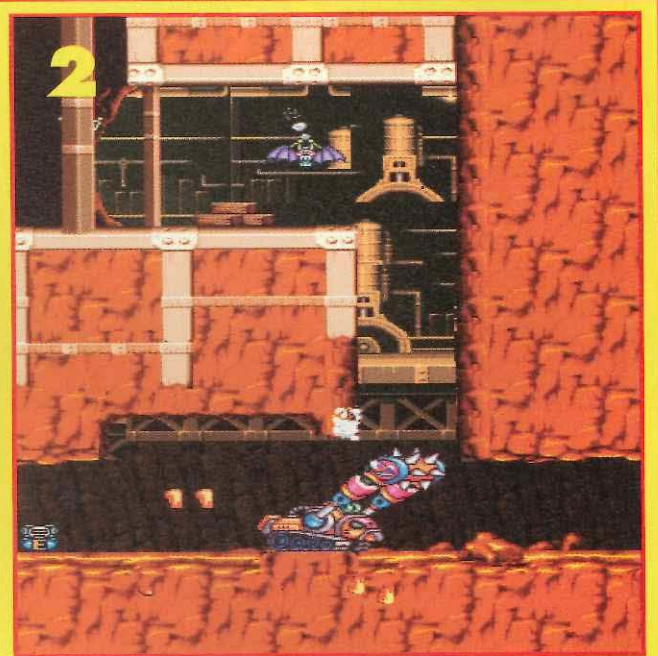
La tornade est pour moi la meilleur arme pour vous débarrasser du phénomène de foire, alors faites-lui sa fête.

armored armadillo stage

VOICI UN STAGE QUI NE MANQUE PAS D'INTÉRÊT CAR VOUS ALLEZ POUVOIR VOUS METTRE DANS LA PEAU DE RYU ET LANCER DES BOULES DE FEU MAIS, POUR ÇA, IL VOUS FAUDRA RÉCUPÉRER TOUT LES ITEMS DE VOTRE ÉQUIPEMENT, LES CŒURS, ET TOUS LES SUB-T AVANT DE PÉNÉTRER DANS LA FORTERESSE DE SIGMA. VOUS ALLEZ POUVOIR RÉCUPÉRER UN MAXIMUM DE VIE AU DÉBUT DE CE STAGE EN DÉGOMMANT UNE CHAUVÉ-SOURIS QUI EST PLUS GROSSE QUE LES AUTRES.

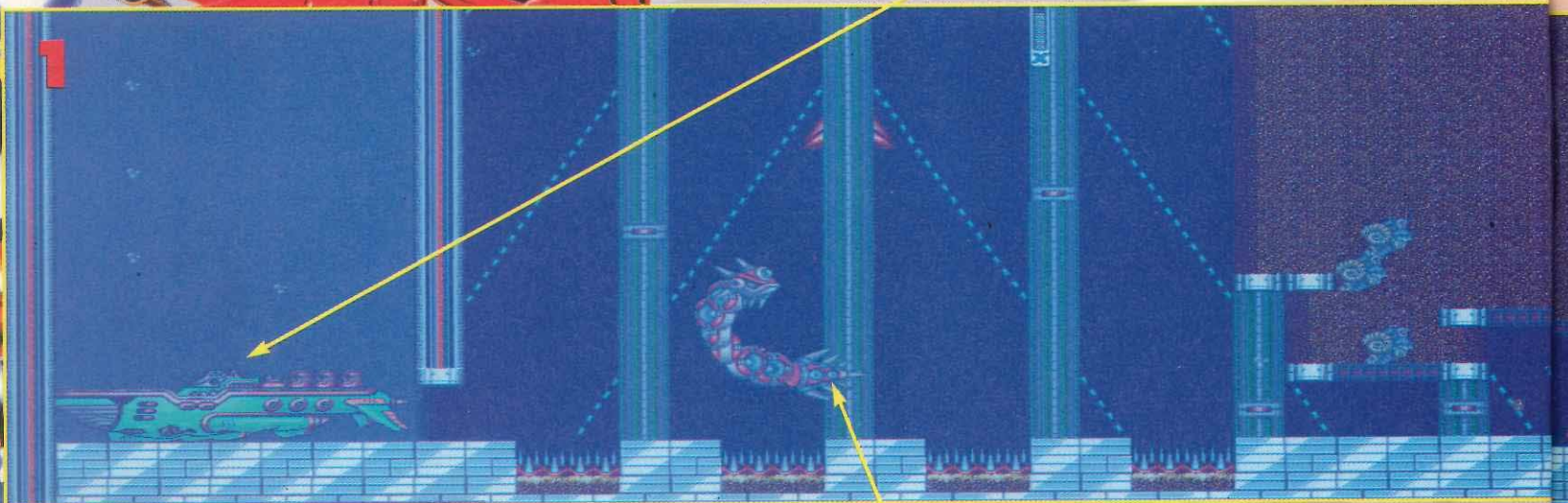


Au début du stage, juste après cette autre mécanique, vous verrez une chauve-souris différent des autres, tuez-la, puis faites-la réapparaître pour récolter un maximum de vie.



Pour récupérer ce Sub-T, vous allez devoir faire partir la machine sans vous faire aplâtrer en restant scotché au mur et le tour est joué.

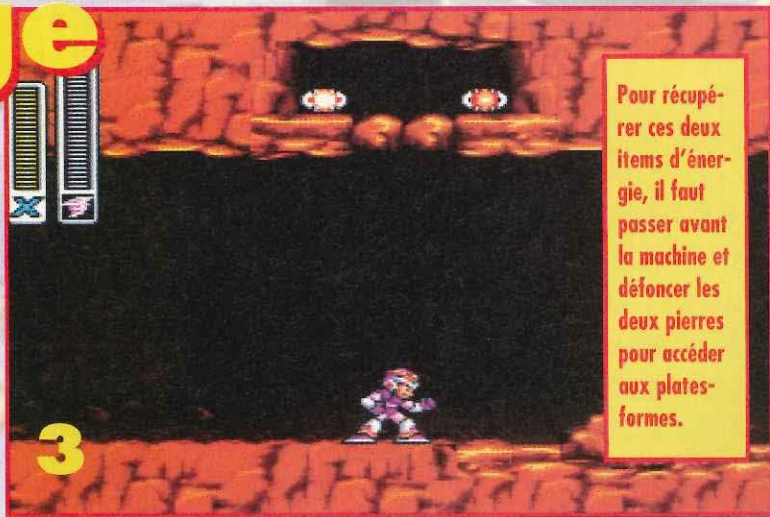
Lors de votre progression, vous allez rencontrer des tornades verticales, ne cherchez pas à les éviter mais utilisez-les plutôt pour remonter à la surface. L'une d'entre elles vous amènera sur un bateau qu'il faudra couler pour déboucher dans cette pièce secrète.



Ce dragon aquatique n'est pas si terrible qu'il en a l'air, si vous tirez dans la tête ou dans la queue avec votre arme de base chargée à bloc vous devriez n'en faire qu'une bouchée...

MEGA

ge



Pour récupérer ces deux items d'énergie, il faut passer devant la machine et défoncer les deux pierres pour accéder aux plateformes.



Pour obtenir la boule de feu de Ryu, vous devrez monter quatre fois sur la plateforme, récupérer l'item d'énergie et vous laisser tomber dans le gouffre. Mais vous devrez d'abord avoir vaincu les huit boss.



Lorsque vous verrez la deuxième machine, vous devrez la détruire le plus vite possible, sinon vous ne pourrez en aucun cas récupérer le cœur qui se trouve dans la cavité supérieure.



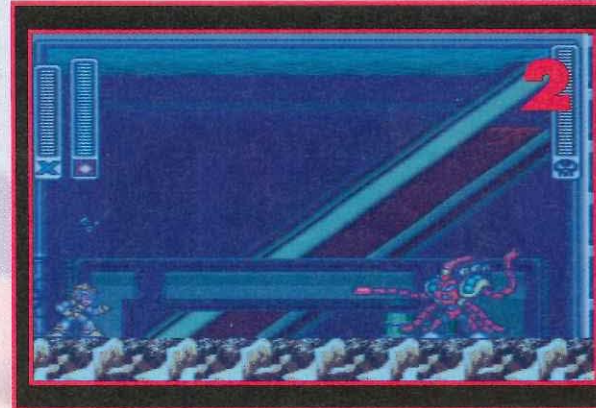
armored armadillo boss

Cette carapace ambulante va vous harceler sans aucune pitié. Tout d'abord, dès qu'il se mettra en boule, vous devrez absolument l'éviter puis, dès qu'il se calmera, tirez-lui dessus avec l'arme de Spark Mandrill tout en sautant pour éviter ses tirs.

launch octopus stage

VOICI UN REMAKE DU GRAND BLEU FAÇON BLADE RUNNER. CES EAUX SONT INFESTÉES DE MUTANTS EN TOUT GENRE QUI VONT VOUS MENER LA VIE DURE ET JE VOUS CONSEILLE FORTEMENT D'UTILISER LA TORNADO POUR VOUS EN DÉBARRASSER AUSSI VITE QUE POSSIBLE CAR VOUS DEVREZ VOUS PRÉSENTER DEVANT LE BOSS DANS UNE FORME ÉBLOUISSANTE SI VOUS NE VOULEZ PAS VOUS FAIRE TERRASSER DÈS LA PREMIERE ATTAQUE.

Une fois que vous aurez liquidé ce dragon d'opérette, vous pourrez vous emparer de ce cœur si jalousement gardé le plus facilement du monde.

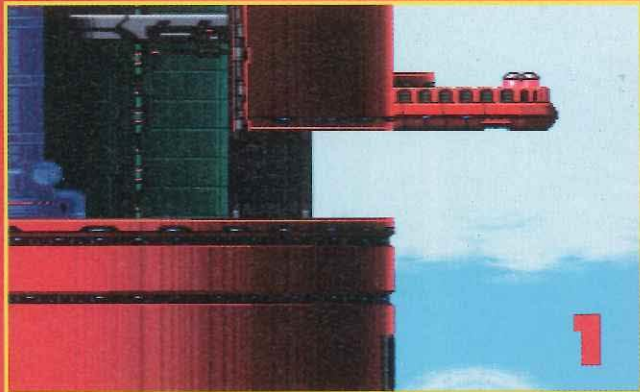


launch octopus boss

Vous voici en face d'une pieuvre qui n'aime pas être dérangée et vous allez tout de suite vous en apercevoir. Elle va vous envoyer des torpilles puis des poissons carnivores et enfin déclencher des tornades verticales dévastatrices. La tornade est une bonne parade contre ses tirs mais, pour la toucher, vous devrez utiliser l'arme d'Armored Armadillo. Quoiqu'il en soit, vous risquez d'en avoir sur ce boss, alors bon courage...

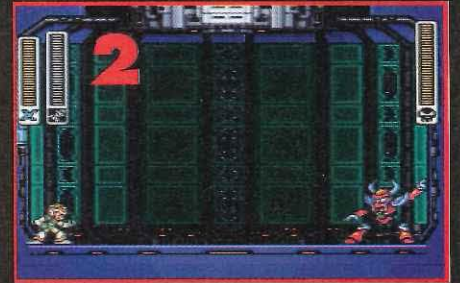
boomer kumanger stage

CE NIVEAU NE VOUS CAUSERA AUCUNE DIFFICULTÉ NOTOIRE SI CE N'EST L'ASCENSION QUE VOUS DEVREZ FAIRE DANS LE MONTE-CHARGE, OU VOUS DEVREZ ESQUIVER DES PLATES-FORMES HÉRISSÉES DE PICS. SINON, VOUS DEVRIEZ VENIR À BOUT DE CE STAGE ET DE SON BOSS EN MOINS DE CINQ MINUTES MONTRE EN MAIN.



Vous avez deux possibilités de récupérer ce cœur, ou bien vous êtes patient et vous revenez plus tard avec les boomerangs pour vous en emparer, ou alors vous êtes pressé et vous concentrez votre arme avec la glace pour vous faire une planche de surf de façon à pouvoir atteindre la plateforme avec un super saut. Attention car la manœuvre est délicate et vous risquez de perdre du temps inutilement.

boomer kumanger boss



Ce boss est d'une facilité déconcertante à dégommer puisque vous possédez une arme imparable contre lui, les missiles. Pour commencer, balancez-lui quelques missiles puis scotchez-vous au mur en tirant à une cadence régulière, ce qui aura pour effet de le réduire à néant dans un temps record.

la forteresse de sigma

APRÈS UN PASSAGE DE PLATES-FORMES MOBILES ASSEZ DÉLICAT, VOUS ALLEZ AFFRONTER QUELQUES MITRAILLEUSES ET QUELQUES ROBOTS QUI NE DEVRAIENT PAS VOUS OPPOSER UNE GRANDE RÉSISTANCE SI VOUS UTILISEZ LA TORNADE POUR LES RÉDUIRE EN BOUILLIE !!!



Vous revoici en face du robot que vous avez rencontré tout au début du jeu et que vous n'avez pas pu combattre ; eh bien là, ne gaspillez pas vos armes inutilement, laissez-le vous cartonner jusqu'à ce que la fille s'en occupe et vous en débarrasse.



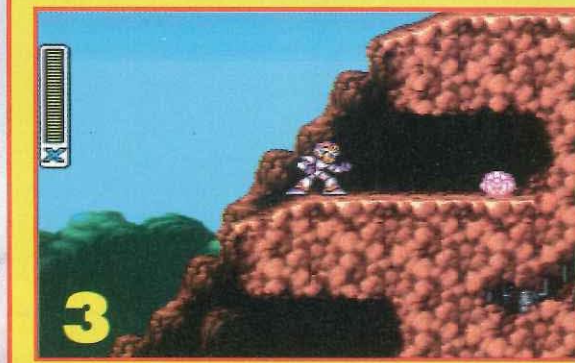
MEGA

! sting camaleon stage

CETTE FOIS-CI, JE VOUS PROPOSE UNE PETITE BALADE EN FORÊT QUI, JE VOUS L'ASSURE, NE MANQUERA PAS DE PIQUANT. D'UNE PART, VOUS ALLEZ VOUS COLTINER AVEC DIVERS INSECTES ET ANIMAUX DE TOUTES SORTES QUI NE DEVRAIENT PAS VOUS GÉNER SI VOUS UTILISEZ LA TORNADE POUR VOUS EN DÉBARRASSER. D'AUTRE PART, VOUS POURREZ RÉCUPÉRER LA DERNIÈRE PARTIE DE VOTRE ÉQUIPEMENT ET ACQUÉRIR LE DERNIER CŒUR DE CES HUIT STAGES. QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS.



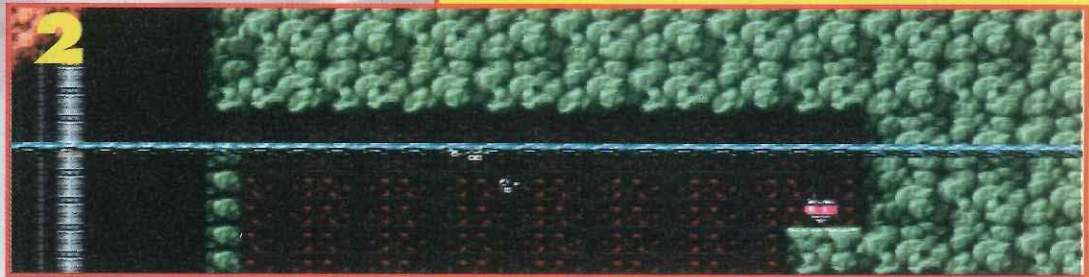
Pour récupérer une armure performante, vous allez devoir faire un super saut juste avant la grotte où il y a des chutes de pierres et vous battre contre ce robot sympathique qui va vous donner du fil à retordre. Gardez bien vos distances pour éviter qu'il vous chope avec sa pince à rallonge et tirez-lui dans la tête avec l'arme concentrée au maximum. Soyez patient car le fourbe est résistant et vraiment dur à cuire.



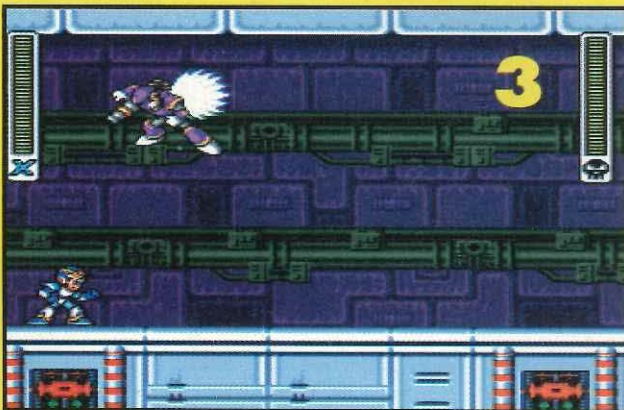
Vous n'aurez aucune difficulté à trouver cette vie qui se trouve dans une cavité de la montagne juste après la grotte où il y a des chutes de pierres.



Juste en dessous du robot, vous allez trouver une cavité qui recèle le dernier cœur du jeu. Pour vous en emparer, il vous faudra effectuer un super saut, mais faites gaffe car, si vous ratez votre coup, c'est le bouillon...



Débarassé de sa carapace, vous allez maintenant pouvoir l'affronter à la loyale avec les missiles que vous avez en stock. Soyez très mobile afin de ne pas être paralysé par les boules électriques qu'il va vous lancer, puis vous allez lui balancer des missiles tout en évitant ces tirs et là, vous n'en ferez qu'une bouchée.



! sting cameleon boss

Ce boss a la particularité de devenir invisible et de se confondre avec le décor, comme son nom l'indique. Prenez-le à la gorge d'entrée de jeu avant qu'il ne disparaisse dans les feuillages en lui lançant les boomerangs qui vont le décrocher des feuillages et lui infliger de sérieux dégâts. Gardez vos distances pour ne pas qu'il vous touche et faites gaffe aux pics qu'il va faire tomber du plafond.



la forteresse

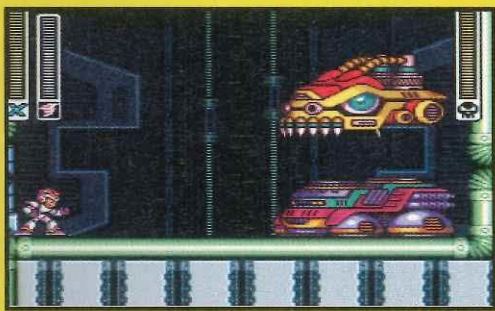
le mur

Pour anéantir ce boss, il faut lui tirer dans les yeux avec l'arme de C-Sting. Ce serait une promenade de santé si les murs n'avaient pas la fâcheuse tendance à essayer de vous pousser dans la fosse remplie de pics. Pour éviter de vous faire empaler, scotchez-vous sur le mur et tirez sur la machine qui va se déplacer au milieu. Ne gaspillez pas vos tirs, sinon vous devrez continuer avec l'arme de base qui est moins efficace.



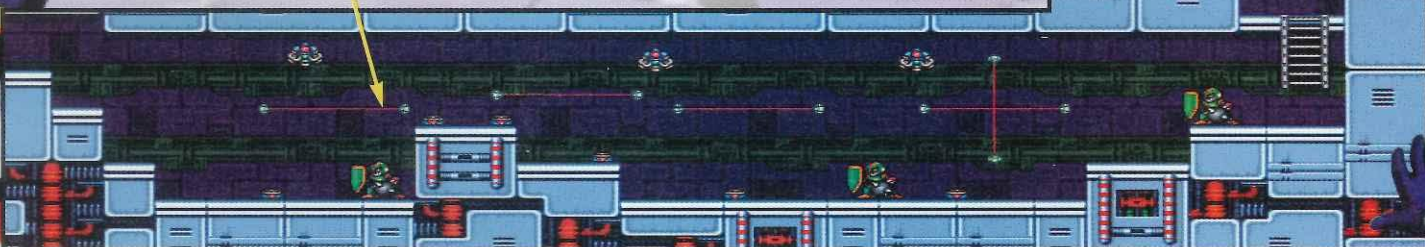
le bulldozer

Cette voiture sortie tout droit d'un film de Mad Max va vous en faire voir de toute les couleurs. Il ne faut surtout pas que vous soyez coincé entre les deux parties de la voiture comme une saucisse dans un hot-dog, sinon vous allez perdre un maximum d'énergie. Essayez de rester scotché aux murs la majeure partie du temps pour esquiver ses attaques. Sinon, les



armes les plus efficaces seraient encore les boomerangs ou l'arme de base. Soyez vif dans vos déplacements pour éviter de vous faire toucher trop souvent ; quant à la boule d'énergie qu'elle va vous envoyer, le mieux est de rester collé au plafond et de retomber dès qu'elle se dirige vers vous.

Ces rayons de lumière provoquent des tirs de laser assez fournis si vous les coupez lors de votre passage, alors méfiance !!!



Attention à ces chevaliers, faites-les se découvrir sans vous exposer et envoyez-leur une tornade.

L'ascension de cette gaine va être périlleuse ; aussi, pour limiter les dégâts, utilisez l'arme de glace pour avancer rapidement et gardez vos missiles en réserve pour le boss qui vous attend.

CE PASSAGE N'EST PAS TRÈS FACILE À NÉGOCIER CAR VOUS RISQUEZ DE PERDRE PAS MAL D'ÉNERGIE AVANT D'ARRIVER AU PREMIER BOSS.



MEGA

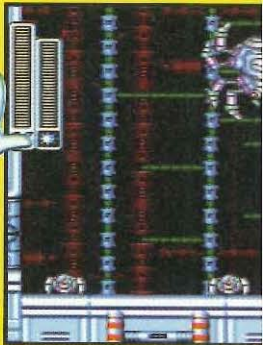
de sig



L'ara

Ce boss est bougrement coriace et a une tendance à foncer sur vous à la vitesse de l'éclair. Il vous envoie des petites araignées et des tenaces.

Pour l'éviter le mieux possible, profitez de sa phase où il fait une glissade au dernier moment.



Quand elle est immobile, tirez-lui dessus. Quand son œil est rouge. Pour esquiver ses attaques, utilisez la torche.



Il revient sur vous et, pour esquiver ses attaques, utilisez la torche. Ses attaques sont toujours les mêmes et il revient à la charge. Profitez de sa phase où il va-et-vient pour lui tirer dessus avec l'arme à feu.



Cette phase est très délicate à passer. Utilisez la torche pour esquiver ses attaques. Profitez de sa phase où il va-et-vient pour lui tirer dessus avec l'arme à feu.

QUOIQU'IL EN SOIT, DÉCHIRER AVANT DE PASSER ALORS, ATCHAO



STUNT RACE

SUPER NINTENDO

Attention les gars, on est en pleine guerre ! Sega qui nous sort Virtua racing, Nintendo qui nous pond Stunt Race FX, la couleur est clairement affichée, le jeu sera polygône ou ne sera pas ! Comme nous vous avons concocté un petit dossier Virtua Racing dans ce numéro, il aurait été déplacé de ne pas rendre la pareille à Nintendo avec Stunt Race FX. Comme ça, vous pourrez faire un comparatif des deux et acheter le plus cool !

©1994 NINTENDO OF AMERICA INC.



LA DIVISION CACHÉE

Il y a une division cachée dans Stunt Race FX. Un peu à la manière de Mario Kart, vous devrez finir les deux premières divisions pour découvrir la troisième, dissimulée dans le haut de l'écran. Vous pourrez même jouer avec la moto, sympa, non ?

LES DIFFÉRENTS CIRCUITS

Trois divisions sont disponibles dans Stunt Race FX. Les voici présentées sous toutes les coutures, avec leurs différents circuits et leurs principales difficultés.

DIVISION NOVICE

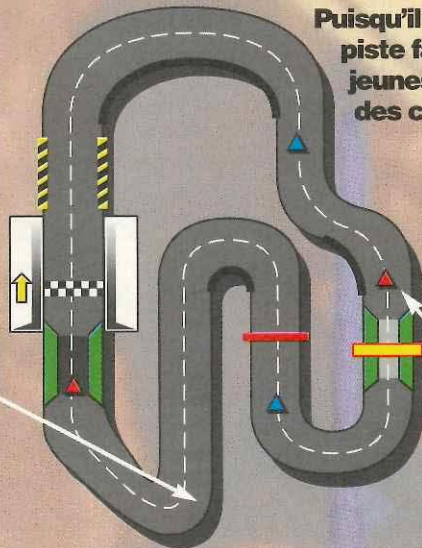
Comme son nom l'indique, cette division vous permettra de vous familiariser avec les commandes des différents véhicules et d'apprendre à bien rester sur la route !

Deuxième endroit délicat du circuit, le dernier virage. Pour bien le négocier, tâchez de prendre la bosse le précédant avec une vitesse somme toute rapide, puis lâchez l'accélérateur, tournez et remettez le turbo aussi sec. Ne cherchez pas à le prendre à fond, vous perdriez de la vitesse et finiriez à coup sûr dans le mur.



COURSE 1 : EASY RIDER

Puisqu'il faut bien commencer un jour, autant débiter sur une piste facile. L'Easy Ride a été construit en l'honneur des jeunes pilotes voulant se lancer dans la frénétique ronde des courses automobiles.



Le tunnel en soi n'est pas un obstacle insurmontable, il faut simplement le prendre dans les meilleures conditions.

Quand vous vous apprêtez à le traverser, tâchez de bien rester en ligne ou vous vous cogneriez à coup sûr dans la descente et ressortiriez dudit tunnel en vrac !

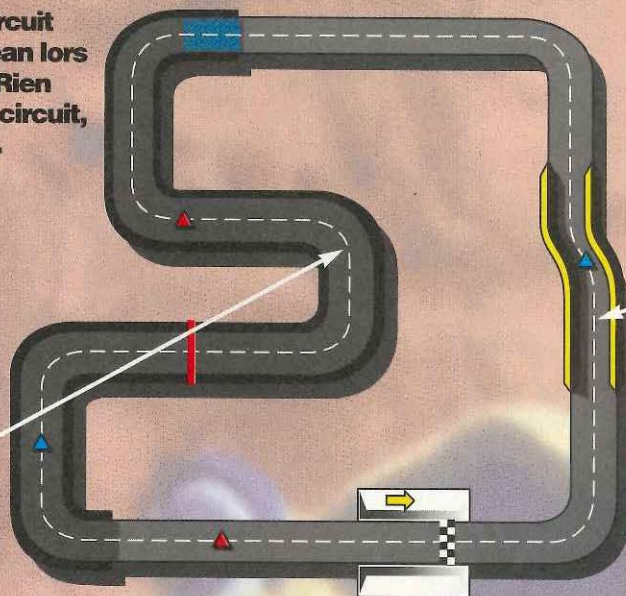
RACE FX

COURSE 2 : AQUA TUNNEL

Construit sur les bords de mer, ce circuit vous plongera en plein cœur de l'océan lors d'un passage tout à fait surprenant. Rien de bien compliqué non plus dans ce circuit, profitez-en pour regarder le paysage.



Ce virage "tunnelien" est le plus dur de ce niveau. Avant de l'emprunter, tâchez de bien être sur le côté gauche du tunnel, de façon à pouvoir piquer à la corde, pour passer le plus vite possible ce tournant sans vous incruster dans le mur.



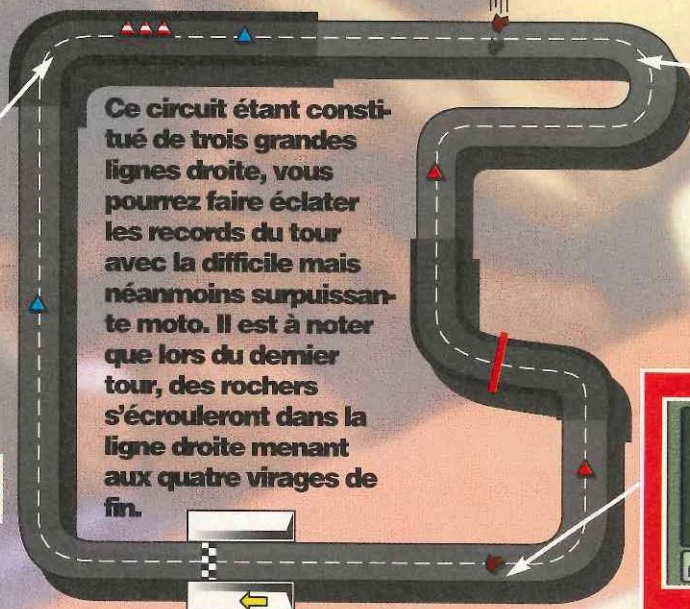
Le pont incurvé est une des choses les plus déroutantes du jeu. Au première abord des plus simples, vous vous apercevrez vite que c'est un véritable piège à vie. Quand vous l'emprunterez, prenez garde à bien rester sur le milieu de celui-ci car, si vous commencez à vous balancer à droite et à gauche, vous partirez presque sûrement dans le décor et a fortiori dans l'océan.



COURSE 3 : SUNSET VALLEY



En tournant dans le premier tunnel, prenez garde à ne pas vous répandre dans les cônes de sécurité placés à gauche de la chaussée ou vous perdriez un maximum de vitesse à cause de la douloureuse rencontre !



Ce circuit étant constitué de trois grandes lignes droite, vous pourrez faire éclater les records du tour avec la difficile mais néanmoins surpuissante moto. Il est à noter que lors du dernier tour, des rochers s'écrouleront dans la ligne droite menant aux quatre virages de fin.



Très difficile à négocier, ce virage devra être pris le plus à la corde possible pour éviter tout accident. Placé en bout de ligne droite, sachez décélérer à temps pour ne pas rentrer dans celui-ci à toute vitesse et finir dans le décor !



En sortant du virage menant sur la ligne d'arrivée, placez-vous le plus à gauche possible ou vous vous mangerez à coup sûr le rocher laissé par quelques organisateurs peu scrupuleux en plein milieu de la route.



COURSE 4 : NIGHT OWL

C'est le circuit le plus difficile de cette première division ! Virage en épingle et sauts délicats vont se succéder à un rythme effréné que seuls les meilleurs pourront emprunter sans trop de casse.



Ce terrible virage placé en fin de ligne droite devra être pris le plus lentement possible pour ne pas aller dire un petit bonjour aux affiches placées sur le bord de la route.



Changement radical de décor pour le dernier enchaînement de courbes menant à la ligne d'arrivée. Sachez être des plus attentifs dans ce dernier parcours pour ne pas finir très vite dans les barrières longeant la route.



Première zone de virage à négocier, sachez avoir le pied léger pour ne pas finir dans le décor et dans les cônes !



DIVISION EXPERT

Alors, ready pour le grand frisson ? La Division Novice vous a permis d'affiner votre pilotage. Vous êtes maintenant prêt à passer à la division supérieure ? Bonne chance...

COURSE 1 : KING'S FORSET

Premier circuit et pas des moindres, le King Forest pourrait bien vous donner du fil à retordre dès le début de cette nouvelle division. Construit dans une forêt où la brume est persistante, ce circuit possède un maximum de virages plus difficiles les uns que les autres à négocier, le moins que l'on puisse dire, c'est que vous imposerez ici prouvera bien que vous avez de grands talents de pilote.

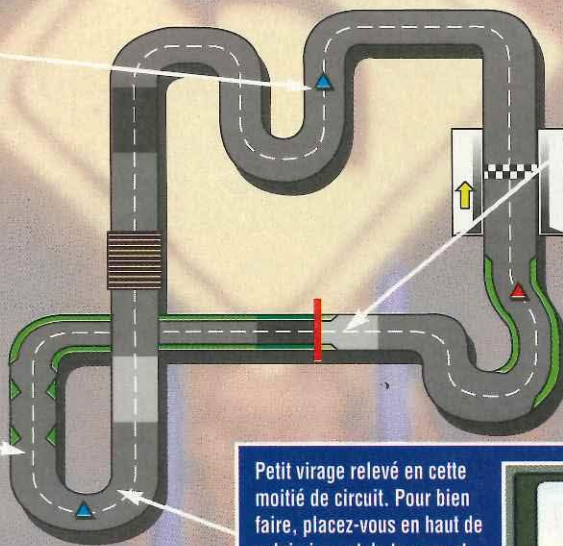


Rha, très difficile passage à négocier, cette ligne droite bordée de buttes devra être prise le plus possible au milieu de la route pour ne pas être déporté dans les accidents du terrain et finir sa course sur le toit !

milieu de la route pour ne pas être déporté dans les accidents du terrain et finir sa course sur le toit !



Les premiers virages devront être pris le plus possible à l'intérieur pour se placer correctement dans ceux qui suivront, où le temps mis à vous replacer sur la trajectoire correcte vous empêchera de réaliser un bon temps !



À l'endroit même du Check Point, vous devrez vous préparer à faire un grand saut. Une grande butte a en effet été construite sur cet emplacement et vous devrez surtout rester bien en ligne pour ne pas, en fin de saut, atterrir dans les rambardes.

Petit virage relevé en cette moitié de circuit. Pour bien faire, placez-vous en haut de celui-ci avant de tourner et mettez pleine puissance en redescendant. Vous verrez, vous doublerez à coup sûr vos adversaires.



COURSE 2 : SEA BREEZE

Le virage droite-gauche placé après le premier pont sera un des endroits privilégiés pour laisser bon nombre de vos concurrents dans la panade. Placez-vous dans le premier virage à la corde et, dès que le deuxième arrive, piquez vers l'intérieur pour ne pas perdre de vitesse et laissez vos concurrents loin derrière.



Dans cette grande descente, mettez votre boost à fond et placez-vous à gauche de la route pour collecter la réserve d'accélération flottant sur le ponton à moitié immergé.



L'air marin étant bon pour les poumons, cette course vous rappellera vos vacances à la mer ! Circuit assez facile au premier abord, il s'avèrera être des plus traîtres à cause de ses deux ponts incurvés qui auront vite fait de vous jeter par-dessus bord.

Premier pont incurvé, ne vous laissez surtout pas embarquer à droite et à gauche de celui-ci ou vous finirez dans le bouillon !



Deuxième pont incurvé, roulez des plus calmement ici ou vous prendrez un barrière sur le coin du pare-chocs et finirez après une grande embardée dans le monde du Commandant Cousteau.



COURSE 3 : WHITE LAND

Mon beau sapin, roi des forêts ! Hé oui, petit circuit montagneux et bonhomme de neige agressif vous attendront dans ce troisième parcours. Rien de bien transcendant dans ce stage mis à part quelques routes gelées et quelques boules de neige géantes, la routine en un mot !

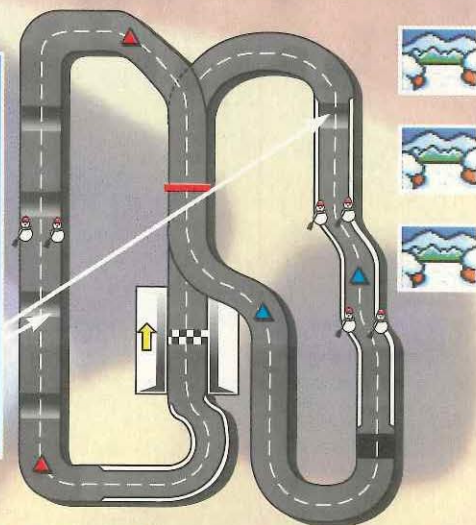
Plusieurs dos d'âne géants ont été placés sur ces deux portions de route. Prenez garde à bien maîtriser vos sauts car, plus loin, la chaussée se rétrécit et de nombreux bonhommes de neige sont disposés de chaque côté de la voie, vous interdisant toute erreur de pilotage si vous ne voulez pas finir par les écraser et ainsi perdre de nombreuses secondes lors de cette délicate rencontre.



Gare, gros piège ici. Avant de rentrer dans le tunnel débouchant sur l'autre moitié du circuit, vous emprunterez un petit bout de route où sont placés de grands jardins en béton

surmontés d'arbres. Il faudra vraiment que vous serriez un des deux côtés de la route pour ne pas vous manger l'aliment préféré des constructions Bouygues ! Au passage, je vous donnerai un petit tips qui ne marche que dans le premier tour. En arrivant dans la portion de route précédemment citée, placez-vous à gauche des jardins en béton. Vous pourrez voir au bout de quelques mètres un vaisseau de Star Wing apparaître et vous lâcher deux options fort sympathiques.

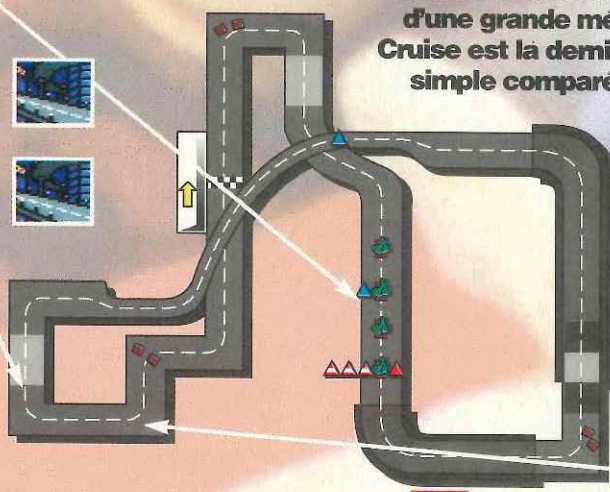
Ces virages à angle droit sont relativement simples à prendre. Placez-vous à l'extérieur du virage et, quand vous y pénétrez, donnez un brusque coup de volant en vous aidant des boutons L ou R pour tourner sur les chapeaux de roues.



COURSE 4 : NIGHT CRUISE

Après mon beau sapin, roi des forêts, c'est au tour des lumières de la ville de faire leur entrée. Érigée le long d'une grande métropole, la course Night Cruise est la dernière de la division. Assez simple comparée aux trois autres, vous n'aurez sans doute aucun mal à finir premier ici, c'est du moins ce que je vous souhaite !

La meilleure trajectoire pour passer ces deux courbes droite-gauche est une trajectoire en diagonale.



DIVISION MASTER

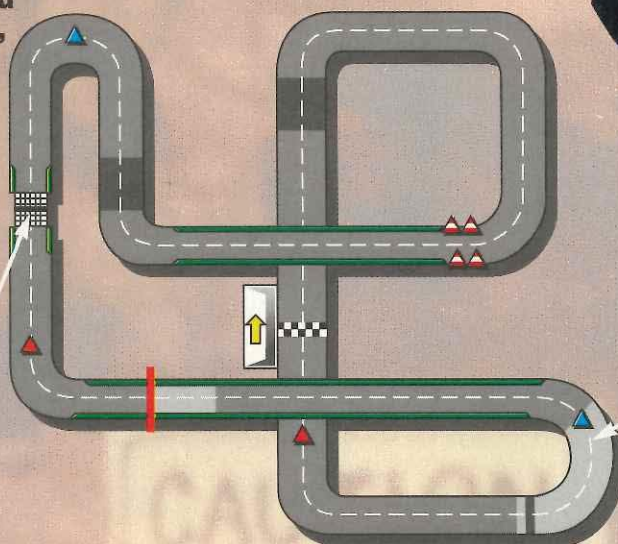
Ça y est, vous y êtes enfin parvenu ! La plus belle, la plus grande, la plus dure de toutes les divisions, la terrible division Master. Vous allez enfin pouvoir clouer le bec à tous ceux qui prétendent que votre accession à ce niveau de la course n'est qu'un fruit du hasard ! Bonne chance, vous en aurez besoin.

COURSE 1 : LAKE SIDE

Bâti sur les bords d'un lac géant, le premier circuit de cette dernière division est un petit régal au niveau du pilotage. Sans grande difficulté majeure, vous pourrez, en prenant la Formule 1, vous qualifier sans gros problème et faire éclater les temps au tour faits par quelques autres concurrents plus proches du gastéropode que du pilote de course.



En passant sur ce pont mobile, prenez garde à bien être au milieu de la route, car de chaque côté de celui-ci, aucune barrière protectrice n'est dressée et le moindre écart vous plongera dans les eaux mornes et froides du lac. Autre chose, ce pont se soulève et s'abaisse par le milieu en formant de temps en temps un trou sur le sol. Ne freinez jamais en le traversant ou vous partirez boire la tasse, aussi sûrement que un et un font deux !



Voici le virage le plus sympathique du jeu, tout en dévers et en pente. C'est un régal de le descendre à toute vitesse en grillant au passage tous les concurrents un peu trop collants !



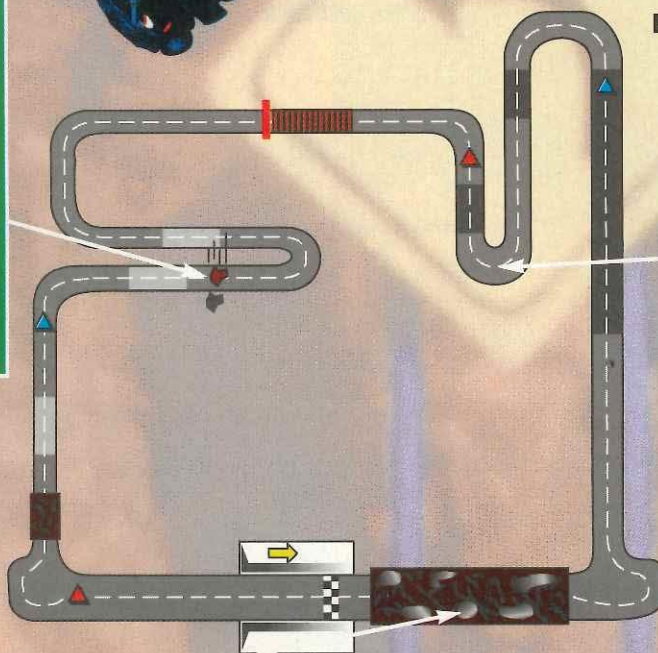
COURSE 2 : BIG RAVIN

Attention, ce circuit est l'un des plus compliqués du jeu. Construit sur le flan d'une falaise aussi haute qu'abrupte, vous devrez maîtriser au mieux votre véhicule pour espérer finir la course sans perdre de vie !

Deux énormes rochers s'abattront sur vous dans l'avant-dernière ligne droite dans les



derniers tours. Pour les éviter sans trop de difficulté, collez-vous avec votre voiture sur la paroi de gauche et ils s'écraseront tout simplement sur votre droite sans faire de plus gros dommages !



Deux gros virages ont été tracés sur ce circuit. Pour les prendre, accélérez à fond et, dès l'entrée du virage en vue, lâchez l'accélérateur et tournez brusquement avec le bouton R. Vous vous placerez ainsi parfaitement bien pour réaccélérer dans la ligne droite qui le suivra.



Dès le départ, les choses deviennent

sérieuses ! Vous emprunterez une portion de route en terre bordée de six gros rochers. Quand en plus, je vous aurai dit qu'avec tous les véhicules, sauf le big foot, vous patinerez sur les gravillons et perdrez ainsi de précieuses secondes, vous comprendrez vite que votre départ devra se faire avec le Boost et en premier bien sûr !

STUNT R

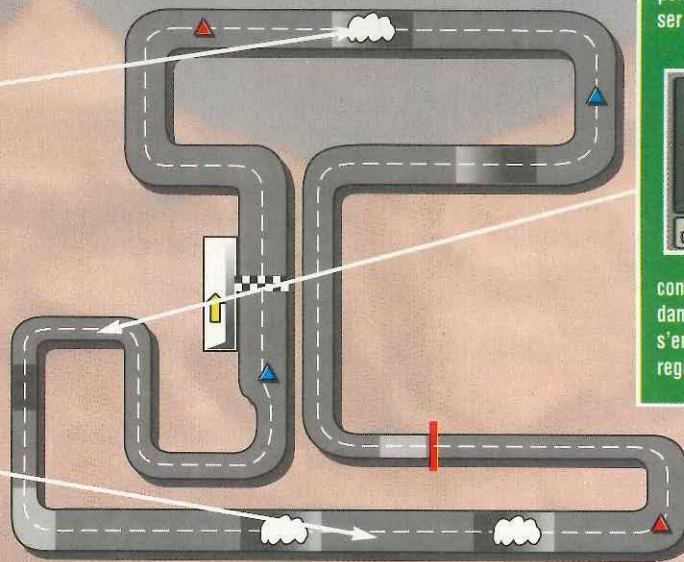
COURSE 3 : SKY RAMP



On se demande vraiment ce que ce circuit fait à ce niveau de la compétition ! Extrêmement simple dans sa conception, c'est une gageure que de se faire éliminer ici.



En arrivant dans ces cuvettes où flottent de gros nuages molletonneux, mettez toujours votre croix de direction vers le bas de manière à ce que votre voiture ne s'écrase pas lors de la remontée et ne perde ainsi quelques précieux points de vie.



Seul passage délicat de ce circuit, le petit pont suspendu. Etant trop étroit pour laisser passer deux voitures normalement



constituées, je vous conseille d'arriver dans celui-ci en premier ou le bouchon qui s'ensuivra ne sera pas des plus jolis à regarder.

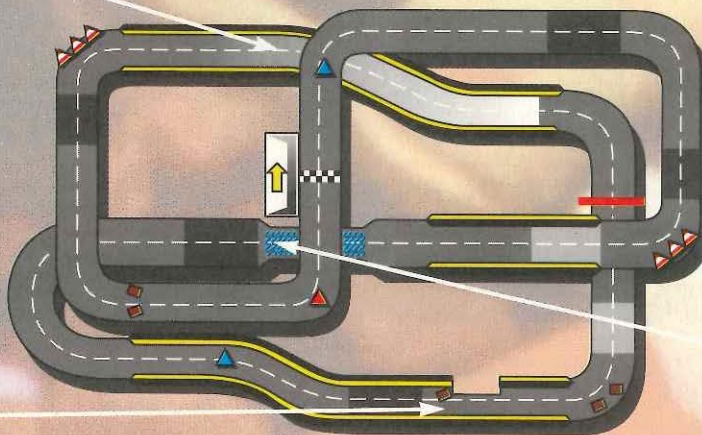


COURSE 4 : HARBOR CITY

Der des der ! Vous voici enfin arrivé au dernier circuit de cette dernière division. Je ne vous cacherais pas qu'il est extrêmement énervant car pas moins de trois ponts incurvés ont été construits sur celui-ci et les traverser relèvera de l'exploit quand vous aurez une véritable meute de concurrents lâchés à vos trousses !



Voici deux des trois ponts incurvés, qui sont des plus difficiles à traverser. Le premier contient un gros piège qui, si vous n'y prenez pas garde, prendra la forme d'un trou qui vous précipitera dans le décor. Le deuxième quant à lui zig-zague tellement que rester dessus relève plus de l'exploit que du pilotage !



Tâchez d'accélérer le plus fort possible dans cette descente qui mène à un trou d'eau, ou vous aurez du mal à monter la pente qui suivra à cause d'un trop grand aquaplaning !



JEU COM DROIT À LA CARTE MIRACLE !

Cheeper
CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

S P E C I M E N

10 POINTS	A	50 POINTS	A	100 POINTS	A
	A		A		A
	X		X		A

Une des trois zones ci-dessus est forcément gagnante.
Grattez les pastilles et, quand vous voyez apparaître les trois mêmes lettres, vous avez gagné le nombre de points affiché dans la zone.

GRATTEZ, C'EST GAGNE !

BOY

<p>LE ROI LION</p>  <p>Réf : 1131308 C GB: 249F GRATUIT POUR 210 POINTS</p>	<p>MICRO MACHINES</p>  <p>Réf : 1131310 C GB: 269F GRATUIT POUR 220 POINTS</p>	<p>MR NUTZ</p>  <p>Réf : 1131312 C GB: 269F GRATUIT POUR 210 POINTS</p>
<p>NEW CHESS MASTER</p>  <p>Réf : 1131908 C GB: 269F GRATUIT POUR 210 POINTS</p>	<p>PROTECTOR 2</p>  <p>Réf : 1031104 C GB: 229F GRATUIT POUR 210 POINTS</p>	<p>POWER RANGERS</p>  <p>Réf : 1031102 C GB: 269F GRATUIT POUR 270 POINTS</p>
<p>TARZAN</p>  <p>Réf : 1131314 C GB: 269F GRATUIT POUR 200 POINTS</p>	<p>TETRIS 2</p>  <p>Réf : 1131316 C GB: 249F GRATUIT POUR 200 POINTS</p>	<p>WARIO LAND</p>  <p>Réf : 0631900 C GB: 249F GRATUIT POUR 200 POINTS</p>

IVRAISON SOUS

VANTAGES CHEEPER

- prix les moins chers
- pour chaque jeu commandé
- les meilleurs jeux
- le catalogue CHEEPER à domicile
- de votre commande sous 24h
- (en colissimo sous 48h
- (des stocks disponibles).

MANDÉ VOUS DONNE UN CADEAU !

VOS CADEAUX VOUS AVEZ DÉJÀ GAGNÉ CA AVEC VOTRE CARTE À GRATTER !

- POSTER DRACULA 10 PTS
- Réf : 0231001X
- POSTER LAMBORGHINI 10 PTS
- Réf : 0331008X
- POSTER SF 2 10 PTS
- Réf : 0331002X
- BALLON PUGGSY 10 PTS
- Réf : 0331009X
- PIN'S FLASHBACK 10 PTS
- Réf : 0331010X
- PIN'S NBA JAM 10 PTS
- Réf : 0331017X
- AUTO-COLLANTS SF2 10 PTS
- Réf : PA
- T-SHIRT BEAT THE BEST 50 PTS
- Réf : 0331007X
- BALADEUR K7 LANSAY 50 PTS
- Réf : B906
- TRANSISTOR LANSAY 50 PTS
- Réf : T728
- FIGURINE P. C. SONIC 50 PTS
- Réf : 0331019X
- FIGURINE P. C. PINKY 50 PTS
- Réf : 0331012X
- DEMO M-CD FIFA SOC. 50 PTS
- Réf : 0731910X
- DEMO M-CD MICROCOSM 50 PTS
- Réf : 0731907X
- DEMO M-CD THUNDERH. 50 PTS
- Réf : 0731903X
- DEMO M-CD S. SOCCER 50 PTS
- Réf : 0731901X
- PISTOLET MENACER 100 PTS
- Réf : 0331004X
- ARCADE POWER STICK 100 PTS
- Réf : 0331005X
- TETRIS PORTABLE P.C. 100 PTS
- Réf : 4976001P

SUPER NINTENDO



ACTRAISER 2 Réf : 1031116 C SN: 509F GRATUIT POUR 350 POINTS	AERO THE ACRO-BAT 2 Réf : 1131344 C SN: 475F GRATUIT POUR 350 POINTS	BATMAN & ROBIN Réf : 1131346 C SN: 475F GRATUIT POUR 380 POINTS	BRETT HULL HOCKEY Réf : 1031108 C SN: 495F GRATUIT POUR 440 POINTS	DESERT FIGHTER Réf : 1031110 C SN: 379F GRATUIT POUR 350 POINTS	DINO DINI'S SOCCER Réf : 1131348 C SN: 425F GRATUIT POUR 350 POINTS	NOUVEAUTÉ NOUVEAUTÉ	DONKEY KONG COUNTRY Réf : 1131350 C SN: 495F GRATUIT POUR 380 POINTS
EARTHWORM JIM Réf : 1131352 C SN: 475F GRATUIT POUR 400 POINTS	F1 POLE POSITION 2 Réf : 1031114 C SN: 515F GRATUIT POUR 350 POINTS	THE HUMANS Réf : 1031122 C SN: 419F GRATUIT POUR 370 POINTS	JUNGLE STRIKE Réf : 1131354 C SN: 435F GRATUIT POUR 340 POINTS	LEGEND Réf : 0931914 C SN: 399F GRATUIT POUR 320 POINTS	LE ROI LION Réf : 1131356 C SN: 475F GRATUIT POUR 400 POINTS	MICKEY MANIA Réf : 1131358 C SN: 509F GRATUIT POUR 400 POINTS	
MICRO MACHINES Réf : 1131360 C SN: 429F GRATUIT POUR 340 POINTS	NBA LIVE '95 Réf : 1031124 C SN: 519F GRATUIT POUR 460 POINTS	NOUVEAUTÉ NOUVEAUTÉ	PITFALL Réf : 1131364 C SN: 485F GRATUIT POUR 380 POINTS	POWER RANGERS Réf : 1131366 C SN: 519F GRATUIT POUR 400 POINTS	REN & STIMPY 2 Réf : 1131368 C SN: TEL NOUS CONSULTER	SAILOR MOON Réf : 1031900 C SN: 519F GRATUIT POUR 400 POINTS	
SECRET OF MANA Réf : 1131370 C SN: 519F GRATUIT POUR 340 POINTS	SHAQ FU Réf : 1031126 C SN: 519F GRATUIT POUR 460 POINTS	STREET RACER Réf : 1031118 C SN: 519F GRATUIT POUR 350 POINTS	STUNT RACE FX Réf : 1031112 C SN: 465F GRATUIT POUR 400 POINTS	SUPER STREET FIGHTER 2 Réf : 1131372 C SN: 475F GRATUIT POUR 380 POINTS	VORTEX Réf : 1131374 C SN: 515F GRATUIT POUR 400 POINTS	ZERO Réf : 1131376 C SN: 475F GRATUIT POUR 360 POINTS	

LE MATÉRIEL

Réf : 0931902 A

SUPER GAME BOY

390 F

Cet accessoire Super Nintendo vous permet de jouer avec vos jeux Game Boy sur votre 1616 couleur.

Réf : 0731500 A

MULTITAPE HUDSON

270 F

Avec cet accessoire, jouez à quatre sur les jeux prévus à cet effet. Le fun est garanti!

SPARKSTER



Réf : 1031128 C
SN: 409F

Le Top Cheeper du moment. La suite du célèbre Rocket Knight. Encore plus rapide, encore plus beau et plus dur. Un must sur cette machine.

L'OFFRE DU MOIS SUPER NINTENDO

LE LIVRE DE LA JUNGLE



Réf : 0931912 C
SN: 449F



CADEAU EN PLUS

Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau cette figurine Baloo en porte-clefs.

48H SOUS RÉSERVE DES STOCKS DISPONIBLES

GARANTIE

Tous nos jeux sont neufs et issus du commerce. Si par extraordinaire l'un d'eux présentait le moindre défaut, il vous serait échangé ou remboursé immédiatement.

SERVICE À DOMICILE

Sans aucun engagement, vous recevrez, 6 fois par an, le catalogue CHEEPER chez vous. Vous vous ferez tranquillement, à domicile, une idée sur les meilleures affaires. Si un jeu vous tente, commandez-le et vous le recevrez en COLISSIMO.

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU AVEC VOTRE CARTE À GRATTER OU CUMULEZ VOS POINTS CADEAUX ET CHOISISSEZ UN JEU GRATUIT DANS NOTRE CATALOGUE



MEGADRIVE

<p>ANIMANIACS</p>  <p>Réf : 1131322 C MD: 349F GRATUIT POUR 290 POINTS</p>	<p>ATP TENNIS</p>  <p>Réf : 1131324 C MD: TEL NOUS CONSULTER</p>	<p>DINO DINI'S SOCCER</p>  <p>Réf : 1131326 C MD: 425F GRATUIT POUR 350 POINTS</p>	<p>DRAGON LA VIE DE BRUCE LEE</p>  <p>Réf : 1031148 C MD: 429F GRATUIT POUR 380 POINTS</p>	<p>DUNE 2</p>  <p>Réf : 0531201 C MD: 429F GRATUIT POUR 350 POINTS</p>	<p>FIFA '95</p>  <p>Réf : 1131328 C MD: 425F GRATUIT POUR 330 POINTS</p>	<p>FLINK</p>  <p>Réf : 1131330 C MD: TEL NOUS CONSULTER</p>	<p>IMG TENNIS</p>  <p>Réf : 1031144 C MD: 429F GRATUIT POUR 330 POINTS</p>	<p>LE ROI LION</p>  <p>Réf : 1131332 C MD: 425F GRATUIT POUR 350 POINTS</p>
<p>MARKO'S MAGIC FOOTBALL</p>  <p>Réf : 0731702 C MD: 429F GRATUIT POUR 350 POINTS</p>	<p>MICKEY MANIA</p>  <p>Réf : 1131334 C MD: 425F GRATUIT POUR 340 POINTS</p>	<p>MICRO MACHINES 2</p>  <p>Réf : 1131336 C MD: 409F GRATUIT POUR 320 POINTS</p>	<p>MORTAL KOMBAT 2</p>  <p>Réf : 0931814 C MD: 475F GRATUIT POUR 340 POINTS</p>	<p>NBA LIVE '95</p>  <p>Réf : 1031146 C MD: 475F GRATUIT POUR 320 POINTS</p>	<p>NHL HOCKEY '95</p>  <p>Réf : 1031142 C MD: 475F GRATUIT POUR 360 POINTS</p>	<p>POWER RANGERS</p>  <p>Réf : 1131338 C MD: 429F GRATUIT POUR 310 POINTS</p>	<p>PROBOTECTOR</p>  <p>Réf : 1131340 C MD: 379F GRATUIT POUR 310 POINTS</p>	<p>SHAQ FU</p>  <p>Réf : 1031156 C MD: 495F GRATUIT POUR 320 POINTS</p>

MR NUTZ



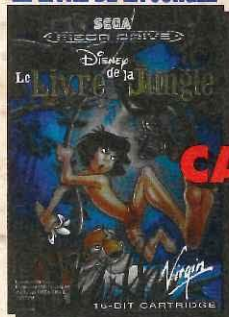
Réf : 1031130 C
MD : 465F



Monsieur Noisette arrive sur Megadrive pour la joie des petits et des grands. Un super jeu de plates-formes qui vous fera passer des heures de bonheur. Un Top must extra Cheeper ! Bravo Ocean !

L'OFFRE DU MOIS MEGADRIVE

LE LIVRE DE LA JUNGLE



Réf : 0731710 X
MD : 449F

Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau cette figurine Baloo en porte-clefs.

**CADEAU
EN PLUS**



LE MATÉRIEL

MULTI-MEGA

Réf : 0531906 A



2990 F

La dernière console de Sega est livrée avec cordons, manette et trois jeux.

4 WAY PLAY270F

Réf : 0331400 A

MULTI PLAYER .240F

Réf : 0531900 A

MEGA-CD 21690F

Réf : 0531904 A

MEGADRIVE 2 ..1090F

Réf : 0531902 A

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H, LIVRAISON SOUS 48H

* SORTIES TARDIVES

Les titres marqués de cette étoile ne sont pas encore disponibles à la vente au moment de l'impression de ce catalogue. Réservez-les dès maintenant pour être sûr de les recevoir dès leur sortie officielle. Merci de joindre un chèque individuel pour chacun de ces jeux commandé sans oublier un chèque de 30 Frs. pour la participation aux frais d'expédition; votre paiement ne sera alors encaissé qu'après l'expédition de votre commande. N'hésitez pas à nous appeler pour tout renseignement au:

(1) 64 28 47 41
OU
3615 CHEEPER

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES

3615 CHEEPER COMMANDEZ PAR MINITEL

- Disponibilité des jeux
- Des tonnes d'astuces
- Des jeux à gagner

A

ans de Disney, ne tournez surtout pas la page car le "Livre de la Jungle" débarque sur Megadrive, et ce dossier

est résolument fait pour vous ! Après le génialissime Aladdin, Astuces-Mania ne pouvait passer à côté de ce nouveau jeu de Virgin qui s'annonce comme le digne successeur des aventures du Prince des mendiants ! Je ne vous ferai surtout pas l'affront de vous raconter l'histoire de Mowgli et de Baloo, tout le monde la connaît ! Sachez simplement que vous allez diriger le dessin animé de vos petits doigts boudinés grâce au "paddle" de votre console Sega, alors, prêt pour la grande aventure ?

Le Livre de la Jungle



Au cours de votre aventure, vos principaux ennemis seront des singes rieurs. Ne vous fiez surtout pas à leur air amical, ce sont de redoutables lanceurs de noix de coco !

Vu le nombre de serpents, c'est à croire qu'il n'y a pas que des fruits qui poussent dans les arbres !



Une bien précieuse vie est cachée derrière ce tronc... Ne la manquez sous aucun prétexte, ou vous vous mordriez les doigts devant Sheer Khan !

Votre ami l'éléphant vous servira de sauvegarde. Touchez-le et il plantera son drapeau, indiquant ainsi la position d'où vous repartirez en cas de mort accidentelle !

Servez-vous de cette catapulte pour vous élaner dans les airs. Pour y parvenir, rien de plus simple, sautez du côté opposé au rocher et celui-ci, en retombant, vous enverra voler dans les hautes sphères de cette forêt tropicale !

Un régime de bananes n'attend que d'être cueilli sur cette petite plate-forme. Grâce à lui, vous pourrez disposer des redoutables double-bananes, qui feront de véritables ravages dans les rangs de vos chers ennemis !



re de la ngle



MEGADRIVE

LES ASTUCES

- Pour s'entraîner dans le dernier niveau, il suffit de mettre la pause lorsque vous jouez une partie. Ensuite, faites A - C - A - C - A - C - A - C - B - B - B - B.

- S'il vous reste moins de dix secondes dans le sablier, mettez la pause. Faites A - B - B - A - A - B - B - A. Il y aura de nouveau dix secondes dans le sablier. Bien entendu, il est possible d'utiliser cette manipulation autant de fois que l'on veut.

- Pour changer facilement de niveau, faire pause puis : B - A - A - B - B - A - A - B - A - B - B - A - A - B - B - A.

THE JUNGLE BOOK™ ©DISNEY
(P)VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Ne cherchez pas à sauter directement de l'autre côté de ce ravin, vous y perdriez une vie à coup sûr !

Une fois les diamants récupérés, allez toucher Bagheera pour accéder au prochain stage.

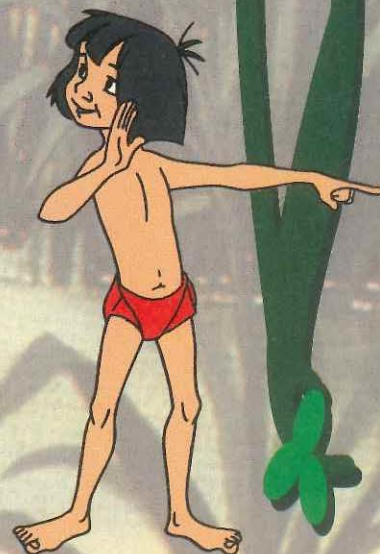
Si vous l'utilisez, ce masque vous permettra de devenir invulnérable pendant quelques secondes. Un conseil : ramassez-en le plus possible pour être tranquille devant quelque Boss récalcitrant...



CHAPITRE 1 : La Jungle le Jour

Rien de bien transcendant dans ce premier chapitre... Il n'y a pas trop d'ennemis, pas trop de pièges non plus, c'est tout simplement le premier stage ! Pour éviter quelques lourdeurs dans le texte, nous avons volontairement gonflé la taille des diamants pour qu'ils soient plus visibles et ne nous obligent pas à vous indiquer, à chaque ligne, que "l'une de ces charmantes petites pierres se trouve cachée derrière un arbre géant" ! Voilà, la chose étant dite, nous allons pouvoir attaquer le premier niveau !

Le passage obligé pour traverser le ravin se trouve un peu plus bas, sous la forme de deux lianes. En vous en servant, vous pourrez atterrir derrière le gouffre hérissé de cactus sans aucun dommage !



CHAPITRE 2 : Le Grand Arbre

Le vieil arbre de la forêt est un endroit bien étrange, et de curieuses créatures y cohabitent sous l'œil despotique de Kaa. Kaa est un serpent géant, de la race des pythons, passé maître depuis longtemps dans l'art de l'hypnotisme qui lui permet de dévorer toutes les proies défiant son intimité. Avez-vous assez de cran pour conduire Mowgli en face de cette redoutable créature ?

Votre ami le petit éléphant est là pour sauvegarder, juste avant d'affronter Kaa... Ne le loupez surtout pas, sinon...

Le scorpion attaque ! Petit, vif et méchant, c'est le pire ennemi que vous pourrez rencontrer sur cet arbre ! Sautez-lui simplement dessus et il repartira aussi vite qu'il est arrivé !

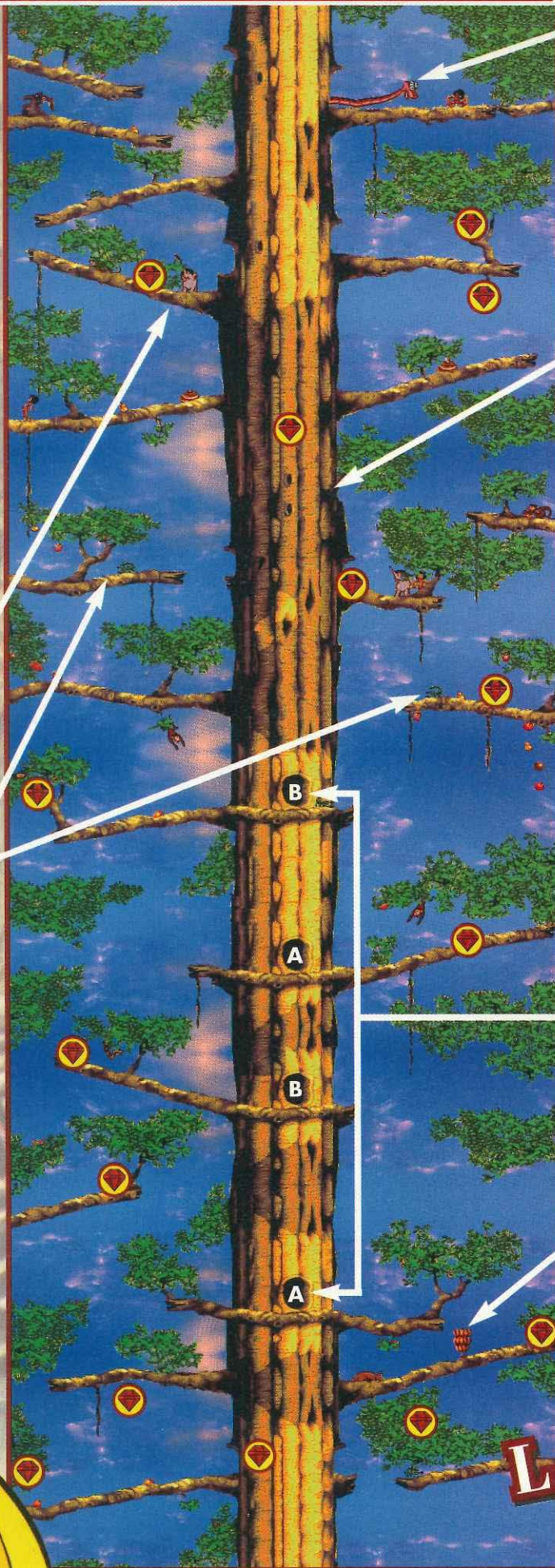
Voici Kaa ! Dès que vous aurez franchi le trou, il sortira de sa tanière et viendra vous attaquer !

Des trous secrets ont été creusés dans cet arbre... Regardez l'entrée désignée par la flèche, afin de collecter un diamant enfermé dans le tronc géant.

Lorsque vous grimpez le long de cette liane, un serpent apparaîtra sur votre droite et vous crachera à la figure une bonne dose de venin. Pour ne pas finir blessé, tirez-lui une banane dans la tête dès qu'il apparaît !

Chaque trou de cet arbre est un téléporteur qui vous amène à son trou jumeau. Regardez bien les lettres que nous avons placées sur ceux-ci, pour ne pas vous perdre !

Les double-bananes n'attendent que d'être cueillies, par l'intermédiaire de ce gros régime. Une fois en votre possession, ne les utilisez que contre Kaa, car elles sont tellement puissantes que ce serait dommage de les gaspiller contre des ennemis faiblards !



Le Livre de la Jungle

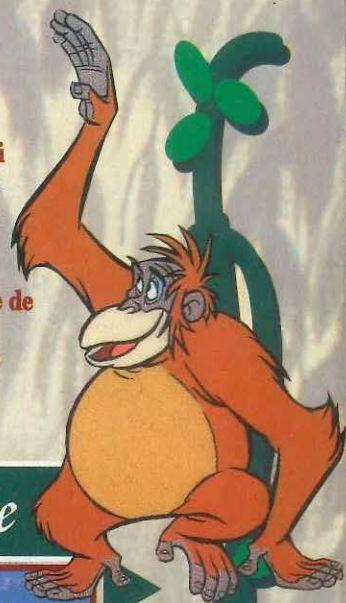


Le Boss : KAA

Ce vieux python a plus d'un tour dans son sac et il vous donnera vite du fil à retordre si vous n'y prenez garde. Il a deux principaux modes d'attaque, dont le premier est l'hypnose : il lance un rayon qui, s'il vous touche, vous enlève un grand nombre de points de vie et vous rend donc très vulnérable à son étreinte meurtrière. La deuxième attaque est plus fourbe : pendant que vous êtes occupé à vous battre avec sa tête, il vous lance des coups de queue, en la faisant apparaître sur le sol dans un petit coin discret. Inutile de vous dire que chaque coup réduit de plus en plus vos chances d'atteindre le troisième stage ! Pour le battre, utilisez la double-banane et visez ses yeux. Une dizaine de coups devrait être suffisante pour le réduire au silence et rendre sa liberté à l'arbre géant !

Pour traverser ce gouffre, aidez-vous des lianes et des branchages supérieurs.

CHAPITRE 3 : La Patrouille de l'Aube



Les éléphants ont beau être vos amis, ils n'en restent pas moins étourdis et oublient de vous prévenir lorsqu'ils se jettent de violents jets d'eau sur le dos, grâce à leur trompe, pour se laver. Je ne vous cache pas que vous vous trouvez généralement sur leur dos au moment où ils crachent, et que de l'eau propulsée avec force sur le tissu humain fait très vite désordre ! Pour éviter cela, une seule solution : s'accroupir !

Les perroquets entrent dans la danse ! Ils sont très jolis, mais n'ayez aucun scrupule à les tuer car ce sont eux ou vous !



Zone dangereuse ! Plusieurs singes lanceurs de noix sont planqués dans ces branches... Ne vous laissez surtout pas surprendre ou vous seriez très vite occis avant d'avoir pu dire ouf !

Sauvegardez votre position en fin de parcours, un accident est si vite arrivé !...

Seul moyen de traverser ce gouffre : la liane. Elle est très dure à emprunter, et vous devrez réaliser un saut au millimètre près pour pouvoir l'intercepter en plein vol. Inutile de vous préciser que la moindre erreur vous sera fatale !



À dos d'éléphant, patrouillez dans la forêt en quête d'ennemis à piétiner. Une fois n'est pas coutume, vous devrez ramasser, avec l'aide du gros pachyderme, un grand nombre de diamants avant de partir pour la prochaine rencontre avec Bagheera !

Une vie supplémentaire est planquée au-dessus de la tête de Bagheera. Ne la manquez pas, ce serait trop bête d'utiliser un "Continue" à cause de ce petit oubli ! Touchez ensuite la panthère et vous pourrez atteindre le quatrième stage.

CHAPITRE 4 : La Rivière

Une petite balade nautique vous branche ? Pas de problème, Disney a pensé à tout ! Vous devrez cheminer le long d'une première rivière, tout en collectant de nombreux diamants et en évitant coûte que coûte de tomber à l'eau... Sympa comme programme, non ?

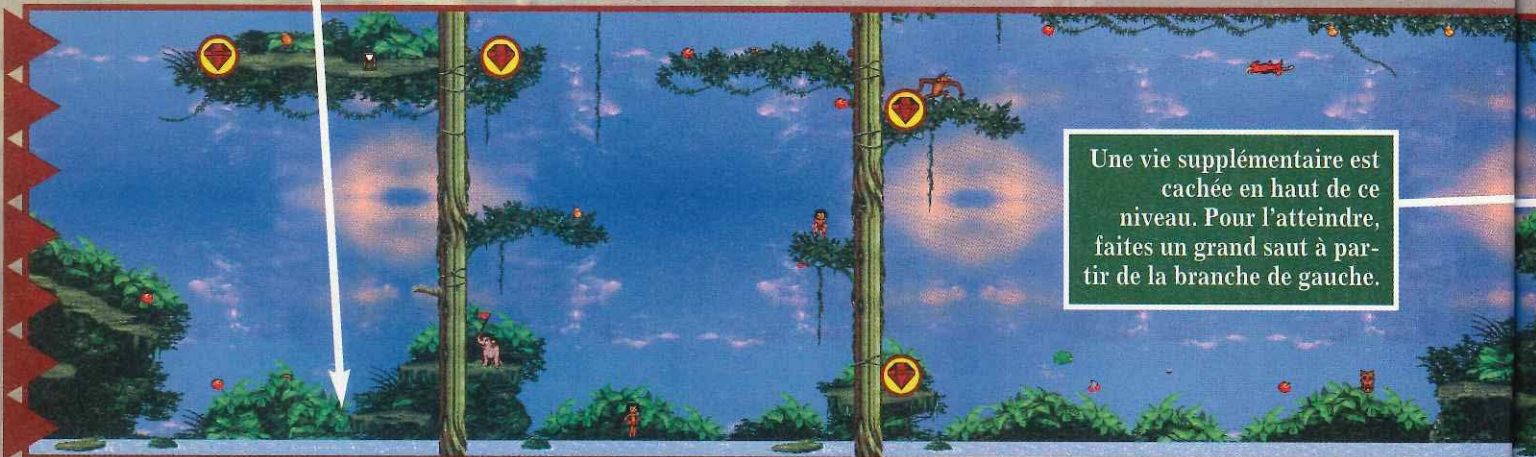
Votre ami l'éléphant vous attend au cours de votre périple, n'hésitez pas à sauvegarder !

Ces blocs sont fourbes car ils s'enfoncent à tout jamais dans l'eau dès que l'on pose un pied dessus. Inutile de vous dire que seuls les "pieds légers" pourront s'en sortir dans ce passage, rugbyman s'abstenir !

Dès le début du chapitre, allez collecter le diamant planqué dans les branches, tout en haut à gauche. Pour l'atteindre, aidez-vous des lianes qui pendent sur votre chemin.

Coquille à bâbord, mon commandant ! Plus sérieusement, je vous présente votre moyen de transport fluvial : la tortue de rivière !

Une vie supplémentaire est cachée en haut de ce niveau. Pour l'atteindre, faites un grand saut à partir de la branche de gauche.




CHAPITRE 5 : Baloo et La Rivière

C'est le bain journalier de Baloo ! Profitez-en pour vous servir de sa bedaine afin de traverser sans encombre le dernier bras de rivière qui vous sépare de l'autre côté de la forêt. Comme dans les niveaux précédents, vous serez agressé de toutes parts par un grand nombre d'ennemis, aussi variés qu'hétéroclites. Ne baissez pas les bras, vous venez de passer la moitié du jeu !

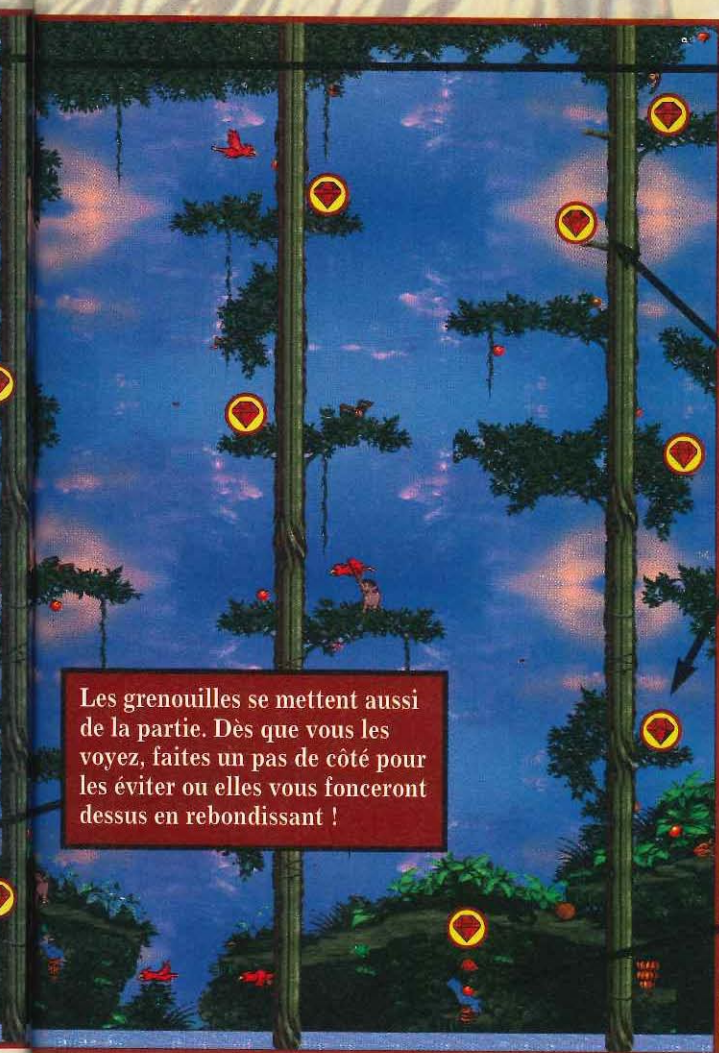
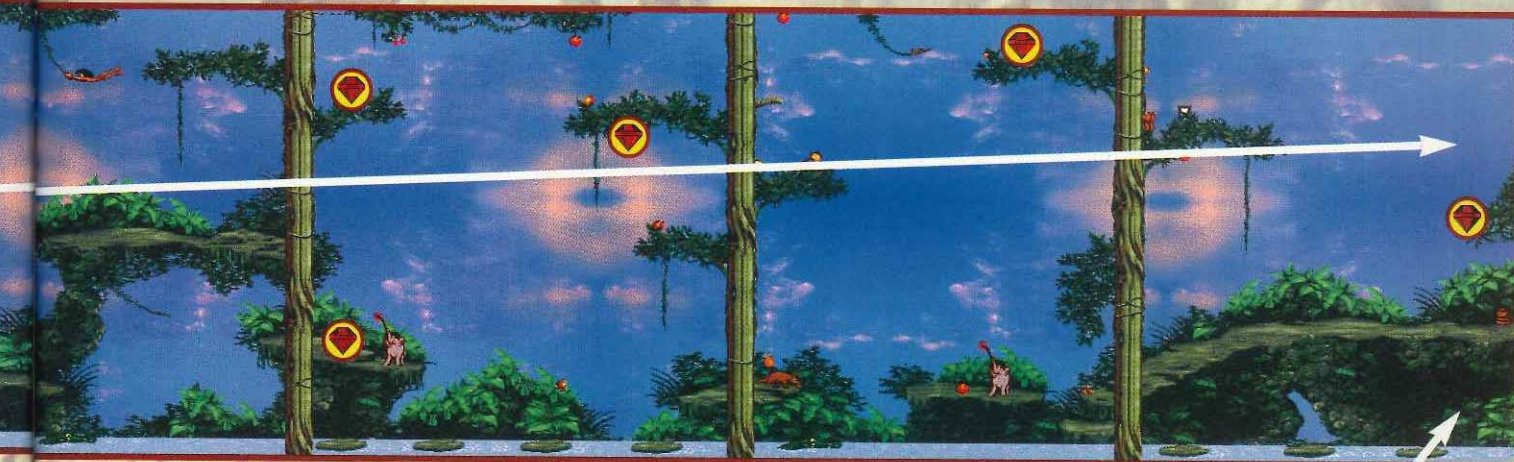
Des serpents-cracheurs sont planqués sur ces branches. Pour les battre rapidement, sautez-leur sur la tête, et ils ne résisteront pas longtemps... En plus, vous économiserez des projectiles !

Un nouvel ennemi fait son apparition dans ce cinquième niveau : le porc-épic. Comme tous ses congénères, il a la peau recouverte de pics, mais a développé un système de défense qui lui est propre : le "lancer de pics". Il se met en effet en boule et décoche trois pics en direction de tout ennemi potentiel...





Sautez sur la mâchoire de ce crocodile pour traverser la rivière. Prenez toutefois garde à ce qu'il n'ouvre pas sa bouche démesurée en cours de route !...



Une vie est cachée dans ces branches. Ne soyez pas leurré par ce pauvre camouflage et augmentez d'une unité vos chances de continuer plus avant votre aventure !

Cet arbre est riche en diamants... Ne le manquez surtout pas, ou vous passeriez à côté du précieux tableau-bonus !

Vous ne devez collecter ce diamant qu'au tout dernier moment car, quand vous vous propulserez à l'aide du serpent à ressort pour collecter le précieux objet, vous serez directement envoyé sur Bagheera qui vous emmènera vers le prochain niveau.

Les grenouilles se mettent aussi de la partie. Dès que vous les voyez, faites un pas de côté pour les éviter ou elles vous fonceront dessus en rebondissant !



En cette fin de niveau, vous pourrez jouer avec Baloo qui s'apprête à barboter dans l'eau... Perché sur des blocs flottants, vous devrez ramasser le plus possible des fruits que Baloo vous lance en guise de friandises.

**Le Livre de la
Jungle**

CHAPITRE 6 : Le Village dans les Arbres

C'est dans un vieux village à l'abandon que vous devrez évoluer en ce sixième niveau. Méfiez-vous toutefois car, s'il a été abandonné par les humains, de nouveaux propriétaires y ont élu domicile, les singes lanceurs de noix !

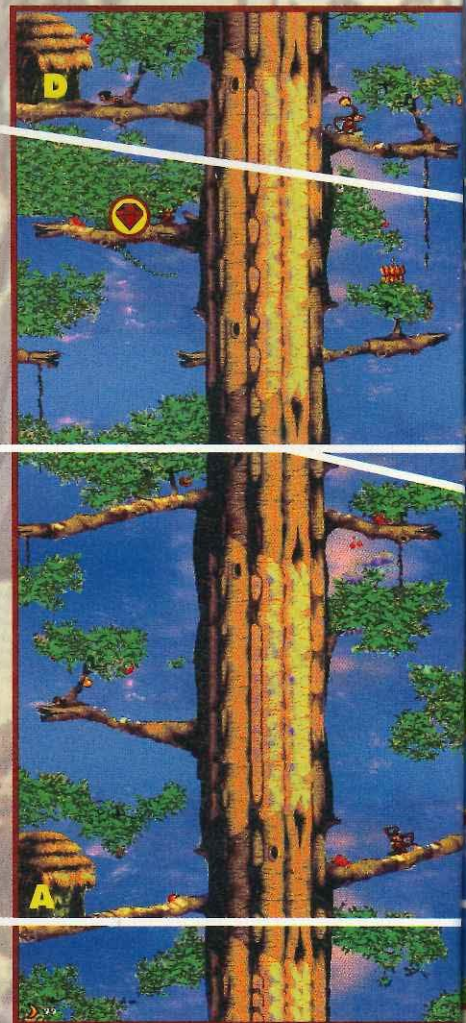
Le Boss : Les trois singes rieurs

Ces trois chimpanzés sont de véritables petits diables ! Ils vous attaquent de deux manières. La première est assez simple à éviter : cachés derrière un grand masque vaudou, ces trois babouins en folie vous lancent plusieurs noix de coco. Pour les battre une première fois, placez-vous à côté du masque et, quand ils le font pivoter pour vous lancer des noix, accroupissez-vous et tirez sur le singe du bas. Recommencez l'opération cinq fois et vous pourrez affronter leur deuxième assaut. Plus difficile à éviter, leur deuxième attaque vous posera quelques problèmes ! Les trois singes se sont cette fois séparés et chacun d'eux se retrouve planqué sur une branche d'arbre au coin stratégique du tronc. Chacun d'eux tire à son tour une noix de coco sur vous et se cache tout de suite derrière sa partie de masque avant de renouveler son attaque. Commencez par tirer sur le singe du bas, puis sur celui se trouvant à droite, pour finir par celui de gauche. Ne cherchez surtout pas à vous répandre sur le tronc et à courir partout pour essayer de les dégommer, vous y perdriez la vie à coup sûr. Restez plutôt à droite de l'écran, caché sous la branche qui vous servira de bouclier contre les noix de coco et tirez-leur dessus tranquillement.

À gauche de la deuxième maison "E", se trouve une entrée secrète. Pour la trouver, sautez le long du tronc à gauche et vous pourrez arriver dans une petite pièce contenant un diamant !

Pour que vous puissiez vous y retrouver lors de vos déplacements, nous avons collé des lettres sur les divers trous et maisons de ce niveau. Je vous rappelle, s'il en est encore besoin, que pour voyager à l'aide de ces téléporteurs, vous devrez simplement mettre votre manette vers le haut lorsque vous vous trouverez devant l'un de ces deux modes de transport pour être téléporté immédiatement vers son double.

Ce niveau est long et la moindre erreur peut vous faire perdre de précieuses secondes ; alors, ne négligez pas les sabliers posés ça et là.

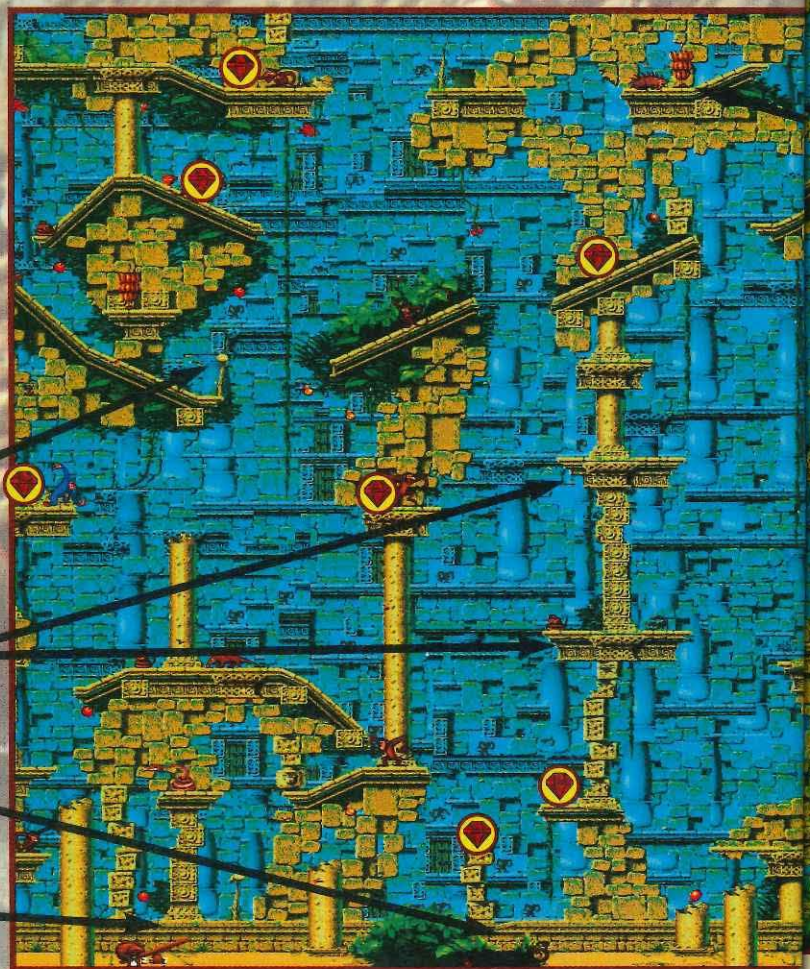


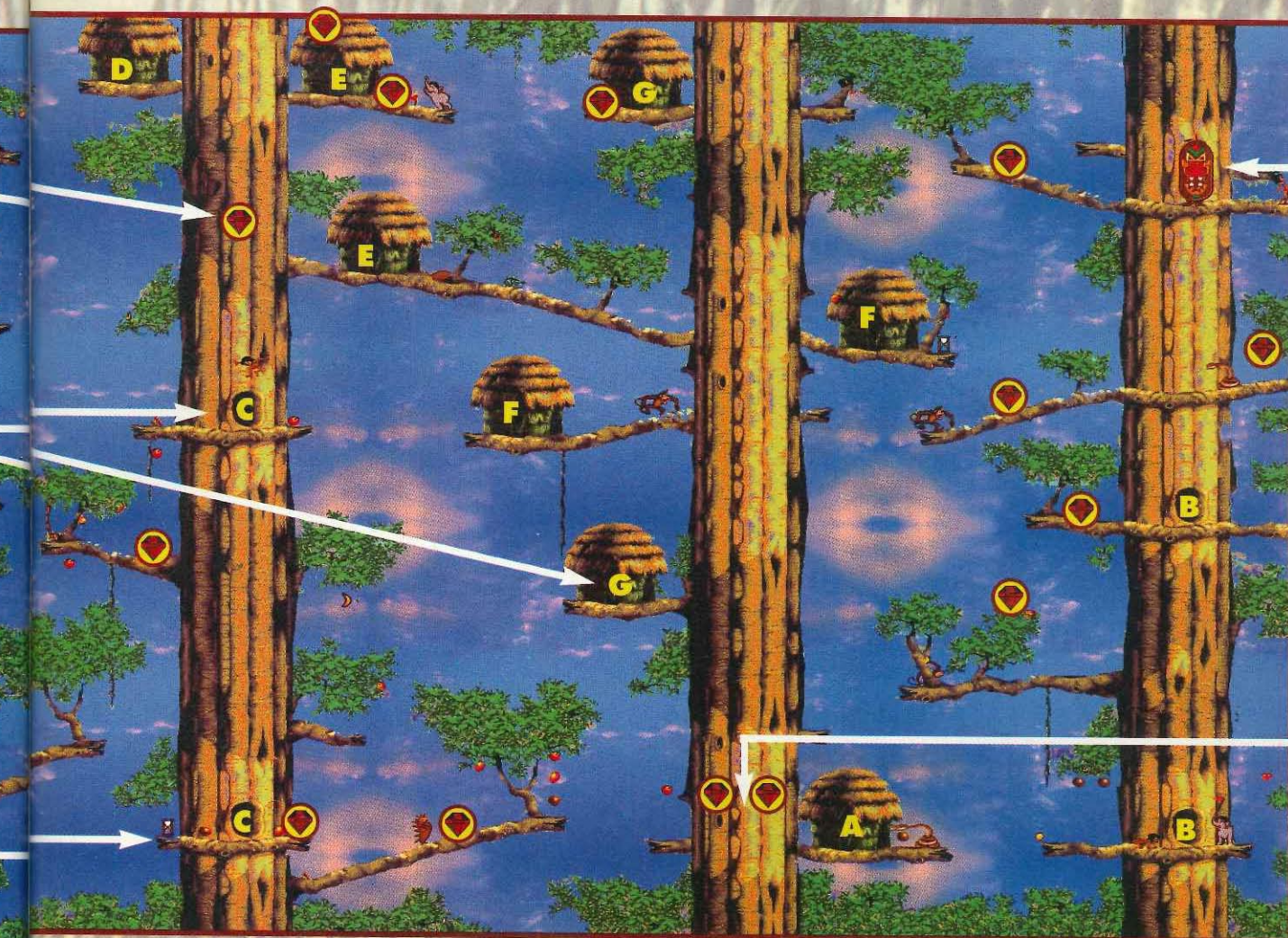
Un piège est toujours actif dans le vieux monastère, planté sur un pieu de bois, une tête de mort tourne sur elle-même en crachant des flèches empoisonnées. Pour traverser ce passage sans danger, accroupissez-vous lorsqu'elle tire et courez quand elle vous tourne le dos.

Prenez garde à ne pas trop rester sur les corniches des différentes ruines, elles sont en effet instables et s'écroulent quelques secondes après que vous y mettiez les pieds.

Le maximum de diamants collectés, partez toucher Bagheera pour atteindre le niveau huit.

Aidez-vous de ce tremplin pour atteindre les étages supérieurs du temple.





Les singes ont pris possession du village. Pour en sortir vivant, vous devrez affronter trois gardiens simiesques cachés derrière un masque vaudou aux traits terrifiants !



Une vie et deux diamants sont cachés dans ce tronc. Faites tout simplement un saut au jugé à l'intérieur de celui-ci pour collecter les trois précieux objets.



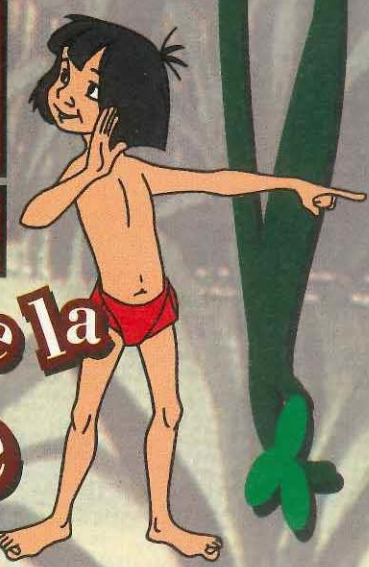
CHAPITRE 7 : Les Ruines

Les singes du Roi Louie ont élu domicile dans les vieilles ruines d'un temple oublié. Grimpez le long de celles-ci pour collecter les diamants et partez prévenir Bagheera que les ruines vont s'effondrer d'un moment à l'autre !

Prenez le temps de ramasser les régimes de bananes dispersés dans le vieux temple pour avoir le tir "double banane" qui vous sera d'une aide plus que précieuse en face du roi Louie.

En passant sous ce porche, une volée de flèches s'abattra sur vous si vous passez en marchant, optez pour la course effrénée ou vous finirez percé de toutes parts.

Servez-vous de ce serpent-ressort pour grimper dans le niveau.



Le Livre de la Jungle

CHAPITRE 8 : Les ruines qui s'écroulent

Rien ne va plus dans le vieux monastère, un tremblement de terre fait s'écrouler cet ancien lieu de culte et Mowgli, qui se trouve dans celui-ci ! Réussirez-vous à faire sortir notre petit singe à peau lisse à temps ?

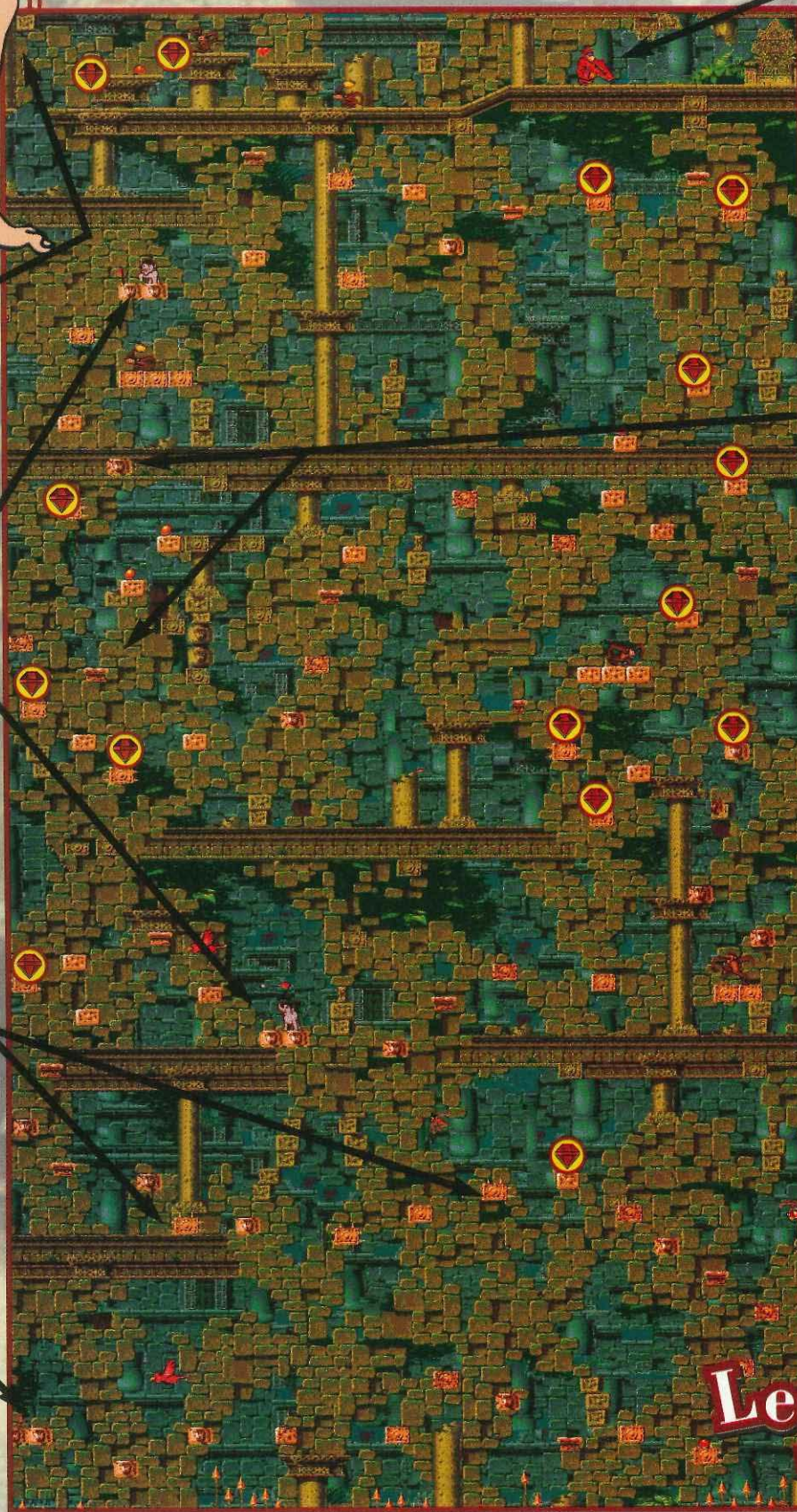


Une vie supplémentaire est cachée derrière cette colonne, ne la loupez pas !

Lors de votre progression, n'oubliez surtout pas de sauvegarder grâce à votre ami le petit éléphant.

En sautant sur les différents blocs de l'aire de jeu, vous pourrez tomber sur certains cubes très dangereux. Ils ont l'aspect de tous les autres mais sont incrustés de pics qui sortent et se rétractent toutes les secondes. Un bon timing sera essentiel pour espérer leur passer dessus sans craindre de perdre un seul point de vie.

Ne tombez surtout pas dans ces pics ou bien ce sera la mort immédiate !



Voici le Roi Louie, chef spirituel et militaire des singes des ruines. Vous devrez lui faire mordre la poussière pour espérer atteindre l'avant-dernier niveau et je peux vous assurer que vous allez en baver avec lui si vous n'avez pas la technique ni les armes appropriées !



Prenez garde à ces plates-formes craquelées, car elles s'effondreront dès que vous poserez un pied dessus.

Dernière vie supplémentaire avant de commencer votre combat contre Sheer Kane. Si j'avais un conseil à vous donner, ce serait de ne pas la manquer, ou vous pourriez bien vous retrouver à court de vie devant le grand tigre du Bengale !

Trois singes se sont placés en triangle pour vous empêcher de passer, commencez par tuer celui du haut et vous ne craignez plus rien lors de l'attaque des deux autres chimpanzés du bas.

Le Livre de la Jungle

Le Boss : Le Roi Louie

Alors là, mes cocos, vous allez en baver ! C'est certainement l'ennemi le plus dur du jeu. Je dirais même plus, il est plus fort que Sheer Kane, c'est vous dire ! Nous allons vous donner les différentes tactiques pour le battre et il faudra les respecter à la lettre pour espérer détruire ce vieux singe. La première est toute simple : si vous êtes armé des doubles bananes, c'est une partie de plaisir, si par contre vous êtes armé de la banane simple, là, c'est une toute autre paire de manches.



1 Première chose, sachez que Louie est invulnérable dans cette position, vous avez beau lui lancer des bananes à la figure, il les dévie automatiquement avec ses bras et, à moins que vous ne soyez armé d'un lance-missiles atomique, ce n'est surtout pas la peine de vous acharner à gâcher vos munitions.



2 Quand il prend cette posture, c'est tout bon pour vous. Il vous lance en effet deux noix de coco qui roulent sur le sol en espérant vous atteindre. Faites de petits sauts quand elles approchent et elles passeront sans vous toucher. Décochez bien sûr, entre temps, un maximum de bananes dans la tête de l'ignoble individu !



3 Nettement moins facile à éviter, cette attaque pourrait bien vous coûter de précieux points de vie ! Lorsque vous le voyez prendre cette position, tenez-vous prêt à faire un grand saut dans sa direction. Quand il vous lance sa première banane, courez à sa rencontre et sautez au dernier moment dans sa direction. Vous réussirez ainsi à la

survoler et, avant que vous n'ayiez atterri, la deuxième banane qu'il vous lancera se perdra dans un fourré.

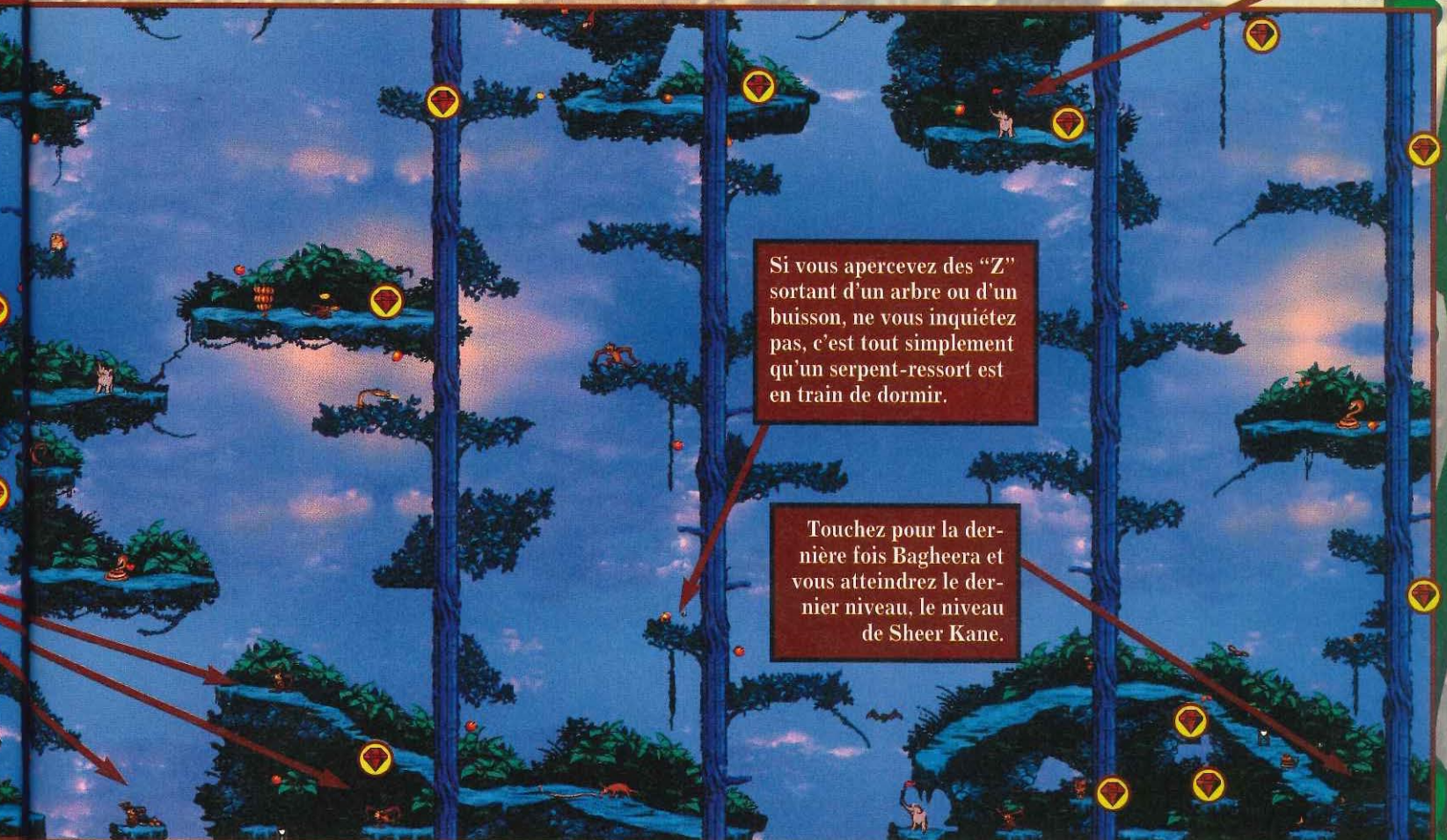


4 Dernière de ses attaques, c'est certainement la plus meurtrière de toutes ! Quand vous le voyez se mettre ainsi, tenez-vous prêt à faire jouer vos réflexes car tout va aller très vite. Il décoche pratiquement ses trois bananes en même temps et seule une parfaite tactique pourra vous éviter la mort : quand vous voyez partir la première banane, faites un petit saut sur place pour l'éviter et, quand vous retomberez, accroupissez-vous pour ne pas vous prendre dans la tête les deux autres bananes qui arrivent à toute vitesse dans votre direction. Lorsque vous tomberez sur le sol, profitez-en pour lui décocher un maximum de vos projectiles car c'est le moment où il est le plus vulnérable.

Dernière sauvegarde de cet avant-dernier niveau, votre éléphant favori vous attendra en haut de ce promontoire.

CHAPITRE 9 : La Jungle de Nuit

Avant-dernier stage, vous ne rencontrerez, un peu comme dans le premier niveau, qu'une faible opposition à votre marche. C'est la nuit et les animaux dorment, enfin pas tous car, dans la jungle, certaines vilaines bêtes profitent de cette accalmie nocturne pour attaquer. Ne vous laissez pas surprendre !



Si vous apercevez des "Z" sortant d'un arbre ou d'un buisson, ne vous inquiétez pas, c'est tout simplement qu'un serpent-ressort est en train de dormir.

Touchez pour la dernière fois Bagheera et vous atteindrez le dernier niveau, le niveau de Sheer Kane.

CHAPITRE 10 : La contrée désolée

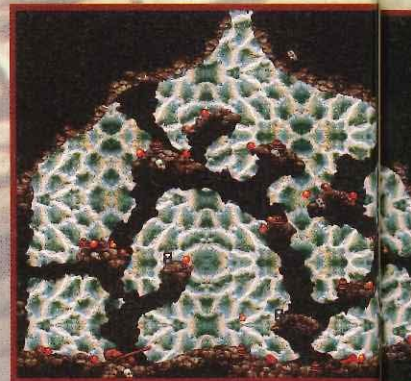
Perdu au fond des bois, il y a un pays ravagé par les éléments. Constattement battue par les pluies, les orages et le vent, cette contrée est morne et sauvage, c'est aussi l'endroit de chasse de Sheer Kane, le tigre sanguinaire ! Réussirez-vous à battre l'ignoble félin et ainsi retrouver la civilisation ou finirez-vous comme repas pour ce gros chat ? Seuls vos réflexes pourront le dire.

Les volatiles sont de sortie en cette fin de partie. Chauves-souris et hiboux vont vous mener la vie dure, sachez leur rendre la pareille !



LES DIAMANTS

Même dans la jungle, le pouvoir de l'argent a pris le dessus ! Dans chaque mission, vous devrez récupérer un minimum de diamants pour passer à l'étape suivante. Si vous faites partie des courageux qui prennent leur temps pour collecter toutes les gemmes, une heureuse surprise s'offre à vous car, à la fin du stage, un message vous indiquera que vous avez gagné le droit de disputer un tableau bonus. Dans celui-ci, vous disposerez de quelques secondes pour collecter, dans une petite grotte, plusieurs fruits et autres vies supplémentaires. Un conseil, ne loupez jamais l'occasion de disputer un stage-bonus, ou vous pourriez très vite vous retrouver à court d'énergie et finir prématurément votre aventure !...



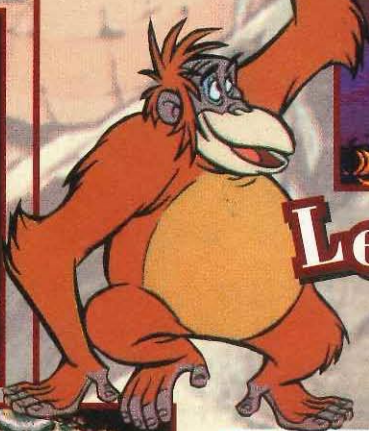
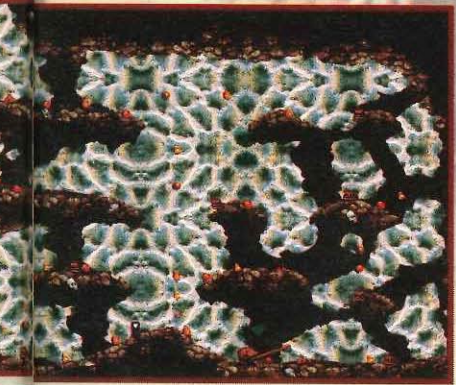
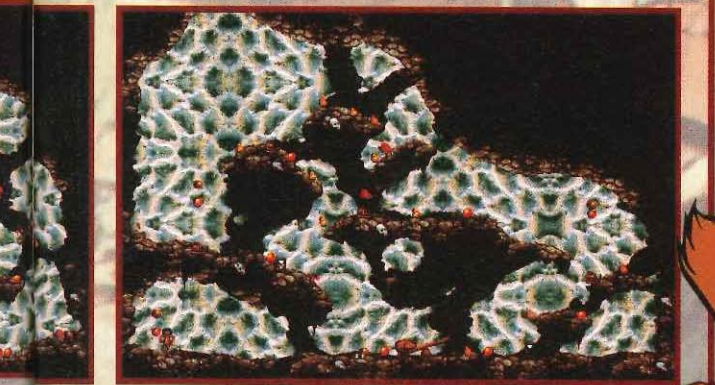
De nombreux cœurs sont disposés tout en haut du stage. N'allez les collecter qu'en fin de partie pour arriver frais et neuf devant Sheer Kane !



Sautez sur ce serpent pour collecter un grand nombre de fruits et autres armes supplémentaires.

Sheer Kane le terrible vous attend du haut de la falaise. Serez-vous assez puissant pour résister à ses nombreux coups de griffes et ses hurlements surpuissants.

Ce diamant est placé entre deux brasiers, aurez-vous assez de cran pour aller le chercher ?

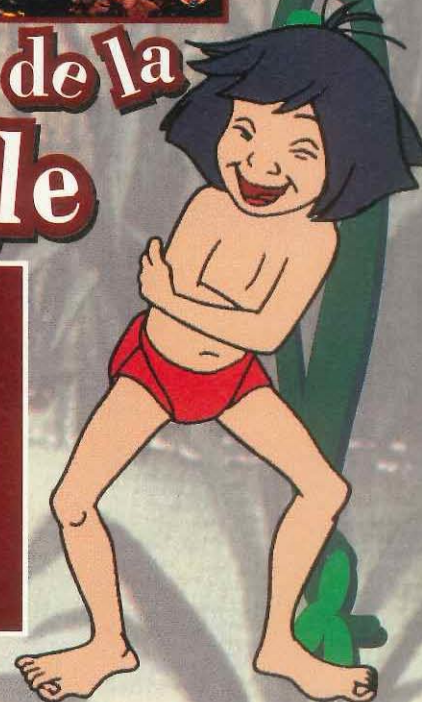


Le Livre de la Jungle

Dossier réalisé par
DANBOSS
 dit "le ventre-creux",
MANU
 dit "le petit d'homme"
 et **PASCAL**
 dit "l'homme-sandwich".

Le Boss : SHEER KANE

Dernier de vos adversaires et pas des moindres, Sheer Kane vous regarde de ses yeux brillants, c'est elle ou vous ! Elle est assez dure à battre et vous devrez combiner des réflexes d'acier et une précision de tir démoniaque. Sheer Kane attaque de deux manières, la première est le terrible coup de griffes et la deuxième le non moins terrible feulement de la mort. Pour la battre, vous devrez vous positionner sur les trois blocs de pierre et lui tirer dans la tête. Jusque-là, me direz-vous, rien de bien compliqué, si ce n'est que les trois blocs précédemment cités sont instables et disparaissent sous vos pieds dans la lave avant de réapparaître un peu plus loin. Quand je vous aurais dit qu'en plus de tout cela de petites boules de feu sortiront de la lave et vous sauteront à la figure, vous comprendrez vite que la partie sera serrée. Voilà, maintenant c'est à vous, je vous laisse dans la joie et vous souhaite bonne chance.



De nombreuses années se sont écoulées depuis votre dernière opération anti-terroriste. Les technologies ont évolué, les armes sont plus dévastatrices et vos ennemis ont radicalement changé de visage ! S'ils étaient auparavant de petits dictateurs en mal de pouvoir, ils se sont maintenant transformés en requins de la haute finance, ce qui leur permet d'asservir l'économie mondiale et de faire peser sur les nations un chantage monétaire tout à fait démoniaque. Parmi ces malfrats, un homme sort de la masse : Malone. Depuis longtemps suspecté d'ignobles forfaits, ce terrible mafieux risque bien de se retrouver très prochainement derrière les barreaux. Un homme de votre unité, dénommée "C.O.R.E.", a en effet réussi à s'introduire dans son organisation et à vous transmettre diverses informations plus que capitales pour faire tomber ce Parrain à la petite semaine ! C'est à ce moment que vous entrez en scène, votre espion vous ayant transmis les coordonnées de l'une de ses principales bases. Votre Q.G. vous envoie immédiatement dans la danse... Bon carnage !



QUELQUES CONSEILS...

(...qui vous seront drôlement utiles si vous ne voulez pas mourir comme une vieille patate lâchée dans une porcherie...)

- Ne négligez jamais les civils perdus en pleine zone de combat car, même s'ils vous font perdre du temps dans votre mission, chacun d'eux vous rapportera cent points de blindage lorsque vous les récupèrerez et les ramènerez à votre base. C'est plutôt pratique lorsque l'on a épuisé les réserves de blindage !
- Au cours du jeu, vous pourrez récupérer plusieurs de vos copilotes portés disparus. Ils vous seront très utiles car ils tirent et visent mieux que tous ceux "disponibles" en début de mission.
- Cherchez le plus possible à vous promener dans l'aire de jeu, car vous pourrez y trouver un maximum d'objets non indiqués sur la carte. Pour exemple, l'échelle de corde électrique, qui vous permettra de remonter chaque prisonnier deux fois plus rapidement que l'échelle conventionnelle. Très pratique pour ne pas rester trop longtemps sur une zone de ramassage...
- Ne cherchez jamais à affronter une forte résistance de face. Votre hélicoptère étant plus rapide mais moins blindé qu'une tourelle ou que toute autre chose à caractère "agressif", cherchez plutôt à détruire l'ennemi en tournant autour de lui ou en faisant des passages rapides et destructeurs !
- Si vous vous prenez au bout d'une heure pour Spingue Fellow Hawk, éteignez la console et essayez l'absorption d'aspirine en poudre dans la jugulaire gauche. Paraît-il que le poil de jeune veau a les mêmes effets, mais cela reste bien sûr à vérifier !

BOARD

Wipe

CODES DES DIFFÉRENTS NIVEAUX

HAWAII : YZ9NHLWVNB
BAJA OIL RIGS : CNHLGBR4NBF
MAIN RIGS : ZLGBWD3PFZD
MEXICO : 9BWDR6MJYNM
SAN FRANCISCO : NDR63P7VZLT
ALCATRAZ : H63PMJT4SYL
NEW YORK : LPMJ7VSXFZR
LAS VEGAS : GJ7VT4FKYNM
CASINO : BVT4SXYCZLT
UNDERGROUND : WR63PMT4SYL
ÉCRAN DE FIN : D3PMJ7SXFZD

CODES ACTION REPLAY

ROQUETTES INFINIES : FFB1E30063
MISSILES INFINIS : FFB2230063
MITRAILLEUSE INFINIE : FB1A30063
FUEL INFINI : FF10D70063
VIES INFINIES : FF10DF0063



ne s'est emparé, par personne interposée, de
ées, puis capturez son chirurgien esthétique,

ROIRS

eux des
ins des
llez les
amie au
roirs ont
one afin
laser, ne
asion de
el de sa
nt le ser-



MISSION 3 : LES BATEAUX FURTIFS



C'est à bord de ces
tout nouveaux ba-
teaux furtifs que
doivent être montés
les nouveaux mi-
roirs à laser. Détruisez-les tous,
avant qu'il ne soit trop tard...

BONUS

Partez sauver un
co-pilote en perdi-
on et détruisez
l'hélicoptère qui
flambe sur la plage.



LES BÉRETS VERTS



litreuillés. Lors de leur sauvetage, plu-
ont de l'ombre pour vous tirer dessus...
r ne pas finir en petit tas de tôle rou-
er les bérets verts à leur point de larg-

2e CAMPAGNE : BAJA OIL RIGS

Malone s'est approprié par la force les champs pétrolifères d'un pays ami d'Amérique du Sud. Partez reconquérir le bien de cette nation, sans oublier de détruire les nouveaux avions de Malone ainsi que son destroyer.

MISSION 1 : RADAR, STATION DE POMPAGE ET CHAMP PETROLIFERE

Rasez le champ pétrolifère piraté et détruisez par la même occasion le radar que Malone a fait placer sur la principale station de pompage !



MISSION 2 : LES PLATES-FORMES PETROLIERES

Détruisez les quatre rampes de missiles "Phalanx" qui défendent les deux plates-formes de l'Ouest. Vous pourrez ensuite y atterrir pour débarquer en toute sécurité les futurs voyageurs que vous sauverez.



MISSION 4 : LE DESTROYER

Détruisez au plus vite ce destroyer avant qu'il n'attaque et ne coule le sous-marin en perdition de vos amis russes !



MISSION 3 : LES NAUFRAGÉS



Commencez par changer d'hélicoptère en prenant le Sikorsky et partez sauver les voyageurs du bateau en perdition. Lors de la manœuvre, vous devrez détruire

quelques bateaux ennemis ainsi que des requins tournant avec frénésie autour des pauvres naufragés qui se débattent pour ne pas couler ! Une fois sauvés, ramenez-les sur la plate-forme prévue à cet effet et prenez de nouveau votre hélicoptère de combat.



MISSION 6 : LES JETS ENNEMIS

Sur la plus grande plate-forme du niveau se trouve une nouvelle race d'avions, créée par les chercheurs de Malone. Allez les détruire avant qu'ils ne décollent et ne commettent l'irréparable ! Lors de leur destruction, prenez bien garde à ne pas oublier ceux qui sont cachés dans les élévateurs de la plate-forme. Petite astuce : vous pourrez récupérer un nouveau copilote en détruisant la casemate du haut.



MISSION 5 : LE SAUVETAGE

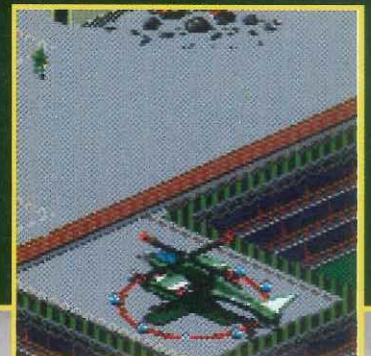
Allez récupérer l'équipage du Typhon russe et ramenez-le sur la plate-forme de débarquement. Vous pourrez ensuite aller chercher sur un petit chalutier la caisse contenant le matériel nécessaire pour réparer le sous-marin, afin de la déposer sur le pont du Typhon en plein naufrage.



MISSION 7 : DESTRUCTION DES FOYERS DE RÉSISTANCE



Nettoyez tous les nids de résistance ennemis présents sur la grande plate-forme et détruisez tous les bâtiments jusqu'à ce que vous découvriez l'entrée secrète menant dans les pontons inférieurs de la plate-forme géante.

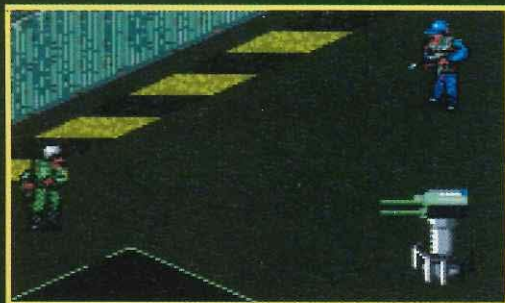


3e CAMPAGNE : MAIN RIGS

À l'intérieur de la plate-forme pétrolière de Malone, vous devrez réduire à néant toute velléité guerrière des divers protagonistes à la solde de l'ennemi. Mais pour changer, vous procéderez cette fois non pas en hélicoptère ni en jeep ou à cheval, mais bel et bien à pied ! Hauts les jarrets et que la sulfateuse fasse parler la poudre !

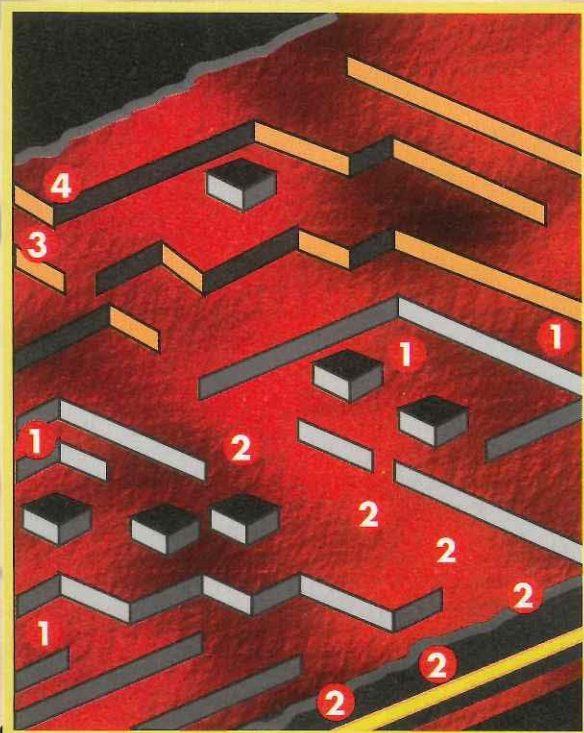
MISSION 1 : DESTRUCTION DES ARMES DE SURVEILLANCE

Quatre mitrailleuses rotatives sont disséminées aux quatre coins cardinaux de la plate-forme... Détruisez-les avant de tenter une autre mission, sinon vous ne pourrez pas respirer une seule seconde.



MISSION 3 : RETROUVER MAVERICK

L'agent Keith Michaels, surnommé Maverick, est retenu prisonnier dans les geôles de Malone. Allez le secourir pour qu'il vous transmette le code qui permettra d'enclencher le dispositif d'auto-destruction de la plate-forme.



MISSION 2 : DESTRUCTION DES F-29 RESTANTS

Malone, n'étant pas homme à garder les deux pieds dans le même sabot et ayant eu vent d'une attaque aérienne, a mis plusieurs F-29 dans les soubassements de sa plate-forme. Détruisez-les tous et vous clouerez au sol la chasse ennemie.



MISSION 4 : ENCLENCHER L'AUTO-DESTRUCTION

Atteignez le coin le plus reculé de la plate-forme et actionnez l'interrupteur en tenant compte des indications que Maverick vous aura préalablement données.



4e CAMPAGNE : MEXICO

Des véhicules d'assaut terrestres d'une grande puissance sont en cours de construction à Mexico. Allez les détruire ainsi que leur usine de montage, en sauvant au passage de nombreux "P.O.W." (Prisonniers De Guerre).

MISSION 1 : SAUVER LES PRISONNIERS

Partez délivrer les prisonniers de Malone dans un camp au Sud de Mexico. En arrivant dans celui-ci, éliminez en premier lieu les cinq tours de garde placées autour du camp. Délivrez ensuite les prisonniers et quand une croix d'atterrissage apparaîtra dans le camp, posez-vous de manière à ce que votre copilote puisse aller chercher un dernier prisonnier retenu dans le bâtiment principal. Déposez ensuite tout ce petit monde dans votre base, et retournez au camp une dernière fois afin de réduire en poussière le bâtiment d'où est sorti votre copilote.



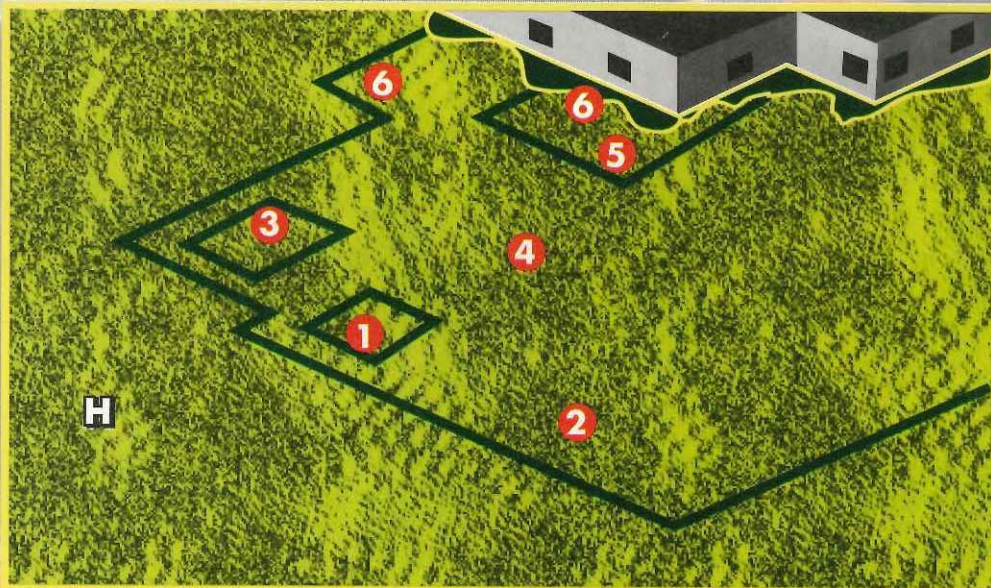
MISSION 2 : DESTRUCTION DU CAMP D'ENTRAINEMENT ENNEMI

Malone a fait construire un camp d'entraînement pour former une escouade de terroristes destinés à semer le chaos dans le pays. Eradiquez-les avant qu'il ne soit trop tard !



MISSION 4 : DÉROBER LES PLANS SECRETS

Détruisez les deux constructions de verre où Malone a caché les documents des "GAVS" et prenez-les grâce à votre crochet. Sauvez par la même occasion les ingénieurs retenus prisonniers dans les deux immeubles, et vous pourrez connaître le bon code afin de pénétrer de plain-pied dans un "GAVS" sans qu'il ne s'auto-détruise.



MISSION 3 : SAUVETAGE DES ENTREPRENEURS

Des hommes d'affaires se sont réfugiés dans un hôtel de la banlieue de Mexico. Malheureusement pour eux, des troupes de parachutistes ont été envoyées pour prendre d'assaut leur bâtisse. Tuez les paras et sauvez les "businessmen" pour pouvoir attaquer la quatrième mission.



MISSION 5 : DESTRUCTION DES "GAVS"

Tuez le garde ennemi placé sur le système d'auto-destruction du tank allié, et appuyez sur le bouton de blocage du système d'explosion que l'ingénieur vous aura indiqué. Posez-vous ensuite sur le sol et entrez dans le "GAVS" pour détruire les autres blindés ennemis.



MISSION 6 : DESTRUCTION DE L'USINE D'ARMEMENT

Après avoir détruit tous les "GAVS", remontez dans votre hélicoptère et allez chercher la chouette bombe entreposée dans un bâtiment au Nord-Ouest de votre position. Une fois celle-ci en votre possession, allez la lâcher devant la porte de l'usine, en appuyant en même temps sur les deux boutons contrôlant les missiles. Prenez garde toutefois, car un "GAVS", qui vous avait échappé, viendra monter la garde devant l'usine... Alors soyez vif, bref et adroit, sinon c'est la mort !



7E CAMPAGNE : NEW-YORK

La nouvelle vient de tomber, Malone a déclaré la guerre à New York ! Allez donc, vous aussi, déclarer la guerre à Malone !



MISSION 1 : DESTRUCTION DES BUILDINGS FINANCIERS DE MALONE

Sous la couverture de "centre financier", de grandes bases de contrôle sont installées dans la ville. Détruisez ces faux buildings et vous donnerez un sacré coup de pied dans la fourmière de Malone.



MISSION 2 : SAUVER DES CIVILS

Des immeubles sont en train de brûler. Allez sauver leurs habitants des flammes et déposez-les dans les bases prévues à cet effet.



MISSION 3 : DÉTRUIRE LES APPAREILS ENNEMIS

Sur les toits de certains buildings, des hélicoptères attendent leurs pilotes pour aller ravager la ville. Détruisez-les vite à terre avant qu'ils ne prennent leur envol et ne viennent vous chercher querelle !



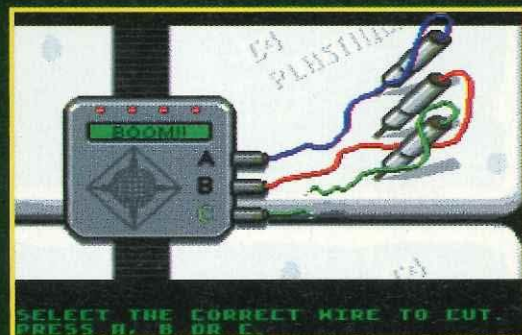
MISSION 4 : SAUVER LES "BUSINESSMEN"

Commencez par aller détruire le radar se trouvant dans une tour à l'Est et partez sauver vingt représentants du NAFTA en pleine déroute dans le World Trade Center abîmé. Une fois qu'ils seront sauvés, vous pourrez voir une piste d'atterrissage apparaître et un homme de la NAFTA vous remettra le code pour atteindre la bombe placée dans l'immeuble déjà bien endommagé !



MISSION 5 : DÉSAMORCER LA BOMBE

Atterrissez sur la tour faisant face au World Trade Center et larguez votre copilote pour qu'il aille couper le bon fil... Cela mettra fin à cette terrible menace ayant la forme d'un pain de TNT, qui risque à tout moment d'anéantir les deux tours jumelles.



8e CAMPAGNE : LAS VEGAS

La ville de la luxure et du vice est aux mains de Malone. Faites un geste envers l'humanité et purifiez-la du cancer qui ronge cet empire du jeu.

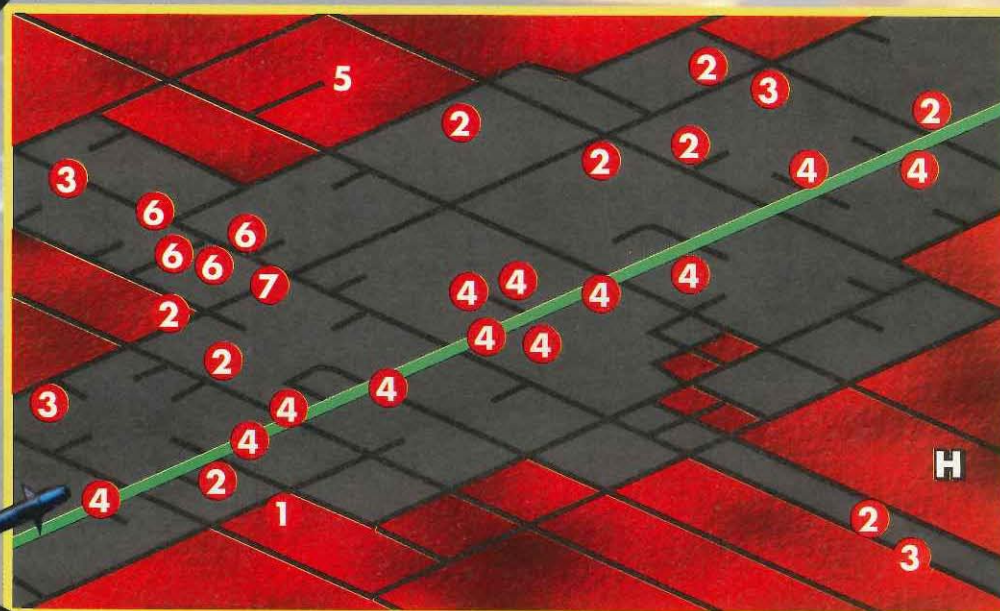
MISSION 1 : CAPTURER LE COMMANDANT



Vers l'Ouest, roule un véhicule blindé contenant le Commandant dirigeant les différents sites de radars. Détruisez le véhicule et capturez le Commandant pour qu'il vous décrive l'emplacement de chaque site.

MISSION 2 : DESTRUCTION DES RADARS

Après avoir reçu les renseignements sur les positions des différents radars, allez les réduire en cendres et en tôle rougeoyante.



MISSION 3 : DESTRUCTION DES BARRAGES ROUTIERS

Des barrages routiers ont été dressés sur les quatre routes permettant de sortir de Las Vegas. Détruisez-les à coups de roquettes et permettez ainsi à la population de fuir la zone des combats.



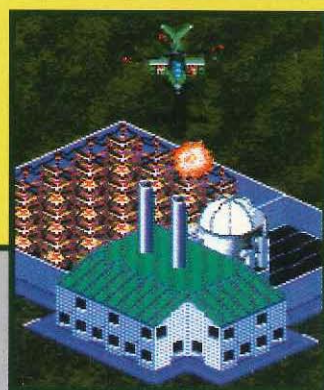
MISSION 4 : DESTRUCTION DES FORCES BLINDÉES ENNEMIES

Le long de l'artère principale de Las Vegas, des blindés ennemis ont été disposés pour contrôler tout mouvement de foule. Détruisez-les tous afin de rétablir la sécurité en ville.



MISSION 5 : DESTRUCTION DE LA CENTRALE ÉLECTRIQUE

Dans le coin supérieur de l'aire de jeu, se trouve une centrale électrique réquisitionnée par Malone pour fournir de l'énergie à ses diverses armes et autres systèmes électroniques. Détruisez-la et vous mettrez à mal les défenses de la ville pendant un temps suffisant pour vous permettre de rentrer dans le casino, sorte de Q.G. de Malone.



MISSION 6 : INVESTIR LE CASINO DE MALONE

Détruisez les tourelles armées se trouvant autour du casino afin de pouvoir atterrir sans vous faire descendre en flammes.



MISSION 7 : PÉNÉTRER DANS LE CASINO

Atterrissez avec votre hélicoptère de combat sur la piste prévue à cet effet et pénétrez à pied dans le casino pour l'avant-dernière mission.



9e CAMPAGNE : LE CASINO

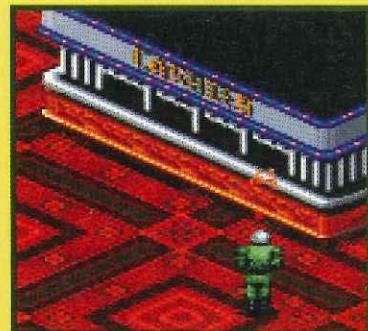
Avant-dernière mission, la fin est proche ! À l'intérieur du casino de Malone, vous devrez détruire ses principales machines à sous, tuer ses hommes de main et sauver une pauvre femme éplorée, en un mot : la routine !

MISSION 1 : TUER LES PATRONS DU CASINO

Les principaux responsables du casino ont été informés de votre présence, y'a du plomb dans l'air !



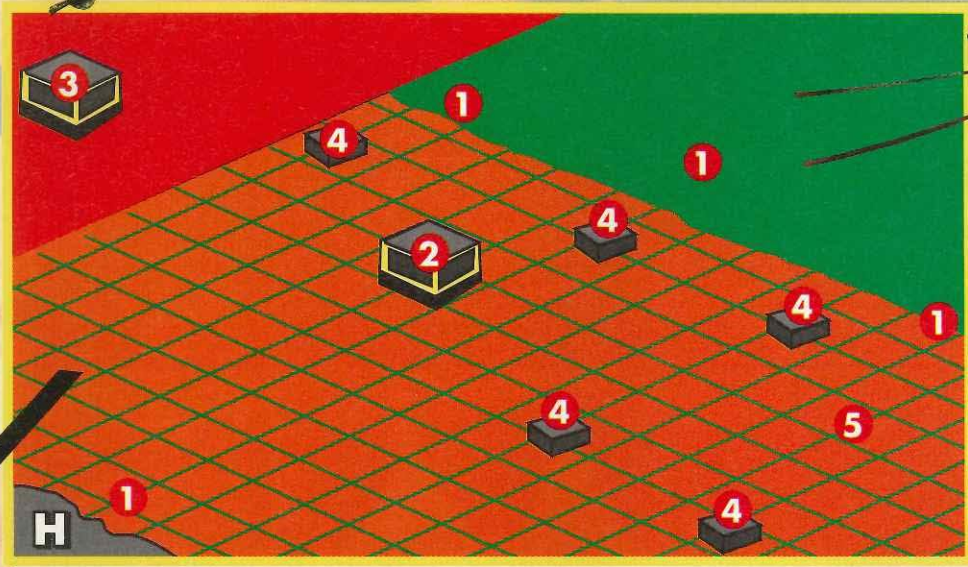
MISSION 2 : DESTRUCTION DE LA BANQUE DU CASINO



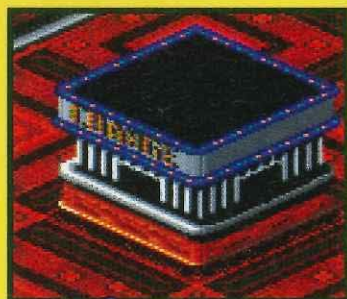
À l'intérieur de la banque du casino, se trouvent non pas des plaques de cinq cents francs, mais des otages de chair et de sang. Délivrez-les après avoir détruit la banque afin de passer au prochain stage.

MISSION 3 : DÉLIVRER LA PETITE AMIE DE MALONE

Dans la salle réservée aux "VIP", se trouve l'ancienne petite amie de Malone. Délivrez-la pour qu'elle vous indique la dernière planque du scélérat !



MISSION 4 : DESTRUCTION DES MACHINES DE CHANGE



À l'intérieur des machines de change, se trouvent des mitrailleuses de gros calibre. Détruisez les machines avant de détruire les mitrailleuses. Attention cependant, car les machines de change sont indestructibles quand la lumière rouge qui les surmonte est allumée !

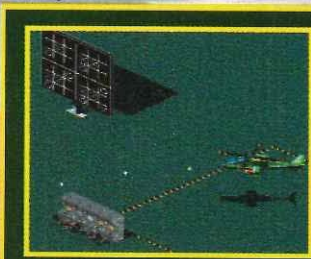
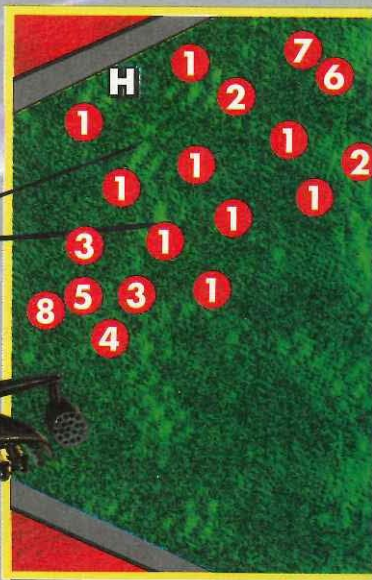
MISSION 5 : TROUVER LA NAVETTE SECRETE

Tout au bout du casino se trouve une navette cachée qui vous permettra d'atteindre le dernier repaire de Malone. Trouvez-la, et empruntez-la !



10e CAMPAGNE

Der des der ! Cette fois, c'est la bonne, la de



MISSION DES COM

En détruisant
commandement
un coup f
frappe de

MISSION 6 : DESTRUCTION DU REPAIRE DE MALONE

Son repaire se trouve en haut à gauche de l'aire de jeu. Il est très bien défendu et le détruire ne sera pas une mince affaire !



M
h
m

RACING

manuel ou automatique

Cette question, vous vous la poserez dès l'achat de la cartouche. La boîte automatique a pour avantage d'être la meilleure option pour tout joueur débutant voulant apprendre et connaître chaque circuit sur le bout des doigts. Grâce à elle, vous pourrez rouler sur les trois circuits pour mémoriser chaque virage, sans vous énerver à changer de vitesse toutes les deux secondes lors d'un tournant mal négocié ! En revanche, pour ceux qui se sentent l'âme d'un Alesi, la boîte manuelle est évidemment recommandée, car vous gagnerez en puissance, en couple et en vitesse de pointe. Mais je le répète, elle est assez difficile à utiliser, alors sachez la sélectionner quand vous vous sentirez prêt !



la bonne vue



La meilleure vue lorsque vous jouerez à Virtua Racing est sans conteste la troisième : pas trop éloigné de la voiture ni trop près d'elle, vous battez des records grâce à elle. En revanche, les autres vues sont mal placées. La première, à l'intérieur de la voiture, est injouable, mis à part peut-être pour les "vrais" pilotes de Formule 1... La deuxième n'est guère mieux car vous avez l'arrière de la voiture qui prend tout l'écran et adieu le décor ! Quant à la quatrième, on a l'impression de diriger une puce agitée de convulsions !

MEGADRIVE

aujourd'hui, leçon de conduite

Voici pêle-mêle quelques astuces qui pourront se révéler fort utiles sur la piste...

l'aspiration



Pour passer devant une voiture concurrente, cherchez toujours l'aspiration. Elle vous permettra de prendre de la vitesse tout en profitant de l'adversaire pour le doubler. Ce phénomène est très simple à expliquer. Quand vous roulez à vive allure, vous rencontrez de l'air qui devient, à partir d'une certaine vitesse, un élément résistant. Si vous vous placez derrière une voiture qui roule à tombeau ouvert, vous bénéficierez d'un calme relatif car elle vous servira en quelque sorte de paravent, vous permettant ainsi de gagner de la vitesse grâce au phénomène d'aspiration. Bon, si vous n'avez rien compris, ce n'est pas grave, ça marche quand même !

le bon régime pour changer de vitesse

Le régime idéal pour passer un rapport se situe entre la zone rouge et la zone jaune, vers les 15.000 tours. Ne poussez jamais votre moteur au-dessus de cette zone, ou vous seriez alors en sur-régime et perdriez de la puissance ainsi que de la vitesse. Ne passez pas non plus votre rapport en dessous de ces 15.000 tours, car vous seriez en sous-régime et perdriez ainsi de nombreuses secondes le temps que votre moteur monte en puissance.



beginner course

THE BIG FOREST

Le tour du propriétaire

Fan de verdure, venez donc vous essayer au plaisir de la conduite sur ce vert circuit de la grande forêt. Tracée dans un charmant parc verdoyant, cette première course est un régal. Que ce soit au niveau de la conduite ou de la beauté, son tracé est parfaitement réalisé, et puis moi, tous ces sapins, ça me rend joyeux ! Bon, plus sérieusement, c'est le circuit des débutants, mais aussi des experts : des débutants pour son extrême simplicité, et des experts parce que l'on peut se tirer des bourres infernales ! Pour ce qui est de la tactique, tout le circuit se passe à fond de septième sauf dans le dernier virage qui se prend, lui, à fond de sixième en tournant, bien sûr, par à-coups ! Voilà, maintenant, pied au plancher et allez réveiller les taupes...



Longueur :
3,22 km
Temps
alloué pour
le premier
tour départ
arrêté : 80 à
65 secondes

Le record des Japonais : 0'37"13 au tour
Notre meilleur record : 0'37"46 au tour

medium course

BAY BRIDGE



Longueur : 3,52 km
Temps alloué pour le
premier tour départ
arrêté : 80 à 65
secondes

Le tour du propriétaire

Bon, je veux bien que l'erreur soit humaine, mais là, chez Sega, ça ne va plus du tout (dixit Bigart). Ce deuxième circuit est le plus dur de tous, et y réaliser un bon temps relève souvent de l'exploit ! Alors, cher "Monsieur" Sonic, va falloir voir à voir !... Cela étant dit, ce circuit est tout simplement démoniaque, il vous permettra de démontrer vos talents de pilote, car des talents, il vous en faudra pour arriver devant tout le monde ! Les trois derniers virages de cette course sont en effet très crispants pour les nerfs... Parlons tactique : pour le début du circuit, pas de problème, c'est tout droit ou presque, en revanche, pour les derniers virages, il va falloir se caler la tête au milieu du fauteuil et mettre des clous à vos roues. Un petit conseil : quand vous arriverez dans l'avant-dernier virage, passez la sixième et lâchez l'accélérateur ! Enfin pour ce que j'en dis, moi, si vous avez envie de repeindre les murs avec votre voiture, ça vous regarde...

Le record des Japonais : 0'37"66 au tour
Notre meilleur record : 0'38"20 au tour

— expert co

THE BIG F

Le tour du prop

Acropolis est, à mon goût, le circuit le plus nombreux virages à bien négocier à fond et infernale en fin de parcours et un dénivelé parois rocheuses que seuls ceux possédant prendre à fond, Acropolis est à n'en pas d'champions ! Pour ce qui est de la tactique GAZ ! Vous ne devrez décélérer que dans la conduit au dénivelé montagneux. Ce virage cinquième, le tout en glissade ! Pour ce q conseille aux "petits bras" d'y rentrer en s autres, les "warriors" de la route, la septi s'impose ! Voilà, vous êtes maintenant prêt bonne chance !



Longueur : 4,54 km

Temps alloué pour le premier
tour départ arrêté : 80 à 65
secondes

Le record des Japonais :
Notre meilleur record : 0

RACIN

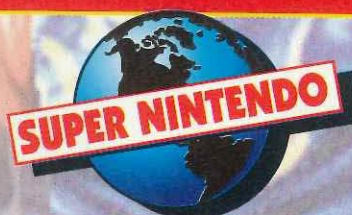


POUR VOIR LA VIE EN ROSE!

Voici un petit "Tips" qui vous permettra de donner des couleurs dingues à votre personnage. Lors du choix de ce dernier, appuyez sur l'un des sept boutons de votre manette et vous pourrez voir votre perso prendre une couleur complètement "déli-re"... Chaque bouton a en effet été affublé d'une couleur spéciale, alors mettez une touche de gaieté dans ce monde de brute ! Au fait, pour avoir la super couleur de n'importe quel personnage, maintenez appuyé un bouton d'attaque pendant deux secondes lors de votre choix de joueur.

LES NOUVEAUX JOUEURS

Quatre nouveaux personnages viennent étoffer le nombre — déjà grand — des douze "cogneurs pixellisés". Vous aurez le choix cette fois-ci entre une jeune femme membre d'un commando antiterroriste, un chinois digne de Bruce Lee, un mexicain tueur de serpents et un jamaïcain tout sauf "peace and love" ! En un mot comme en cent, ça va saigner !



CODES ACTION REPLAY

SUPER NES-US UNIQUEMENT

7E00 F014	Mode Turbo	7E10 B005	Enlève les cadres de sélection des persos
7E05 9C01	Super Mode Turbo	7E18 5F01	Traverser les boules de feu joueur 1
7E19 2999	Temps infini pour les Bonus-stages (sauf tonneaux)	7E18 5F00	Traverser les boules de feu joueur 2
7E05 31B0	Invincibilité joueur 1	7E16 A400	Dans le décor de Ryu, la maison disparaît
7E07 71B0	Invincibilité joueur 2	7E01 42DC	L'arrière-plan des options apparaît en violet
7E05 07CD	Joueur 1 ne peut ni avancer, ni reculer	7E19 2100	Les joueurs sont derrière le décor
7E02 D133	Couleurs différentes joueur 2	7E01 3C67	Change la couleur du titre
7E02 D01E	Couleurs différentes joueur 2	7E18 4B0x	X = choix du niveau
7E02 C34B	Couleurs différentes joueur 2	7E05 D002	Terminer le jeu après le 1er round (2 codes)
7E02 CF59	Couleurs différentes joueur 2	7E18 DB07	Terminer le jeu après le 1er round (2 codes)
7E0E 0700	Plaqué l'adversaire en arrière sans que celui-ci avance	7E05 F401	Invincibilité totale
7E05 1700	Joueur 1 ne peut plus bouger	7E00 0Cxx	XX = 11 à 3F : choix de la musique
7E05 F300	Joueur 1 tape de n'importe quel côté	7E00 0Axx	XX = 00 à FF : choix du son



CAMMY

LES NOUVEAUX JOUEURS • CAMMY • FEI-LONG • DEE JAY • T-HAWK • CAMMY • FEI-LONG • DEE JAY • T-HAWK



Enrôlée dans le MI6 (équivalent anglais de la CIA), Cammy s'est très vite retrouvée, grâce à son mental et ses aptitudes physiques, en tête de son escadron. Ayant perdu la mémoire du fait d'un bien curieux accident, elle s'est inscrite au Tournoi des guerriers pour essayer de glaner des renseignements sur son propre passé.

POUVOIRS SPÉCIAUX



CANNON DRILL
▼▲ + PIED



SPINNING KNUCLE
◀▶ + POING



FRONT KICK
▶▼▲ + PIED

ENCHAÎNEMENT



LA MEILLEURE TACTIQUE



Cammy est très vive et sa rapidité peut être un facteur primordial pour la victoire. Lors d'un combat, commencez tout de suite par déclencher un Cannon Drill contre votre adversaire, et s'il essaie de vous surpasser, faites un Front Kick. Contre les combattants possédant une boule de feu, le Spinning Knucle est une arme redoutable car elle vous permet de passer à travers tout projectile flamboyant et de frapper votre adversaire en pleine concentration.

POUVOIRS SPÉCIAUX



HYPER FIST
▼(2)▲ + POING



MAX OUT
◀(2)▶ + POING



DOUBLE DREAD KICK
◀(2)▶ + PIED

ENCHAÎNEMENT



LA MEILLEURE TACTIQUE



Pour le combat lointain, le Max Out de Jay est très bien ; pour ce qui est du corps à corps, une bonne approche de l'adversaire avec un Double Dread Kick, suivi d'un Hyper Fist à répétition, fera l'affaire. Pour contrer une attaque aérienne, sautez simplement et utilisez votre coup de poing faible, votre adversaire ne s'en remettra pas !

DEE JAY

FEI-LONG

POUVOIRS SPÉCIAUX



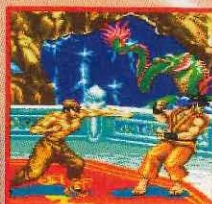
RAKKA KEN

RIS.DRAGON KICK

▶▶ + POING (RÉPÉTEZ TROIS FOIS CE COUP POUR UN MAXIMUM DE DÉGATS)

◀▶▶ + POING

ENCHAINEMENT



LA MEILLEURE TACTIQUE

Le Rakka Ken de Fei-Long est une arme des plus dévastatrices contre un adversaire acculé dans un coin de l'aire de jeu. Pour ce qui est des attaques aériennes ennemies, Fei a développé un coup de pied de feu des plus meurtriers. Son coup de poing moyen est aussi une arme qui pourra s'avérer prépondérante contre toutes les attaques roulées ou projetées de Blanka et autres Honda !



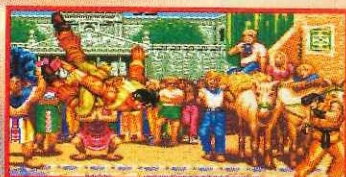
Digne héritier de Bruce Lee, Fei-Long est un guerrier à la puissance redoutable. Passé maître dans l'art du déplacement, il allie les deux atouts que sont rapidité et force de frappe. Possédant un jeu de jambes à toute épreuve, Fei-Long s'est forgé un nom dans le clan très fermé des meilleurs combattants mondiaux. Sera-t-il assez fort pour marquer de son empreinte le monde des arts martiaux ?...



POUVOIRS SPÉCIAUX



THUNDERSTRIKE
▶▶▶ + POING

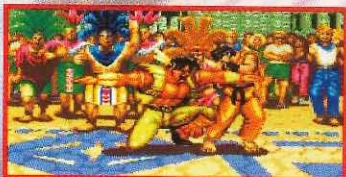


HAWK
SAUT + 3 BOUTONS + POING



STORM HAMMER
Faire un 269° avec la manette en étant collé à l'adversaire puis appuyer sur poing

ENCHAINEMENT



LA MEILLEURE TACTIQUE

Au corps à corps, cherchez par tous les moyens à utiliser le Thunderstrike. Cette prise est assez difficile à déclencher, mais les dégâts qu'elle provoque sont tellement énormes que ne pas l'utiliser serait une hérésie. Pour le reste, le coup de pied fort de Hawk est une arme des plus redoutables !



Ayant été dépossédé de ses terres par Bison, T.Hawk s'est juré de détruire ce dernier et de lui faire avaler chaque once de poussière jusqu'à la fin des temps. S'étant entraîné durement, T. Hawk a développé un mode de combat se rapprochant de ses amis les faucons. Hawk n'est pas un modèle de finesse, mais sa puissance vous fera oublier ce petit défaut !



T-HAWK

RYU

LES ANCIENS JOUEURS • RYU • HONDA • BLANKA • GUILLE • M-BISON •



Depuis longtemps reconnu comme l'un des plus grands combattants du Japon, Ryu n'en a pas pour autant abandonné son entraînement. Perfectionnant sa technique de Fireball, il est en mesure maintenant de contrôler une boule de feu à la puissance inouïe ! Sera-t-il encore une fois reconnu comme meilleur combattant du Tournoi, seul vous pourrez le dire...

POUVOIRS SPÉCIAUX

RED FIREBALL

◀▶▶▶ + POING



ENCHAINEMENT



LA MEILLEURE TACTIQUE



Alternez les boules de feu pour le combat lointain, le Hurrican Kick pour le combat à mi-distance, et le Dragon Punch en corps à corps ! Ryu est le combattant le plus équilibré, avec Ken de Street Fighter. Si vous êtes débutant, n'hésitez pas !

Un cœur d'or dans un corps de brute... Honda, c'est un brave gars, il ne veut de mal à personne, lui, il veut juste battre



les méchants qui grimpent en même temps que lui sur le dojo de sumo. Enfin, le terme battre prend très vite une signification

"bouche-rièrrique", chez Honda ! Il est à noter que son ancien coup "Sumo Smash" est cette année bien plus puissant, à bon entendre...

POUVOIRS SPÉCIAUX



▼(2)▲ + PIED

SUMO SMASH



ENCHAINEMENT



LA MEILLEURE TACTIQUE



Le Headbut est un très bon coup lors d'un combat éloigné. Pour ce qui est du combat rapproché, commencez par assommer votre adversaire avec un Sumo Smash puis embroyez tout de suite avec le coup des mille mains.

HONDA

BLANKA

POUVOIRS SPÉCIAUX



◀ (2) ▶ + PIED

BEAST LEAP



Ça vous plairait, à vous, d'être incarné dans une vilaine bête verte ? Et ça vous plairait, à vous, d'être le combattant le plus laid du Tournoi ? Eh bien après, ne venez pas me demander pourquoi Blanka est de mauvais poil !...

ENCHAINEMENT



LA MEILLEURE TACTIQUE

La roulade de Blanka peut être une bonne échappatoire lors d'une fuite ou d'un combat lointain, mais sa principale force s'exprime surtout dans le corps à corps. Cherchez le plus possible à enchaîner des prises et à déclencher votre pouvoir électrique. Pour contrer toute attaque aérienne, le nouveau Beast Leap de Blanka est très bien.



POUVOIRS SPÉCIAUX



SONIC BOOM

◀ (2) ▶ + POING



NEW KICK

SAUT + COUP DE PIED MOYEN

ENCHAINEMENT



LA MEILLEURE TACTIQUE

Le Sonic Boom pour le combat lointain, le Flash Kick pour contrer les attaques aériennes et le fauchage dans les corps à corps, devraient vous permettre de gagner sans trop de difficultés.



Guile s'ennuie, car les Russes sont devenus ses amis, les Chinois s'entretuent tout seuls comme des grands, et les Allemands se sont réunifiés ! Guile veut des combats comme avant, où son surnom était "Il faudra te faire une radio des dents pour savoir qui tu étais"... Heureusement, un nouveau Tournoi est organisé cette année et Guile est heureux !



GUILE

KEN

LES ANCIENS JOUEURS • RYU • HONDA • BLANKA • GUILLE • M-BISON • KEN • VEGA • SAGAT



Frère ennemi de Ryu, Ken n'a qu'une idée en tête : le battre à tout prix ! Ken s'est entraîné dur pour revenir au meilleur de sa forme dans ce nouveau Tournoi. Ayant développé un tout nouveau Dragon Punch, il est à noter que Ken sera l'un des acteurs principaux de cette nouvelle édition de Street Fighter.

POUVOIRS SPÉCIAUX



FLAMING DRAGON PUNCH

▶ ▼ ▲ + POING FORT



ENCHAINEMENT



LA MEILLEURE TACTIQUE



Procédez de la même manière qu'avec Ryu, mais en insistant davantage sur votre nouveau Dragon Punch pour vaincre tout malandrin en manque de coquard.

Zangief est malheureux. Ses amis travailleurs du Parti sont allés dans une partie de la nouvelle "URSS", et il reste tout seul en Sibérie. Plus personne pour boire des coups de vodka et éventrer des ours de cinq cents kilos...

Vraiment, y'a qu'au Tournoi de Street Fighter que Zangief pourra oublier tout ça !



POUVOIRS SPÉCIAUX



SPINNING PILE DRIVER
360° AVEC LA MANETTE + POING



SPINNING CLOTHESLINE
APPUYER SUR LES 2 BOUTONS POING EN MEME TEMPS



DBLE SPINNING LARIA
APPUYER SUR LES 2 BOUTONS PIED EN MEME TEMPS

ENCHAINEMENT



LA MEILLEURE TACTIQUE



Zangief étant un très grand lutteur, c'est assurément le corps à corps, car ce n'est pas en lançant des cailloux que le gros russe pourra donner la pleine mesure de son talent ! Pour ce qui est des parades aux attaques "bouliques" (boules de feu), le Clothesline fera l'affaire.

ZANGIEF

CHUN-LI

POUVOIRS SPÉCIAUX



KIOKEN ◀ (2) ▶ + POING



NEW KICK COUP DE PIED FORT

ENCHAINEMENT



LA MEILLEURE TACTIQUE

Comme toujours, Chun Li est imbattable dans les duels aériens. Cherchez donc à être toujours en mouvement dans les airs et assénez de violents coups de pied au passage. Pour ce qui est des boules de feu, attendez que votre adversaire soit dans les pommes pour lui déclencher un Kioken !



Communément appelée la saute-relle, Chun-li est la maîtresse des déplacements aériens. C'est une combattante hors pair, qui n'a que deux défauts : le manque de force et les boules de feu. Pour le premier de ces défauts, rien de nouveau, mais pour le deuxième, les programmeurs ont eu la bonne idée de donner à Chun-Li une boule de feu tout à fait destructrice. On dit merci qui ?!



POUVOIRS SPÉCIAUX



REAR YOGA TÉLÉPORTE ◀◀ ▶▶ + 3 BOUTONS + POING



FRONT YOGA TÉLÉPORTE ▶▶ ◀◀ + 3 BOUTONS + PIED

ENCHAINEMENT



LA MEILLEURE TACTIQUE

Pas de "chichis", c'est dans les longues distances que notre nouveau Ghandi pourra faire exploser son talent. Ce n'est un secret pour personne, Dhalsim est une catastrophe au corps à corps, alors quand un adversaire approche de trop près, faites une glissade puis téléportez-vous loin de lui !



Savant mélange entre un humain et un squelette, Dhalsim le maigre n'a pas un pet' de graisse. Passé depuis longtemps maître dans l'art de la castagne à distance, il est un adversaire redoutable. La seule petite lacune que l'on pourra lui trouver, c'est le combat rapproché, car maigre comme un clou, il se fait mettre la tête à zémok en moins de deux, alors sachez garder vos distances !



DHALSIM

CIAUX



LOW PUNCH ▼ + POING FORT

N T



CTIQUE



Même punition qu'avec Blanka : ne cherchez pas à combattre à trois kilomètres de votre adversaire, ça ne débouchera sur rien de bon. Le corps à corps est LA spécialité de Balrog, alors cherchez le contact humain pour un rapprochement de vos molécules avec celles de l'adversaire !

CIAUX



BACK ROLL ◀ (2) ▶ + POING

N T



CTIQUE



Pour éviter les boules ennemies, faites de nombreux Back Flip. Pour le reste, adoptez la même tactique de combat que Chun-Li, en y apportant quelques variantes du style Claw Trust.

SAGAT

POUVOIRS SPÉCIAUX



TIGER UPPERCUT
▶▲ + POING



TIGER KNEE
▼▲ + PIED



NEW PUNCH
SAUT + COUP DE POING MOYEN



NEW KICK
SAUT + COUP DE PIED MOYEN

ENCHAINEMENT



LA MEILLEURE TACTIQUE

Alternez vos boules de feu haute et basse, et quand l'adversaire vient vous faire la causette, déclenchez votre terrible Tiger Knee. Contre les attaques aériennes, le Tiger Uppercut fera réfléchir votre adversaire sur l'intérêt de recommencer ce genre de manip'...



Sagat est certainement le combattant le plus puissant du jeu. Rapide, sanglant, il peut enchaîner plusieurs boules de feu tout en préparant un Tiger Uppercut des plus brutaux. Si vous savez manier Sagat, vous êtes sûr d'être imbat- table !



POUVOIRS SPÉCIAUX



FLYING PSYCHO FIST

▼(2)▲ + POING

ENCHAINEMENT



LA MEILLEURE TACTIQUE

Très dur à manier, Bison peut être un adversaire indétrônable s'il est parfaitement maîtrisé. Ses glissades sont des plus crispantes pour l'ennemi et son nouveau Flying Psycho Fist va en laisser plus d'un sur le carreau !



Que dire sur cet être à la puissance colossale... Ancien officier des troupes de la mort russes, Bison est un guerrier des plus complets. Sa rapidité n'a d'égale que sa puissance, et ses attaques sont aussi imprévisibles que la migration des poireaux de mon jardin !



M-BISON

DOSSIER RÉALISÉ PAR MANU, DIT "BON, MONSIEUR CAPCOM, VA FALLOIR COMMENCER À ARRÊTER DE FAIRE DES STREET FIGHTER CAR JE NE SAIS PLUS QUOI RACONTER !"



BARAKA • JAX • JOHNNY CAGE • KITANA • KUNG LA

MORTAL KOMBAT®

REPTILE • SCORPION • BARAKA • SHANG TSUNG • SUB ZERO • JAX

Après un succès sans précédent en arcade, nous avons la chance de retrouver le plus gore, le plus sanglant, le plus marrant jeu de baston, j'ai nommé Mortal Kombat 2. Que ce soit sur Super Nintendo ou Megadrive, la même ambiance de boucherie règne dans ce jeu qui n'a pas son égal, pour le moment. Toujours est-il que, comme pour le premier, vous avez droit à des fatalités toutes aussi sanguinolentes les unes que les autres. Alors, si vous voulez éclater tous vos adversaires sur ce jeu fabuleux, voici tout ce qu'il faut savoir pour être à la hauteur.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Il y a 500 ans, Shang Tsung, célèbre pour ses capacités de métamorphose, fut banni du Monde Extérieur et exilé sur la Terre en raison des crimes qu'il avait commis. Avec l'aide de son élève Goro, son monstrueux disciple, mi-homme mi-dragon, il devait expier ses fautes, en déséquilibrant les Furies du royaume, permettant ainsi à son maître Shao Kahn et à ses serviteurs de pénétrer dans l'empire et d'y régner pour l'éternité. Il fut vaincu. Il retourna dans le Monde Extérieur, marqué par son échec et menacé d'exécution par Shao Kahn, le seigneur suprême du Monde Extérieur, des plaines Astrales de Shokan et des royaumes environnants. Goro ayant apparemment été tué, la fin de Shang Tsung semblait proche. Mais ce dernier fit part de son plan de vengeance à Kahn, un plan si diabolique et maléfique que Kahn se laissa persuader de lui accorder une dernière chance. Il attira ses adversaires dans le Monde Extérieur où ils allaient relever un nouveau défi. Un tournoi présidé par Shao Kahn en personne.



• MILEENA • RAYDEN

ASTUCES EN TOUT GENRE

POUR SUPER NINTENDO UNIQUEMENT

- LE MODE ENDURANCE

En jouant à deux simultanément, vous avez la possibilité de combattre dans des conditions un peu particulières. En effet, lorsque vous êtes à l'écran "Start ou Options", il faut que le joueur 1 maintienne appuyés les boutons L et R au moment où il appuie sur Start pour commencer à jouer. À ce moment-là, un écran spécial apparaîtra et vous laissera choisir quatre combattants chacun. Et pendant le combat, dès qu'un combattant est KO, le suivant apparaît et prend sa place. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les quatre combattants d'un joueur aient été mis KO.

- Une nouvelle intro

Si vous en avez assez de l'intro de ce jeu, gardez appuyés L et R dès que vous avez allumé votre console. Ne relâchez pas votre pression avant que vous commenciez à voir la nouvelle présentation.

- Throwing Disabled

Lorsque vous commencerez à maîtriser les coups principaux de chaque perso, vous avez la possibilité de corser un peu le combat en désactivant les projections. Pour cela, il faut maintenir Bas et High Punch à l'écran de présentation du combat (Battle n°...). Un message en début de match vous confirmera si vous avez bien effectué la manip.

POUR MEGADRIVE UNIQUEMENT

- TEST MODE

Pour ceux qui souhaiteraient paramétrer le jeu de façon à être invincibles, nous avons ce qu'il faut. Placez le curseur sur le mot "Done !" du menu des options et faites la manip suivante : Gauche, Bas, Gauche, Droite, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite. Un nouveau menu apparaîtra alors, vous permettant de configurer le jeu comme bon vous semble.

POUR SUPER NINTENDO ET MEGADRIVE

- RANDOM SELECT

Pour ceux qui veulent progresser avec tous les personnages, voilà une astuce qui vous forcera à combattre avec n'importe quel perso. Ainsi, au moment de choisir vos combattants, faites Haut et Start et ce sera la console qui choisira pour vous votre combattant. Cette astuce fonctionne aussi lorsqu'on joue à deux.

DEAD POOL FATALITY

Au stage du Dead Pool (la piscine de la mort), vous avez la possibilité d'effectuer une fatality particulière. Pour cela, au moment du "Finish Him/Her", maintenez appuyés les boutons Low Kick et Low Punch, puis approchez-vous au corps à corps et faites Bas et High Punch. Vous infligerez alors un formidable uppercut à votre adversaire, qui sera expédié dans la soupe verte qui stagne derrière vous.

©1993 LICENSED FROM MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED

SHANG TSUNG • SUB ZERO • KINTARO • SHAO KAHN • SMOKE • JADE • JAX



CODES ACTION REPLAY



SUPER NINTENDO / MORTAL KOMBAT 2 (AR 2 uniquement)

CODE MAITRE, À RENTRER IMPÉRATIVEMENT AVEC CHAQUE CODE SUIVANT : 8087 OCA1

Energie infinie joueur 1	7E2E FAA1	•	Energie infinie joueur 2	7E30 A8A1
Mode combat spécial endurance à 2 joueurs	7E2E E405	•	Temps infini	7E02 2E08
XX= nombre de victoires pour joueur 1	7E32 86xx	•	X= 0 à 8 : choix du décors	7E32 6E0x
X= 0 à F : choix du perso joueur 1 (même les boss, mais ça plante)	7E2E F60x	•	Le compteur d'énergie est bloqué, mais fonctionne	85D7 5300
X= 0 à F : choix du perso joueur 2 (même les boss, mais ça plante)	7E30 A40x	•	Combattre sans décors (écran noir)	85D7 8600
"Joueur 2 : "Finish Him" après chaque Round"	7E30 B001	•	"Temps infini pour le "Finish Him" "	83A7 4480
Tous les persos sont tombés dans le goudron	85E3 1B00	•		

MEGADRIVE / MORTAL KOMBAT 2 (AR 2 uniquement)

Energie infinie joueur 1	FFB62 30078	•	99 victoires pour le joueur 1	FFEEA 40099
Energie infinie joueur 2	FFB71 30078	•	99 victoires pour le joueur 2	FFEEA 60099
Temps illimité pour effectuer une fatality	00661 A5555	•	Actionner l'AR pour mettre le jeu en pause	00606 E60FE
"Le message "Fatality" apparaît après chaque combat gagné"	FFF02 50011	•		



LES PERSONNAGES CACHÉS

REPTILE • SCORPION • BARAKA • SHANG TSUNG • SUB ZERO • JAX

S M O K E



C'est un homme ninja habillé en gris qui possède tous les pouvoirs de Scorpion et qui émet de la fumée en permanence. De plus, il est vraiment très rapide et enchaîne merveilleusement bien ses coups.

Pour le combattre, il faut faire Bas + Start dès que Dan Forden de l'équipe de Mortal Kombat 2 apparaît en bas de l'écran à droite. Celui-ci se montre lorsque vous donnez beaucoup d'uppercuts successifs votre adversaire. Lorsque vous jouez à deux, c'est le premier des deux qui fera cette manip' qui aura la chance de se battre contre ce guerrier venu de nulle part.



J A D E



C'est une femme ninja habillée de vert, qui possède tous les coups de Kitana, mais malheureusement pour vous, elle est deux fois plus rapide. D'autre part, méfiez-vous de ses enchaînements qui vous surprendront plus d'une fois par leur rapidité et leur efficacité. Pour la combattre, il faut que vous battiez l'adversaire qui se situe juste avant le "?" sur le "Battle Plan" en utilisant uniquement le bouton de pied pendant un round entier.



N O O B S A Î B O T



C'est un homme ninja tout en noir, dont vous ne pouvez rien voir si ce n'est la silhouette. Il a tous les pouvoirs de Scorpion, mais c'est loin d'être son seul atout. Son nom se prononce à l'envers : Boon Tobias et correspond aux noms de Ed BOON et John TOBIAS, deux programmeurs de l'équipe de Mortal Kombat 2. Pour le combattre, il faut gagner 50 rounds à la suite lorsque vous jouez à deux. Normalement, juste après votre 50ème victoire, vous aurez le privilège d'affronter le tueur des tueurs. Faites votre testament...



QUELQUES PETITS CONSEILS

Avant de commencer à engloutir toutes les infos de ce dossier et de rester à ne rien comprendre deux minutes après, n'oubliez pas que les fatalités ne s'effectuent qu'à la fin du match lorsque la console vous annonce "Finish Him/Her". Par contre, pour faire une "Babality" ou un "Friendship", il ne faut pas utiliser les boutons de poing pendant le dernier round du match. D'autre part, les fatalités "Spikes" et "Pit 2" ne s'exécutent qu'aux stages "Kombat Tomb" et "The Pit 2".

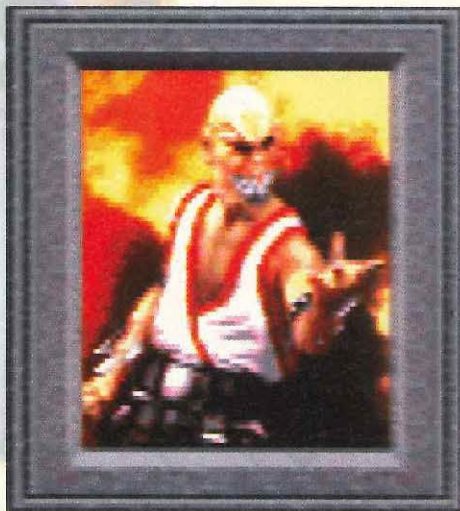
L É G E N D E S

Ar = Arrière
Av = Avant
B = Bas

H = Haut
LP = Low Punch
HP = High Punch

LK = Low Kick
HK = High Kick
Bl = Block

BARAKA



L'ACTEUR : RICHARD DIVIZIO

SON HISTOIRE :

Il a mené l'attaque contre le temple Shaolin de Liu Kang. Baraka appartient à une race nomade de mutants, vivant dans les terres désolées de l'Autre Monde. Ses qualités de Kombatant ont retenu l'attention de Shao Kahn, qui le recruta dans son armée.



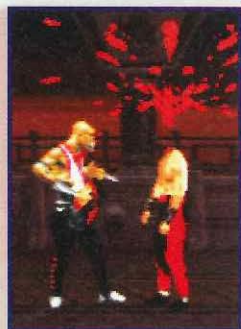
LIFT : AR, AV, B, AV + LP



BABALITY : AV, AV, AV + HK



FRIENDSHIP : H, H, AV, AV + HK

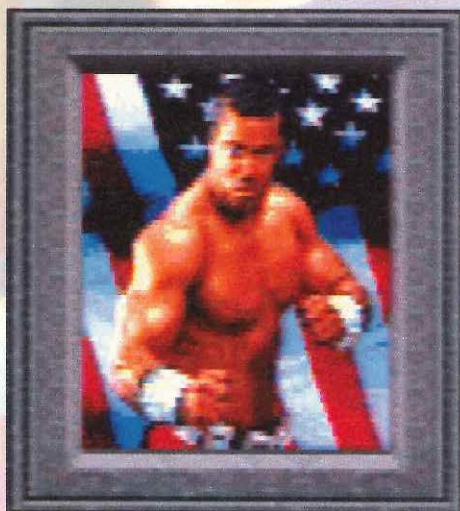


KNOCK OFF :
AR, AR, AR + HP
(MEGADRIVE)
AR, AR, AR, AR + HP
(SUPER NINTENDO)



SPIKES & PIT 2 :
AV, AV, B + HK

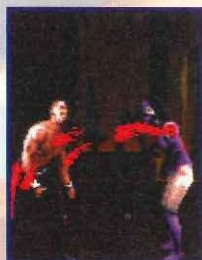
JAX



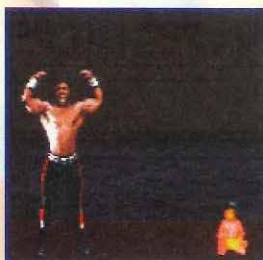
L'ACTEUR : JOHN PARRISH

SON HISTOIRE :

Son vrai nom est Major Jackson BRIGGS, chef des forces spéciales de l'US Army. Après avoir reçu un signal de détresse du Lieutenant Sonya BLADE, il se lance dans une mission de sauvetage. Cette mission le mène dans un monde terrible, où il croit Sonya encore en vie.



ARMS : BL, BL, BL, BL + LP



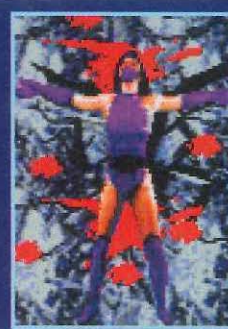
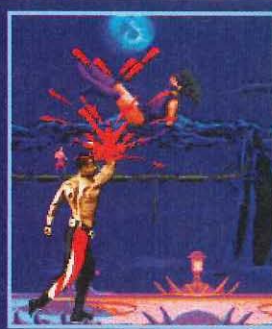
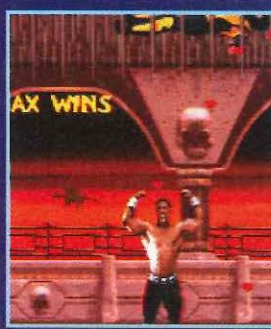
BABALITY : B, H, B, H + LK



FRIENDSHIP : B, B, H, H + LK



CLAP :
MAINTENIR LP, FAIRE AV, AV, AV ET RELACHER LP



SPIKES & PIT 2 :
H, H, B + LK



BARAKA • JAX • JOHNNY CAGE • KITANA • KUNG FAY

JOHNNY CAGE

SON HISTOIRE :

La "star" des films d'arts martiaux a mystérieusement disparu. Il a suivi Liu Kang dans l'Autre Monde. Là, il combattra dans un tournoi démoniaque, dont dépend la survie de la Terre (mais aussi le scénario de son prochain film).



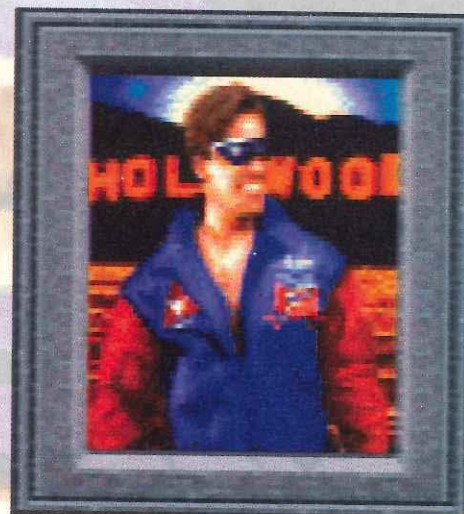
TORSO : B, B, AV, AV + LP



BABALITY : AR, AR, AR + HK



FRIENDSHIP : B, B, B, B + HK



L'ACTEUR : DANIEL PESINA



SPIKES & PIT 2 : B, B, B + HK



KNOCK OFF : AV, AV, B, H (SI, AUSSITOT APRES, VOUS FAITES B + LK + LP + BL, IL DÉCAPITERA TROIS TETES AU LIEU D'UNE !)



KITANA

SON HISTOIRE :

Derrière cette beauté se cache un assassin au service de Shao Kahn. Surprise en train de parlementer avec un guerrier de la Terre par sa sœur jumelle Mileena, ses motivations sont devenues suspectes auprès de Shao Kahn. Mais seule Kitana connaît ses propres intentions...



KNOCK OFF : BL, BL, BL + HK



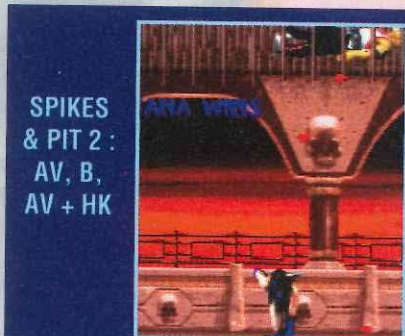
BABALITY : B, B, B + LK



FRIENDSHIP : B, B, B, H + LK



L'ACTRICE : KATALIN ZAMIAR



SPIKES & PIT 2 : AV, B, AV + HK



KISS : MAINTENIR LK, FAIRE AV, AV, B, AV ET RELACHER LK



REPTILE • SCORPION • BARAKA • SHANG TSUNG • SUB ZERO • JAX

MILEENA • RAYDEN

• KUNG LAO •

KUNG LAO



L'ACTEUR : ANTONY MARQUEZ

SON HISTOIRE :

Ancien moine et membre du clan du Lotus blanc, il est le dernier descendant du grand Kung Lao qui fut vaincu par Goro, il y a 500 ans. Prenant conscience du danger qui menace dans l'Autre Monde, il se joint à Liu Kang dans le tournoi de Shao Kahn.



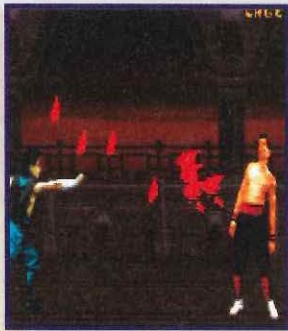
SPLIT :
AV, AV, AV + LK



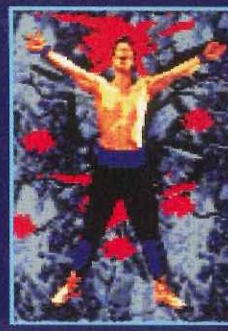
BABALITY :
AR, AR, AV, AV + HK



FRIENDSHIP : AR, AR, AR, B + HK

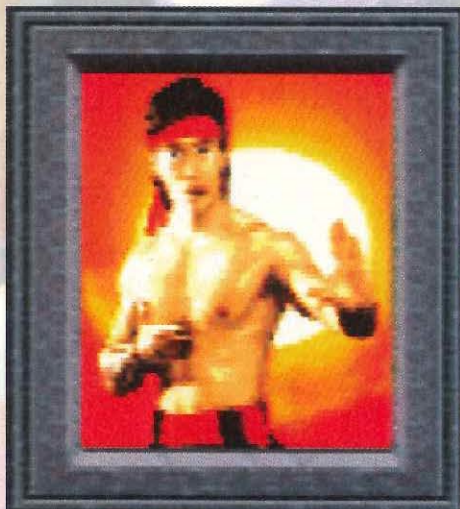


KNOCK OFF :
MAINTENIR LP PENDANT 2 SECONDES, FAIRE AR, AR, AV ET RELACHER LP



SPIKES & PIT 2 :
AV, AV, AV + HP

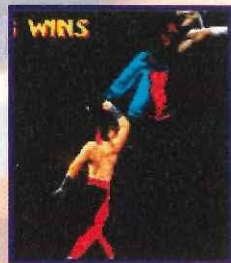
LIU KANG



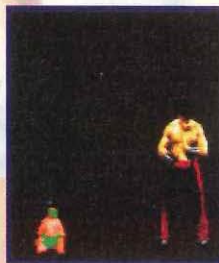
L'ACTEUR : HO SUNG PAK

SON HISTOIRE :

Après avoir remporté le tournoi de Shaolin face à Shang Tsung, Liu Kang retourna dans son temple. Il découvre le lieu sacré en ruines, et ses frères Shaolin assassinés au cours d'un combat inéquitable contre une horde de guerriers de l'Autre Monde. Maintenant, il repart dans cet Autre Monde, pour se venger.



UPPERCUT :
AR, B, AV, H, AR



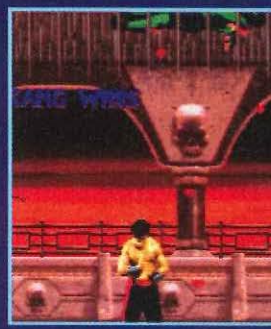
BABALITY :
B, B, AV, AR + LK



FRIENDSHIP : AV, AR, AR, AR + LK



DRAGON :
B, AV, AR, AR + HK



SPIKES & PIT 2 :
B, AR, AV, AV + LK



BARAKA • JAX • JOHNNY CAGE • KITANA • KUNG FAY

MILEENA

SON HISTOIRE :

Assassin comme sa sœur Kitana. La beauté irrésistible de Mileena cache les desseins les plus affreux. À la demande de Shao Kahn, elle est chargée de surveiller sa sœur jumelle et doit l'empêcher à tout prix d'exécuter ses plans.



MULTI-SAI : AV, AR, AV + LP



BABALITY : B, B, B + HK



FRIENDSHIP : B, B, B, H + HK



L'ACTRICE : KATALIN ZAMIAR



SPIKES & PIT 2 : AV, B, AV + LK



MAN EATER : MAINTENIR HK PENDANT 2 SECONDES PUIS RELACHER.



RAYDEN

SON HISTOIRE :

Observant de loin les événements, le Dieu du tonnerre prend conscience des intentions morbides de Shao Kahn. Après avoir prévenu le reste des guerriers du tournoi de Shaolin, Rayden disparut aussitôt. On dit qu'il se serait aventuré seul dans l'Autre Monde...



EXPLODE

MAINTENIR HP PENDANT 5 SECONDES (PRÉPAREZ CE COUP AVANT LE "FINISH HIM/HER").



BABALITY : B, B, B + HK



FRIENDSHIP : B, AR, AV + HK



L'ACTEUR : CARLOS PESINA



SPIKES & PIT 2 : H, H + HP



SHOCKER : MAINTENIR LK PENDANT 3 SECONDES ET FAIRE BL + LK RÉPÉTITIVEMENT JUSQU'À CE QU'IL EXPLOSE.



REPTILE • SCORPION • BARAKA • SHANG TSUNG • SUB ZERO • JAX

MILEENA • RAYDEN

• KUNG LAO •



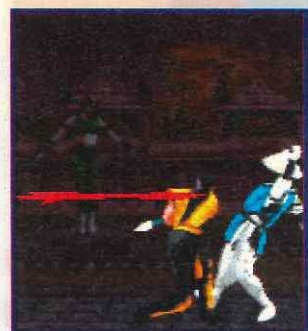
L'ACTEUR : DANIEL PESINA



INVISIBL
SE
RENDRE
INVISIBL
(MAINTEN
BL, FAIRE
H, B, HP E
RELACHE
BL) ET
FAIRE AV
AV, B + F



L'ACTEUR : DANIEL PESINA



SLASH
MAINTE
NIR HP
FAIRE B
AV, AV
AV ET
RELA-
CHER
HP



BARAKA • JAX • JOHNNY CAGE • KITANA • KUNG

SHANG TSUNG

SON HISTOIRE :

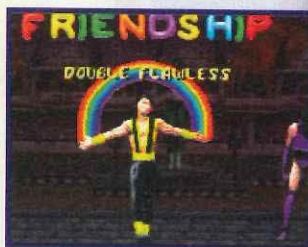
Après avoir perdu le contrôle du tournoi de Shaolin, Shang Tsung promet à son maître Shao Kahn de changer la tournure des événements et de piéger les guerriers terrestres dans un nouveau tournoi. Convaincu par ce plan, Shao Kahn redonne une jeunesse à Shang Tsung et lui permet de vivre.



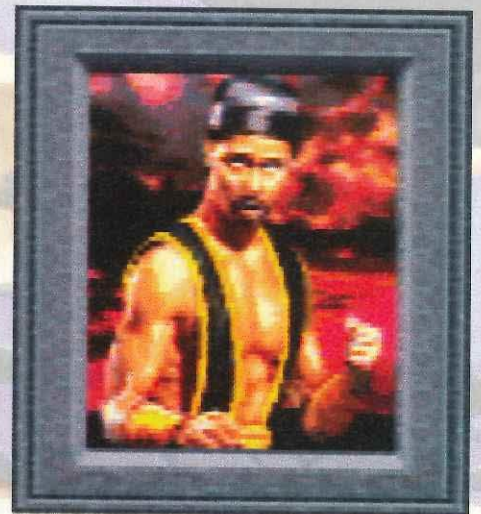
INSIDE OUT :
MAINTENIR HK PENDANT 4 SECONDES ET RELACHER.



BABALITY : AR, AV, B + HK



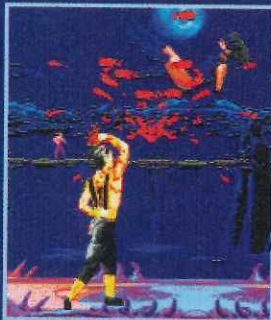
FRIENDSHIP : AR, AR, B, AV + HK



L'ACTEUR : PHILLIP AHN M.D



SPIKES & PIT 2 : MAINTENIR BL, FAIRE B, B, H, B PUIS RELACHER BL.



SOUL STEALER : MAINTENIR BL, FAIRE H, B, H + LK ET RELACHER BL.



KINTARO : MAINTENIR LP 15 SEC. (PREPAREZ CE COUP AVANT LE "FINISH HIM/HER")



SUB ZERO

SON HISTOIRE :

Soi-disant tué lors du tournoi de Shaolin, Sub Zero fait un mystérieux retour. On dit qu'il voyagea dans l'Autre Monde pour tenter d'assassiner une fois de plus Shang Tsung. Pour cela, il devra remporter la victoire dans le tournoi de Shao Kahn...



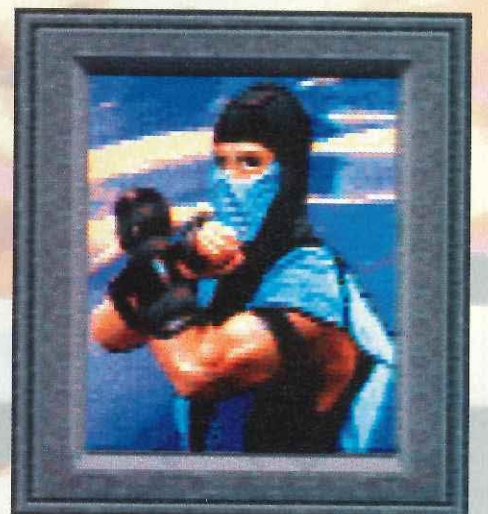
ICE GRENADE : MAINTENIR LP, FAIRE AR, AR, B, AV ET RELACHER LP



BABALITY : B, AR, AR + HK



FRIENDSHIP : AR, AR, B + HK



L'ACTEUR : DANIEL PESINA



SPIKES & PIT 2 : B, B, AV, AV + BL



SUPER ICE : AV, AV, B + HK PUIS FAIRE AV, B, AV, AV + HP



REPTILE • SCORPION • BARAKA • SHANG TSUNG • SUB ZERO • JAX

MILEENA • RAYDEN



VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION (30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEO GEO - NEC ...
 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
 ☎ (1) 43 290 290 +
 (angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
 • Lundi de 14 h à 19 h
 • Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
 • Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
 • BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert ou Parcimère

Espace CD ROM PC & MAC - CDI PHILIPS - SONY - CD 32 - 3 DO ...
 17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
 ☎ (1) 46 33 68 68 +
 • Lundi de 14 h à 19 h
 • Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
 • Métro : Jussieu
 • RER : Luxembourg/St Michel
 • BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert ou Parcimère

25, av. de la Division Leclerc
 N 20 - 92160 ANTONY
 à 1500 m de la Croix de Berny
 ☎ (1) 46 665 666 +
 • Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
 • RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTK
 • Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

SCORE GAMES
 LA VIDEO PASSION
 37, Cours Guynemer
 60200 COMPIEGNE
 ☎ 44 20 52 52
 • Lundi de 14 h à 19 h
 • Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
 • Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
 • Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
 78100 ST GERMAIN EN LAYE
 ☎ (1) 30 61 47 47 +
 • Mardi au samedi de 10 h à 19 h
 • RER : St Germain en Laye
 • A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR
 CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns) 599 F 399 F
 ADAPTATEUR JEUX MASTER 99 F ADAPTATEUR SECTEUR 49 F
 LOUPE GROSSISSANTE 69 F BATTERIE PACK 6 HEURES 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
 COLUMNS 59 F BATMAN RETURN 99 F GLOBAL GLADIATOR 139 F
 SHINOBI 79 F MICKEY MOUSE 99 F SONIC 2 139 F
 WOLFCHILD 79 F PREDATOR 99 F MORTAL KOMBAT 189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
 DRAGON 269 F LE ROI LION 299 F ROAD RASH II 299 F
 ALADDIN 299 F MORTAL KOMBAT II 299 F SHINING FORCE II 299 F
 ASTERIX 2 299 F PETE SAMPRAS TENNIS 299 F SONIC TRIPLE TROUBLE 299 F
 ECCO 2 299 F POWER RANGERS 299 F SUPER CAESAR PALACE 299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
 GOLDEN AXE 59 F SONIC 79 F SONIC 2 99 F MICKEY MOUSE 139 F
 SHINOBI 59 F SUPER TENNIS 79 F WINBLEDON 99 F ASTERIX 159 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
 DRAGON 269 F ASTERIX 2 299 F LE ROI LION 299 F
 ALADDIN 299 F DAFFY DUCK 299 F MORTAL KOMBAT II 329 F

NEO - GEO

CONSOLE NEO-GEO* + 1 JEU 1490 F
 CONSOLE CD ROM NEO GEO 3490 F
 (+ DE 300 JEUX DISPO.) LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

Exemple de prix occasion :
 GHOST PILOT 199 F SUPER SIDERICK 399 F
 NAM 75 199 F WORLD HERO II 499 F
 RIDING HERO 199 F ART OF FIGHTING II 699 F

Exemple de prix jeux CD neufs :
 ART OF FIGHTING 499 F SAMOURAI SHODOWN 499 F
 FATAL FURY SPECIAL 499 F SUPER SIDERICK 2 499 F

CDI PHILIPS

Un choix de +100 titres neufs & occasions
 Lecteur CDI 210 + dictionnaire Hachette 3690 F Manette supplémentaire 289 F
 Lecteur CDI 450 + 1 manette 2490 F Carte Full Motion video 1990 F

Exemple de prix (CD NEUFS) FILMS :
 BLACK RAIN (VF) 189 F L'AMOUR EN FAMILLE (VF) 189 F STAR TREK VI (VF) 189 F
 GHOST (VF) 189 F PROPOSITION INDECHIFFRÉE (VF) 189 F UN POISSON NOMME WANDA (VF) 189 F

Exemple de prix (CD NEUFS) DIVERS :
 DINO'S QUEST 249 F LITIL DIVIL 349 F
 SCOTLAND YARD 249 F SPACE ACE 349 F
 VAN GOGH 249 F INCA 389 F
 PARIS BELLE EPOQUE 299 F KETHER 389 F
 ASTERIX 349 F 7TH GUEST 489 F
 DRAGON'S LAIR 349 F DICTIONNAIRE HACHETTE 990 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-BOY (Française) 299 F 199 F

ADAPTATEUR SECTEUR 49 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
 TETRIS 139 F SUPER MARIO LAND I 175 F
 CASTELVANIA 79 F ASTERIX 175 F SUPER MARIO LAND 3175 F
 BATMAN 99 F MORTAL KOMBAT 175 F ZELDA 175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
 ALADDIN 249 F SCHTROUMPFS 249 F MONSTERMAX 269 F
 DONKEY KONG 249 F SUPER MARIO LAND 3 249 F MR NUTZ 269 F
 DUCK TALES II 249 F TETRIS II 249 F NBA JAM 269 F
 LE LIVRE DE LA JUNGLE 249 F MORTAL KOMBAT II 259 F YOGI BEAR 269 F
 LE ROI LION 249 F DESERT STRIKE 269 F FIFA 279 F
 POWER RANGERS 249 F JUNGLE STRIKE 269 F WORLD CUP USA 94 289 F

CADEAU**

1 sacochette

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES 249 F GAME GENIE 199 F

SUPER PROMO JEUX US :
 DUCK TALES 49 F 1 JEU DE NOTRE CHOIX À 39 F
 SUPER MARIO 3 49 F ADAPTATEUR GAME KEY (pour jeux US) 99 F 2 JEUX DE NOTRE CHOIX À 69 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
 ASTERIX 199 F LE LIVRE DE LA JUNGLE 249 F RESCUE RANGERS II 299 F
 ALADDIN 249 F LE ROI LION 249 F SCHTROUMPFS 299 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu 695 F
 CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu 449 F
 CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2 2990 F
 MANETTE MEGADRIVE (neuve) 69 F MANETTE & BOUTONS 99 F
 2 MANETTES INFRA ROUGE 299 F ADAPTATEUR SECTEUR 99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
 SONIC 49 F SONIC 2 139 F MORTAL KOMBAT 249 F
 STREET OF RAGE 79 F TALESPIN 139 F PSG FOOTBALL 249 F
 ROBINSON BASKET 99 F EUROPEAN CLUB SOCCER 149 F STREET FIGHTER 2 249 F
 TERMINATOR 2 99 F LHX ATTACK CHOPPER 149 F FLASHBACK 275 F
 ANOTHER WORLD 139 F ETERNAL CHAMPION 199 F FIFA SOCCER 314 F
 GLOBAL GLADIATOR 139 F MEGAGAMES (3 jeux) 199 F LANDSTALKER 314 F
 KICK OFF 139 F TEAM USA BASKET 199 F NBA JAM 349 F
 MICKEY & DONALD 139 F ALADDIN 249 F SONIC 3 379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
 SHAKO FU 449 F LE LIVRE DE LA JUNGLE 449 F MR NUTZ 469 F
 MEGA BOMBERMAN 399 F MICKEYMANIA 449 F TITI & GROS MINET 469 F
 MICRO MACHINE II 399 F NHIPA 95 449 F YOGI BEAR 469 F
 POWER RANGERS 399 F SHINING FORCE II 449 F BRUTAL 489 F
 JORDAN ADVENTURE 419 F SONIC & KNUCKLES 449 F DRAGON BALL Z 489 F
 DRAGON 449 F STREET OF RAGE III 449 F NBA LIVE 95 489 F
 ECCO 2 449 F URBAN STRIKE 449 F NIGEL MANSSELL INDY 489 F
 FIFA 2 449 F L'ECOLE DES CHAMPIONS 469 F EARTH WORTH JIM 499 F
 LE ROI LION 449 F MORTAL KOMBAT II 469 F SUPER STREET FIGHTER II 499 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (Disponible)
 + 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS TEL

Exemple de prix occasion :
 JOHN MADDEN 199 F TWISTED 199 F NIGHT TRAP 279 F

AMIGA CD 32

CONSOLE (neuve) + 2 Jeux 1490 F
 + 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR TEL + 30 JEUX DISPONIBLES

OVERGAME MACHINE CX

La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!!
 (Blue meilleure console d'arcade par les magazines de jeux vidéo)
 Plus de 50 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente ...

1590 F

RAYON GOODIES

- Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version originale PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE 149 F
- RAMICARD à partir de 5 F
- PISTOLET LOCK-ON 299 F
- HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 30 F
- TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
- Pin's DRAGON BALL Z 29 F

(Cartes, Corbus DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums...)

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 990 F MANETTE 69 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
 ROAD AVENGER 69 F JAGUAR XJ 220 249 F ECCO THE DOLPHIN 279 F
 AFTER BURNER III 249 F PRINCE OF PERSIA 249 F SYLPHED 279 F
 BATMAN RETURN 249 F SHROCK HOLMES 279 F THUNDERHAWK 279 F
 FINAL FIGHT 249 F SONIC CD 249 F NHL HOCKEY 94 299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
 ECCO 2 TEL MICROCOSM 399 F MORTAL KOMBAT 449 F
 NBA JAM TEL TERMINATOR 399 F MEGARACE 449 F
 FLASHBACK 299 F DUNE 449 F REBEL ASSAULT 449 F
 ANOTHER WORLD 349 F FIFA SOCCER 449 F TOMCAT ALLEY 449 F
 MICKEYMANIA 399 F JURASSIC PARK 449 F NIGHT TRAP (VF) 499 F

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)
 vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO
 Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
 (voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable)
 (Echange exclusivement réalisé au magasin)

RAYON CD ROM PC & MAC CDI PHILIPS

+ 1000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
 LIVRAISON COLISSIMO
 (Commande à Paris exclusivement)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
 N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

TEL DOM : TEL BUR :

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
 MANDAT LETTRE
 CHEQUE CARTE BLEUE
 N°
 Date expiration : . / . / .
 Signature

* OCCASION ** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE RC : Paris B 385 21 5 603

ASTUCES

Vous êtes perdu dans un jeu? Vous n'arrivez pas à passer le Boss de fin du 4526ème level? Écrivez-nous, on se fera un plaisir de vous trouver une solution qui sera publiée dans le prochain numéro.

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

ADDAMS FAMILY

megadrive

Tous les codes :

3 Cœurs : &1Z1D
4 Cœurs : ?1H1T
5 Cœurs : L1Y9Y
5 Cœurs+Pugsley délivré : B1S1#
5 Cœurs+Wednesday délivrée : LZK98
5 Cœurs+Granny délivrée : L 	F
5 Cœurs+Fester délivré : L9KRZ
5 Cœurs+Wednesday+Fester délivrés : LG#9P
5 Cœurs+Granny+Fester délivrés : L?SR4
5 Cœurs+Pugsley+Fester délivrés : B9SR7
5 Cœurs+Pugsley+Granny+Fester délivrés : B?Z9B
5 Cœurs+Pugsley+Granny+Wednesday délivrés : BDY2J
5 Cœurs+Wednesday+Granny+Fester délivrés : LLJ9#
5 Cœurs+Pugsley+Wednesday+Fester délivrés : BGY1F
5 Cœurs+Pugsley+Granny+Fester+Wednesday délivrés : BLH1S

ADDAMS 2: PUGSLEY'S...

super nintendo

Dans le monde de la salle de bain, allez à gauche au début du deuxième parcours et sautez. Vous atterrirez dans une salle secrète qui vous

mènera directement au septième parcours.

ADDAMS 2: PUGSLEY'S...

game boy

- Pour bénéficier de 198 vies et avoir délivré Granny, tapez le code suivant : MP45M

- Pour bénéficier de 232 vies et avoir délivré quatre personnages, tapez le code suivant : KHG7S

ADVENTURE ISLAND 2

game boy

Monde 1 : 7516
Monde 2 : 9529
Monde 3 : 5903
Monde 4 : 9461
Monde 5 : 7262
Monde 6 : 4842
Monde 7 : 2026
Monde 8 : 7587

AFTERBURNER 2

megadrive

-Extra continues :

Quand "Game Over" apparaît, pressez GAUCHE, GAUCHE, GAUCHE, B, B, B, C, C, C et Start

-Sauter les niveaux :

Quand "Game Over" apparaît, appuyez sur Bas, A, B, C et start en même temps sur la manette 2.

ALADDIN

game gear/master system

Codes du jeu :

1 : Course dans la ville : AJGJ

2 : Course sur les toits : LAEA
3 : Sortie Prison : ASNF
4 : Caverne aux trésors : DMIA
5 : Tapis volant 1 (lave) : INSI
6 : Palais du Sultan : NEUA
7 : Tapis volant 2 (Jasmine) : AALG
8 : Poursuite de Jaffar : BLTO
9 : Combat vs Jaffar : UIAN

ALADDIN

megadrive

Super «Cheat Mode» :

A l'écran des options, faire : A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B et B. Vous allez entendre «Yeah» et voir la tronche de David Perry (programmeur, à qui l'on doit aussi Cool Spot) apparaître suivi d'un menu secret dans lequel vous pourrez devenir invincible (Cheat Mode), choisir votre niveau, changer le mode Pause (Freezeability) ou voir le niveau (Map), mais aussi connaître la mémoire utilisée et son attribution par secteurs (musiques...).

ALESTE

megadrive

20 continues :

Pressez pause pendant le jeu appuyez sur haut trois fois, bas trois fois, gauche trois fois, droite trois fois, puis c, c, b, a.

Bravo vous avez gagné le droit de tirer à donf.

Choix du niveau :

Presser dix fois RESET à la page de présentation, ensuite appuyer en diagonale GAUCHE et BAS, voici le menu des options.

ALEX KIDD: ENCHANTED CASTLE

megadrive

Round 1 :

Au début de la première maison lors du duel, mettez dès le début «pierre», puis appuyez sur le bouton lorsqu'il vous imite. Faites de même pour la seconde maison en commençant par «ciseau». Troisième maison : «pierre». Quatrième maison : «ciseau». Il y a un passage devant et derrière le deuxième palmier, il vous suffit de sauter.

Round 2 :

Première maison «pierre». Avec les marmottes, prenez la moto et avancez jusqu'au coffre entouré de boules. Cassez-les, sautez trois fois et vous tomberez dans un passage souterrain. Pour la maison suivante, mettez «ciseau».

Round 3 :

Au premier pont, mettez «ciseau». Tuez la pierre en la frappant à la base de sa tentacule. Rentrez et mettez «ciseau».

Round 4 :

A la fin du round, tout en haut avec l'hélicoptère, vous trouverez un coffre gris.

Round 5 et 6 :

Rien de spécial. N'oubliez pas de prendre le collier avant l'épreuve.

Round 7 :

Détruisez le premier coffre et sautez sur place. Deuxième maison «pierre», troisième «ciseau», quatrième «papier» et cinquième «ciseau».

Round 8 :

A la fin du premier pont, sautez sur place. Vous trouverez une épreuve, prenez le collier.

Round 9 :

Première grotte «pierre». Montez tout le long du tableau pour atteindre la deuxième partie, où vous utiliserez l'hélicoptère.

Round 10 :

Il faut aller à droite, sauter au-dessus du trou et tomber, aller à droite, monter, aller à droite, monter, aller à gauche, aller à droite, puis traverser les lances et aller à gauche, monter, aller à droite puis encore à droite au-dessus des coffres. Prendre la moto, aller à droite, encore vers la droite, tomber. Arrêtez-vous sur la corniche et sautez vite en avant. A la maison, mettez «papier», puis tombez. Allez à droite, allez à gauche, montez, allez à droite, encore une fois sur la droite, montez, montez encore, montez une dernière fois, allez sur la droite, allez une fois de plus sur la droite, tombez, tombez, tombez, allez dans le coin et sautez sur place. Allez cinq fois à gauche, montez, allez à droite, encore une fois à droite, montez, allez trois fois à gauche, montez et allez sur la droite. Vous êtes à l'épreuve. Il change une fois que vous l'avez battu. Prenez la cape et frappez-le à la figure.

En sautant à certains endroits, vous creuserez dans la terre, et en recommençant l'opération plusieurs fois, vous

tomberez dans un passage secret qui vous fera passer en dessous de l'écran.

ALFRED CHICKEN

super nintendo

Salle secrète :

Au premier niveau du jeu, trouver le ballon avec une fleur dessus, sauter par dessus sans le toucher et taper le mur opposé. Normalement, un bloc va apparaître. Sauter dessus, puis sur le bord haut-gauche de l'écran. Continuer d'avancer jusqu'à être bloqué. Une fois arrivé au bout, appuyer sur Haut pour rentrer dans une salle secrète, où se trouve une machine Warp-Matic qui permet de choisir entre les niveaux 2, 3, 4 ou 5.

ARCUS ODYSSEY

megadrive

Voici tous les codes des 8 niveaux, avec, dès le niveau 3, les armes et l'énergie au maximum.

NIVEAU 2

1 PLAYER : GDEEHMBDBG

2 PLAYER : GCUEHMBZV

NIVEAU 3

1 PLAYER : K4EWM2UY0Y

2 PLAYER : K4UME4U0KY

NIVEAU 4

1 PLAYER : K4EE02UZ1J

2 PLAYER : K4UEE4MZLJ

NIVEAU 5

1 PLAYER : K4EGM2U0EK

2 PLAYER : K4UEE4M1EK

NIVEAU 6

1 PLAYER : K4EGM2UY3L

2 PLAYER : K4UEE4MZ3L

NIVEAU 7

1 PLAYER : KYEEM4QV44

2 PLAYER : K4UEE4QW4M

NIVEAU 8

1 PLAYER : K4EGM2U1PN

2 PLAYER : K4UEE4UZV

A. PALMER' TOURNAMENT GOLF

megadrive

• Code pour se retrouver premier au classement avec 140000 dollars et 48000 dollars d'avance sur le second après le second round :

QVOB NAqo CABE VVvg 6qoA

QFVC EI4o oAjQ MiZH

• Code pour se retrouver premier au classement avec 192000 dollars et 65000 dollars d'avance sur le second après le troisième round : QR11 eabc KARV UZwH QAog RVRf Mg4o ogrQ 3zpv

• Code pour se retrouver premier au classement avec 242000 dollars et 93000 dollars d'avance sur le second après le cinquième round : VB1v OgBa oARE EMgW xICq TBcI 5s4g AgkP bgTk

• Code pour se retrouver premier au classement avec 258000 dollars et 99000 dollars d'avance sur le second après le cinquième round : U1dS RMDY qCAU R18+RKIK UGCp pc4g oov5 t2D-

• Code pour accéder au dixième round avec 305000 dollars : UgCf+oS H liFE LyYM e-KI BSpn mUIQ kl2d 1ftj

• Code pour être sûr de finir champion du monde sans problème, partez avec 100000 dollars d'avance au douzième round :

RwrW -uCF AIER L612 edgA

ATqL moOQ EAUW F5BK

BACK TO THE FUTURE 3

master system

Voici un bon moyen de passer les stages : Faites une pause pendant le jeu, puis appuyez sur les boutons suivants : HAUT et A, BAS et A, GAUCHE et A, DROITE et A

BARKLEY SHUT UP AND JAM

megadrive

Gagner plus facilement :

Cette astuce permet de conserver un résultat jusqu'à la fin du match et fonctionne avec toutes les équipes : il suffit de mener au score et de rester planté dans le coin du terrain. Le temps va s'écouler sans pourtant modifier le chrono des 30 secondes.

BATTLETOADS

megadrive

Warp caché :

Au début du 1er niveau, dirigez-vous

vers les 2 cochons et explosez-leur la tête. Sautez ensuite sur la plate-forme de droite : une étincelle devrait apparaître. Rentrez dedans et vous serez transporté au niveau 3.

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

super nes

Warp Zones :

Cette astuce permet de sauter un niveau ainsi que commencer avec 10 vies :

A l'écran de sélection du perso, faire Haut, Bas, Bas, Haut, X, B, Y, A et Start avec la manette 2.

5 vies :

A l'écran du choix de sélection des persos, maintenir Haut, A, B et faire Start.

BATTLE CARS

super nes

Mode Mystère :

Finir toutes les courses de ce jeu permet d'obtenir le code qui suit. Pour vous éviter des nuits blanches, le voici : à l'écran titre, faire HAUT, BAS, L, R et SELECT. Entrer dans le mode option et placez vous sur "Mystery Mode" nouvellement apparu et activez-le en mettant "ON". Vous pourrez maintenant jouer avec une vue du dessus.

Voiture du Boss :

A l'écran titre, faire : L, R et HAUT ; un grondement de moteur indique que l'astuce a bien fonctionné. Commencer le jeu normalement et lorsqu'on atteint le Boss, sa propre voiture est maintenant à notre disposition pour la durée de cette course.

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

megadrive

5 vies :

Pour commencer avec 5 vies, choisir le nombre de joueurs, puis se placer sur l'écran de sélection des persos et faire : Haut, A, B en même temps et Start sur la manette 1.

Super Warp :

Pour obtenir le choix des niveaux ainsi que 5 vies, à l'écran de sélection des

persos, faire B, A, Bas, C, A, Bas et Start.

BEST OF THE BEST game boy

Codes :

TSONG PO: PAS DE CODE
WOODMAN: /QS6CQBQN
LE BLANC: /QS6GQBQP
WATANABE: /QS69QBQL
IVANOFF: /QS64QBQD
THE LORD: 13M64QRRN
CHAN LEE: NOS64.RDM
GOLDMAN: NOS64.RH8
FLIMRICK: NOSB4.BH8
ELMUTT: NOSD4.BHJ
FURNARI: NFTH2.BXN
GONSALES: NOSLG.BG6
SIMPSON: NOS1G.BG8
KUNLIEM: NOS1G.DGK
COGNEUR: NOS1G.HG9

BLADES OF VENGEANCE megadrive

Porte secrète :

Cette astuce vous permettra de vous promener dans n'importe quel niveau du jeu : A la dernière porte du niveau 1, faites un super saut à gauche de la porte. Vous arriverez sur un Pixel caché. Maintenant sautez à droite et continuez de sauter sur place (3 fois au moins) afin de faire apparaître une porte cachée. Utilisez cette porte pour accéder à d'autres niveaux, mais aussi récupérer un max d'objets.

BLAZING SKIES super nintendo

Voici tous les codes...

Mission 2 : FGYHMBL!nG!x!
Mission 3 : r5KDJC2pf!V
Mission 4 : HCcMJGR!brG!v!
Mission 5 : VrBPWPBHw!Z
Mission 6 : !TLRLR!wBBF!B!
Mission 7 : jD1TXGdtGB!r
Mission 8 : sYOWDcG!QBwL
Mission 9 : G!YDZh!PC!!n!4G
Mission 10 : hBWOJHj3BH!Q
Mission 11 : !7yG!LQ6xwWw2
Mission 12 : b!r!TWM4!NPG!Hv
Mission 13 : G!!dNNM1CQKD6
Mission 14 : ChJ8ZBDdrW!G
Mission 15 : PHQCJxb!HXL
Mission 16 : lzBdN!7CFBB!F!
Mission 17 : d7!zjF!GPLR2g
Mission 18 : !!FJCSHKbDvB!
Mission 19 : 7Mw!IMHwBVJ!r

Mission 20 : BBCnwML2BB!r

BULLS VS BLAZERS super nintendo

Quelques codes avec les

Bulls :

- Quart de finale : JXXCLCXR
- Demi-Finale : JXOCLCX4
- Finale : JXOCPVCG.

BULLS VS LAKERS megadrive

Voici tous les codes...

Choisissez l'équipe de Larry Bird, les «Boston Celtics». Celtics contre Indiana Pacers (1/8 finale)

Match 2 : MNVBBCBS

Match 3 : MNVBLBVJ

Match 4 : MPVBLCW

Celtics contre Philadelphia 76ers (1/4 finale)

Match 1 : MPZBLBBV

Match 2 : MNZBLGBG

Match 3 : MNZBLDBC

Match 4 : MPZBLJBL

Celtics contre Atlanta Hawks (1/2 finale)

Match 1 : MPXBLBB3

Match 2 : MNXBLVBH

Match 3 : MPXBLB7

Match 4 : MPXBL2B9

Celtics contre Houston Rockets (finale)

Match 1 : MPOBLBB8

Match 2 : MNOBNBBJ

Match 3 : MNOBMBBF

Match 4 : MNOBPBBB

Fin du jeu avec les Boston

Celtics : MNWBLBBC

NEW CASTLEVANIA: BLOODLINES megadrive

Difficulté supp+9 vies :

Modifier les sons dans le menu Option de la manière suivante : BGM : 05 et SE : 073. Au 2e écran titre, faire le tips Konami : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A. Un son va retentir vous indiquant le bon fonctionnement du tips. Aller dans le menu option et maintenant sélectionner le niveau de difficulté «Expert» et augmenter le nombre de vies jusqu'à 9.

CHAKAN megadrive

Résultat du mélange des potions :

1 verte, 1 transparente : invincible

2 transparentes :

inverser le chrono

2 bleus : invisible

1 bleu, 1 verte : ralentit les ennemis

1 verte, 1 rouge : bombes de feu

1 rouge, 1 transparente : point de départ

2 vertes : épée de l'Air

2 rouges : épée du Feu

1 bleu, 1 rouge : épée de la Terre

1 bleu, 1 transparente : bottes de saut

Niveau Secret :

Terminez le jeu en «Deadly» ou «Mental» avec toutes les armes et alchimies, et vous serez transporté dans un niveau secret.

CHAMPIONS OF EUROPE master system

Allez en demi-finale et arrangez-vous pour faire match nul à la mi-temps. Maintenant allez sur le 'Quit' : Vous passez directement en finale !

CHAOS ENGINE super nintendo

Codes :

Brigand et Thug

Niveau 2 :

W1V19S2SH21Q

Niveau 3 : R18VDQWFO1VP

Niveau 4 : 4I4ILIV4QVX6

Navie et Scientist :

Niveau 2 : CJWI9D2QQ2XF

Niveau 3 : RJXVD8WFP1VP

Niveau 4 : 4J3WLVP9XWSC

CHAOS ENGINE megadrive

Mode 2 joueurs :

2 Brig./Scient.

2XY4RJK2GQ22

2 Scient./Merc.

#NYY270TP51X

2 Merc./Brig. 2X#2KFYPS21Z

3 Thug/Nav. K952SYW7G5Z1

3 Gent./Brig. PD1D8LQ469LT

3 Gent./Merc. 6XH4Y01CS01K

3 Gent./Scient. T1HG1NDB55KG

4 Gent./Scient. P1MICYV#07HGV

4 Merc./Scient. #XRCKT#MZX6B

4 Brig./Nav. #DZ2ZD79YJ74

CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK megadrive

Mettez le jeu en pause et

appuyez sur B, A, Droite, A, C, Haut, Bas et A. Recommencez une partie et remettez la pause. Appuyez sur A et Droite pour avancer d'un niveau. Ou, appuyez sur A et Haut pour passer toute une zone de jeu.

CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK mega cd

Sauter un niveau :

Commencer le jeu et faire pause puis : B, A, Droite, C, A, B, A, Gauche. Enlever la pause et la remettre instantanément. Maintenir A enfoncé et tourner la manette multi-directionnelle pour sauter un niveau ou revenir en arrière.

CLAYMATES super nes

Secret Warp 1 :

Pour arriver directement au deuxième monde, allez à la première fleur dans Clayton's Yard et, rapidement, sautez quatre fois.

Secret Warp 2 :

Pour aller directement au troisième monde, sautez rapidement quatre fois au dessus de l'aimant dans Cape Claynaveral.

Secret Warp 3 :

Pour aller directement au quatrième monde, sautez rapidement quatre fois au dessus du Monster Maker dans Lily Pads.

CLIFFHANGER mega cd

99 Continues :

Pour avoir 99 crédits, à l'écran titre faire : Gauche, Droite, Start, C et A sur la manette. Un son va retentir et le mot «99 Continues» va apparaître dans le coin Haut-Gauche de l'écran.

Sauter un niveau :

A l'écran titre, faire : Start, C, B, A, Droite, Gauche, Droite et Gauche sur la manette. 2. Miraculeusement le mot «Level Skip» fait son apparition dans le coin Haut-Gauche de l'écran. Commencez à jouer et quand

JOUEZ COMM

un niveau vous «gave», faites Pause et appuyez sur C pour avancer d'un niveau.

COLUMNS

megadrive

Comment obtenir un joyau magique supplémentaire ?

Une petite astuce vous permet de bénéficier d'un joyau magique supplémentaire.

Dès le début de la partie, entassez les joyaux dans la première colonne de façon qu'il ne reste plus que deux ou trois cases vides à son sommet. Continuez la partie avec les autres colonnes. A un certain moment, des joyaux magiques apparaîtront (ayez un œil vigilant sur le panneau qui affiche les joyaux à venir). Placez ces joyaux sur la première colonne. De cette manière, vous n'utiliserez qu'une partie des joyaux magiques pour faire disparaître le plus grand nombre de joyaux arborant la même couleur. Après disparition de ces derniers, les joyaux magiques restants, apparaissent et font disparaître un autre groupe de joyaux !



COOL SPOT

super nintendo

Séquence de Fin :

A l'écran titre, faire la manip suivante avec la manette 1 : L, Gauche, R, Droite, Haut, X, Bas et B et vous pourrez voir la fin du jeu.

COSMIC SPACEHEAD

master system

Codes :

Cape Carnival : BKPE TERE
EEWI LLIA MS9X
Passport Control : C3ZE
TERA DEWI LLIAM SX
Dodgey City : CVC3
TEEA LDWI LOIY MST4
Caves : SSCL JEE6 WWWI
LS8V M76Q
No Mans Causeway : SSHF
4EE6 WW8I LSW8-M7TW
Staff Room : DGHF 4FE6 WWLI
LRW8 MMI9
Kitchen : DGHF CFEW WWLW
LRW8 IM6H



Spac

WWL

COSA

Dodg

Pour

faire

B, C,

Slid

A l'é

B, C

Cod

Pour

dans

avec

ouve

GSW

DAV

Voic

New

JIB2

New

JIB2

New

JIB2

New

JIB2

New

JIB2

Pour

faut

com

Air A

Light

DEV

8 BI

HIBV

9 BI

10 E

11 E

12 E

13 E

14 E

DEV

1ere

• Pr

Tout

nive

avec

Lâch

vous

les p

traje

Lors

nént

rapic

desc

l'ea

pois

DOUBLE DRAGON 5: SHADOW FALLS super nes

Pour jouer avec les Bosses : L - R - HAUT - L - L - BAS - R - R

Pour avoir plus de continues : GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - L - L - R - R - R

DR ROBOTNIK megadrive

J = Jaune, E = Étoile, G = Gris, Ve = Vert, Vi = Violet, B = Bleu, R = Rouge

HARD :

2 : VeGJJ

3 : JGVIG

4 : BVeGB

5 : RViVeVe

6 : JIGVe

7 : ViGBB

8 : GJEJ

9 : ViBBVe

10 : GVeRJ

11 : BJJE

12 : VeGGB

13 : EGVIE

HARDEST :

2 : BBVeJ

3 : VeJVeG

4 : ViViRE

5 : VeRiVB

6 : ViGVeJ

7 : BViVeE

8 : GViEJ

9 : ViVeEG

10 : VeBJE

11 : VeViER

12 : RVeEB

13 : RRGJ

DRAGONBALL Z 3 super famicom

Turbo :

Pour avoir le mode Turbo, maintenez les 6 boutons de la manette 2 enfoncés (pour ceux qui n'ont pas compris : A - B - X - Y - L - R) avant d'allumer la console. Gardez la position jusqu'à ce que le titre apparaisse, le résultat ne se fera pas attendre : le «3» va changer de couleur et vous pourrez vous fritter sans retenue.

Nouveau Perso :

Retour du futur pour Trunks, faire HAUT - X - BAS - B - GAUCHE - L - R - DROITE avec

la manette 1 pendant la page de présentation.

DRAGON'S LAIR nes

Pour avoir une trentaine de vies, il suffit d'entrer «BATS» dans le tableau des «High Scores».

D&D: WARRIORS OF THE ETERNAL... megadrive

V'la des considérations d'ordre général pour ce soft ! Avant tout, si vous vous retrouvez un peu à court, restez sur le rocher qui est à côté de l'entrée et prospectez un peu : Vous allez régulièrement arriver sur un Dragon Rouge

qui, une fois vaincu, vous fera gagner à peu près deux mille pièces d'or en un coup ! Pour les personnages, choisissez un Clerc, un Voleur, un Mage/Elfe et enfin un autre de votre choix. Les clercs sont essentiels si vous voulez pouvoir refaire le plein d'énergie, les voleurs servent à repérer et à débloquent les pièges. Quand aux Magiciens, ils vous permettent de disposer d'une superbe puissance de feu.

Pour les sortilèges, vous pouvez les trouver (il s'agit du Cloudhill, de l'Ice Storm, et du Lightning Bolt) sur 'Beyond The Flames'. Tuez le dragon rouge dès le début, puis prenez à l'Ouest dans le couloir, puis au Nord, à l'Est et au Sud jusqu'à l'intérieur de la pièce de l'ogre.

Lorsque vous êtes dans le temple Aztèque, sachez que vous pouvez éviter à peu près tous les pièges en utilisant les portes secrètes. Simplement pensez à bien consulter la carte pour ne pas vous égarer. En ville, vous rencontrez un drôle de personnage. Lorsque celui-ci devient fou, ne rendez pas visite au Duc, car il vous a banni de la cité. Rappelez-vous : Les personnages morts ne peuvent être ramenés à la vie.

ECCO THE DOLPHIN master system

Voici les codes de la dernière adaptation du jeu :

Medusa Bay : QFFUB
Undercaves : QJJEC
Ridge Water : WNVKD
Open Ocean : UCERJ
Cold Water : KNVAF
Open Ocean 2 : CKRMG
Deep Water : CKJWH
City Of Forever : MYISJ
Dark Water : YUKOV
City Of Forever 2 : GSCQM
The Tube : UYPKC
Vortex : QWQCK

ECCO THE DOLPHIN megadrive

Contrôle de la baleine

bleue :

Au niveau 10, quand Ecco nage vers la baleine bleue, pressez Haut, A, Bas, B, Gauche, C, C et Bas. Vous pourrez maintenant et avec pas mal d'entraînement la contrôler.

EUROPEAN CLUB SOCCER megadrive

Voici quelques codes de finale :

Finale - Manchester United contre Celtic : QTIEABDIAE
Finale - Monaco contre Chelsea : XNXUABKIHC
Finale - Marseille contre Nottingham Forest : GEOEABOIAE
Finale - Ajax d'Amsterdam contre Milan AC : HAAEACHIAE
Finale - Nantes contre Liverpool : CF7UABSI AE
Demi-finale 1 - Marseille contre Milan AC : D60DABOGAE
Demi-finale 1 - Bayern de Munich contre Montpellier : HVUTAB4GGA
Demi-finale 2 - Marseille contre Milan AC : 060DQBHUHA
Quart de finale - Ajax d'Amsterdam contre Bordeaux : CQACACHEAE
Quart de finale - Bayern de Munich contre Ajax d'Amsterdam : 9RUSAB4EAE
Quart de finale - Milan AC contre Breme : N8BCACUEHA
Deuxième tour - Nantes contre

Billace : 7J7RABSCCA
Deuxième tour - Milan AC contre Manchester United : E3BBACUCAE

Premier tour - Marseille contre Barcelone : ILQQCBOAACJAAA

E.V.O. super nes

3e partie :

Enfin comment se sortir (et surtout que faire !) de la pièce aux énigmes du sixième étage ? Sachez avant tout qu'il y a quatre énigmes sur les murs de cette pièce, et quatre alcôves dans lesquels vous devez placer les objets remis pour chaque énigme. Si vous les disposez dans les alcôves de droite, un alcôve secret apparaît, qui recèle une clé en fer. Vous, assemblez les articles suivants avec les énigmes correspondantes : Le Miroir de l'Aube avec «I am all, i am none», une pièce d'or avec 'A golden head and tail but no body', un arc avec «I arch, but have no back», et enfin la gemme bleue avec 'Hard as Rocks, Blue as Sky'. Et récupérez la clé de fer lorsque l'alcôve mystérieux apparaît.

F1 HERO WORLD CHAMPIONSHIP 91 game boy

Pour affronter les meilleurs pilotes tel que Senna, Prost, Mansell ou Alesi, actionnez la flèche sur «GRAND PRIX». Placez vous sur «CONTINUE». Sélectionnez l'un des codes suivants...

Niveau 2 - Jean Alesi : 82838058

Niveau 3 - G. Berger : 6A7A52F

Niveau 4 - Nelson Piquet : 969792FB

Niveau 5 - Nigel Mansell : D2D3D7C7

Niveau 6 - Alain Prost : 979691EB

Niveau 7 - Ayrton Senna : 4F4E485E

Niveau 8 - Nakajima : 3839301A

F-117 megadrive

Codes :

JOUEZ COMM

NN4HFS
7NPUYS
YMHFTZ
GMEWCZ



FATAL FURY 2

super nintendo

Plus dur :

A l'écran «Takara» et avant que la musique ne cesse, faire : B, A, X, Y, HAUT, GAUCHE, BAS, DROITE, L et R. Le niveau 8 de difficulté est apparu dans le menu Option.

Voici comment réaliser les méga-pouvoirs de chacun des personnages suivants...

Pouvoirs spéciaux :

- ANDY BOGARD :

Bas pendant trois secondes, diagonale Basse et Droite, Droite et les boutons A et B en même temps.

- TERRY BOGARD :

Bas, diagonale Basse et Gauche, Gauche, Bas, diagonale Basse et Droite, Droite et les boutons X et B en même temps.

- JOE HIGASHI :

Avant, Arrière, diagonale Basse et Gauche, Bas, diagonale Basse et Droite, Droite et les boutons X et B en même temps.

- KIM KAP HWAN :

Bas, diagonale Basse et Gauche, Gauche, Bas, diagonale Basse et Droite, Droite et les boutons A et B en même temps.

- BIG BEAR :

Droite, diagonale Basse et Droite, Bas, diagonale Basse et Gauche, Droite et les boutons X et B en même temps.

- CHENG SIN ZAN :

Diagonale Basse et Gauche pendant trois secondes, Bas, diagonale Basse et Droite, Droite et les boutons X et B en même temps.

- JUBEI YAMADA :

Il faut être au corps à corps pour réussir ce coups. Restez en protection baissée pendant trois secondes, c'est-à-dire en faisant une diagonale vers le Bas et la Gauche. Ensuite, faites Bas, diagonale Basse et

Droit
et B
- MA
Droit
Basse
diag
Droit
mêm
- W.
Droit
Basse
diag
Droit
un p
un p
FERI
Cod
Niv.
Niv.
Niv.
Niv.
Niv.
Niv.
Niv.
Niv.
Niv.
Niv.
FIDO
Cod
Nive
Nive
SOF
Nive
Nive
FIFA
Voic
moc
Mat
unis
Mat
KW)
Mat
Aust
Mat
du s
Mat
Éco:
Mat
KW)
Mat
JHZ
Mat
Belg
Mat
Bulg
Mat
JHZ
Mat

Mode ligue : RQYBVK5P1
 Mode ligue : RQYBVN5P1*
 Mode ligue : RQYBVQNP1R
 Mode ligue : RQYBVWNP2R6
 Mode ligue : RQYBV15P2SM8
 Mode ligue : RQYBVONP2SB1
 Mode ligue : RQYBV35P2SP4
 Mode ligue : RQYBV5NP2SP1X
 Mode ligue - Finale :
 RQYBV65P2SP1B
 Mode tournoi : DKKWVMH17
 Mode tournoi : DKKWVS1W2
 Mode tournoi : DKKWVY10S
 Mode tournoi : DKKWV5404*

FIGHTER'S HISTORY

super nes

Jouer avec les Bosses :

A l'écran titre du jeu, faire avec la manette 1 : DROITE, DROITE, HAUT, HAUT, L et R. Un son indiquera que le tips a bien fonctionné et vous pourrez jouer avec Karnov et The Clown, les Bosses.

FINAL FIGHT 2

super nes

Ce gentil petit code permet à deux joueurs de jouer ensemble avec le même personnage en mode deux joueurs. À l'écran du titre, faites Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, L et R. Vous entendrez alors un son si vous avez effectué l'opération correctement, et vous verrez aussi l'écran changer de couleur.

FLASHBACK

super nintendo

Au dernier niveau, vers la fin, à l'endroit où il faut poser la charge explosive sur l'ascenseur, ne faites pas cette bêtise tout de suite. Revenez à la salle du cerveau central, marchez vers la droite jusqu'à ce que vous soyez bloqué par une porte qui est celle de la fin. Posez le «Télé-récept» et retournez à l'ascenseur. Déposez la charge et faites-la descendre. Utilisez la télécommande. La porte de la fin sera ouverte devant vous lorsque vous y arriverez.

G-LOC

game gear

Voici comment placer votre argent au cours de toutes vos missions :

Mission 1 :

Après avoir obtenu environ cent vingt quatre mille points, achetez Shot (spécial) et Fuel Tank (spécial), puis dépensez le reste de l'argent en essence.

Mission 2 :

Il y a dix bateaux. Vous devez obtenir environ cinquante mille points.

Faites le plein de carburant puis achetez Armor (Medium) puis le reste en missiles.

Mission 3 :

Il y a trente avions. Vous devez obtenir environ soixante cinq mille points. Achetez Armor (spécial). Vous voilà maintenant bien équipé.

Mission 4 :

Il y a quinze bateaux. Vous devez obtenir environ cinquante sept mille points. Le plein de carburant fait, dépensez le reste en missiles.

Mission 5 :

Vous devez obtenir quatre vingt cinq mille points. Faites le plein de missiles et de carburant. Vous voilà super-équipé.

Mission 6 :

Achetez le maximum d'essence et de missiles possible.

Mission 7 :

Dépensez tout votre argent en carburant et en missiles.

Mission 8 :

Il y a cinq bases à détruire. Bonne chance.

GARFIELD'S LABYRINTH

game boy

Codes de niveaux :

- 1 : LFDB
- 2 : VCSB
- 3 : TR2F
- 4 : ZFRG
- 5 : NGSF
- 6 : QDCZ
- 7 : KCNG
- 8 : THBD
- 9 : LGCK
- 10 : WGRD

- 11 : TCMF
- 12 : RBCN
- 13 : NBMF
- 14 : GPBL
- 15 : RBCT
- 16 : RCNG
- 17 : FCRF
- 18 : YBRB
- 19 : SGNG
- 20 : GGLD

GARGOYLE'S QUEST 2

nes

Tous les codes :

- Gibeia : 00400041 - 6021002
- Gaza Lave : 40404061 - 7152017
- King Barr : 40504061 - 7202117
- King's Palace : 51615153 - 8303428
- King of Ghouls Realm : 51645273 - 8334428
- Imaus Palace : 55645273 - 8334428
- Lethe's Castle : 69798955 - 9465549
- Final Castle : 69797945 - 9505559

GRANDSLAM TENNIS

megadrive

-Pour jouer avec un nouveau perso, appelé Mickey D, entrer le code :

GCA IVE MKQ NGC QFT
 FIQ AAA AAA AAA AAA
 AAB KVK VKV AAA AAB

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

Pour changer les noms des joueurs, vous devez entrer dans le menu des options.

Choisissez le mode «Passwords» et entrez «GRAND. SLA M.. ECT...».

GREMLINS 2

nes

Vous voulez aller plus vite pour voir tous les sous-stages de ce jeu d'arcade. Simple et facile, tapez ces différents passwords, mais n'oubliez pas : ne bouffez pas après minuit, vous risqueriez d'avoir des problèmes.

- 1-1 GBQK
- 1-2 BVKF
- 2-1 DXNH
- 2-2 CGMW
- 3-1 NJTD

- 3-2 ZFPJ
- 4-1 SHMC
- 4-2 VLBB
- 5-1 NXRD

GROUND ZERO TEXAS

mega cd

Conseil de Sniper :

Pendant les scènes de tir fixe, déplacer constamment le curseur de gauche à droite et il se bloquera automatiquement dès qu'un ennemi apparaîtra. Il ne reste plus qu'à lui exploser la tête.

HAMMERIN' HARRY

super famicom

Stage Select :

En maintenant R appuyé à la page de présentation, faire Bas, Droite, Bas 3 fois, Droite 2 fois.

Coups spéciaux infinis :

A la page de présentation : faire Y, L, Haut et Start en même temps.

HAT TRICK HERO 2

super famicom

Codes avec l'Allemagne en

World League :

- 1/8 Finale, vs Nigeria : WW8URG
- 1/4 Finale, vs Roumanie : UR1GQF
- 1/2 Finale, vs Spain : 9G9A69
- Finale, vs Brazil : TJ37UW

HERZOG ZWEI

megadrive

Voici une liste de codes

pour Herzog Zwei.

- 5 victoires : GGGKHAGOKLO
- 12 victoires : BPHOHACAGML
- 19 victoires : NPLOFOCAGKP
- 22 victoires : IMLPFEGEMLC
- 25 victoires : JAJBPDNCCMC
- 28 victoires : LILOPBDPIKJ
- 31 victoires : JLJOMGJAOKL

Pour aller plus loin

dans le jeu :

- JLJOIGJBOKO
- LHJKINAFAMA
- Dernier niveau : JLJOIGLAOKN

THE HUMANS

megadrive

- Niveau 60 : YNTBXYJYNWLK
- Niveau 61 : FQXKPTYLQJZM

JOUEZ COMME

- Niveau 62 : TZYNMBQRSFZM
- Niveau 63 : BSHJMJTMFCFS
- Niveau 64 : LTLJQVMRYZLM
- Niveau 65 : NCHQVFQXFQZH
- Niveau 66 : MEGLYVGRQVZP
- Niveau 67 : QTSDFMBYTMJJ
- Niveau 68 : CLYBHVQNGBYN
- Niveau 69 : ZWXGZQRGLPPN
- Niveau 70 : VMPKNRSXXYTR
- Niveau 71 : NCHMNXGHZGLS
- Niveau 72 : TWJZBHKTMHCP
- Niveau 73 : TQVCXVNFZZN
- Niveau 74 : QLMVQJNJMZLQ
- Niveau 75 : VKPKLSLLYTFC
- Niveau 76 : DWJPHYKDGPYT
- Niveau 77 : RKLDKFSJBSJZ
- Niveau 78 : TYZNGBCBWPJV
- Niveau 79 : BCDDSMZQZYPC
- Niveau 80 : XPMNWJKFNQZC

HYPER V-BALL super nintendo

Voici toutes les finales en mode «Hyper League»...

- Lethal Machine contre Grooscaps : HNFJ
- Metal Breakers contre Grooscaps : HQND
- Power Spikers contre Grooscaps : HSVY
- Turbo Force contre Grooscaps : HWDT
- Neo Crashers contre Grooscaps : HYMB
- Steel Strikers contre Grooscaps : JBVK
- Iron Fangs contre Grooscaps : JFDF
- Grooscaps contre Iron Fangs : JHLZ



JAMES POND 2: ROBOCOD megadrive

Vies infinies :

Pour les vies infinies, allez sur le tableau des 'Sports', passez les deux séries de pics pour arriver jusqu'à une énorme balle de tennis. Vous devez alors voir cinq objets.

Récupérez-les dans cet ordre :

Les lèvres, la crème glacée, le violon, le globe terrestre et le bonhomme de neige.



Extra Power :

Une fois que vous avez passé le 2ème trou de piques, à la 1ère zone de sport, collectez les objets suivants : P, O, W, E, R.

Stage Select :

Pou
niv
pré
mê
sur
bou
app
bou
sur
poi
Lev
ent
en
Lev
JAN
Tou
sau
fron
vies
Cra
roug
vert
roug
Bou
Cœl
Chie
Cha
Pois
Pio
JEW
-La
la t
dan
ruin
peti
allu
-La
se t
just
puit
squ
JIM
Tou
BM+
+G+
+G+
Tou
DHC
+BB
+V+
Tou
FTC
BHB
+3+
Tou
GCF
BOB

ennemis pendant un certain temps pour seulement cinquante gemmes.

SKYCUTTER (A+Start) : Il déclenche la traînée de gemmes qui traque les ennemis pendant un certain temps pour seulement cinquante gemmes.

KIRBY'S PINBALL LAND

game boy

Sauvegarde cachée :

A n'importe quel moment du jeu, appuyer sur Select+Bas+A en même temps. Un nouvel écran apparaît, vous proposant de «Quit and Save», c'est-à-dire quitter et sauvegarder. Faire Start si vous voulez arrêter de jouer, mais surtout n'éteignez pas le Gameboy (sinon, ça efface la sauvegarde). A l'écran titre, sélectionner «Play Saved Game» pour reprendre votre partie en cours (très pratique devant les boss).

KORO DICE

game boy

Voici quelques codes...

Niveau 5 : 68890
Niveau 6 : 24486
Niveau 7 : 49320
Niveau 8 : 28076
Niveau 9 : 96545
Niveau 10 : 83193



LANDSTALKER

megadrive

Soluce 1ère partie

PREMIER VILLAGE

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

DEUXIÈME VILLAGE

Au deuxième village, en prenant le chemin secret à travers les arbres sur le côté droit du village, vous

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

TROISIÈME VILLAGE

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

QUATRIÈME VILLAGE

Après le troisième village, prenez le chemin qui conduit à deux gros arbres. Entrez dans celui du bas et combattez le soldat en blanc qui se trouve au sommet de l'arbre. Retournez au troisième village. Questionnez le vieillard dans le phare et répondez affirmativement à sa question. Allez ensuite à la maison en haut à droite du troisième

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

et un ruban violet descend. Sortez définitivement du château. Le passage vous est à nouveau interdit par les gardes de l'entrée. Allez à la maison avec une pancarte représentant un pichet. Interrogez le monsieur qui dort et répondez-lui de façon affirmative. Il vous donnera une médaille.

LEMMINGS

game gear

Stage Select :

Si vous voulez vous balader comme bon vous semble dans ce jeu à la fois prenant et énervant, essayez cette astuce : Tout d'abord, allumer la console. Quand vous verrez les Lemmings tirer le logo Sega, maintenez enfoncés les boutons 1 et 2 tout en faisant des rotations à 360° de votre croix multi-directionnelle et ceci dans le sens des aiguilles d'une montre. Après la 3e rotation, vous devriez entendre le son «Bouing» retentir (sinon éteignez et recommencez), indiquant que le «Cheat mode» est activé. Maintenant, choisir «New Level» dans les Options. Au lieu d'avoir l'écran habituel des passwords, vous aurez un écran de crédits avec le choix du niveau tout en bas. Appuyez sur Droite ou Gauche pour choisir votre niveau.

MACROSS

super famicom

Stage Select :

Quand le logo «Zamuse» apparaît à l'écran, faire 2 rotations à 360° sur la manette multi-directionnelle, mais dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, puis appuyer sur L, R, L et R. Aller dans l'écran d'option et choisir son stage.

MANIAC MANSION

nes

Prenez Dave et deux autres personnages (Bernard et Razor par exemple). Avec Bernard, prenez la clef argentée et ouvrez la porte de la piscine. Avec Razor, faites de la



JOUEZ COMME

musculature, sortez à l'extérieur, tirez le buisson de gauche, ouvrez la grille, entrez et ouvrez la vanne d'eau. Avec Bernard, allez dans la piscine et restez-y. Avec Razor, fermez la vanne d'eau. Vous verrez une super scène où Bernard se noiera. Vous pourrez ensuite aller vous recueillir sur sa tombe qui se trouve à droite de la maison.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL megadrive

Codes :

Niveau 2 : HAUNTING

Niveau 3 : BSTOK

Niveau 4 : GUNGETNK

Niveau 5 : ECTOPLSM

Niveau 6 : JAWS

Niveau 7 : GARAGE

Niveau 8 : TRAFFIC

Niveau 9 : ELF

Niveau 10 : KRUSTY

Niveau 11 : BARREL

Niveau 12 : CRABTREE

Niveau 13 : WINDUP



McDONALD LAND

game boy

- A la dernière Fun

House de Ronald, pour

que les gens ne

perdent aucun cœur,

appuyez sur le bouton A

pendant tout le tableau.

- Pour le dernier Boss, mettez-

vous sur la brique et quand il

s'approche de trop, prenez-la

et il se mettra à clignoter.

Lancez-lui la pierre.



McDONALD'S TREASURE LAND

megadrive

Stage Select :

Lorsque la page de titre

apparaît, appuyez sur

Gauche, Droite, A, B et

C. Si tout se passe bien, vous

entendrez une petite musique

et il vous suffira d'appuyer sur

Start. Une nouvelle page de

sélection fera son apparition

vous permettant de choisir

vos niveaux de départ.



MEGA TURRICAN

megadrive

Niveau secret :

Pour trouver le niveau

secret, il faut terminer

le niveau 1 en

ramassant tous les



diar

loup

pas

qui

les

sco

enn

votr

des

vou

nive

vou

des

ME

Pla

l'oi

De

de

DU

A1

- C2

D7

F3

G7

ELE

A4

- C1

D5

- E7

F8

- H5

PH/

A1

- C2

D6

- F1

- G7

CUT

A3

B5

- D3

E8

G6

SKI

A3

- C3

D2

- E7

- G6

H8

FIR

A1

B5

- D3

E7

G8

ENP

A1

B1

new York Rangers contre
Detroit : G2M6VJ5FRH5MK3YC
Los Angeles contre Buffalo :
G2TD3HZLWDMGDK1
Los Angeles contre Boston :
CS43585TJYNYVW46
Los Angeles contre Pittsburgh :
DBKSG7DG176Y29D8
Montréal contre Toronto :
BN40YCJSKJM1N22C
Montréal contre Vancouver :
GW7F5425LV467RVR
Montréal contre San José :
H5LCRHLDHZ4ZVH20
Toronto contre Boston :
BHP5Z2PFFDMWRYB1
Toronto contre Los Angeles :
BWH65HGN868J7RPX
Toronto contre Montréal :
BWPCXZMJ6XV73NG8
Detroit contre Boston :
B7M64Z8M2J4FS1GB
Detroit contre New York
Islanders :
GW8B4WK3N7SCN2YG
Philadelphie contre New York
Islanders :
GPD0J3RXDV51YGYW
Philadelphie contre Toronto :
DPGMY4RCSG72D9CT
new York Islanders contre
Winnipeg :
D2CXTFN2GGWY29FL
Calgary contre Québec :
B17FKJLJXXL77CTW
Calgary contre Buffalo :
G77VMJFZHT2PYGXV
Washington contre Winnipeg :
FZSPTMCBWM1N2J2P
Washington contre Vancouver :
D2CK7Y7951C0YV5R
Vancouver contre Québec :
FFGL8K1Y58CW7RVF
Boston contre Vancouver :
HFNDMZ9KWDD7ZZFJ
Saint Louis contre Pittsburgh :
GPVKL1RL41BSXRJ5
Hartford contre Detroit :
GW5S1M1LSZCYGSSW
Edmonton contre Montréal :
DW1NGPVPNH25HW3D

NEW GHOSTBUSTERS 2

nes

Mode configuration :

Pour augmenter vos vies et choisir la difficulté du jeu, faites avec la 1ere manette et pendant l'écran titre : A, B, Bas et Start en même temps.

NORMY

megadrive

Choix du niveau :

Quand l'écran titre apparaît, insérez la manette 2 et faites Reset. A l'écran «High Score Production», appuyez sur A - B - C en même temps sur la manette 2 jusqu'à ce que le menu principal apparaisse. Entrez dans le menu d'Options pour découvrir avec plaisir le «Level Test».

NBA JAM

game gear

Voici tous les codes avec les initiales «SSL»...

Match 1 - DALLAS : PAS DE CODE
Match 2 - MINNESOTA : 4M55FP5-L2KCRMS
Match 3 - MIAMI : XPFXCCL-QKLFWC5
Match 4 - WASHINGTON : BRKBFMF-V5MH1PN
Match 5 - PHILADELPHIA : VQGZF3Z-RP31XYL
Match 6 - SACRAMENTO : 4XCSFBB-NPXCTBN
Match 7 - DENVER : XQG4C3Z-RMT1X2L
Match 8 - MILWAUKEE : 2NBV32X-MPSYSDG
Match 9 - INDIANA : GK5FWK5-L2JBRDJ
Match 10 - ATLANTA : QPKGWHF-VTQG1N4
Match 11 - L.A. CLIPPERS : JLCXTBC-NRFCTZ4
Match 12 - ORLANDO : TMF2TLD-QMPDWP4
Match 13 - DETROIT : HWF2WLD-QTFDW34
Match 14 - GOLDEN STATE : RJ23W1W-HMVWN5G
Match 15 - BOSTON : FNG4T31-RZX1XT2
Match 16 - HOUSTON : PS35T55-JRZ1PJ3
Match 17 - L.A. LAKERS : DR56VMG-V4NB115
Match 18 - CHARLOTTE : NCVCFX-PRGSQFH
Match 19 - NEW JERSEY : GC4DXH2-Y4JXZ33
Match 20 - CLEVELAND : QHWFYKB-QWL2MHK
Match 21 - SAN ANTONIO : DW56VMG-ZDDBW15

Match 22 - NEW YORK :

NSYXV5C-SLY3PY5

Match 23 - PORTLAND :

GT12XKD-V2C4Q15

Match 24 - UTAH : QFVYXLV-KP1QFFH

Match 25 - SEATTLE :

DYVYVLQ-KWHZFYH

Match 26 - PHOENIX :

N454V2W-WSB5R13

Match 27 - CHICAGO :

G4CDX6X-YDLBT33

Pour joueur en mode «Juice» et

voir la fin du jeu, il suffit d'entrer le code «Q11VX1T-SL53M13» avec les initiales «SSL».

ON THE BALL

super nintendo

Pour écouter le Sound Test, entrez le code NRRRP. Lorsque celui-ci arrive à l'écran, vous pouvez l'utiliser pour sélectionner n'importe quel son et l'écouter en stéréo ou mono.

A présent ceci va vous permettre de modifier un brin ce jeu un rien conventionnel de façon pour le moins étrange. Pour toutes ces fantaisies, choisissez l'option Passwords (à l'écran titre) et entrez le code GFXJF. Une fois entré, un écran des objets apparaît. Utilisez-le pour choisir un objet et ainsi remplacer la balle. Lorsque vous commencez à jouer, tout a changé ! Et pas qu'un peu ! Bon maintenant, entrez le code ZLJPJ. Établissez le degré de Gravité à partir de ceux des planètes du Système Solaire (n'importe laquelle), puis commencez à jouer et attendez que les effets antigravitationnels se fassent sentir. C'est assez étonnant vous allez voir.

Enfin, sachez qu'il y a un mot de passe qui vous permet de consulter toutes les coordonnées temporelles du jeu. Entrez le code ZNGGX, et lorsque cet écran apparaît (le Time Records), parcourez le afin de connaître les meilleurs temps enregistrés pour chaque Stage.

OSMATUTJIN

megadrive

Pour choisir le niveau de difficulté, à la page de présentation, laissez le bouton A enfoncé. La première fenêtre tournante apparaît dans un chiffre (1) ; il suffit de le sélectionner (1-3) avec la commande de direction haut.

THE OTTIFANTS

game gear

Codes de niveaux :

La Cave : JYSF

Le Chantier : AOHT

Le Bureau : PIHE

La Jungle : NRCF

PAC-ATTACK

super nintendo

2e partie des codes :

51 : TMF 52 : QNS

53 : GWR 54 : PLT

55 : KRW 56 : HRC

57 : RPN 58 : CNT

59 : BTT 60 : TMP

61 : MNS 62 : SWD

63 : LDM 64 : YST

65 : QTM 66 : BRP

67 : MRS 68 : PPY

69 : SWT 70 : WTM

71 : FST 72 : SLW

73 : XWF 74 : RGJ

75 : SNC 76 : BKP

77 : CRN 78 : XNT

79 : RNT 80 : BSK

81 : JWK 82 : GSN

83 : MMT 84 : DNK

85 : HPN 86 : DCR

87 : BNS 88 : SDC

89 : MRH 90 : BTF

91 : NSM 92 : QYZ

93 : KTT 94 : FGS

95 : RRC 96 : YLW

97 : PNN 98 : SPR

99 : CMB 100 : LST

PAC MAN

game gear

Pendant l'écran d'option, appuyez sur la croix à droite. Ensuite, il sera noté «1/2». Cela vous permettra de voir l'écran en entier.

PARODIUS

game boy

Au troisième niveau, après avoir franchi les icebergs volants, entre deux montagnes, vous trouverez de l'eau.

Plongez sans hésiter dans l'eau. Vous accéderez alors à un niveau Bonus qui vous mènera au niveau suivant.

PEACE KEEPERS
super nes

Faire plus de dégâts :
(sans pourtant être en mode «Angry» et en étant à gauche) Norton et Al : attraper l'ennemi par derrière et faire : Gauche, Bas-gauche, Bas, Bas-droite, Droite et Y

Prokop, Echo et Flynn : attraper l'ennemi de face et faire : Gauche, Bas-gauche, Bas, Bas-droite, Droite et Y

Encore 1 autre perso : Pour trouver un autre perso ; en l'occurrence Slash (souvenir de Rushing Beat 2), mais sans pourtant pouvoir le diriger, il faut d'abord éliminer tous les ennemis des 2 premiers écrans, puis revenir en arrière (à gauche) au lieu de continuer à droite.

PEBBLE BEACH GOLF LINKS: TRUE...
super nes

Avec ceci vous allez pouvoir effectuer un magnifique parcours en dessous du Par général. (Mais attention, il faudra payer à déjeuner pour tout le club house!!!) Tout d'abord, entrez T&ESOFT (il s'agit du nom de l'éditeur du jeu) au dixième

emplacement sur le screen des noms. Une fois la partie démarrée, vous pouvez revenir directement sur le Menu Principal lorsque vous réinitialisez. Pour activer cela, pressez simultanément (et tenez enfoncées) les touches L et Gauche de la manette qui contrôle, puis pressez Reset. Si vous pressez simultanément les touches Haut et L de la manette qui contrôle, puis pressez Reset, vous passez directement à la cérémonie finale du trophée. Pour voir ce dernier, pressez simultanément Bas et L sur la manette qui contrôle, et enfin pressez Reset.

PETE SAMPRAS' TENNIS
megadrive

- Options cachées :
Choisir le mode «World Tour» et sélectionner un perso. Aller dans le menu Password et entrer le mot ZEPPELIN et vous accéderez à 2 nouvelles options (sur l'écran principal) : CRAZY TENNIS et HUGE TOUR qui sont respectivement un mode délire et un championnat où vous pouvez jouer jusqu'à 8.

PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD
super nintendo

Choix des niveaux :
Pour choisir son tableau, il faut déjà jouer et perdre afin d'accéder au tableau du «Continue». A cet écran, maintenir Haut et Select en même temps sur la manette 2. Avancer la Panthère vers la porte «Exit», ne pas entrer mais continuer. On arrive dans une salle remplie de sacs rouges, en prendre un max et retourner à la porte et continuer à jouer. Pendant le jeu, appuyer sur B de la manette 2 pour arriver au niveau désiré.

POPULOUS
master system/megadrive

Voici quelques codes de mondes :
Monde 25 : QAZITORY
Monde 50 : HOBOZJOB
Monde 75 : NIMLOPILL
Monde 100 : CALEOLD
Monde 125 : FUTDIMAR
Monde 150 : BINQUEME
Monde 175 : ALPAPAL
Monde 200 : EQAMPMET
Monde 225 : HURTOGODOR
Monde 250 : VERYOXT
Monde 275 : BUGINOND
Monde 300 : BILQAZOUT
Monde 325 : SCODEING
Monde 350 : SUZDIEHOLE
Monde 375 : SADQUATER
Monde 400 : BADMEILL
Monde 425 : BURIKEPIL
Monde 450 : JOSYMAR
Monde 465 : IMMOXILL
Monde 475 : MINCEME
Monde 485 : SCODIDOR
Monde 490 : MORASPIL

Monde 494 : WEAVUSPERT
POP'N'TWIN BEE 2: RAINBOW...
super nes

- Power-Up :
Faire Pause pendant le jeu, puis faire HAUT - HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - B - A (le fameux code Konami pour ceux qui ne l'ont pas reconnu) et enlever la Pause pour constater que votre vaisseau bénéficie de l'armement complet.

SUPERGAMER - AUG 94
- Pour être invincible pendant un niveau : Mettez le jeu en pause et appuyez sur L, R, L, R, A, B, X, Y, L, R, L, R, A, B, X et Y.
- Pour faire disparaître la carte :

Pendant la pause, mettez le jeu en pause et appuyez cinq fois sur A, cinq fois sur B, cinq fois sur X, cinq fois sur Y, cinq fois sur L, cinq fois sur R et enlevez la pause. Remettez de nouveau le jeu en pause et appuyez sur R.
- Pour refaire le plein : Mettez le jeu en pause et appuyez sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, L, R, L, R, B puis A.

PREDATOR 2
game gear

Voici quelques codes...
Niveau 2 : SPOCGURD
Niveau 3 : ROTADERP
Niveau 4 : SEGATSON
Niveau 5 : NAGIRRAH
Niveau 6 : LAICIFFO

PRIZE FIGHTER
mega cd

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

PSG CHAMPIONS WORLD CLASS...
megadrive

Voici tous les codes avec Les Danseurs De Samba...
Match 2 - Brésil contre

Colombie : KGJCBBLBB
Match 3 - Brésil contre Irlande : 6LJCCBLDB
Match 4 - Brésil contre Pays De Galles : 8QJCCBLDH
Match 5 - Brésil contre Espagne : XVJCCBLDH
Match 6 - Brésil contre Argentine : YZJCCBLDH
Finale - Brésil contre Mexique : V3JCCBLDH

PUSH OVER
super nintendo

Codes :
L1 : 00512
L2 : 01536
L3 : 01024
L4 : 03072
L5 : 03584 L6 : 02560
L7 : 02048 L8 : 06144
L9 : 06656 L10 : 07680
L11 : 07168 L12 : 05122
L13 : 05634 L14 : 04610
L15 : 04098 L16 : 12290
L17 : 12802 L18 : 13826
L19 : 13314 L20 : 15362
L21 : 15878 L22 : 14854
L23 : 14342 L24 : 10246
L25 : 10758 L26 : 11782
L27 : 11270 L28 : 09222
L29 : 09734 L30 : 08718
L31 : 08206 L32 : 24590
L33 : 25102 L34 : 26126
L35 : 25614 L36 : 27662
L37 : 28174 L38 : 27150
L39 : 26638 L40 : 30734
L41 : 31246 L42 : 32270
L43 : 31758 L44 : 29726
L45 : 30238 L46 : 29214
L47 : 28702 L48 : 20510
L49 : 21022 L50 : 22046
L51 : 25134 L52 : 23582
L53 : 24094 L54 : 23070
L55 : 22558 L56 : 18494
L57 : 19006 L58 : 20030
L59 : 19518 L60 : 17470
L61 : 17982 L62 : 16958
L63 : 16510 L64 : 16511
L65 : 17023 L66 : 18047
L67 : 17535 L68 : 19583
L69 : 20095 L70 : 19071
L71 : 18559 L72 : 22655
L73 : 23167 L74 : 24191
L75 : 23679 L76 : 21631
L77 : 22143 L78 : 21247
L79 : 20735 L80 : 28927
L81 : 29439 L82 : 30463
L83 : 29951 L84 : 31999
L85 : 32511 L86 : 31487
L87 : 30975 L88 : 26879

L89 : 27647 L90 : 28671
L91 : 28159 L92 : 26111
L93 : 26623 L94 : 25599
L95 : 25087 L96 : 08703
L97 : 09215 L98 : 10239
L99 : 09727 L100 : 44543

RAMPART

super nes

Utilisez ces mots de passe pour accéder à n'importe quelle partie du jeu !

TABLEAU 1 : BCBCBCBC
TABLEAU 2 : CDDDXXC
TABLEAU 3 : BBCXBCBB
TABLEAU 4 : BBDFGDFG
TABLEAU 5 : DFDFDXTF
TABLEAU 6 : BCDFXXBT
TABLEAU 7 : BBXTZZZ
TABLEAU 8 : YYDYCCDC
TABLEAU 9 : BXTBCDDB
TABLEAU 10 : WWTNWWZ
TABLEAU 11 : CZCTCZCZ
TABLEAU 12 : BBBZTDD
TABLEAU 13 : CXTXCRCR
TABLEAU 14 : CDCDXCD
TABLEAU 15 : BZBDBXBZ
TABLEAU 16 : HPPYJY

REBEL ASSAULT

mega cd

Les codes du mode Facile

CODES	MISSIONS
01	Flight Training
02 BOSSK	Ast. Field Train.
03 ENGRET	Planet Kolaador
04 RALRRA	Star Destr. Attack
05 FRIJA	Tatooine Attack
06 LAFRA	Ast. Field Chase
07 DERLIN	Imperial Walkers
08 MOLTOK	Stormtroopers
09 MORAG	Prot. Rebel Trans.
10 TANTISS	Yavin Training
11 OSWAFI	Tie Attack
12 KLAATU	Death Star Surf.
13 IRENEZ	Surface Cannon
14 LIANNA	Power Relays
15 PAKKA	Death Star Trench

RISKY WOODS

megadrive

Stage Select :

Commencer à jouer et perdre en faisant en sorte de pouvoir rentrer dans le tableau des High Scores. Inscrire "EOA" et aller faire un tour dans les options et le Stage Select sera apparu.

ROAD AVENGER

mega cd

Demo mode

Appuyez sur start ; se positionner sur option en mettant la manette vers le haut, appuyez sur start puis : A, A, A, A, A, B, B, B, B, B, ensuite mettre le jeu en mode hard et start et, pour finir appuyez sur A...

ROAD RASH

megadrive

Voici les codes pour tous les parcours accessibles ainsi que pour la démo de fin du jeu :

Niveau 1-1 : 10000 - 002B1 - 000KU - 10EIS
Niveau 1-2 : 11000 - 00560 - 0120L - 10BOJ
Niveau 1-3 : 11100 - 007H0 - 102BB - 100P1
Niveau 1-4 : 11110 - 009S0 - 002K0 - 105MJ
Niveau 1-5 : 11111 - 00C71 - 013SM - 10KM2
Niveau 2-1 : 40000 - 00DF0 - 002UV - 20SV3
Niveau 2-2 : 41000 - 00DF0 - 002UV - 20SV3
Niveau 2-3 : 41200 - 00021 - 0034S - 23S3V
Niveau 2-4 : 11120 - 00EIO - 0157D - 100QQ
Niveau 2-5 : 11111 - 00EIO - 0157D - 100QQ
Niveau 3-1 : 20000 - 01B80 - 006E8 - 3BK58
Niveau 3-2 : 22000 - 01FU1 - 001SL - 34FIT
Niveau 3-3 : 22100 - 01MVO - 102PN - 34MJ5
Niveau 3-4 : 22110 - 01U00 - 015LO - 34VJC
Niveau 3-5 : 22111 - 02510 - 116GQ - 348IQ
Niveau 4-1 : 30000 - 028P0 - 0167Q - 4438B
Niveau 4-2 : 34000 - 04611 - 115C3 - 47CMQ
Niveau 4-3 : 33100 - 04611 - 115C3 - 47CMQ
Niveau 4-4 : 32110 - 04611 - 115C3 - 47CMQ
Niveau 4-5 : 22111 - 04611 - 115C3 - 47CMQ
Niveau 5-1 : 20000 - 04DR0 - 105UF - 53CJV
Niveau 5-2 : 23000 - 03FH0 - 017QR - 553TU
Niveau 5-3 : 22100 - 03FH0 - 017QR - 553TU

Niveau 5-4 : 21110 - 03FH0 - 017QR - 553TU
Niveau 5-5 : 11111 - 03FH0 - 017QR - 553TU

ROGER RABBIT

game boy

Soluce : 2e partie :

- Scène 3 :
Entrez chez Valiant. Discutez avec lui deux fois afin d'obtenir le ticket pour le «Streetcar». Allez à gauche. Montez l'allée. Montez l'autre allée. Allez à gauche. Entrez dans la «Factory». Assommez les belettes. Allez à droite. Assommez les autres belettes. Continuez votre route vers la droite. Entrez par la porte se situant en haut à gauche. Discutez avec l'homme pour obtenir un pistolet. Faites le chemin en sens inverse pour sortir. Allez à droite. Descendez l'allée. Descendez l'autre allée. Allez encore à droite. Descendez l'allée. Descendez l'autre allée. Placez-vous en bas de l'écran. Allez à droite jusqu'au «Streetcar» (il ressemble à un tramway). Montez dedans. Allez à droite. Montez l'allée. Allez à gauche. Montez. Entrez par la porte. Allez à droite. Sortez par l'autre porte. Descendez contre le mur. Allez à droite. Montez. Entrez dans le grand immeuble. Montez d'un étage. Placez-vous contre une rangée de tiroirs. Appuyez sur «A» jusqu'à ce que vous obteniez neuf balles. Montez d'un étage. Montez d'un autre étage. Montez jusqu'au toit. Tirez dans les ballons qui soutiennent «Greasy» avec les balles. Quand il est tombé, redescendez en bas de l'immeuble. Discutez avec «Greasy». Il vous donne les «Speedy Shoes».
- Scène 4 :
Entrez dans le «T. Club». Discutez avec tout le monde. Ressortez. Allez vers la gauche. Descendez l'allée. Continuez à gauche. Entrez dans le «Streetcar». Retournez

chez Valiant par le chemin précédemment cité. Entrez dans son office. Discutez avec «Baby Herman». Sortez. Retournez prendre le «Streetcar». Allez à droite. Montez l'allée. Allez vers la gauche. Montez. Entrez par la porte. Allez vers la droite. Ressortez par l'autre porte. Continuez à droite. Montez. Allez à gauche. Montez. Discutez avec «Benny» (c'est la voiture). Placez-vous près de la chaîne. Utilisez la hache. Rediscutez avec «Benny». Utilisez le sifflet. Allez à l'office (bouton «A»). Avant d'arriver à destination, vous devrez assommer une belette en voiture. Discutez avec Valiant. Assommez une autre belette en voiture. C'est «Psycho». Il vous donne le «Harbor Pass». A suivre...

SAGAIA

megadrive

Stage Select :

Quand l'écran titre apparaît, faire : C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A et C. "Zone Select" va figurer sur l'écran. Continus infinis : A l'écran titre, faire : B, B, B, C, A, A, A, B, B, C, C et C. "Free Play" va maintenant apparaître en bas de l'écran. Niveau Expert : Pour entrer dans le niveau des Super Stars, faire 12 fois C à l'apparition du titre.

SCHTROUMPFS

nes

Codes

En mode Facile :
Act 4 : RCRD
Act 8 : DNLV
En mode Moyen :
Act 4 : HDLS
Act 8 : RBNG
En mode Dur :
Act 4 : LBRT
Act 8 : ZYDR

SHADOW DANCER

master system

Choix du niveau :

À la page de présentation faire : Droite et 1 sur la manette

2 et 1 sur la manette 1 : niveau 2-1
 Droite et 2 sur la manette 2 et 1 sur la manette 1 : niveau 2-2
 Bas et 1 sur la manette 2 et 1 sur la manette 1 : niveau 3-1
 Bas et 2 sur la manette 2 et 1 sur la manette 1 : niveau 3-2
 Gauche et 1 sur la manette 2 et 1 sur la manette 1 : niveau 4-1
 Gauche et 2 sur la manette 2 et 1 sur la manette 1 : niveau 4-2

SHADOWRUN

super nes

Soluce : 1ère partie :

Dès le commencement, prenez le scalpel sur le chariot du milieu. Ouvrez le frigo, prenez le Slap Patch. Revenez au lit, examinez Slab, fermez Slab, prenez le papier sur le sol. Examinez le papier, ouvrez la porte et sortez de la morgue. Parlez au gars dans la rue. Parlez-lui de «Firearms» et «Hitmen».



Suivez-le dans la ruelle à gauche, prenez le pistolet en évitant les tirs, et servez-vous en pour abattre le type. Examinez-le, prenez la protection et servez-vous en. Allez au fond de la ruelle et parlez au chien. Sortez de la ruelle, et entrez dans l'immeuble qui se trouve en face. Ouvrez la deuxième porte, parlez à la secrétaire, allez au fond de la pièce, prenez le Cyberdeck et sortez dans le couloir. Ouvrez la première porte, prenez le Paperweight sur la deuxième table, et sortez dans la rue. Allez dans l'immeuble qui se trouve devant la station de métro. Ouvrez la première porte, examinez et prenez le Mémo.

Examinez le cadavre, prenez la clef et sortez. Rentrez dans l'immeuble où il y a huit portes, ouvrez la troisième porte grâce à la clef. Sur la table de nuit, prenez les Shades, utilisez les Shades sur vous-même, et examinez le

Vidéophone sur le bureau. Prenez la Ripped Note, ouvrez le Filing Cabinet et examinez-le. Utilisez Bed, faites une sauvegarde, et sortez dans la rue. Allez au parc, ouvrez la Broken Gate, laissez sortir Doggie, prenez le collier et allez au Grim Reaper Club. Parlez au barman de «Hitmen» et de «Shadowrunners». Prenez l'Ice Tea, donnez-le au seul homme assis dans la salle, parlez au patron du club de «Tickets», de «Maria» et de «Grinder».

Parlez au Busy Man à propos de «Heal». Sortez du club et allez à l'escalier tout de suite à la sortie. Allez à la deuxième porte, parlez au Business Man à propos de «Shadowrunners», sortez et retournez au Grim Reaper Club. Louez l'Orc en parlant de «Hiring». Pour le faire, il faut tout de même posséder au moins 500 Nuyens. Sortez du club. Retournez à l'immeuble qui fait le coin en face de la ruelle, allez à la porte où il y a la secrétaire, examinez l'Orc, utilisez son Cyberdeck sur Computer et ramassez les deux Datas, plusieurs essais seront sûrement nécessaires. Examinez le fichier «DF-BADNEWS» dans Items, et sortez. Allez à l'immeuble d'à côté, sur la gauche. Parlez au Business Man à propos de «Lone Star» et répondez-lui «Yes». Sortez et retournez à la morgue. Utilisez le Lone Star Badge, parlez au Mortician, le plus éloigné du bureau, à propos de «Grinder» et répondez «Yes». Ouvrez et examinez le Filing Cabinet.

Prenez le Credstick, ouvrez et examinez l'autre Filing Cabinet. Prenez les Tickets, sortez et allez au cimetière. Entrez en utilisant le scalpel sur les Crypts Doors, dans l'une d'elles, vous verrez un indien à terre, utilisez le Slap Patch sur l'Indian Shaman et parlez-lui à propos de «Dog», de «Magic Fetish» et de «Shaman». Tuez

plusieurs Scary Ghouls sous le second arbre en rentrant, vous finirez par découvrir un Ghoul Bone, prenez-le et sortez du cimetière. Allez à The Cage. Téléphonnez à Sassie grâce au Credstick, parlez-lui de «Calls» et téléphonez à Glutman. Parlez-lui de «Glutman». Donnez les Tickets à Heavy Bouncer, parlez à Heavy Dude à propos des «Ghouls», parlez à Shady et sortez. Vous serez kidnappé et vous arriverez dans la casse. Faites une sauvegarde. Parlez de tout à tout le monde pour avoir un maximum de sujets de discussions. Allez à l'arène, parlez au responsable et récupérez l'option «Negociation» qui permet d'engager des Shadowrunners à moindre cout. Dans l'arène, tuez un maximum de types pour gagner des Nuyens et surtout «King» et vous n'aurez pas à payer le péage pour sortir. Il faut sortir de la casse en ayant au moins le Datajack, The Matrix et Drake comme sujets de conversations. Parlez à Little Boy à propos de «Heal» et répondez-lui «Yes». Les Slaps Patchs servent à reprendre de la vie, vous pouvez en prendre un maximum de six. Sortez de la casse. A suivre...

SHERLOCK HOLMES... VOL 2

mega cd

Visiter les endroits suivants : Inspector Lestrade, the Central Carriage Stables, le Corbeau et le Rat, Carrol et Olikia O'Neil. Au tribunal, répondez ceci :

- 1 : Thomas O'Neil
- 2 : C
- 3 : Barry O'Neil et Stephen Lyons
- 4 : B
- 5 : A
- 6 : Thomas O'Neil
- 7 : B
- 8 : D

Suivez ces indications pour avoir un score final de 28, identique au meilleur score de

Sherlock. Élémentaire, quoi !

SHIEN'S REVENGE

super nes

30 Continues :

A l'écran titre, quand le menu apparaît faire avec la manette 2 : 7 fois SELECT.

9 Super Armes :

A l'écran titre, quand le menu apparaît faire avec la manette 2 : 7 fois START.

Niveaux de Difficulté :

- A l'écran titre, quand le menu apparaît faire avec la manette 2 : 7 fois L pour obtenir le niveau «Dynamic» (facile) de difficulté.

- A l'écran titre, quand le menu apparaît faire avec la manette 2 : 7 fois R pour obtenir le niveau «Almanic» (difficile) de difficulté.

SHINING FORCE

megadrive

Quelques trucs cachés dans le jeu :

Lors de la première bataille du troisième chapitre, une fois la bataille gagnée, allez dans la petite grotte du bas et, une fois dans cette grotte, fouillez en bas à gauche. Tao sera alors en maillot de bain. Au même chapitre, à la troisième bataille avec le Laser eye, envoyez Amon ou Balbaroy (un des oiseaux) fouiller juste à côté de l'archer de gauche.

Anri se trouvera elle aussi, en maillot de bain. Ou lors de la deuxième bataille du quatrième chapitre, allez tout à droite dans les ruines du château, et fouillez dans le cul-de-sac de droite, vous aurez Kenji (item servant à rien du tout mais très rigolo).

Ou sinon, voilà où sont cachés les deux personnages les plus puissants du jeu : le samouraï Musashi est dans le village du septième chapitre. Pour le trouver, il faut retourner dans ce village après la troisième bataille et aller chercher dans un mur, entre deux portes. Quant à Hansow le ninja, il se trouve dans le premier buisson



à droite de l'entrée du seul village dans le dernier chapitre.

SHINOBI 3

megadrive

Shuriken infinis :

Aller dans le menu des options et se placer sur "SE" et "Shurikins" ainsi que "00". Et voilà une bonne réserve d'armes.

SKITCHIN'

megadrive

Emplacement des Warps :

- Denver : approximativement à 3,6 miles du départ, sauter dans le panneau (pub pour un hamburger...) sur le côté droit de la chaussée et vous arriverez à San Diego.

- San Diego : se qualifier pour arriver normalement à Seattle.

- Seattle : à 3,5 miles du départ, sauter dans le panneau qui montre une femme pour atterrir à Los Angeles.

- Los Angeles : à 1,8 miles, sur le côté droit de la chaussée, sauter dans le panneau («Buy Things»), et hop un aller pour Toronto.

- Toronto : se qualifier pour arriver normalement à Detroit.

- Detroit : se qualifier pour arriver normalement à Chicago.

- Chicago : à 6,8 miles du départ, sauter dans le panneau («Don't drink and skitch»), sur le côté gauche de la chaussée pour arriver à Miami.

- Miami : se qualifier pour arriver normalement à New-York.

- New-York : finir dans le Top 5 pour devenir le champion du monde de Skitchin' et terminer ainsi le jeu.

SMASH TV

megadrive

Sauter un niveau :

- Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite et Gauche pour arriver directement au "Mutoid Man".

- Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, Bas pour accéder au niveau 2.

SNAKE'S REVENGE

nes

2 étoiles :

au bateau :
P?RH 93NX 1MB5 YG19 025K
ROW1 JN14 03

Train :

P435 G6!! P!2G VM7R
YP6Q 36R! JYLD 69
6 étoiles, 7 cartes, RdC après téléphérique :

-L!R BW.7 N7GY TXKH 9Y-J
W47? !4.D 38

SOLOMON'S CLUB

game boy

Suite des codes

4-1 : CDDDJJ
4-2 : RDDDKJBJ
4-3 : 2DDDKJDJ
4-4 : TDDDKJHJ
4-5 : MDDDKJSJ
4-6 : MDDDKJYJ
4-7 : KDDDKBYJ
4-8 : QDDDDHYJ
4-9 : 4DDDDHYJ
4-10 : KDDDDHSYJ
5-1 : JDDDDJ
5-2 : QDDDDKJB
5-3 : ODDDDKJD
5-4 : 8DDDDKJH
5-5 : ?DDDDKJS
5-6 : ?DDDDKJY
5-7 : CDDDDKBY
5-8 : MDDDDHDY
5-9 : 2DDDDHHY
5-10 : CDDDDHSY

Solomon : XDDDD

SONIC 3

megadrive

99 Vies :

Voici une des différentes manières pour obtenir 99 vies : il faut être au début de l'Act 1 du niveau «Launch Base Zone». Éteindre l'alarme et faire l'attaque en boule (maintenir Bas) pour détruire les «Flybots» (robots volants) qui ne cessent d'arriver. Après avoir récupéré des points (1000 pts à chaque fois), ce sera au tour des vies...

SONIC SPINBALL

megadrive

Multiball :

Pour trouver le stage du Multiball, il faut récupérer 50 anneaux dans un niveau et prendre la

sortie représentée par un grand anneau scintillant : et voilà le Multiball !

SONIC CHAOS

game gear/master system

TURQUOISE HILL ZONE :

Il faut le toucher 8 fois en utilisant l'attaque Supersonique.

GIGAPOLIS ZONE :

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

SLEEPING EGG ZONE :

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

MECHA GREEN HILL ZONE :

Il faut que tu rebondisses continuellement sur le Boss, jusqu'à sa destruction.

AQUA PLANET ZONE :

Il faut d'abord que tu détruises les petits oiseaux métalliques en rebondissant 2 fois de suite sur chacun d'eux. Il faut ensuite que tu rebondisses 8 fois sur le Dr Robotnik, puis enfin une dernière fois après sa métamorphose.

ELECTRIC EGG ZONE :

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

SPIDERMAN

master system

Il y a une version cachée du célèbre Pacman dans ce jeu ! Pour vous y adonner, jouez en mode 'Nightmare'. Puis, lorsque vous êtes sur le tableau 'Electro' et que vous venez juste de récupérer la clé, laissez-vous tomber sur votre gauche. Vous allez apercevoir un petit Game Gear en bas. Atterrissez dessus et revenez dans la chambre de Peter. A ce moment-là une option vous permet de commencer à jouer sur ce sous-programme.

SPLATTERHOUSE 3

megadrive

Niveau Secret :

Il existe un niveau caché dès

le 1er niveau : aller le plus rapidement possible à la sortie et essayer d'atteindre la salle du Boss avant que le chrono n'indique 3:00. Se transformer alors en Mutant et se débarrasser du Boss vite fait, bien fait. A la fin du niveau, presser START sans arrêt. A la fin du message, on peut alors lire «Stage X the Strange Level». Dans ce niveau, on trouve 2 Vies sup avant d'accéder au niveau 2.

STAR WARS

nes/game boy

Pour avoir huit vies, il faut rentrer dans la grotte où se trouve le sabre laser (Lightsaber). Il faut aller complètement à droite, se laisser tomber, aller complètement à gauche jusqu'au mur, aller à droite jusqu'au précipice, contourner à gauche jusqu'au mur. Ensuite, il faut sauter dans le mur, faites attention au trou et à l'homme des sables. Vous découvrirez alors deux vies supplémentaires. Sortez et continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez huit vies.

STREETS OF RAGE 3

megadrive

Commencer avec 9 vies :

Aller dans le menu «Options» et se placer sur le nombre de joueurs, puis appuyer sur Haut, A, B et C en même temps sur la manette 2 et faire Droite sur sur la manette 1 pour obtenir 9 vies.

Jouer avec «Roo» :

Pour pouvoir jouer avec Roo, le kangourou boxeur, appuyer sur Haut, B et Start en même temps à l'écran titre. Roo sera maintenant présent à l'écran du choix du joueur.

SUPER BASEBALL 2020

super nes

- Lorsque vous commencez, choisissez une partie pour un joueur. Ensuite, gardez enfoncées les touches Select et Start. Lorsque l'écran changera, entrez un mot de

passé, si vous en avez un ou continuez vers l'écran de sélection des équipes. Après que vous ayez sélectionné «The League» que vous voulez voir, la console choisira deux équipes et commencera à jouer toute seule vous permettant ainsi d'admirer un match en tant que spectateur.

- Code de la Finale avec les «Tropical Girls» : 6A87 BBC4 39E7

SUPER BOMBERMAN 2 super famicom

Codes :

1-1 : 4361
2-1 : 6442
3-1 : 3903
4-1 : 8784
5-1 : 6925

Jouer dans un écran restreint : 5656

SUPER FANTASY ZONE megadrive

Pendant le jeu, faites une pause, et avec la 2e manette, appuyez sur haut, gauche, et start. Le mot pass s'affichera alors sur votre écran. Puis appuyez sur le bouton B de la 1ere manette. Vous serez alors en "NO HIT", c'est-à-dire invulnérable. Ou bien, après avoir fait la pause, appuyez en bas à gauche, toujours avec la 2eme manette, puis sur start et sur A. Vous aurez de l'argent à l'infini.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK super nintendo

Codes (mode Jedi) :

Hoth 1, part 1 : CCTLFR
Hoth 1, part 2 : THNTR
Hoth 2 : FHPSMN
Hoth 3 : MDWDF
Base Rebelle 1 : LFHWB
Base Rebelle 2 : RBHNF
Base Rebelle 3 : LQYSCH
Hoth 3-D : GQTVDD
Champ d'Astéroïdes 3-D : KCDFZK
Extérieur Walker : PNFHJ
Intérieur Walker : SCWWFZ
Dagobah 1 : KCCVJ
Dagobah 2 : RBQRWS
Cité des Nuages 1 : QBTTX
Cité des Nuages 2 : FGTTV

Usine : ZGLKDV
Carbonisation : VVDQXC
Cité des nuages 3-D : YDHBQT
Réacteur : TNHJSK
Dark Vador : FVJXGH

SUPER GHOULS N'GHOSTS super nintendo

- Après que vous ayez battu un Boss, appuyez sur Haut et gardez cette direction enfoncée. Vous verrez alors un message caché habituellement.

- Dans le menu du «Select Stage», prenez l'option «SOUND» et choisissez une musique de «6B» à «80» et appuyez sur R ou Start pour l'écouter. Appuyez ensuite rapidement sur Gauche plusieurs fois de suite pour sélectionner le bruitage «4B», puis appuyez sur Start ou R. Les musiques seront alors transformées.

SUPER METROID super nintendo

Invincible :

Il faut déjà posséder le rayon de charge («Charge Beam») pour effectuer cette astuce : charger votre arme en maintenant le bouton de tir enfoncé et quand Samus se met à clignoter, sauter et faire un roulé-boulé. Samus deviendra de couleur jaune poussin et détruira facilement ainsi le premier ennemi qui se présentera.

Reprendre de l'énergie :

Voici un moyen efficace pour reprendre de l'énergie, mais assez contraignant. Il faut déjà avoir bien progressé dans le jeu et avoir 10 Missiles, 10 Super-Missiles, 11 Power Bombs et moins de 50 points de vie (tous les réservoirs de vies doivent être vides). Se transformer en boule et appuyer 3 fois sur Select, lâcher une «Power Bomb» avec le bouton X. Maintenir X enfoncé et appuyer sur L, R et Haut. L'écran doit devenir blanc, puis Samus va flotter dans les airs, enfermée dans une boule de lumière blanche

qui va lui rendre tous ses points d'énergie.

SUPER MONACO GP 2 game gear

Codes :

N° 1 : BPHY-BYLY
N° 2 : FTOD-SPWS
N° 3 : OAFN-QNYL
N° 4 : CQAT-ETJX
N° 5 : LLSQ-GJTI
N° 6 : CXUP-UQJF
N° 7 : ERDG-KGWM
N° 8 : FMMF-BBAF
N° 9 : CRWP-EGJV
N°10 : EMUG-DOWX
N°11 : SNWI-NMMG
N°12 : ATUT-JHOZ
N°13 : ZTQZ-UHLX
N°14 : FSZS-XWIN
N°14 : SZHW-PPMI
Pour aller directement à la fin du jeu tapez SENNA ou CHAMPION

SUPER PUTTY super nintendo

Sauter les niveaux :

Tout d'abord, commencer à jouer, puis faire Pause, ensuite faire avec la manette 1 : R, A, L, L et Y. Il y aura une distortion d'image, indiquant que le code a bien fonctionné. Faire Select pour accéder à la fin du niveau. Ce code peut être fait autant de fois que désiré et permet aussi d'aller à la fin du jeu.

SWORD OF HOPE game boy

Pour récupérer la première clef, il faut tuer l'arbre qui est dans le square. Pour cela, il faut être au niveau 3 minimum (avec au moins 90 points d'expérience et l'armure d'argent). Ensuite ouvrir la porte qui se trouve complètement à gauche (la porte du domaine de Martel), continuer à gauche et rentrer dans le château. Parler 2 fois au bonhomme qui ouvrira la porte de l'église. Traverser l'église puis le cimetière. Ouvrir le passage qui mène aux souterrains. Une fois devant le coffre qui donne une DOLL, donner un coup d'épée

dans le mur. Grimper à la corde. Un passage se trouve derrière les arbres près de la tombe.

SWORD OF VERMILLON megadrive

SOLUCE : 1ere partie :

• Au début, allez dans la seule maison ouverte, la vôtre. Montez à l'étage, discutez avec votre père, qui vous explique votre quête. Sortez du village (juste devant l'entrée), et tournez sur vous-même. Vous trouverez des monstres. Tuez-les, vous gagnerez ainsi de l'argent (Kim) et de l'expérience. Après avoir gagné environ six cent cinquante Kims, allez acheter : -Bronze Sword pour 100 Kims -Small Shield pour 80 Kims -Bronze Armor pour 400 Kims -Candle pour 10 Kims -Herbs pour 20 Kims -Herbs pour 20 Kims. Ressortez du village, allez à la grotte. Vous trouverez : Herbs, Candles, 100 Kims et l'anneau de Wisdom que vous donnera le vieillard. Si votre «HP» descend trop bas, utilisez les herbes. Retournez à Wyllif, sauvegardez, puis allez à Parma, en vous assurant d'avoir une carte que vous aura donné un villageois. Pensez à retourner à l'Inr pour être en pleine forme. A Parma, discutez avec les villageois, puis : vendez la Bronze Sword, le Small Shield et la Bronze Armor, ensuite achetez la Sharp Sword, le Large Shield et la Metal Armor (pas la Scale Armor). Allez acheter : -Poison Balm pour 40 Kims -Lantern pour 65 Kims -Gnome Stone pour 300 Kims Il est aussi très important d'acheter le sort Ferros. Allez discuter avec le roi, qui vous demandera d'aller chercher le trésor de Troy qui se trouve dans une grotte. Cette grotte a deux étages. Au premier étage, vous trouverez : Herbs et Candle. Au deuxième étage, vous trouverez : Scale armor, Treasure Of Troy, 300

Kims (je crois).

Retournez à Parma (pour sortir de la grotte, vous devez utiliser la Gnome Stone). Allez discuter avec le roi et répondez «NON» à sa question. Allez discuter avec les habitants, puis revenez voir le roi, il se transforme en dragon ! Tuez-le, puis allez dans la pièce de droite, descendez, vous trouverez le vrai roi, qui vous donnera un autre anneau (Heaven). Allez discuter avec les habitants, obtenez une carte, sauvegardez, achetez le nécessaire (Herbs) et foncez vers le prochain village.

Surtout, n'oubliez pas d'acheter beaucoup de Poison Balm, vous en aurez besoin. Sur la route, vous trouverez le Gem Shield. Arrivé au village, l'auberge (Inn) est gratuite, vous pouvez y aller autant de fois que vous voulez, sans payer, tout du moins pour le moment. Sauvegardez votre partie, discutez et parlez pour Verlin's Cave. Vous devez maintenant utiliser Ferros (ce n'est pas obligatoire mais je vous le conseille). Il y a deux étages à cette grotte.

Au premier étage, vous trouverez : 600 Kims, Candle et Herbs. Au deuxième étage, vous trouverez juste un Herbs. Le monstre se trouve en haut à droite. Lorsque vous êtes à l'échelle, faites bas, gauche, haut et gauche. Tuez le monstre et ressortez grâce à une Gnome Stone, et revenez à Watling. Parlez aux habitants et vous trouverez une carte menant à Deepdale et surtout n'allez pas à l'auberge, sinon l'aubergiste vous volera tous vos Kims. N'oubliez pas de faire une sauvegarde avant de partir. A Deepdale, tout d'abord, allez faire des achats (armes et objets), mais n'achetez pas de magie.

Discutez avec les villageois, vous apprendrez que le roi aime se déguiser. Pour le remarquer et le démasquer, vous devrez aller chercher des

truffes à Bremen's Cave. A ce stade du jeu, je vous conseille de ne combattre les monstres que si vous avez besoin d'argent ou si cela vous amuse. Bremen's Cave a deux étages. Au premier étage, vous trouverez : 1200 Kims, Large Shield et Herbs. Au deuxième étage, vous trouverez : 700 Kims et les truffes. Retournez à Deepdale et allez à la maison en bas à gauche, discutez avec l'homme, il se trahira tout seul, c'est lui le roi !

Sachez que chaque fois que vous êtes dans un village, il faut :

- Aller à l'auberge (Inn).
- Acheter et vendre des armes.
- Acheter de la magie.
- Acheter des Items.

TALMIT'S ADVENTURE

megadrive

Pour arriver directement au dernier niveau, entrez «TRIDENT» comme mot de passe.

TEAM USA BASKETBALL

megadrive

Voici quelques codes...

- U.S.A. contre Canada : T4BFRBJ
- U.S.A. contre France : ZV1WRD1
- U.S.A. contre Yougoslavie : ZX13RCH
- U.S.A. contre C.E.I. : ZY17RHZ
- U.S.A. contre Espagne : ZVT7RD5
- U.S.A. contre Croatie : ZXT7RCJ

THE FLINTSTONES

megadrive

Vies infinies :

Pour les vies infinies, choisissez cinq vies une fois encore, puis pressez A, B, C et Start. Maintenant pressez la manette directionnelle dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que l'écran titre arrive. Pressez Start. A présent lorsque vous êtes à court de vies, neuf vies supplémentaires apparaissent.

TINY TOONS: BUSTER BUNNY'S...

megadrive

Pour Dizzy Devil : BYBG-LDDL-LBDB-DLDD-LDTG

Pour Calamity Coyote : GRBB-TLLD-LLBB-MILL-DLDP

Pour Plucky Duck : XHBQ-HZGL-LDBQ-HZDD-LLGM

Pour le Vengeur Toxique : GJBQ-HZZG-LLBQ-HZZL-DDMR

Pour le Vaisseau Pirate : QJBW-HZZB-DLBW-HZZK-LLMG

Pour Hampton : KTBQ-HZZQ-WGBQ-HZZQ-QDVR

TOM AND JERRY

game gear

Voici comment abattre tous les Boss...

BOSS 1

Attirez le gros chien près du trou et laissez-vous mordre. Si cela ne fonctionne pas, recommencez jusqu'au dernier point de vie. A ce moment là, il tombera dans le trou à coup sûr.

BOSS 2

Il suffit d'éviter les oiseaux et dès qu'ils s'éclipsent, attrapez Jerry.

BOSS 3

Évitez les bulles qu'il vous lance et abaissez-vous. Recommencez plusieurs fois de suite et il finira par succomber.

BOSS 4

Montez en haut des plateformes et appuyez sur la ventouse. Redescendez et attrapez Jerry. Faites attention aux chauves-souris.

BOSS 5

Il faut faire la même chose que pour le troisième Boss mais il y a des têtes de morts qui descendent et qu'il faudra sauter deux fois. Il faut dire aussi que c'est beaucoup plus rapide que pour le troisième.

TOTAL CARNAGE

super nintendo

Voix secrètes :

Pour écouter les voix originelles de la version arcade, jouer et perdre afin de placer son score dans le "High Score" en position 5 (très important). Taper le mot

"YAWDIM" et faire droite, un nouvel écran apparaît. Faire Y, B, X ou A pour écouter les voix.

TRAMPOLINE TERROR

megadrive

Choix du niveau et continous :

A l'écran titre, appuyer simultanément sur A, B, C, Haut et Start pour entrer dans un écran d'options caché.

TOKI

megadrive

Sur la page de présentation, quand le titre est apparu, faites Gauche, bouton C, Bas, Bouton B, Droite, Bouton A et Haut. On doit normalement entendre un bruit si la manipulation a été correctement exécutée. Commencez le jeu normalement et mettez le jeu en pause. Appuyez sur les trois boutons puis sans relâcher, il suffit d'aller vers le haut ou le bas pour choisir le niveau, gauche et droite permettant de choisir le Stage.

VAPOR TRAIL

megadrive

Avec la deuxième manette, sélectionnez, sur le tableau de sélection, «Level Easy», «Players 5», Music Test 10», «Voice Test 5», puis pendant la sélection de votre avion, appuyez sur les boutons A et B de la deuxième manette, et sans relâcher les boutons, appuyez sur Start de la première manette, et vous voilà arrivé au dernier niveau.

WANDERERS FROM YS/YS 3

super nes

Code d'invincibilité :

Pour devenir invincible, commencez une partie normale puis pressez Reset sur votre SNES. Attendez alors que le logo American Sammy apparaisse puis disparaisse complètement, puis pressez très rapidement Haut, Bas, Haut, Bas, Select et Start sur la manette 2. Attendez le «Start/Continue» puis choisissez Continue (via la

manette 1). Prenez n'importe quelle partie sauvegardée, et pressez Select sur la manette 1 pour faire apparaître le Menu. Allez sur le «Status» et pressez Start sur la manette 2. Si le mot «Debug» apparaît à côté de «Status», vous êtes invincible.

WIZ'N'LIZ

megadrive

1ere partie :

Voici la liste de toutes les combinaisons de fruits du jeu...

- Avocat+Avocat : Donne toutes les lettres Bonus.
- Avocat+Banane : 45 secondes supplémentaires.
- Avocat+Carotte : 5 étoiles supplémentaires.
- Avocat+Cerise : Change les fruits présents ou 220 étoiles en plus.
- Avocat+Champignon : 1 vie supplémentaire.
- Avocat+Choux : 50000 points supplémentaires.
- Avocat+Citron : 1 étoile supplémentaire.
- Avocat+Fraise : Double le jeu de Bonus (temps et nombre de lapins).
- Avocat+Mangue : Affiche quelques onomatopées.
- Avocat+Oignon : 125 étoiles supplémentaires.
- Avocat+Orange : 10000 points supplémentaires.
- Avocat+Patate : Ouvre ou ferme le Snow Land.
- Avocat+Poire : 200 étoiles supplémentaires.
- Avocat+Pomme : Ouvre ou ferme le Grass Land.
- Banane+Banane : Présence des Lemmings.
- Banane+Carotte : 50 étoiles supplémentaires.
- Banane+Cerise : Présence des tortues.
- Banane+Champignon : Ralentit le chronomètre.
- Banane+Choux : Permet d'acheter les fruits à moitié prix.
- Banane+Citron : Change les fruits présents ou donne 90 étoiles de plus.



- Banane+Fraise : Diamant.
- Banane+Mangue : Ouvre ou ferme le Temple Land.
- Banane+Oignon : Jeu de la pluie de lapins.
- Banane+Orange : Rien.
- Banane+Patate : Magasin de lettres et 50000 points supplémentaires.
- Banane+Poire : Change les fruits présents ou donne 110 étoiles en plus.
- Banane+Pomme : Magasin de fruits et 50000 points supplémentaires.
- Carotte+Carotte : Test son.
- Carotte+Cerise : 1 étoile supplémentaire.
- Carotte+Champignon : Change les fruits présents ou donne 255 étoiles en plus.
- Carotte+Choux : Diddley Squatt (?).
- Carotte+Citron : 80 étoiles supplémentaires.
- Carotte+Fraise : Double les points une seule fois.
- Carotte+Mangue : Change les fruits présents ou donne 70 étoiles en plus.
- Carotte+Oignon : Change les fruits présents ou donne 90 étoiles en plus.
- Carotte+Orange : Lapins bleus valant 500 points chacun.
- Carotte+Patate : 20 secondes supplémentaires.
- Carotte+Poire : Jeu du Space Invaders.
- Carotte+Pomme : 5000 points supplémentaires.

À suivre...

WIMBLEDON

game gear

- Open d'Amérique : EHF DBC OGG JJO
- Open d'Australie : NEG CGK SJJ JFG
- Roland Garros : NEC ELJ SJP VFG
- Wimbledon : NEG IQI SJQ OGG

WORLD CUP SOCCER

game gear

- Voici quelques codes...**
- Quart de finale - Russie contre Brésil : HHLHTONZFHRCOUGJFDIQKWBS
 - Quart de finale - Russie contre

- Hollande : HHGGXONMFTWSRULFKHJIQDOBF
- Quart de finale - Allemagne contre Argentine : HLLSOONFFKSTUIDFFBRHJGWJC
- Quart de finale - Argentine contre Hollande : HLIHXOHKFTFSOBLGCKJGODRWH
- Quart de finale - Danemark contre Brésil : HNKQIOHHFBRHSFGFLCDUJJWTWO
- Quart de finale - Italie contre Allemagne : HNTIBOORFOFXSLDFUGIKOLRHJ

WONDERBOY 2 IN MONSTER LAND

master system

Au round 12, pour suivre le chemin du labyrinthe, faites de la manière suivante : allez à droite, prenez la sortie du bas. Allez à droite, descendez, allez à droite, allez encore à droite, allez à gauche, descendez et tout de suite à droite. Redescendez encore à droite et continuez à droite jusqu'à une plate-forme mobile. Montez tout en haut ; à gauche, prenez la sortie du haut, continuez toujours à droite et descendez vers des plantes. Prenez la deuxième sortie, vous arrivez devant des crabes. Continuez puis descendez jusqu'au fond et continuez votre chemin à gauche. Pour tuer le dragon, utilisez des Thunder Flashes et Fireballs mais ne prenez pas de bombes ou d'ouragan. Pour sortir du labyrinthe, prenez la cloche ; elle sonne à l'intersection.

YUMANI MYSTERY MANSION

mega cd

Salle aux chandeliers :

Pour faire apparaître la porte cachée de la fameuse salle aux chandeliers, il faut auparavant éteindre les 2 chandeliers qui sont dans le coin Bas-Droite (par rapport au mur du Haut, là où la Lune se reflète, encore plus précisément ceux qui encadrent la bougie éteinte). Allumer la bougie qui est éteinte avec les allumettes et hop le 2e passage secret

s'ouvre devant vous. La solution résidait en fait dans le livre, où on vous montrait la salle ainsi que la cible de fléchettes : eh oui les fléchettes sont disposées de telle façon qu'elles indiquent l'ordre pour allumer les bougies

ZELDA: LINK'S AWAKENING

game boy

2e partie :

- L'HIBISCUS : Il faut donner le navet à l'homme qui est blessé dans la montagne. En échange, il vous remettra l'hibiscus.
- LA LETTRE : Il faut donner la fleur à la chèvre qui écrit dans le village des animaux et elle vous remettra en échange la lettre.
- LE BALAI : Il faut donner la lettre à Mr Wright en haut de la forêt et il vous remettra le balai en échange.
- L'HAMEÇON : Il faut donner le balai à la vieille qui se trouve à côté de la maison d'Ulirila. Elle vous donnera en échange l'hameçon.
- LE BIKINI : Il faut aller plus bas que le village des animaux non loin de la sirène. Allez où il y a le pont. Plongez dans l'eau avec les palmes puis allez sous le pont en allant sous l'eau vous arriverez. Vous y verrez un pêcheur, donnez-lui l'hameçon et il pêchera le bikini pour vous.
- LA CLEF EN FORME D'EVENTAIL : Donnez le Bikini à la sirène et elle vous remettra en échange la clef en forme d'éventail.
- LA LOUPE : Il faut aller à la statue en forme de sirène. Poussez-la vers la gauche grâce à la clef et vous pourrez récupérer la Loupe.
- LA COMBINAISON DU LABYRINTHE : Grâce à la loupe en allant à la bibliothèque en lisant les secrets de la magie noire, vous pourrez lire le chemin à prendre à l'intérieur du labyrinthe interminable de l'œuf géant. Cela vous mènera au dernier Boss.

COMME UN PRO !

ctionner. La cartouche Action Replay
pas de cartouche Action Replay, ou
on Replay est dans un placard et la
non plus.

ON REPLAY

	CODE ACTION REPLAY
de Force illimité	7E1C 6A03
finies	7E00 BF04
inies joueur 1	7E12 E206
à 28 : choix du niveau	7E08 48xx
oix du niveau	7E00 EA0x
infinie joueur 1	7E00 9C1D
joueur 1	7E02 E401
jours être gagnant	7E00 1B11
infinie	7E08 EB40
infinies joueur 1	7E0E 5C07
infinie	7E04 E203
d'utiliser toutes les armes	7E1B 6A24
oir toujours des matchs en 1 set	7E02 0A00
e chrono	7FD1 5427
iteur ne peut plus marquer de buts	7E08 FA00
de jouer avec la version US	.0080 5180
oir les crédits infinis	7E0A DB02
s rapide	7E0C 6006
oueur 1 = sang	7E05 4022
max joueur 1	7E0D 70FF
max joueur 2	7E05 B0FF
x 9	7E80 F108
nfinis	7E00 D905
ilité Luke, Snowspeeder et X-Wing	7E0C F624
3 : choix du monde	7E00 B00x
imitées	7E1D 800C
réservoirs d'énergie remplis (5 codes)	7E09 C002
réservoirs d'énergie remplis (5 codes)	7E09 C2DB
réservoirs d'énergie remplis (5 codes)	7E09 C305
réservoirs d'énergie remplis (5 codes)	7E09 C4DB
réservoirs d'énergie remplis (5 codes)	7E09 C505
e sauf éléments du décor	7E15 8F00
en ne sert à rien	7E07 5B00
l point par jeu	7E01 0E03
nfinie	7E21 5A03
bre de points d'avance	7E12 03xx
nfinie	7E1C C208
nfinie	7E14 B504
chaque étoile récupérée	7E00 6AC4
nfinie joueur 1	7E0E E460
nfinie joueur 2	7E0F C460
ini pour J1, couper l'AR à chaque course	7E01 A806
ies joueur 1	7E0F 4E58
du niveau	7E00 A80x
illimités	7E14 7C20
s infinis	7E04 1802
ption 4 joueurs	7E02 5504
nfinis	7E08 FB03
itées	7E01 D301
nfinie joueur 1	7E10 7B60
nfinie joueur 2	7E11 7B60
eu plus rapide	7E02 55FF
nfinie	7E0A 18A0
ies	7E04 AF05
t surpuissant	7E0D 2F40
nfinis	7E12 96FF
nfinie (2 codes)	7EED DE03
nfinie (2 codes)	7EED F403
nfinie	7E0C 0A54
argent illimitées	7EF3 4003
invincible	7E01 700A
es	7E02 0C07

Attention ! Les codes suivants ne fonctionnent que sur Megadrive avec une cartouche Action Replay. Vous n'avez pas de Megadrive: laissez tomber. Vous n'avez pas de cartouche Action Replay : laissez tomber. Vous avez une Megadrive et une cartouche Action Replay, mais la Megadrive est à Tombouctou et l'Action Replay au Groënland : laissez tomber. Vous avez une Megadrive et une Action Replay au même endroit, mais pas branchées ensemble : laissez tomber. Claro ?

MEGADRIVE

ACTION REPLAY

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
AERO THE ACRO-BAT	Energie illimitée	FF00D D0090
ALIEN STORM	Energie infinie joueur 2	FFCE8 C0080
ARIEL THE MERMAID	Crédits infinis	FFA60 F0004
ART OF FIGHTING	Stoppe le chrono	FF02B 30009
BARKLEY : SHUT UP AND JAM	XX= nombre de points pour commencer (couper l'AR pour continuer de marquer)	FFC8E 900xx
BART VS SPACE MUTANTS	"Tous les ""goals"" récupérés"	FF01C 60000
BELLE'S QUEST	Energie infinie	FF070 C0040
BLADES OF VENGEANCE	Argent illimité	FFEB4 40000
BODY COUNT	Bombes illimitées	FF510 F0005
BOXING LEGENDS OF THE RING	Jouer avec la version US sur MD Pal (2 codes)	00813 E6008
BOXING LEGENDS OF THE RING	Jouer avec la version US sur MD Pal (2 codes)	00030 C4E71
BUBBA & STIX	Voir la fin du jeu après avoir terminé le niveau	1FF67 00010
CALIBER 50	Grenades illimitées	FF995 E0099
CAPTAIN AMERICA & AVENGERS	X= nombre de vies joueur 1	FF9E8 1000x
CAPTAIN AMERICA & AVENGERS	X= nombre de vies joueur 2	FF9E5 7000x
CAPTAIN LANG	X= 0 à C : choix du niveau	FFDBE D000x
CAPTAIN PLANET	Super Pouvoirs illimités	FFF2B 20037
CASTLEVANIA : NEW GENERATION	Armes spéciales illimitées	FFF80 E0063
COLUMNS (Pal)	Blocs invisibles jusqu'à ce qu'ils se posent	FFC43 A0002
COMBAT CARS	Terminer toujours 1er	FF0F4 70001
COSMIC SPACEHEAD	Argent illimité	FFB03 B0032
DAVIS CUP TENNIS	XX= 01 à FF : rang mondial (3 codes)	FF1FC 500xx
DAVIS CUP TENNIS	XX= 01 à FF : rang mondial (3 codes)	FF083 C0004
DAVIS CUP TENNIS	XX= 01 à FF : rang mondial (3 codes)	FF005 B0001
DESERT STRIKE	Pour avoir le blindage infini, Mission 1	FFACD C0003
DESERT STRIKE	Pour avoir les Hydras infinis, Mission 1	FFAED D0026
DESERT STRIKE	Pour avoir les Hellfires infinis, Mission 1	FFAF1 D0008
DOUBLE CLUTCH	Stoppe le chrono	FF0B1 80000
DOUBLE DRAGON 3	Energie illimitée joueur 1	FF233 9002D
DOUBLE DRAGON 3	Energie illimitée joueur 2	FF23F 30014
DRAGON BALL Z	Vies infinies	FFE78 300FA
DUNE 2	Argent illimité pour les Harkonnens	FF4D2 500FA
EA HOCKEY	Commencer avec 80 buts joueur 1	FFD91 50050
EA HOCKEY	Commencer avec 80 buts joueur 2	FFD99 D0050
ETERNAL CHAMPIONS	L'ordinateur ne combat pas	FF977 50011
F-1	Super pneus	FFF39 00000
FATAL FURY 2	Gagner dès le 1er match (2 codes)	FFDCB B0002
FATAL FURY 2	Gagner dès le 1er match (2 codes)	FFDD1 10060
FIGHTING MASTERS	Energie infinie joueur 1	FF028 0001F
FIGHTING MASTERS	Energie infinie joueur 2	FF038 0001F
FIRE SHARK	Invincible	FF044 B0000
FLINK	Vies infinies	FFA2C B0002
FLINTSTONES	X= 0 à 3 : choix de la zone	FFEAA 0000x
GAUNTLET 4	Clés illimitées Guerrier	FF010 D0005
GAUNTLET 4	Potions illimitées Guerrier	FF010 F0005
GAUNTLET 4	Clés illimitées Valkyrie	FF03D 10005
GAUNTLET 4	Potions illimitées Valkyrie	FF03D 30005
GEORGE FOREMAN KO BOXING	Super punch illimités	FF81A 10002
GLOBAL GLADIATORS	Temps infini	FF001 C0035
GOLDEN AXE	X= 4, 6, 9 : magie illimitée joueur 1	FFFE8 0000x
GOLDEN AXE	X= 4, 6, 9 : magie illimitée joueur 2	FFFE9 0000x
ISHIDO	Curseur hyper rapide	FFF74 100FF
JAMES B. DOUGLAS KO BOXING	Energie infinie joueur 1	FF84B D00FF
JAMES B. DOUGLAS KO BOXING	Energie infinie joueur 2	FF853 D00FF
JORDAN VS BIRD	Stoppe le chrono	FF597 3003A
JUNGLE STRIKE	Pales du rotor évoluent séparément	FFBE3 100E4
KING'S BOUNTY	65340 points de commandements et 5 millions de Pièces d'Argent (2 codes)	FFFE2 600FF
KING'S BOUNTY	65340 points de commandements et 5 millions de Pièces d'Argent (2 codes)	FFFF5 000FF

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
KLAX	XX= 00 à 63 : choix du niveau	FF149 300xx
LOST VIKINGS	Energie infinie Eric	FF908 F0006
LOST VIKINGS	Energie infinie Baleog	FF909 10006
LOST VIKINGS	Energie infinie Olaf	FF909 30006
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	Vies infinies	FF8D2 50003
MAXIMUM CARNAGE	Vies infinies	FF077 F000F
MEGA TURRICAN	Vies infinies	FFBF2 60002
MORTAL KOMBAT	Crédits infinis	FF00C 40B06
MORTAL KOMBAT	"Joueur demande ""Finish Him"""	FFCAB 90000
MORTAL KOMBAT	"Adversaire demande ""Finish Him"""	FFCBB 90000
NBA JAM	Commencer avec 8 pts et marquer par dizaine	FF1E4 20008
NHL HOCKEY	Pas de goal pour l'ordinateur	FFCA5 800FF
OUTRUNNERS	Permet de jouer avec la version Jap sur MD Pal	0001F 04500
OUTRUNNERS	Permet de jouer avec la version Jap sur MD US	0001F 05500
OUTRUNNERS	Temps infini joueur 1	FF81C C0040
PETE SAMPRAS TENNIS	Commencer avec 40-0 chaque jeu joueur 1	FF021 90003
PGA TOUR GOLF	Trou en 1	FFD0F 70000
PIGSKIN FOOTBRAWL	Stoppe le chrono	FFB98 100ED
PINK PANTHER	X= 1 à 3 : nombre de vies	FFBFC 9000x
PREDATOR 2	Vies infinies	FF027 C0002
PSG WCC	Score du joueur 1	FF04C 00009
QUACKSHOT	Donald énervé après 1 seul Pepper	007D9 80001
QUACKSHOT	Commencer avec 15 Pop-corns	0050C 631C2
ROBOCOP VS TERMINATOR	25 vies en permanence	FF009 C0019
ROBOCOP VS TERMINATOR	Niveau du Bunker	FF008 C0009
ROBOCOP VS TERMINATOR	Niveau des rues de Détroit	FF008 C0109
ROBOCOP VS TERMINATOR	Niveau secret (éléments changés)	FF008 C0309
S.S. LUCIFER	Vies infinies	FF075 1000F
SHADOW DANCER (US)	Vies infinies	FF13D E0004
SHADOWRUN	Jouer avec n'importe quelle version sur MD Pal	0001F 04500
SHADOWRUN	Jouer avec n'importe quelle version sur MD Jap	0001F 04A00
SHADOWRUN	Jouer avec n'importe quelle version sur MD US	0001F 05500
SONIC	Protection étoile jusqu'à la fin du niveau	FFD03 20001
SONIC 2	Plus besoin d'air sous l'eau	FFB02 8001E
SONIC 3	Couleurs de Sonic flashent	FFF65 F0047
SONIC SPINBALL	Sonic invisible	FFFED 80000
SONIC SPINBALL	Commencer avec 1 émeraude	FF578 C0085
SPIDERMAN	Photos illimitées	FFE6E 70003
SPIDERMAN VS KINGPIN	Energie infinie	FFE71 D0076
STREETS OF RAGE	X= nombre de vies joueur 1	FFEF8 3000x
STREETS OF RAGE	X= nombre de vies joueur 2	FFF08 3000x
SUNSET RIDERS	Power-ups max joueur 1	FFCA4 2001B
SUPER MONACO GP 2	X= 0 à F : choix de la voiture : 0= Madonna (meilleure), F= Moon (pire)	FFC08 9000x
SWORD OF VERMILLON	Conserver 53 points de magie	FFC63 30035
TALMIT'S ADVENTURE	Vies infinies	FFF74 70004
TITI ET GROS MINET	Vies infinies	FFBC B0002
TOEJAM & EARL 2	Funk illimité	FFA92 90001
TOKI	Spitballs rebondissantes en permanence	FF1B8 90001
ULTIMATE QIX	Commencer avec 99 vaisseaux	FF006 D0099
VIRTUA RACING	Pas de dégâts à la voiture	FF908 D0000
VIRTUAL BART	Vies infinies	FFC7A 1000F
WHIP RUSH	Vies infinies	FFD02 80005
WIZ 'N' LIZ	Vies infinies joueur 1	FF070 70003
WIZ 'N' LIZ	Vies infinies joueur 2	FF08A F0003
WORLD CUP 1990	XX= 00 à FF : pas de buts	FFF01 C00xx
WRESTLE WAR	Pas de décompte	FFA20 D0001
WWF ROYAL RUMBLE	Pas de décompte	FFCCA 50000
Y'S 3	Argent infini	FFE2A A0004
ZOMBIES	Clés (Mort) illimitées joueur 1	FFF80 9000A
ZOMBIES	Clés (Mort) illimitées joueur 2	FFB8A 9000A

MEGA

6

Ne manquez pas toute l'actualité
des jeux vidéo, tests, astuces, etc.,
CHAQUE MERCREDI À 16 H SUR



VOUS VOULEZ PASSER À LA TÉLÉ ET AFFRONTER LES MEILLEURS TESTEURS DE JOYPAD ?
RENOVEZ VITE LE BON DE PARTICIPATION POUR AVOIR UNE CHANCE D'ÊTRE SÉLECTIONNÉ.

BON DE PARTICIPATION

À ADRESSER A JOYPAD - MEGA 6 SÉQUENCE DÉCOUVERTE
10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex

OUI, Je suis le plus fort et je veux affronter un de vos meilleurs testeurs.

Nom : Prénom :

Adresse : Ville :

Code postal : Age : Console :

36.68.06.11*
TOUTES LES ASTUCES PAR TÉLÉPHONE
MEGADRIVE, MEGA CD, GAME GEAR,
MASTER SYSTEM, NES, SUPER NINTENDO
et GAME BOY

ASTUCES Mania GAME BOY

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
ALFRED CHICKEN	Vies infinies	0105 F1FF
ALIEN 3	Quota de prisonniers atteint (changer 19 pour + de prisonniers)	0419 68C3
BATMAN	Energie illimitée	0104 C8C0
BOULDER DASH	Vies infinies	0103 62D7
BUBBLE BOBBLE	XX= choix du niveau	03xx 00C2
BUBBLE GHOST	XX= choix du niveau	05xx ACC0
CHOPFLIFTER 2	Vies infinies	0303 6AD0
CHUCK ROCK	Vies infinies	0102 7FD4
CRASH DUMMIES	Vies infinies	0105 8AC0
DOUBLE DRAGON	Vies infinies	0838 98C4
DR FRANKEN 2	Energie illimitée	0C06 38C6
DYNABLASTER	Invincibilité contre les monstres (Game B)	0102 09C4
EMPIRE STRIKES BACK	X= 1 à B, choix du niveau	010x 8BFF
F-1 RACE	Nitros illimitées	0830 9AC3
F-15 STRIKE EAGLE	SWD illimités	041E 14C9
FACEBALL 2000	Energie illimitée	0104 0CC2
FIDGETS (THE)	Modifie l'écran de jeu	0301 5EDF
FLASH	Temps infini	0103 21C3
FORTRESS OF FEAR	Energie illimitée	080C 22C3
GARFIELD	Temps infini	0CE3 39C3
GREMLINS 2	Vies infinies	0102 C5C0
HOOK	Energie illimitée	0850 14C0
HUNT FOR THE RED OCTOBER	Vies infinies	0103 32DC
INTERSTELLA ASSAULT	Invincible	0A03 3CCC
JOE AND MAC	Vies infinies	0103 TEDA
JURASSIC PARK	Continues illimités	0104 43C0
KID DRACULA	X= choix du sous-niveau	000x C2C8
KIRBY'S PINBALL LAND	Bonus Stages	0A01 CDC0
KRUSTY'S FUN HOUSE	Vies infinies	0103 CFC4

GAME GEAR

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
ALADDIN	Energie infinie	00C1 1606
ALIEN 3	Vies infinies	00C4 2403
ALIEN 3	Se battre contre le dernier Boss	00C4 2313
ARIEL LA PETITE SIRENE	Energie infinie	00C2 4908
BART VS SPACE MUTANTS	Pièces infinies	00C0 1101
BART VS SPACE MUTANTS	Aimants infinies	00C0 1701
BART VS SPACE MUTANTS	Clés infinies	00C0 1601
BART VS SPACE MUTANTS	Spray infini	00C0 1E00
BATMAN RETURNS	Vies infinies	00C0 2103
BATMAN RETURNS	Options infinies	00C0 1F02
CHUCK ROCK	X=1 à 4, choix du niveau	00C0 8C0x
COOL SPOT	Vies infinies	00D1 8E03
DESERT STRIKE	Fuel illimité	00C5 6099
DESERT STRIKE	Hellfires illimités	00C5 E508
DONALD DUCK	Energie infinie	00CA 3E01
ECCO THE DOLPHIN	Energie infinie	00CA C123
GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING	X= 1 à 4 : choix de niveau	00C1 100x
GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING	X= 1 à 9 : choix de round	00C1 200x
GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING	Temps infini	00C1 3309
INDIANA JONES LAST CRUSADE	Protection contre les chutes	00C9 C230
JAMES POND 2	Vies infinies	00DA 7D03
JURASSIC PARK	Vies infinies	00C0 2404
KLAX	Crédits infinis	00C0 D803
LEMMINGS	Bloqueur	00DB 750A
LEMMINGS	Creuseur type 1 men	00DB 770A
LEMMINGS	Creuseur type 2 men	00DB 780A

ACTION REP

TITRE	EFFET
LEMMINGS	14 Lemmings sauvés, faire Select pour terminer le niveau
MAC DONALD LAND	"M" illimités
MEGAMAN 3	Lévitaiton
MICKEY MOUSE	Vies infinies
MORTAL KOMBAT	Temps infini
MORTAL KOMBAT 2	Crédits infinis
NAVY SEALS	Vies infinies
NEMESIS	Boucliers en permanence
OTHELLO	Temps infini pour les noirs
PANG	Vies infinies
PAPERBOY	Vies infinies
PARASOL STARS	Vies infinies
POPEYE 2	Invincible
Q*BERT	Vies infinies
QIX	Vies infinies
REAL GHOSTBUSTERS	Energie infinie
ROBIN HOOD	Energie infinie
SCHTROUMPFS	Temps infini
SNEAKY SNAKES	XX= choix de la longueur de la queue
SNOOPY'S MAGIC SHOW	Vies infinies
SPIDERMAN 2	Vies infinies
SUPER MARIO LAND	Mario feu
TAZ-MANIA	Toupies infinis
TURN AND BURN	XX= choix du nombre de vies
TURRICAN	XX= choix du niveau
UNIVERSAL SOLDIER	Vies infinies
WWF WRESTLEMANIA 2	Les adversaires n'ont pas d'énergie
ZELDA :	
LINK'S AWAKENING	Potion de vie illimitée

ACTION REP

TITRE	EFFET
LEMMINGS	Parapluie men
LIVRE DE LA JUNGLE	Energie infinie
MASTER OF DARKNESS	Energie infinie
MICKEY M / CASTLE OF ILLUSION	Vies infinies
MICKEY M / LAND OF ILLUSION	Energie infinie
MORTAL KOMBAT	Temps infini
MORTAL KOMBAT	X= choix du niveau
NINJA GAIDEN	Vies infinies
OUT RUN	Temps infini
PENGO	Temps toujours à 0
PRINCE OF PERSIA	Temps infini
SHINOBI	Energie infinie
SONIC	XX= nombre d'anneaux
SONIC	Bouclier illimité (2 codes)
SONIC	Stoppe le chrono
SONIC 2	Arrêter l'horloge
SONIC CHAOS	Anneaux infinis
SONIC CHAOS	XX= nombre de vies
SPIDERMAN VS THE KINGPIN	Toile araignée infinie
STREETS OF RAGE	Choix de stage (1 à 4)
SUPER SPACE INVADERS	Invulnérabilité
SUPER SPACE INVADERS	1 détruit stage fini
TAZ-MANIA	Vies infinies
WONDERBOY	Energie infinie
WONDERBOY	Avoir le skateboard dès le départ
WOODY POP	Vies infinies

MEGAMAN

SI VOUS AVEZ EN VOUS LA PATIENCE DES MOINES DU TIBET, VOUS AUREZ ALORS PEUT-ETRE LA FORCE DE VENIR À BOUT DE CE JEU INFERNAL. VOUS ALLEZ RENCONTRER, AU COURS DE CETTE AVENTURE DE MEGAMAN, UNE MULTITUDE DE DIFFICULTÉS EN TOUT GENRE QUI VOUS DONNERONT ENVIE DE BALANCER VOTRE GAME BOY PAR LA FENETRE, CE QUI N'EST PAS LE BUT DE LA MANOEUVRE. ALORS, POUR ÉVITER QUE VOUS ENDOSSIEZ UNE CAMISOLE DE FORCE, NOUS ALLONS TENTER DE VOUS DONNER UN PETIT COUP DE POUCE QUI, JE L'ESPERE, VOUS PERMETTRA DE VENIR À BOUT DU DR WILLY AVANT D'AVOIR DES TOILES D'ARAIGNÉE SOUS LES BRAS.



MEGAMAN III
© 1992 CAPCOM
© 1994 NINTENDO CO., LTD.

CODES DE NIVEAUX

JE VOUS CONSEILLE FORTEMENT DE SUIVRE L'ORDRE CI-DESSOUS, C'EST DE LOIN LE PLUS FACILE POUR ARRIVER AU BOSS DE FIN. EN CE QUI CONCERNE LES BARILS D'ÉNERGIE, VOUS AVEZ TOUJOURS LA POSSIBILITÉ DE REVENIR DANS DES STAGES QUE VOUS AVEZ DÉJÀ TERMINÉS AFIN D'EN AVOIR UN MAXIMUM POUR LE NIVEAU FINAL.

BATTE SHADOW MAN AVEC L'ARME DE BASE.

A0-C0-C1-C3-D3 : BATTRE SPARK MAN AVEC SHADOW MAN.

B1-C0-C3-D2-D3 : BATTRE SNAKE MAN AVEC SPARK MAN.

A3-B3-C2-C3-D2 : BATTRE GEMINI MAN AVEC SNAKE MAN.

A2-B1-B2-C0-D1 : BATTRE GIANT SUZY AVEC SPARK MAN.

A1-B0-C0-C1-D3 : BATTRE DRILL MAN AVEC SHADOW MAN.

A1-B0-C0-C1-D3 : BATTRE SKULL MAN AVEC GEMINI MAN.

A1-B2-C2-D0-D3 : BATTRE DIVE MAN AVEC SKULL MAN.

A1-B0-B3-C1-D0 : BATTRE DUST MAN AVEC L'ARME DE BASE.

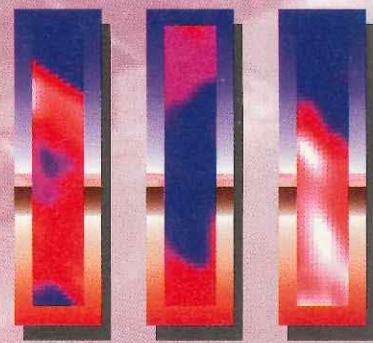
A0-B0-B2-C1-C2 : BATTRE PUNK AVEC L'ARME DE BASE.



Vous devez tirer dans ces grosses ampoules assez rapidement si vous ne voulez pas vous retrouver dans le noir le plus complet.



MAN



CODES D'ACTION REPLAY

Énergie infinie : 010505DF
Vie infinie : 000308DD
Lévitacion : 010146D7

GAME BOY

Ne sautez pas trop tôt, sinon vous perdrez des point de vie.

shadow man

Détruisez ces bestioles le plus vite possible car sinon, elles ne vous lâcheront pas d'une semelle.



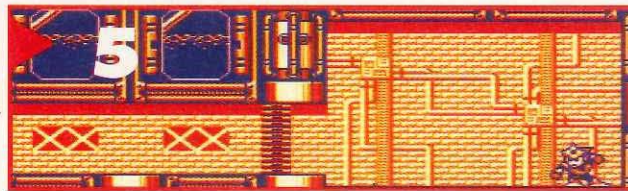
Détruisez ces grenades lorsqu'elles sont loin de vous, ou bien vous serez pris dans le souffle de l'explosion.

Pour éliminer ces parachutistes étranges, restez bien à gauche de la plate-forme pour les canarder sans vous faire toucher.



BOSS

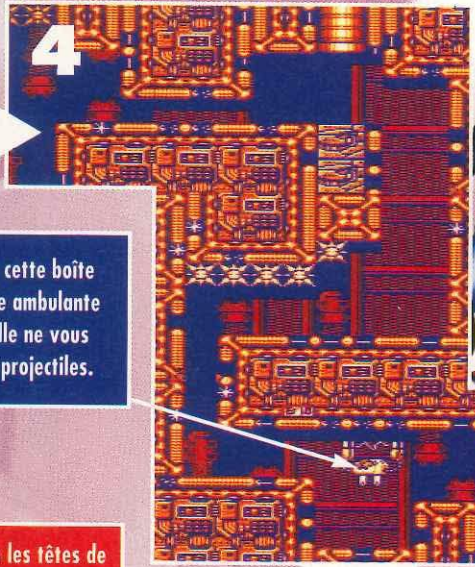
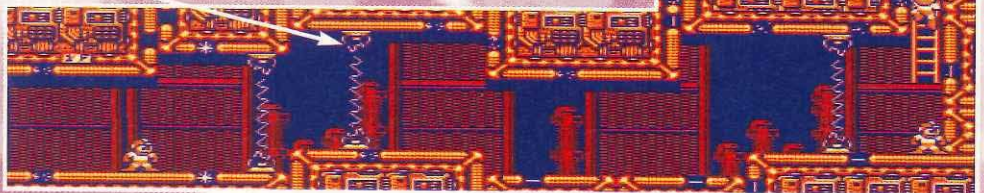
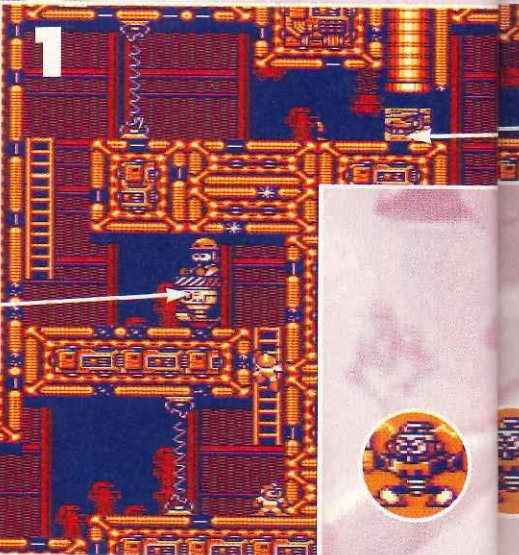
Ce boss ne devrait pas vous poser un gros problème, si vous êtes suffisamment rapide. Dans un premier temps, décochez-lui un tir concentré, canardez-le au maximum sans oublier d'esquiver ses tirs et ainsi vous pourrez le réduire en poussière.



spark man

Observez bien les fréquences des barrières électriques et attendez le bon moment pour les franchir.

Chargez votre arme au maximum et tirez-lui dans la tête si vous voulez l'éliminer rapidement.



Dégommez cette boîte de conserve ambulante avant qu'elle ne vous envoie ses projectiles.



BOSS

Pour en venir à bout rapidement, vous devrez vous poster le plus souvent contre les parois du centre afin qu'il ne puisse pas vous rebondir dessus et il ne vous restera plus qu'à éviter ses tirs pour le canarder tranquillement.

5

Tirez deux fois dans les têtes de serpents pour les anéantir.



Vous devrez détruire ces soucoupes volantes juste avant de sauter de l'autre côté, sinon vous plongerez dans le vide à coup sûr.

Ce passage est carrément énervant car il n'est pas toujours facile de sauter au moment opportun mais, à part ça, vous devriez vous en sortir sans problèmes.

Ces gnomes montés sur ressort se diviseront en deux parties dès que vous les toucherez, n'avancez pas trop vite si vous ne voulez pas perdre trop de points de vie.



Tirez dans le bloc pour le faire disparaître, puis passez le plus vite possible pour ne pas vous faire écraser par le suivant. Attention à la tête en sautant car sinon c'est la chute assurée.

Vous ne pourrez vous emparer de ce baril d'énergie que si vous possédez le chien Rush.

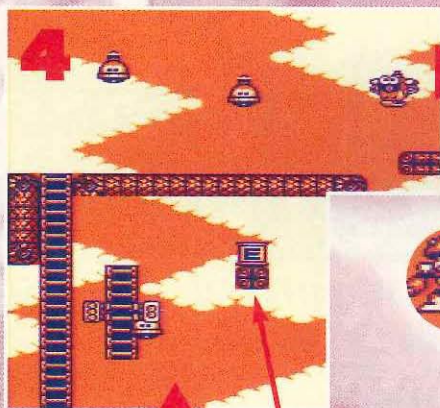
Dès que vous verrez cet avorton dignoter, c'est que vous l'aurez touché, mais n'oubliez pas d'esquiver les boulets qu'il vous lancera.

Dès que vous posez un orteil sur ces plates-formes, une minuterie s'enclenchera pour faire exploser la bombe qui se trouve en-dessous, il faudra sauter au bon moment pour ne pas être pris dans le souffle de l'explosion.

snake man



Détruisez les soucoupes lorsque vous sauterez, ça vous évitera de vous faire toucher lorsque vous serez de l'autre côté.

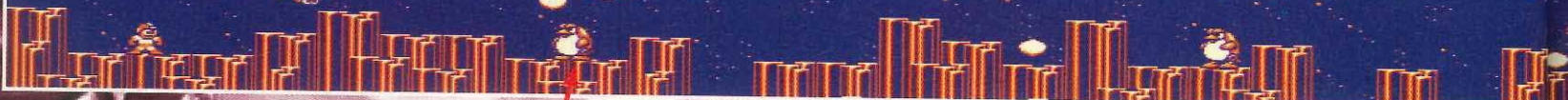


Pour récupérer ce baril d'énergie, déposez le chien en haut de la petite échelle pour vous laisser tomber sans problème et vous pourrez ainsi sauter sur la plate-forme sans difficultés.

BOSS
Ce boss n'est pas très coriace, il vous envoie des serpents rampants très faciles à éviter. Avant de rentrer dans la pièce, chargez votre arme à fond puis, après lui avoir décoché un tir concentré, prenez les "Spark Shocks" pour le dégommer vite fait, bien fait.



1



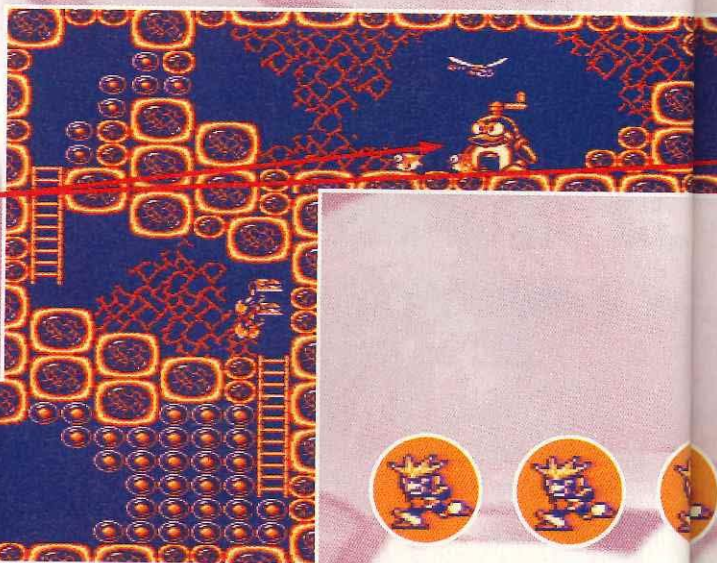
Ces pingouins sont plutôt agressifs, alors ne leur laissez pas le temps de respirer et shootez-les le plus vite possible.

Vous avez deux solutions pour passer le Pickelman Dada : ou vous effectuez une glissade dès qu'il saute, ou vous le paralysez pour mieux le trucider. Je vous conseille fortement la deuxième solution.

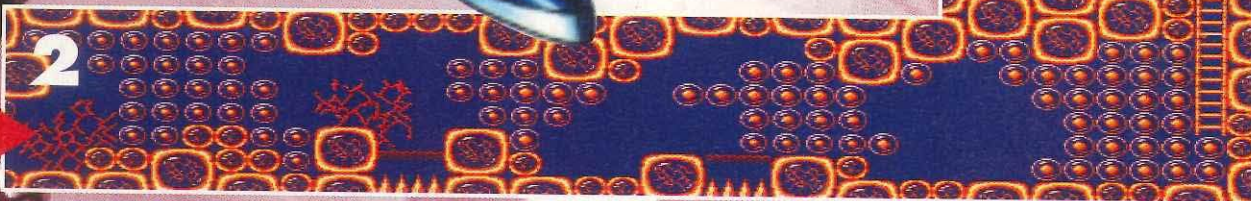


gemini man

Pour détruire ces pingouins mécaniques, il vous faudra tirer dans la manivelle lorsqu'elle est en marche. Les ralentissements du jeu à cet endroit risquent de vous gêner, soyez vigilant.



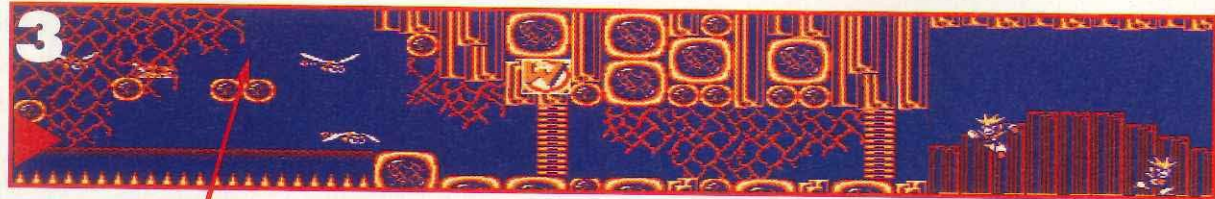
2



BOSS

Dès votre arrivée dans la pièce, il va se dédoubler, esquivez-le puis canardez-le afin de vous débarrasser de son double. Une fois qu'il n'y en aura plus qu'un, faites attention à son rayon laser car il rebondit sur les parois de la pièce. Essayez de ne pas gaspiller vos barils d'énergie car vous en aurez besoin pour des boss plus coriaces que celui-ci.

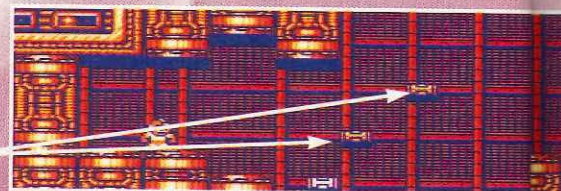
3

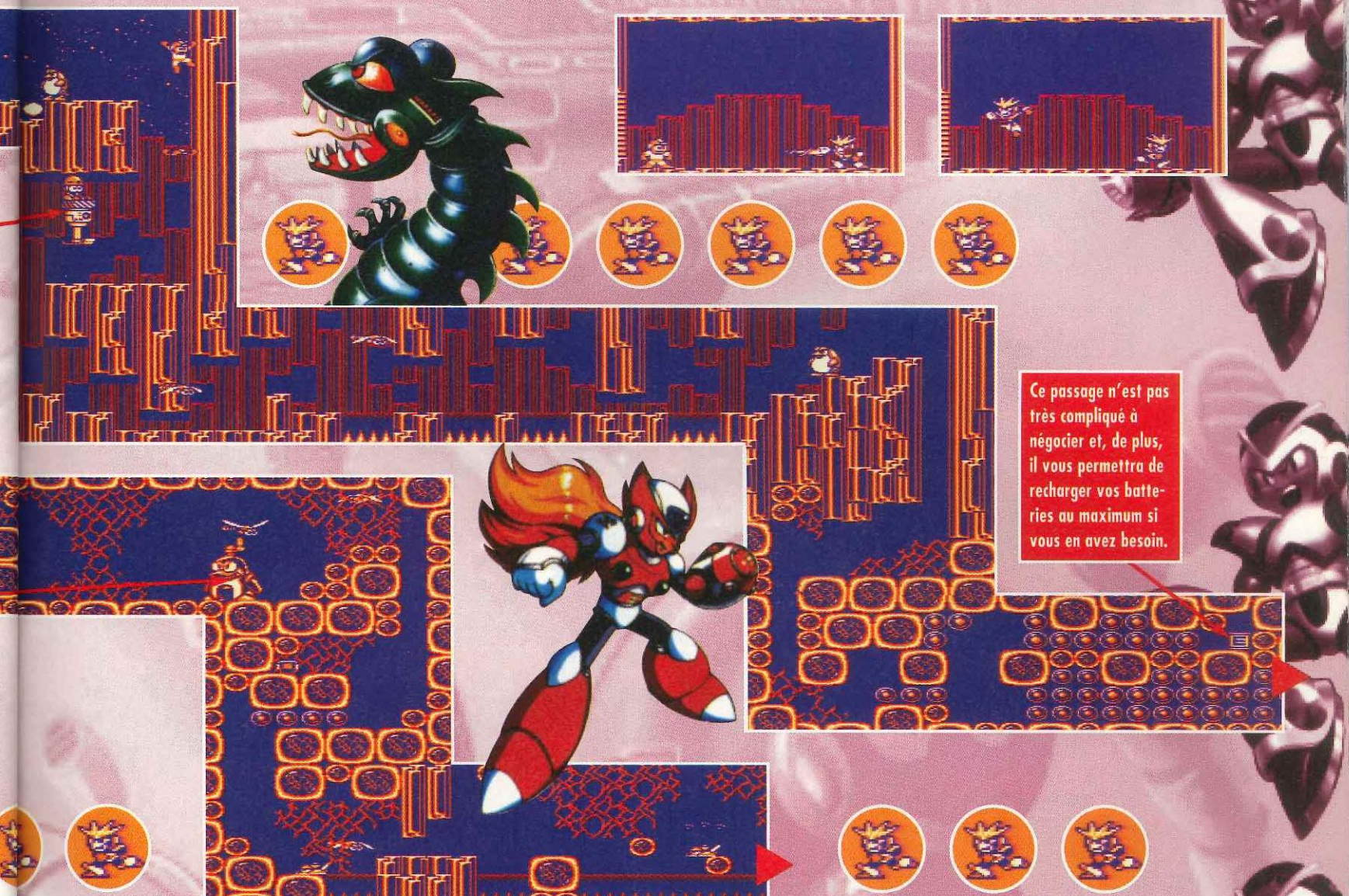


Débarrassez-vous des moustiques et autres bestioles le plus vite possible, sinon vous risquez de finir sur les pics.



Ces plates-formes ont une fâcheuse tendance à disparaître, alors ne restez pas trop longtemps dessus.





Ce passage n'est pas très compliqué à négocier et, de plus, il vous permettra de recharger vos batteries au maximum si vous en avez besoin.

Ces plates-formes par contre se dérobent sous vos pieds dès que vous poserez... un pied dessus.

BOSS
 Giant Suzy est particulièrement capricieuse et elle rebondit dans tous les sens, provoquant des vibrations qui vous gêneront dans vos glissades. Il n'y a pas de solution miracle pour la réduire en poussière, la meilleure façon d'en venir à bout est de l'esquiver au maximum et de la canarder dans les meilleures conditions possibles.

age du docteur willy

première partie

APRES VOUS ETRE DÉBARRASSÉ DES QUATRE PREMIERS BOSS, VOUS ALLEZ AFFRONTER GIANT SUZY. CETTE MACHINE INFERNALE SORT TOUT DROIT DE L'ESPRIT TORDU DU DR WILLY, ET ELLE EST PARTICULIÈREMENT REDOUTABLE. ALORS, BON COURAGE.

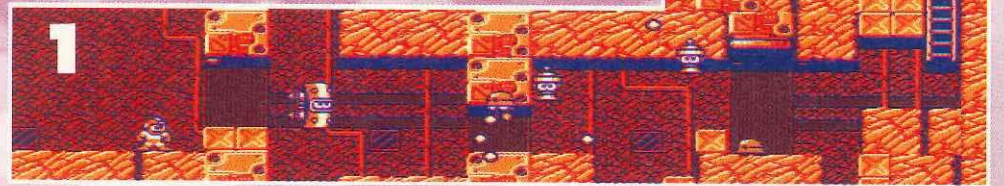
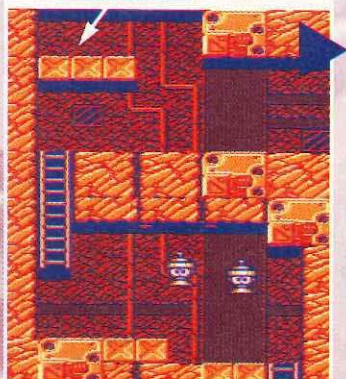
drill man



Laissez-vous tomber sur la droite pour éviter le piège de ces plates-formes.

Cette vie n'apparaît qu'une fois à chaque premier passage.

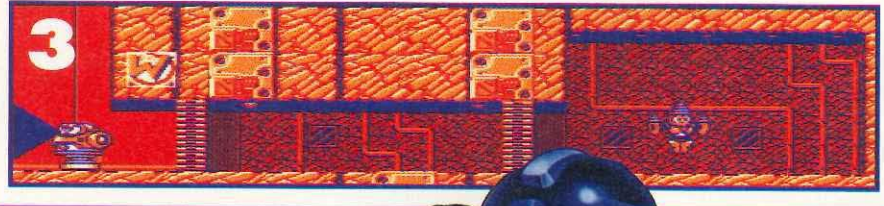
Laissez tomber un chien pour récupérer ces deux barils d'énergie sans perdre une vie.



Observez bien les fréquences d'apparition des plates-formes avant de vous engager.

Tirez dans ces blocs avant qu'ils n'éclatent, puis passez le plus rapidement possible.

BOSS
Ce boss n'est pas difficile à éclater, il a une fâcheuse tendance à s'enfoncer sous terre et je vous conseille de sauter de droite à gauche tout en chargeant votre arme de base pour ne pas vous faire piquer les fesses. Dès qu'il réapparaît, décochez-lui un tir concentré.

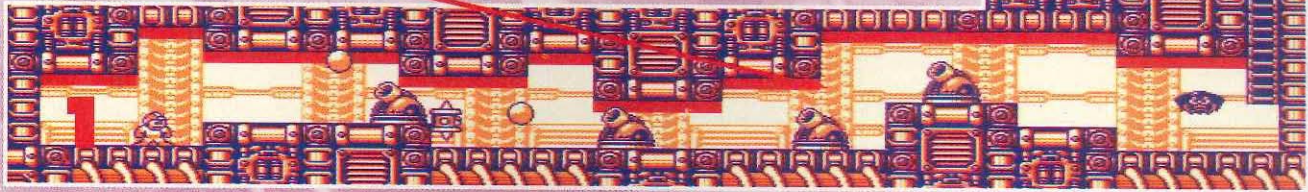


Attendez le dernier moment pour sauter sans vous faire toucher puis laissez-vous tomber sur la droite pour accrocher la dernière plate-forme.



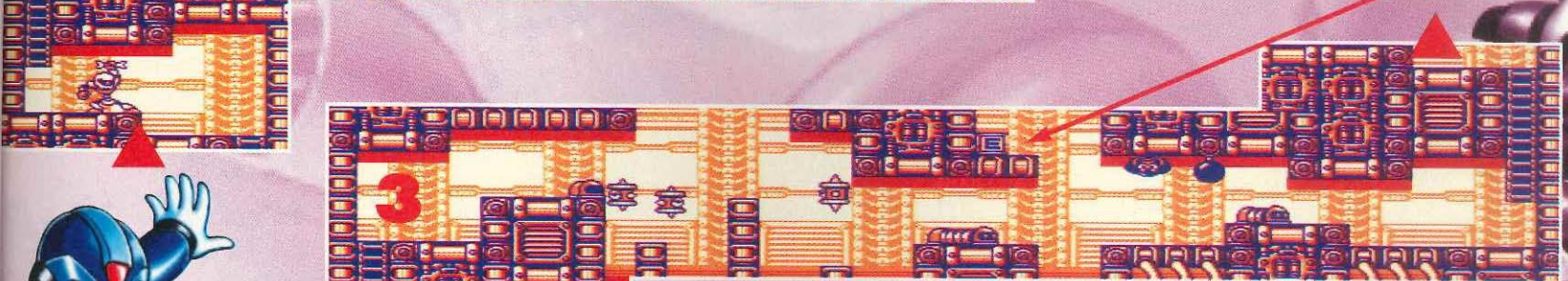
skull man

N'avancez pas trop vite car vous allez tomber sur une série de canons qui pourrait bien contrarier votre progression.



Ces chauves-souris sont particulièrement coriaces et il vaut mieux concentrer votre tir afin de les éliminer d'un seul coup.

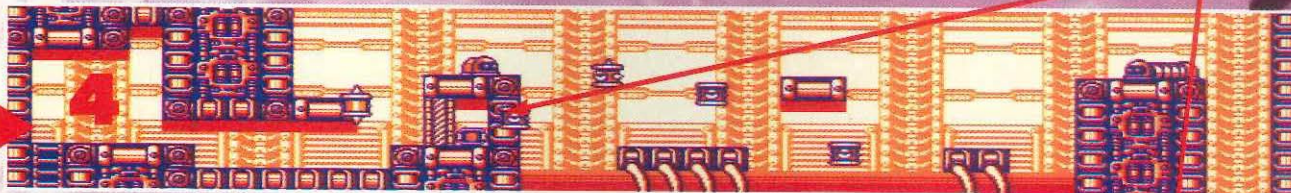
Ce baril d'énergie est le bienvenu, mais positionnez le chien le plus à gauche possible de la paroi afin d'éviter la chute.



Cette petite bestiole vous aidera à poursuivre votre chemin dans les meilleures conditions possibles.

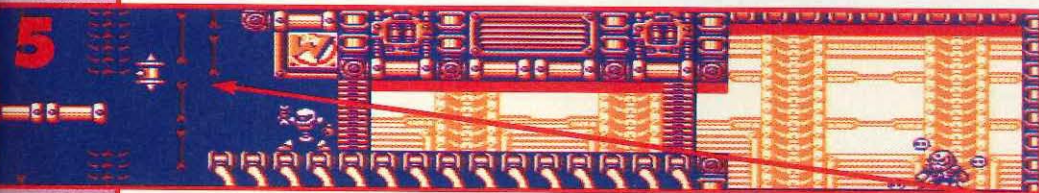


Pour exploser ce blindage, il vous faudra posséder la Drill Bomb.



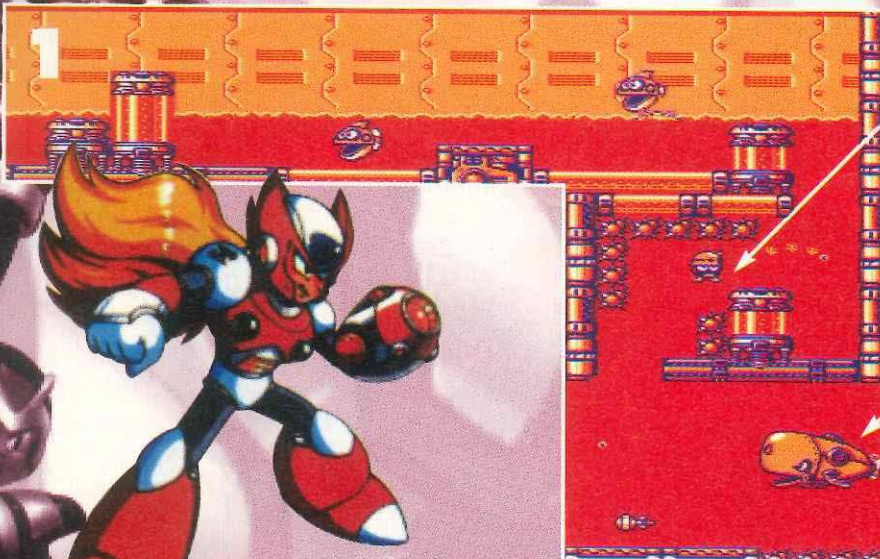
BOSS

Skullman possède un champ de force qui le rend quasiment invulnérable et, de plus, il se déplace relativement vite. Ne cherchez pas à l'affronter au corps à corps mais plutôt à une distance respectable si vous ne voulez pas le revoir plusieurs fois.



Chargez votre arme au maximum pour dégommer les deux créatures qui vous attendent à l'arrivée.

dive man



Essayez d'anéantir cette créature aquatique avant qu'elle ne vous touche.

Pour détruire cette baleine mécanique, vous devez rester toujours le plus à gauche de l'écran afin d'éviter ses missiles et les mines flottantes, puis décochez-lui des tirs concentrés au moment opportun.

Ce passage vous demandera une bonne dose de sang-froid, sans laquelle vous risquez d'y laisser des plumes.



Pour passer ces bestioles sans vous faire toucher, attendez que le niveau de l'eau soit au maximum pour sauter par-dessus.



Ne vous attardez pas sur ce passage, sinon vous allez vous faire canarder de tous les côtés.

Pour éviter de perdre des points de vie inutilement, utilisez les Drill Bombs contre ce mastodonte.

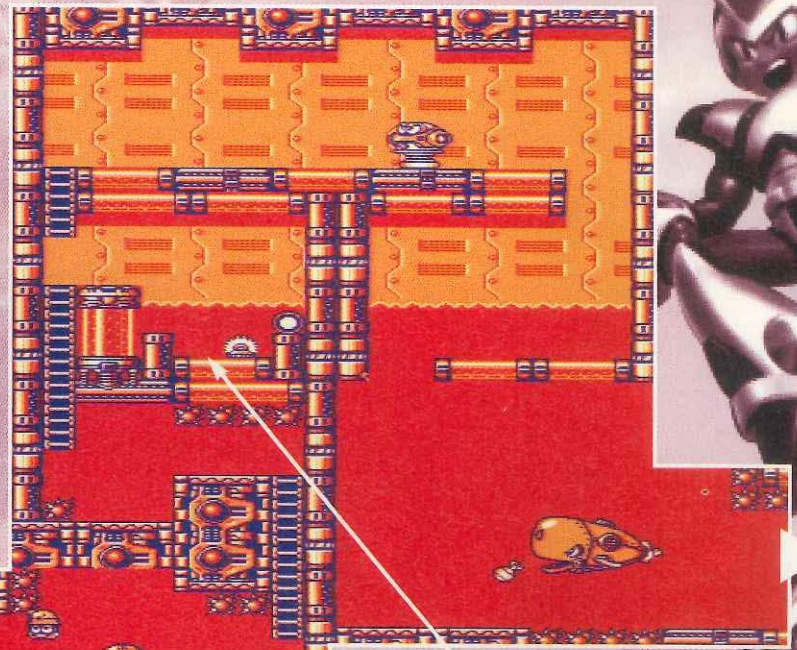
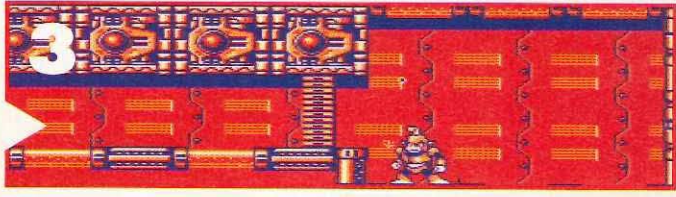
BOSS
Dustman va essayer de vous attirer dans son puissant champ magnétique, effectuez quelques glissades pour lui échapper puis tirez dessus sans retenue. Toutefois, soyez vigilant car il est tenace et, s'il vous reste des barils d'énergie, utilisez-les au bon moment.

Faites très attention à cette dernière machine si vous ne voulez pas perdre des points de vie qui vous seront précieux pour la suite des événements.



BOSS

Ce boss est pénible car il ne vous lâche pas d'une semelle et, de plus, il vous envoie des missiles autoguidés directement sur la tronche. Mais heureusement, vous pourrez le terrasser très rapidement en restant le plus près de lui possible dans un recoin de l'écran avec la Skull Barrier.



Pour accéder à ce point de vie sans vous faire couper en tranches, utilisez les Search Snaks.

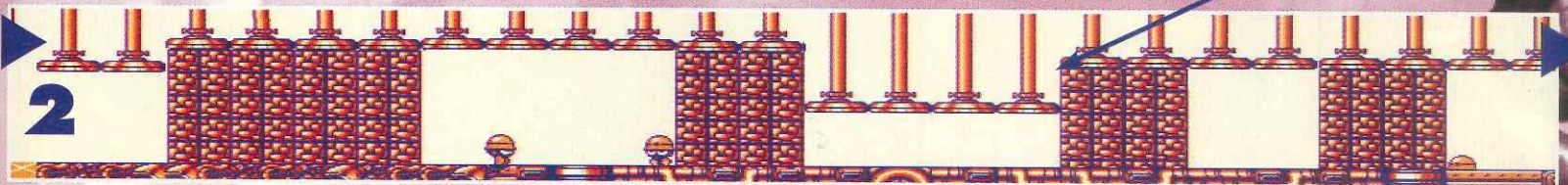


Gardez vos distances face à ces mines sous-marines, sinon ça risque de vous coûter cher.

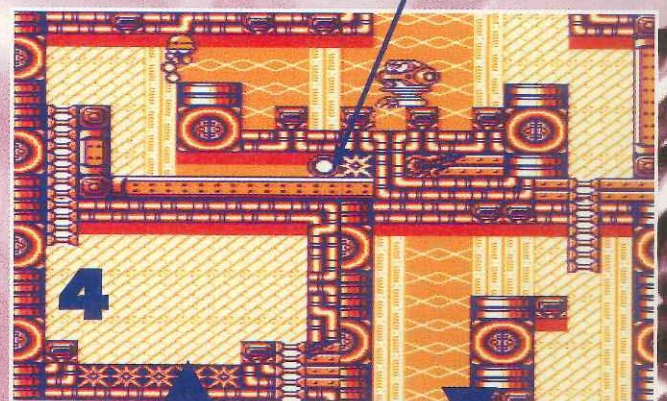


Pour vous frayer un passage à travers ces cubes, vous devrez effectuer des glissades afin de ne pas périr écrabouillé sous les presses. Prenez garde car un bon timing s'impose à cet endroit.

dust man



Ce point de vie peut vous coûter une vie si vous vous laissez aller dans la glissade.



Utilisez les Drill Bombs si vous ne voulez pas finir au fond du gouffre.



stage du docteur willy

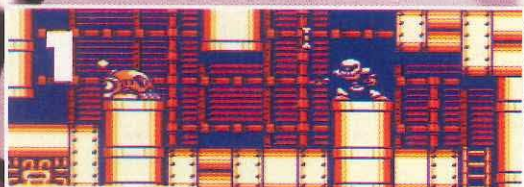
deuxième partie

CE DEUXIEME STAGE EST UN NIVEAU DE TRANSITION AVANT D'ATTAQUER LE

NIVEAU FINAL. VOUS ALLEZ DEVOIR AFFRONTER UNE ESPÈCE DE GLADIATEUR VENU DE NULLE PART SURNOMMÉ PUNK. POUR LE VAINCRE, ÉVITEZ DE VOUS POSTER TROP DANS LES RECOINS MAIS PLUTÔT VERS LE CENTRE QUAND IL SE TROUVE AUX EXTRÉMITÉS, PUIS UTILISEZ VOTRE ARME DE BASE QUI EST DE LOIN LA PLUS EFFICACE CONTRE LUI.



Punk se transforme en boule hérissée de pics qu'il vous faudra éviter à tout prix si vous ne voulez pas perdre rapidement.

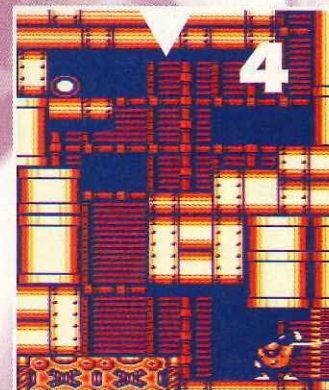


Paralysez-les pour éviter de vous prendre la tête inutilement.

Avancez prudemment sur cette échelle car, si vous chutez, vous devrez affronter les gnomes une deuxième fois.

Maintenant que vous connaissez ce genre de plate-forme, ne vous laissez pas surprendre inutilement.

La seule solution pour passer sans mourir sur les pics est d'utiliser le skate, mais méfiez-vous des ennemis qui apparaîtront en vol.



Utilisez les Dive Missiles pour ne pas vous retrouver dans le noir et faites attention à vos glissades.



le niveau final

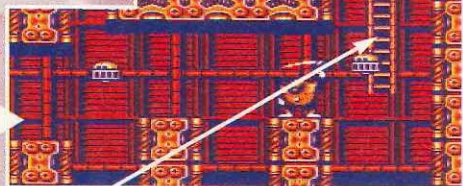
Voici Punk, que vous aurez le plaisir de retrouver dans la fosse un peu plus bas.

Le Dr Willy va vous narquer et, plutôt que de vous affronter personnellement, il vous envoie une de ses créatures.

CE DERNIER NIVEAU EST DE LOIN LE PLUS LONG DE TOUS ET CERTAINEMENT LE PLUS DIFFICILE. VOUS ALLEZ POUVOIR VOUS SERVIR DE TOUTES VOS ARMES AFIN DE DÉJOUER LES NOMBREUX PIÈGES QUE VOUS ALLEZ RENCONTRER AU COURS DE VOTRE PROGRESSION, MAIS SURTOUT NE GASPILIEZ PAS VOS BARILS D'ÉNERGIE CAR VOUS EN AUREZ FORTEMENT BESOIN POUR ARRIVER À EN DÉCOUDRE AVEC LE BOSS DE FIN.



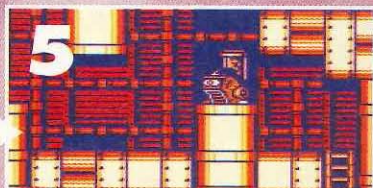
Ce passage nécessite une grande précision dans vos déplacements, ne vous précipitez pas inutilement.



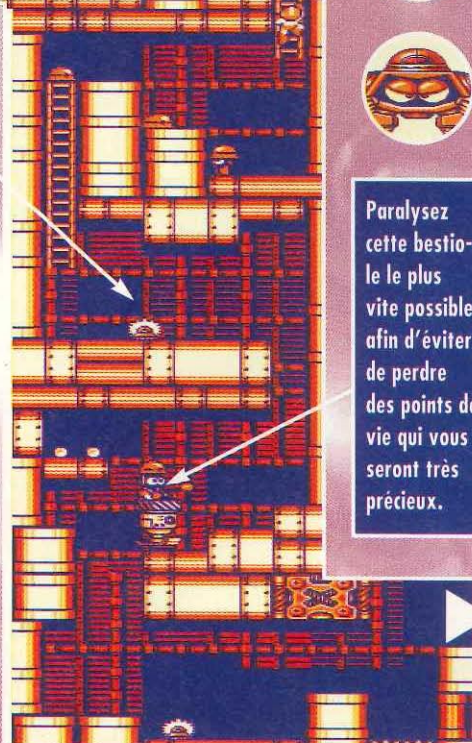
Avancez le plus vite possible sur cette échelle tout en chargeant votre arme de base au maximum.

Je ne vous présente pas Giant Suzie, vous la connaissez déjà. Pour la vaincre, n'utilisez qu'un baril d'énergie grand maximum.

Utilisez les Snake Search pour passer en toute tranquillité.



Paralysez cette bestiole le plus vite possible afin d'éviter de perdre des points de vie qui vous seront très précieux.

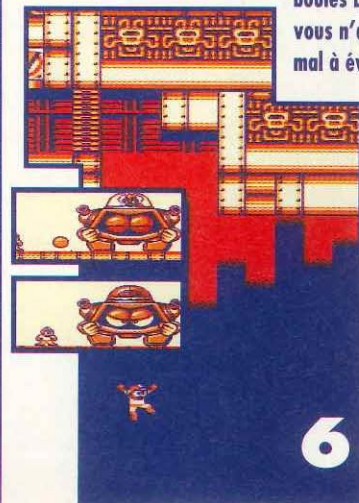


BOSS

Le premier boss est assez simple à éliminer. Il vous faudra juste vous poster à l'une des deux extrémités de l'écran car il ne peut pas vous rebondir dessus, puis décochez-lui des tirs concentrés au niveau des yeux. Votre arme de base suffira largement.

Une fois que vous l'aurez terrassé, vous allez affronter le Dr Willy qui, cette fois-ci, vous enverra des boules bizarres que vous n'aurez aucun mal à éviter. Pour

l'anéantir une bonne fois pour toutes, utilisez les PU et tirez dans son hublot. Vous aurez le plaisir de voir la fin de ce jeu diabolique.



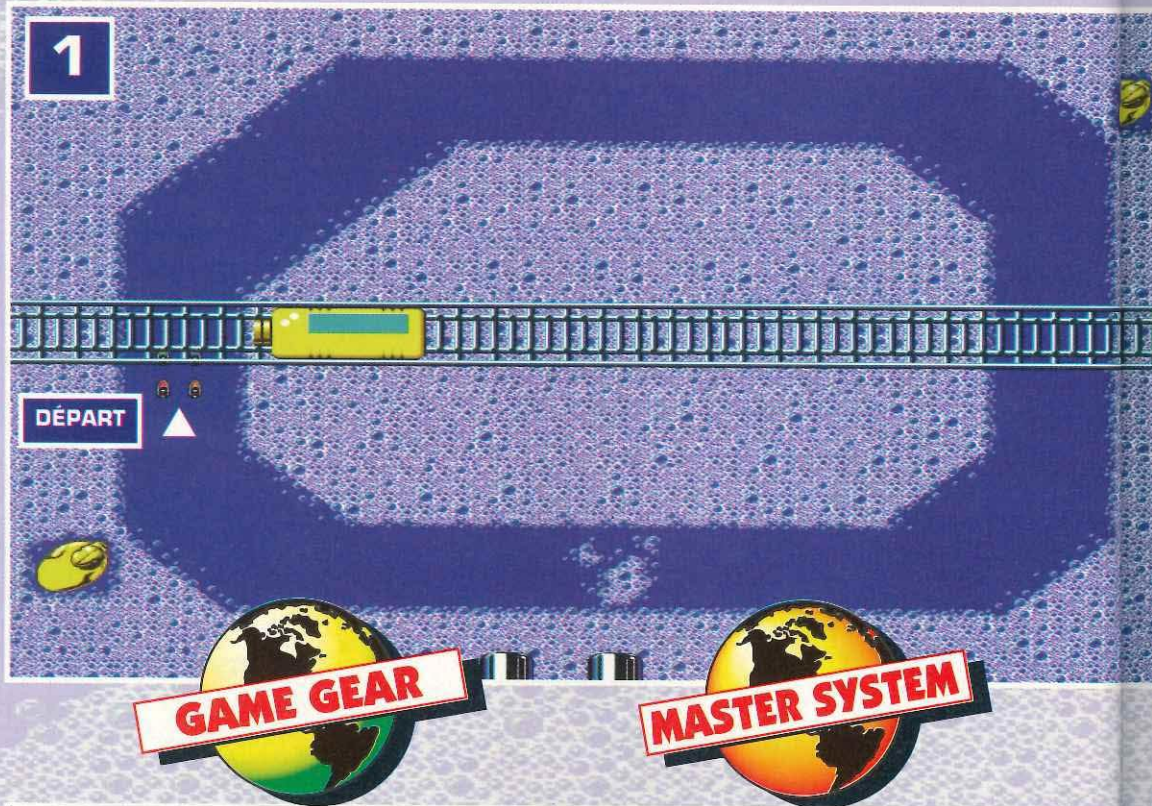
DOSSIER RÉALISÉ PAR DAN BOSS DIT LE DOCTEUR WILLY, HO DIT DIVE MAN, MANU L'HOMME A LA CHEMISE DE MAÇON ET PASCAL DIT LE BORGNE

Voici certainement le jeu de voitures le plus amusant que vous puissiez trouver sur Master System ou Game Gear. Tout d'abord, vous avez plusieurs modes de jeux qui vous permettront de jouer seul ou à deux même sur la Game Gear, ce qui n'est pas négligeable. Et, en jouant contre l'ordinateur, vous avez deux modes de compétition, Challenge ou Head to Head. La version MegaDrive est très proche de la version Master System si ce n'est que sur cette dernière vous ne retrouverez pas les courses d'hélicoptères, ce qui est dommage mais dans le fond pas bien grave puisque vous vous éclaterez tout autant. Les courses sont plus rapides sur la Game Gear que sur la Master, ce qui n'a rien d'étonnant puisque les micro-processeurs ne sont pas les mêmes.



MICRO MACHINES

©1993 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LTD.



DES ASTUCES À PLEURER DE BONHEUR...

- 1) **VOTRE VOITURE PLUS RAPIDE** : Gagnez la course de qualification en passant la ligne d'arrivée en marche arrière.
- 2) **MEILLEUR TENUE DE ROUTE** : Appuyez sur Haut, 1 et 2 en même temps, quand vous passez sur une flaque de lait.
- 3) **RALENTIR LES AUTRES VOITURES** : Tombez en arrière du coin Haut-Droite de la toute première table de p'tit dèj'.
- 4) **GLISSADE** : Allez au centre de la première table de p'tit dèj' et arrêtez-vous sur une goutte de sirop tout en appuyant sur les boutons 1 et 2.
- 5) **CONTACTS EXPLOSIFS** : Allez dans le coin Haut-Gauche de la toute première table de p'tit dèj' et appuyez sur 1 et 2.
- 6) **AUTOS-TAMPONNEUSES** : Au premier niveau du bureau, dès le début de la course, dirigez-vous vers le crayon.
- 7) **VIES INFINIES** : Tombez du coin Bas-Droite de la première table de p'tit dèj'.
- 8) **GAGNER TOUTES LES COURSES** : Dès le début de la course sur la première table de p'tit dèj', effectuez un tour en sens inverse.
- 9) **CHOIX DE LA COURSE** : Haut - 2 - Bas 2, 2 - Gauche 2, 2 et 2 pendant l'intro.
- 10) **COURSE PLUS DIFFICILE** : Haut - Bas - Gauche - Droite - Gauche - 2 et Haut.
- 11) **MODE "ROCK"** : Haut - Bas - Gauche - Droite - Gauche - 2 - Haut - Haut - 2 et Haut.
- 12) Lorsque vous êtes en mode Head to Head, laissez-vous rentrer dedans dans une ligne droite car cela aura pour effet de ralentir votre adversaire et vous pourrez ainsi bénéficier d'une superbe accélération. Vous pourrez ainsi gagner des points très facilement.

COURSE DE QUALIFICATION

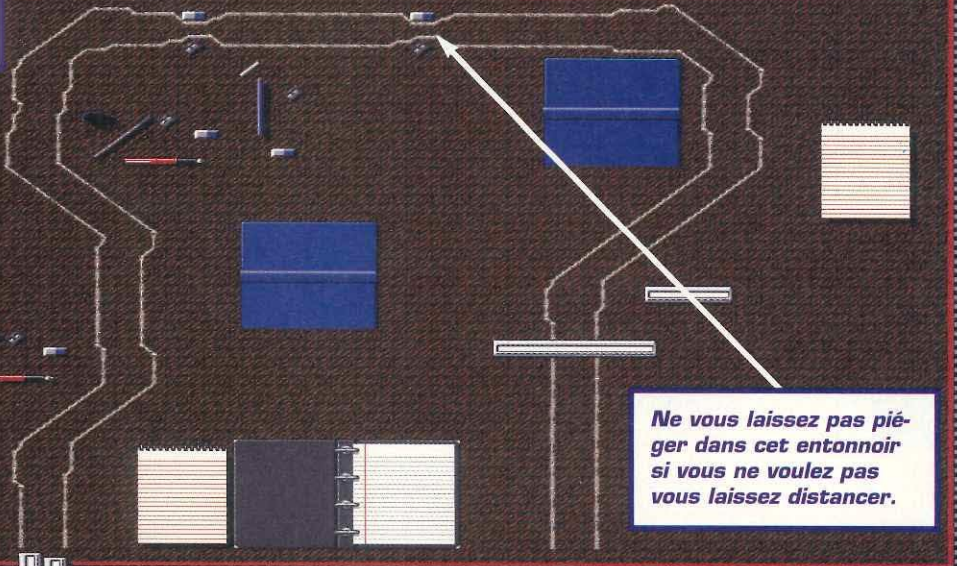
Toute la difficulté de cette course réside dans le fait qu'il est préférable de passer la ligne d'arrivée en marche arrière si vous voulez améliorer la puissance de votre bolide pour les courses suivantes.

Ces flaques de lait vous feront perdre votre adhérence et risquent de vous faire sortir de la table.

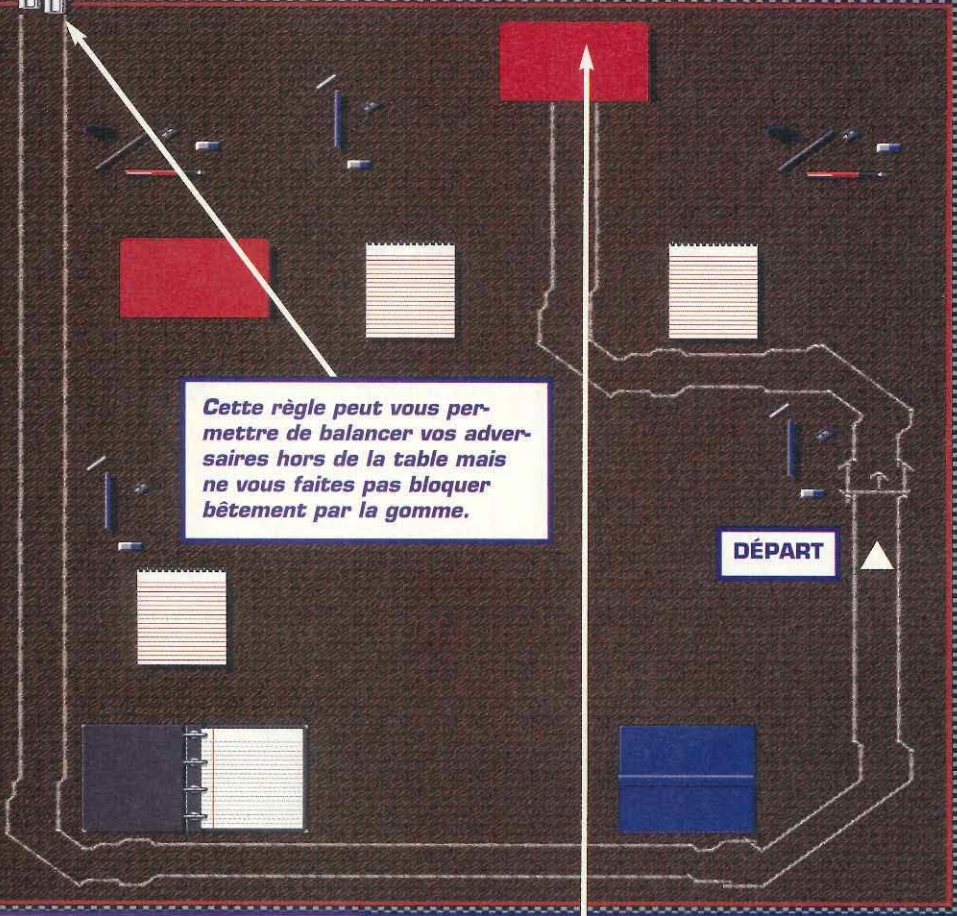


ORIGINAL
Machin
MINIATURES

3



Ne vous laissez pas piéger dans cet entonnoir si vous ne voulez pas vous laisser distancer.



Cette règle peut vous permettre de balancer vos adversaires hors de la table mais ne vous faites pas bloquer bêtement par la gomme.

DÉPART

DESKTOP DROP OFF

Qui n'a jamais rêvé de réaliser ce genre de circuit sur une table de classe ? Eh bien là, vous pourrez imaginer que vous êtes en train de piquer une pointe en pleine salle de classe. Elle est pas belle, l'histoire ?!!!

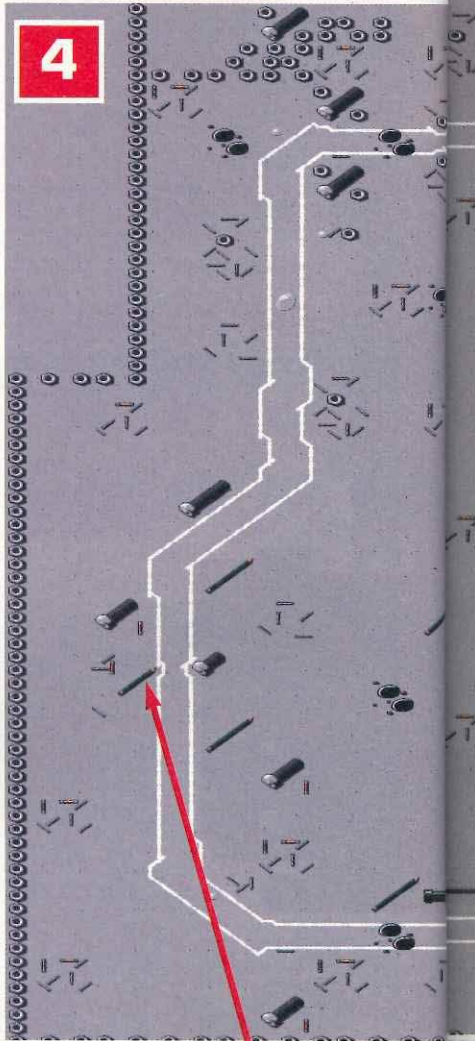
Ce genre de tremplin doit être emprunté à pleine vitesse, sinon c'est la chute assurée et c'est de surcroît un point stratégique lorsque vous jouez à deux car il vous suffit de heurter la voiture de votre adversaire pour qu'il tombe de la table, sans oublier de vous arrêter avant lui cela va de soit.



OILCEAN ALEY

Ceci ressemble fortement à un atelier de mécanique revu et corrigé par quelques gamins en mal de compétition automobile un mercredi après-midi. Faites attention de ne pas rentrer dans les autres concurrents à grande vitesse, sinon vous allez exploser à tous les coups.

4



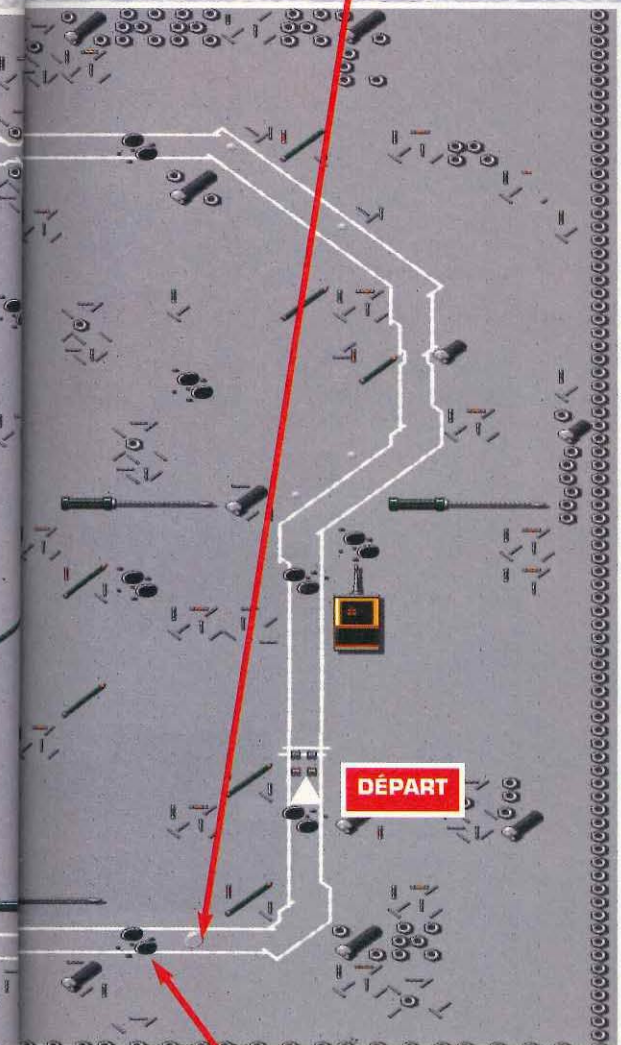
Si vous avez décidé de rouler sur les lignes blanches pour éviter les flaques d'huiles ou les gouttes de colle, ce qui n'est pas une mauvaise tactique, vous risquez d'être stoppé net par ce genre d'entonnoir.





Ce tremplin est un excellent moyen de balancer vos adversaires dans la flotte en les bousculant un peu juste avant de l'emprunter.

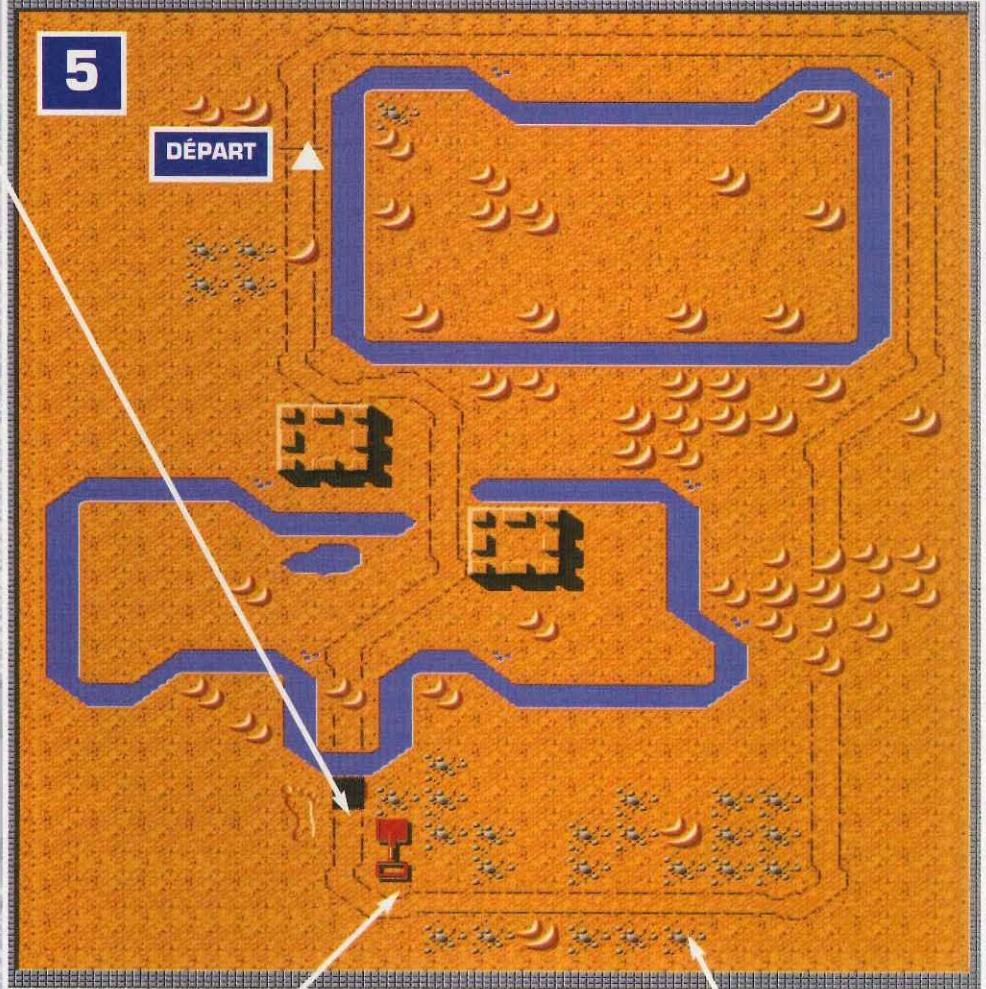
Les gouttes de colle parsemées sur ce parcours sont comme les gouttes de café qui se trouvent sur la table de p'tit dèj', elles vous freinent très rapidement.



Ces flaques d'huile vous feront dérapier comme sur une route ordinaire, alors faites gaffe dans les virages.

SANDY STRAIGHTS

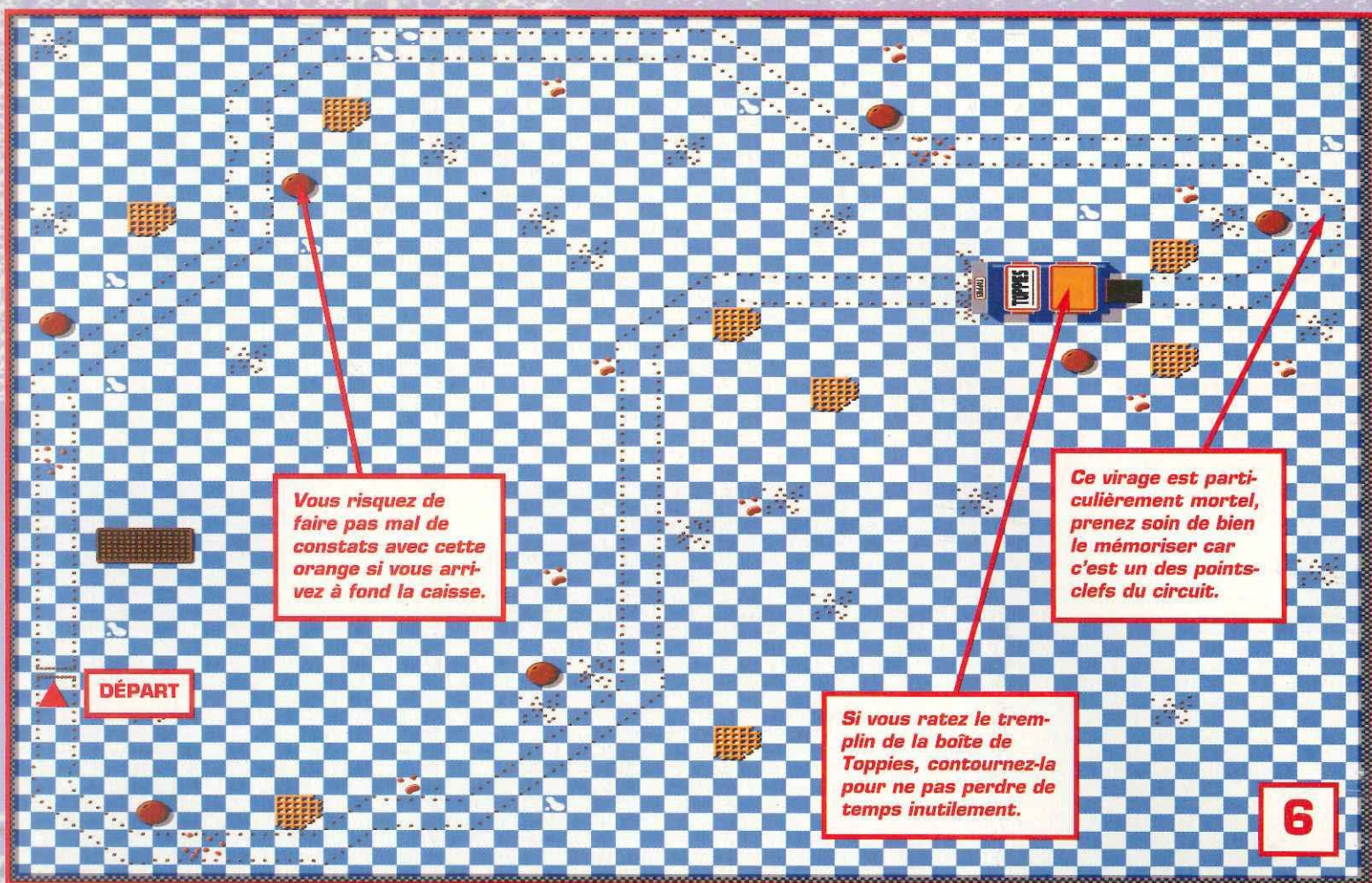
Cette fois-ci, direction le bac à sable, mais ce n'est pas la peine de prendre une pelle et un saut, ils ne vous seront d'aucune utilité. Cette course ne sera pas d'une grande difficulté, mais faites gaffe de ne pas vous faire balancer dans la flotte par vos adversaires car vous aurez du mal à les rattraper par la suite.



Prenez le virage au ras de la pelle si vous voulez prendre le tremplin à fond les gamelles, mais vous avez aussi la possibilité de balancer vos adversaires sur la pelle pour les stopper net.

Si vous prenez le virage trop large, vous risquez d'être bloqué dans les cailloux et ce n'est pas le but de la manœuvre.





Vous risquez de faire pas mal de constats avec cette orange si vous arrivez à fond la caisse.

Ce virage est particulièrement mortel, prenez soin de bien le mémoriser car c'est un des points-clefs du circuit.

Si vous ratez le tremplin de la boîte de Toppies, contournez-la pour ne pas perdre de temps inutilement.

6

OATMEAL IN OVERDRIVE

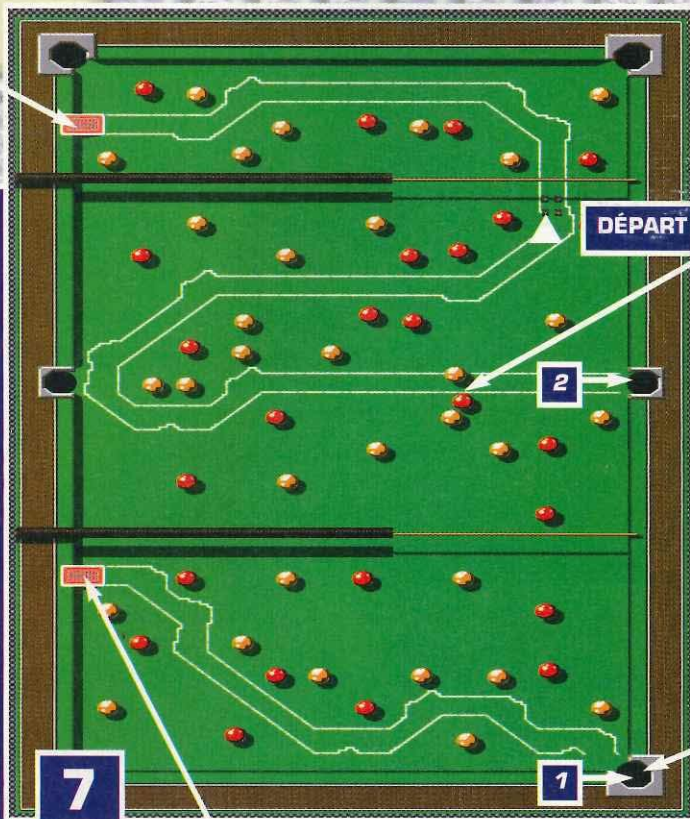
Nous revoici sur la table de p'tit dèj', mais celle-ci est nettement plus grande que la précédente et le circuit beaucoup plus périlleux. Comme vous pouvez le constater sur ce magnifique plan, certains virages se situent très près du bord et si vous roulez à fond les ballons, vous risquez de vous retrouver souvent sur le carrelage de la cuisine mais, si vous êtes assez fourbe, vous pouvez prendre appui sur les autres voitures pour les balancer hors du circuit et ainsi négocier les courbes en toute tranquillité.



Essayez de passer toujours en tête à ce niveau du parcours, ça vous évitera bien des mésaventures.

THE CUE BALL CIRCUIT

Décidément, on aura tout vu, une course sur une table de billard américain, c'est le bouquet ! Eh bien, cette fois-ci vous êtes au volant d'une Formule 1 et ça va pulser, croyez-moi, mais êtes-vous réellement un bon pilote, tout le problème est là. Voici quelques conseils qui vous permettront de ne pas finir dernier : tout d'abord, lorsque vous roulez sur les bords du billard, vous pourrez prendre les virages à fond la caisse mais à condition de bien les anticiper au préalable. Si vous en avez la possibilité, profitez-en aussi pour balancer vos adversaires hors de la table ou sur les boules pour les retarder au maximum.



Il est préférable de ralentir pour bien négocier cette partie du circuit.



HANDYMANS CURVE

Retour à l'atelier et cette fois-ci on n'a pas hésité à sortir des vis et des boulons à tire-larigot, ce qui ne va pas faciliter les choses, croyez-moi. Plus on avance et plus les circuits se rallongent ; et l'on y rajoute plus de pièges, bien entendu. Quoiqu'il en soit, n'hésitez pas à observer le plan attentivement afin de déjouer les pièges qui jalonnent ce parcours.

Ces deux tâches d'huile peuvent vous envoyer directement dans le décor si vous n'y prenez pas garde.

Ces deux gouttes de colle sont un excellent moyen pour distancer vos adversaires ou vous faire larguer comme une vieille chaussette.

Cet entonnoir se passe très facilement si vous gardez votre voiture droite.

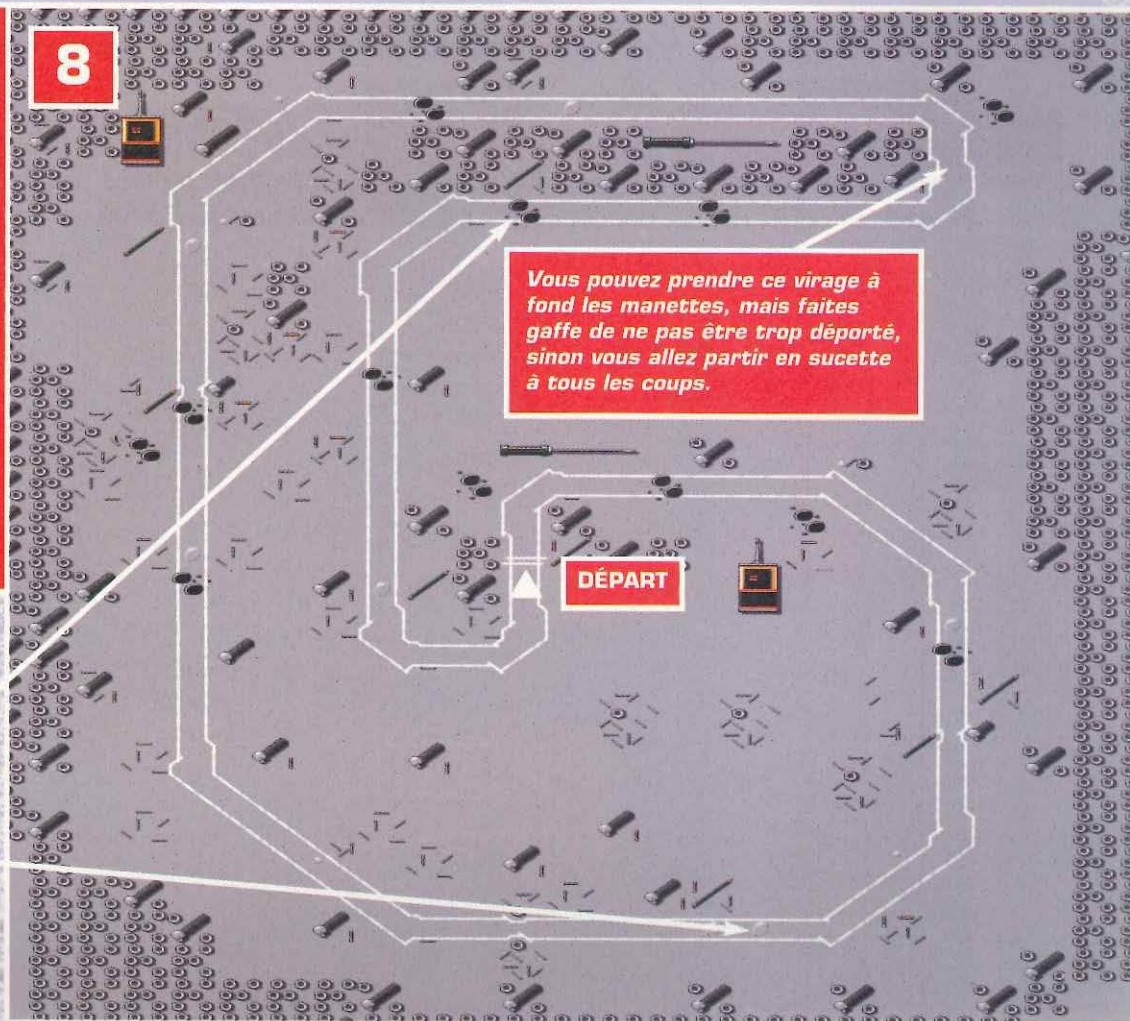


Après une folle poursuite, vous tomberez dans ce trou (1) pour ressortir un peu plus haut (2).

Essayez toujours de rester dans l'axe lorsque vous traverserez ce tube.

Pensez toujours à passer le plus loin possible de ce tourbillon, sinon c'est la tasse !!!

8



Vous pouvez prendre ce virage à fond les manettes, mais faites gaffe de ne pas être trop déporté, sinon vous allez partir en sucette à tous les coups.

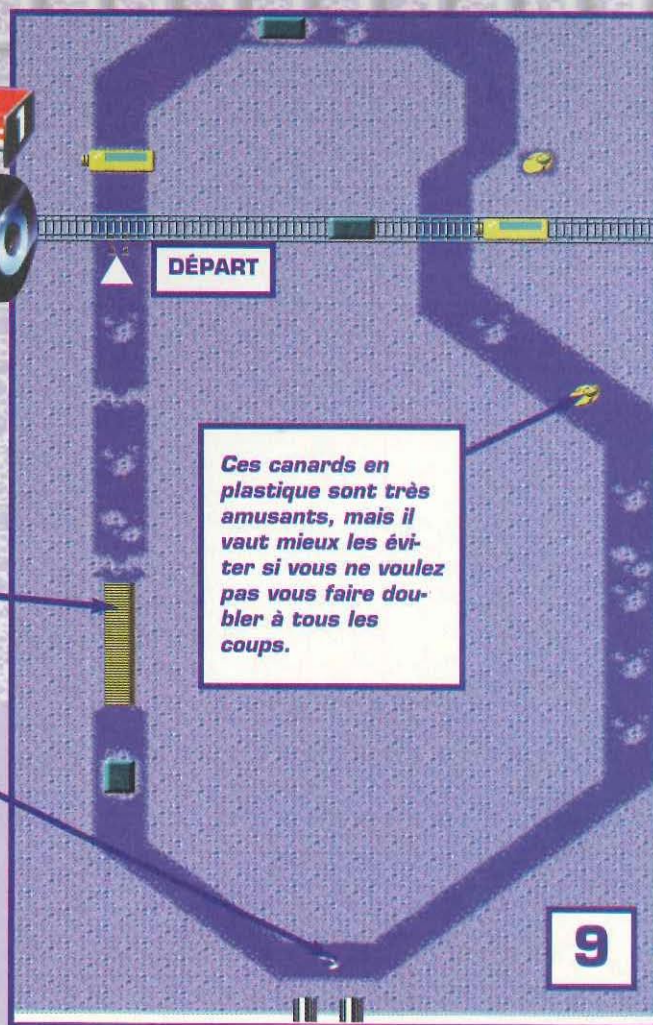
DÉPART

BERMUDA BATHUD

Une petite course de off-shore dans la baignoire, ça risque de faire du bruit, mais ça vous rappellera sûrement vos vacances au bord de la mer. Cette course n'est pas très difficile, si ce n'est le passage dans le tube qui peut s'avérer catastrophique comme le tunnel de Fourvières lorsque vous partez en vacances sur la côte d'Azur. Que ceux qui ne comprennent rien à ce que je raconte demandent à leurs parents, eux sont au courant...

Ces canards en plastique sont très amusants, mais il vaut mieux les éviter si vous ne voulez pas vous faire doubler à tous les coups.

9



DÉPART

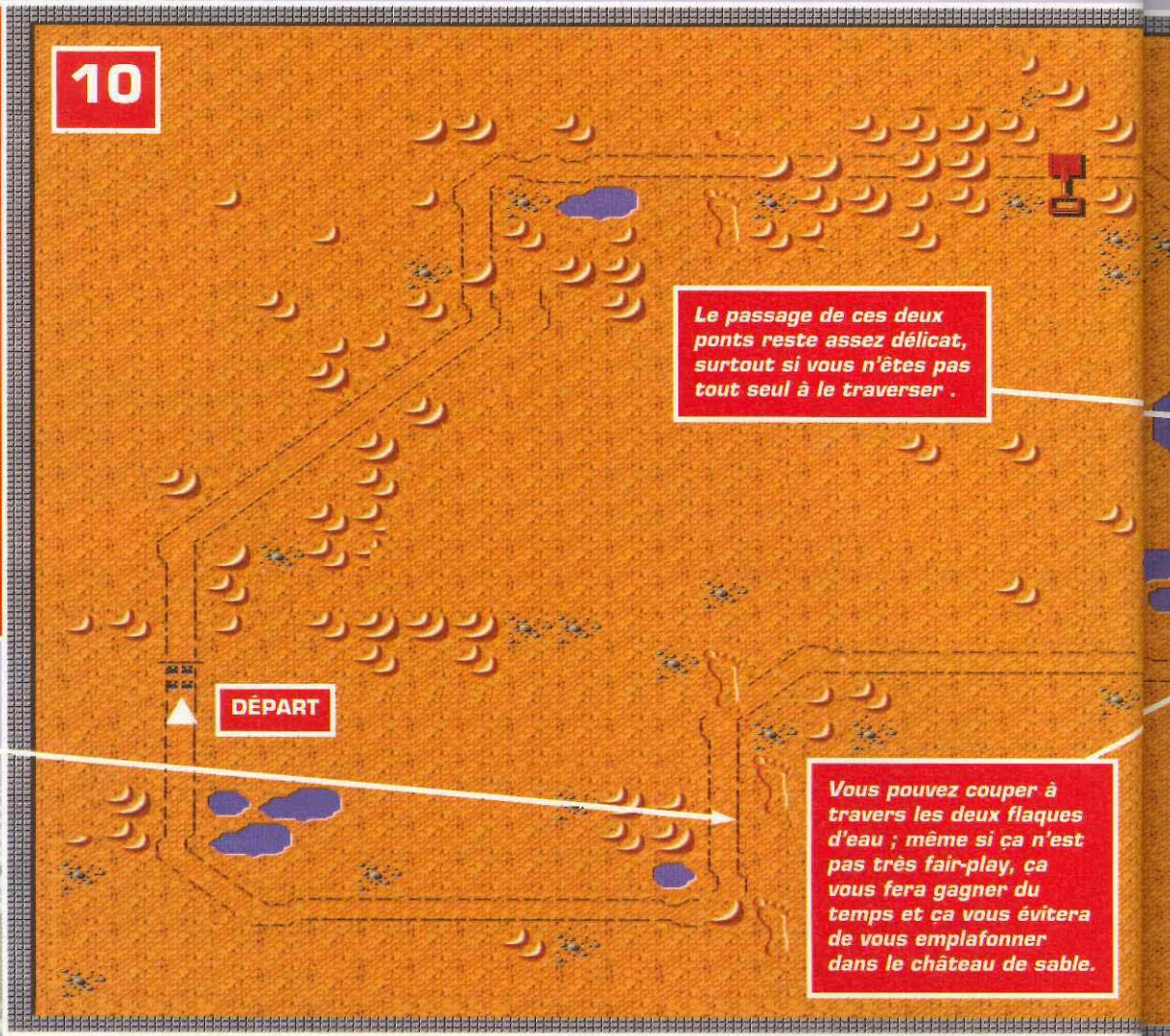
SAHARA SANDPIT

Cette fois-ci, le bac à sable est nettement plus grand et ceux qui auraient peur de se perdre peuvent toujours se munir d'une boussole, ça n'mange pas de pain et ça fait toujours plaisir. Il faudra vous accrocher si vous voulez griller les autres concurrents car ils commencent à être de plus en plus coriaces et n'hésitent pas à vous balancer dans le décor à la première occasion.

Négociez bien ce passage, sinon c'est les cailloux ou la flaque d'eau garantie.

Attention à ce premier virage car vous risquez d'avoir des surprises si vous ne vous tenez pas sur vos gardes.

10



Le passage de ces deux ponts reste assez délicat, surtout si vous n'êtes pas tout seul à le traverser.

Vous pouvez couper à travers les deux flaques d'eau ; même si ça n'est pas très fair-play, ça vous fera gagner du temps et ça vous évitera de vous emplafonner dans le château de sable.

FRUIT-JUICE FOLIES

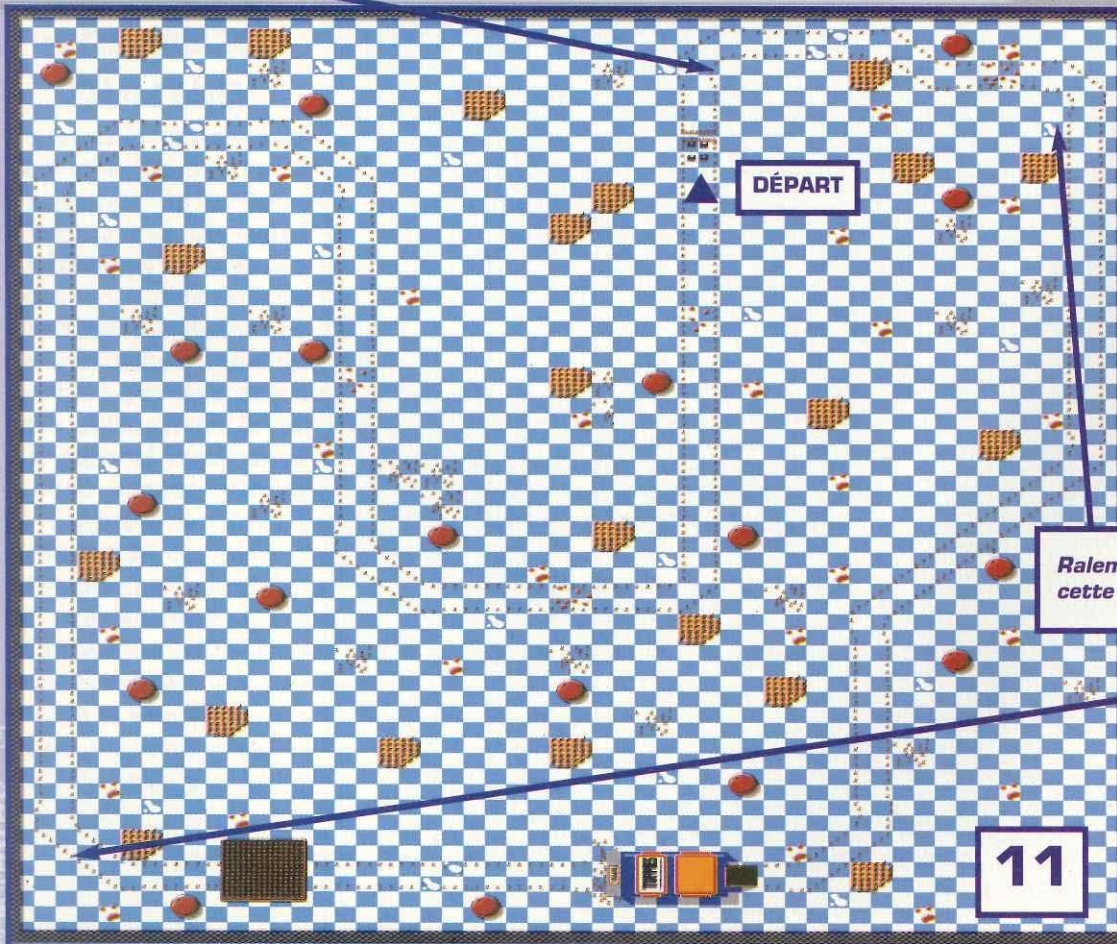
Ce sera votre dernière course sur la table de la salle à manger, mais ne croyez pas qu'elle soit plus facile, bien au contraire. Bien qu'il y ait de grandes lignes droites, il y a aussi des virages où vous risquez de morfler sévère. Alors, ne vous laissez pas avoir comme un débutant et ouvrez l'œil.

Ralentissez au maximum avant d'aborder cette chicane, sinon adieu Berthe.

Si vous roulez sur les corn-flakes, vous ne pourrez pas contrôler votre voiture et vous finirez dans le décor à tous les coups.

DÉPART

11



FOAMY FJORDS

Après la cuisine, la salle de bain, où une nouvelle compétition vous attend, qui sera moins difficile que la précédente. Lors de cette course, vous n'aurez pas de tube à franchir, ce qui vous permettra de garder une vitesse constante mis à part le passage du tourbillon.

12

Si vous prenez les chicanes qui précèdent le canard en enfilade, vous gagnerez du temps et vous éviterez le canard sans difficulté.

DÉPART

Restez le plus près possible des bords afin de ne pas être aspiré par le tourbillon.

Voici un passage du circuit particulièrement délicat à négocier, puisque si vous vous faites toucher sur cet échiquier, vous réapparaîtrez toujours devant ce dernier, ce qui n'est pas très agréable je vous l'accorde.

13

DÉPART

Lorsque vous passerez sur ces cartes, votre tenue de route sera plus que fantaisiste, alors prudence...

BEDROOM BATTLEFIELD

Cette fois, la course va se dérouler sur la moquette avec des tanks qui sont assez rapides. Mais, à la différence des autres courses, vous allez pouvoir tirer sur les autres concurrents mais aussi vous faire tirer dessus, ce qui aura pour effet de vous faire disparaître un certain laps de temps.

PITFALL POCKETS

J'espère que vous aimez le billard américain car vous aurez encore une autre course à effectuer sur ce genre de terrain. Quoiqu'il en soit, il n'y a rien de particulièrement difficile sur ce circuit si ce n'est que vous vous ferez souvent talonner par les autres concurrents même si vous avez pris l'option qui vous permet d'aller plus vite dans la course de qualification.



Vous devrez relâcher l'accélérateur après le virage si vous voulez passer sur la carte dans les meilleures conditions possibles.

Après le passage de l'entonnoir, vous tomberez dans un trou (1) pour ressortir dans un autre (2).

Après le grand virage, essayez de rester dans l'axe afin de ne pas vous emplanonner dans les deux boules de billard qui servent d'entonnoir.

THE DARE-DEVIL DUNES

Cette course est pleine de surprises et, il faut bien le dire, reste assez technique. Certains virages mal négociés vous conduiront tout droit dans les flaques d'eau ; alors, pour laisser tout le monde dans le vent, je vous conseille fortement de truander un tant soit peu...

Il règne toujours un grand basard à cet endroit, et si vous arrivez à bien négocier ce virage vous pourrez prendre une avance confortable sur la meute.

PENCIL PLATEAUX

Le plan que vous avez sous les yeux devrait vous servir à déjouer tout les pièges que vous allez rencontrer tout au long de ce parcours. Vous allez vous apercevoir que ça devient de moins en moins évident de garder la tête de la course et les concurrents que vous aurez aux trousses sont de plus en plus coriaces.

Prenez bien le temps de ralentir dans ce virage car la tâche d'encre qui s'y trouve vous fera sortir du décor à coup sûr.

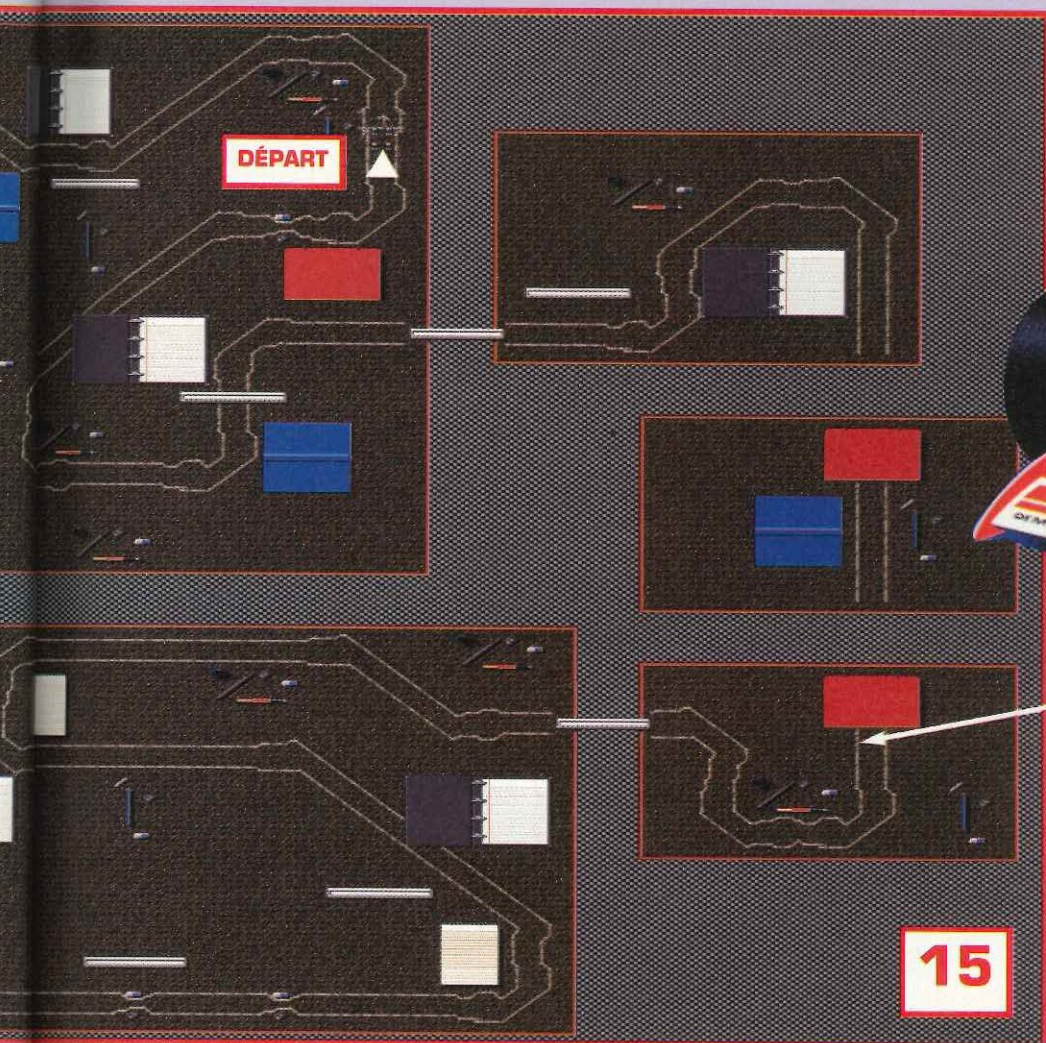


16

Là aussi, vous aurez la possibilité de couper à travers les dunes.

Dès l'apparition de la flaque d'eau, coupez tout de suite à travers, cela vous évitera la baignade et vous fera gagner du temps.



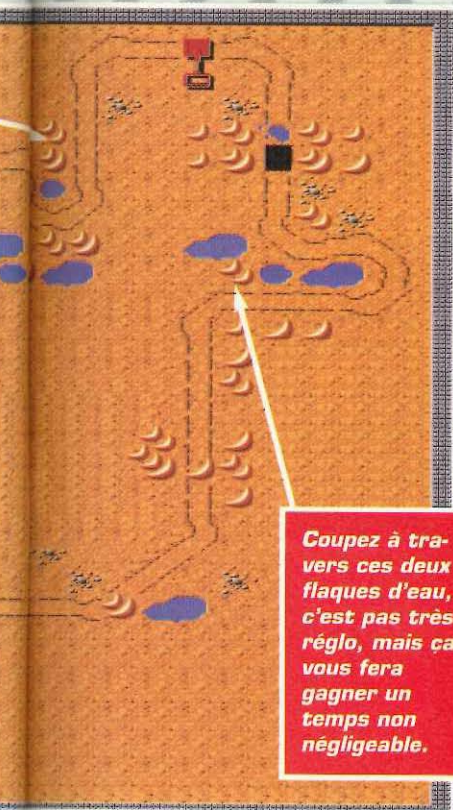


Placez-vous bien dans l'axe pour pouvoir franchir les trois tables à toute vitesse.

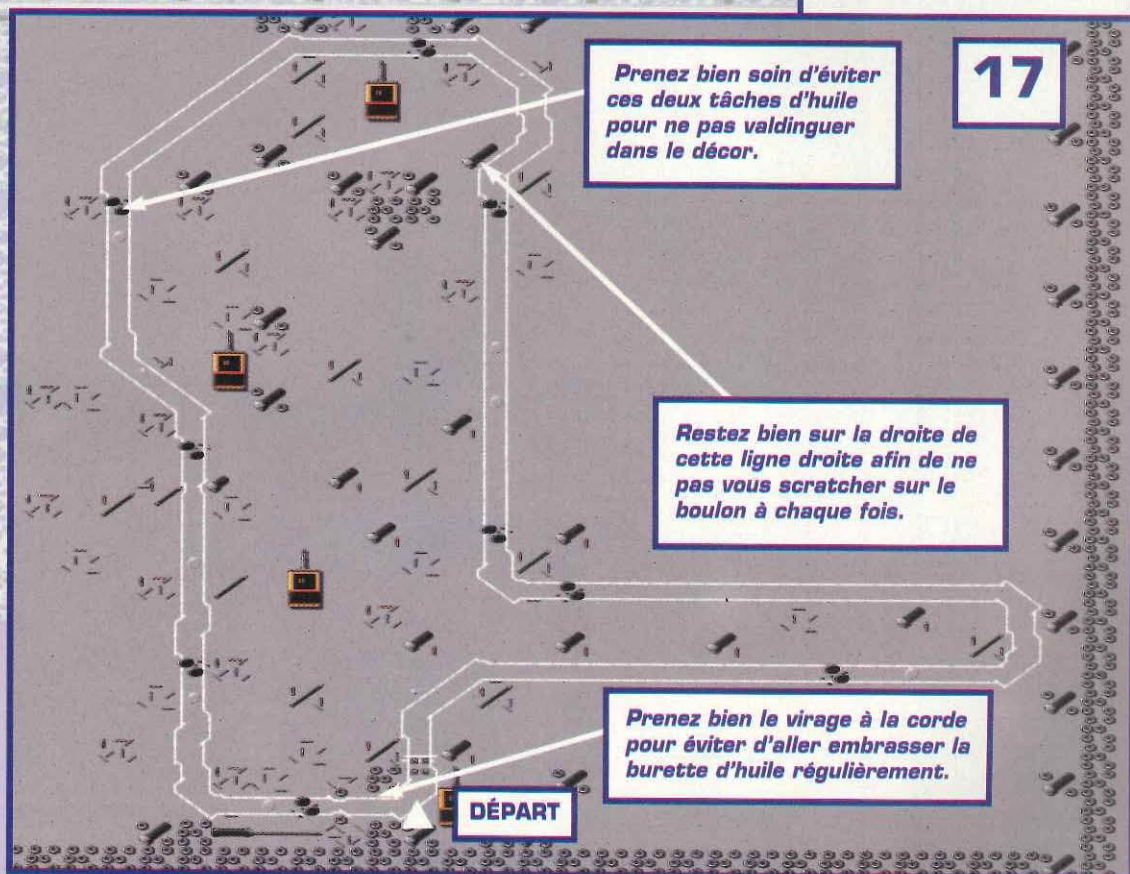
PERILOUS PIT-STOP

De retour dans l'atelier, vous allez devoir effectuer une course qui sera relativement longue et semée d'embûches et, pour en sortir victorieux, vous devrez faire preuve d'un sang-froid hors du commun et d'une adresse exceptionnelle...

15



Coupez à travers ces deux flaques d'eau, c'est pas très réglo, mais ça vous fera gagner un temps non négligeable.



Prenez bien soin d'éviter ces deux tâches d'huile pour ne pas valdinguer dans le décor.

17

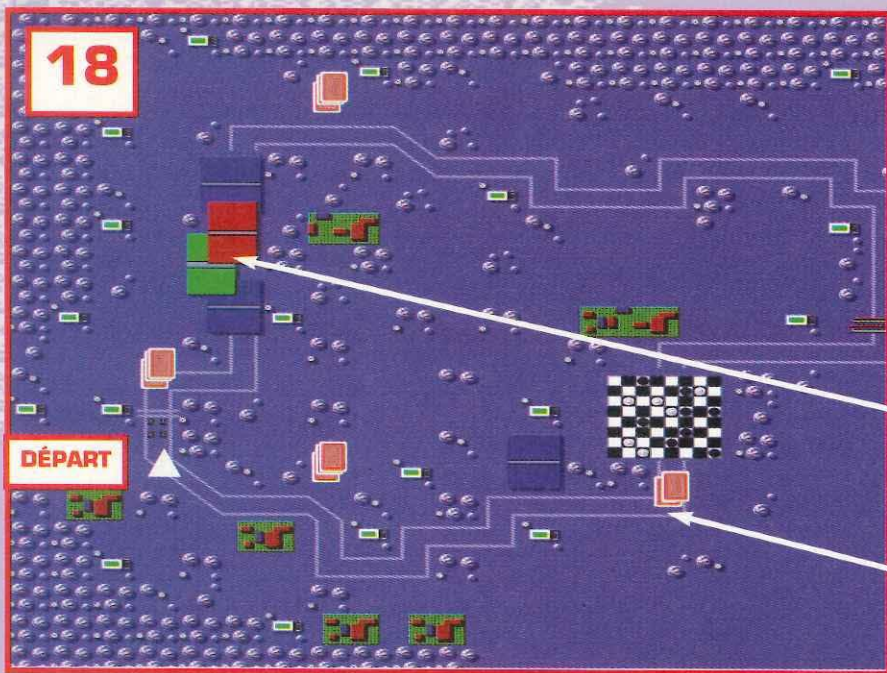
Restez bien sur la droite de cette ligne droite afin de ne pas vous scratcher sur le boulon à chaque fois.

Prenez bien le virage à la corde pour éviter d'aller embrasser la burette d'huile régulièrement.

DÉPART



18



DÉPART

WIDE-AWAKE WAR-ZONE

Les courses de tanks sont les plus aléatoires car, comme vous vous faites canarder continuellement, il est difficile de prendre la tête de la course, surtout si votre char avance à la même vitesse que les autres. Restez toujours un peu en retrait au départ de la course afin de canarder les autres concurrents et ainsi prendre un peu d'avance.

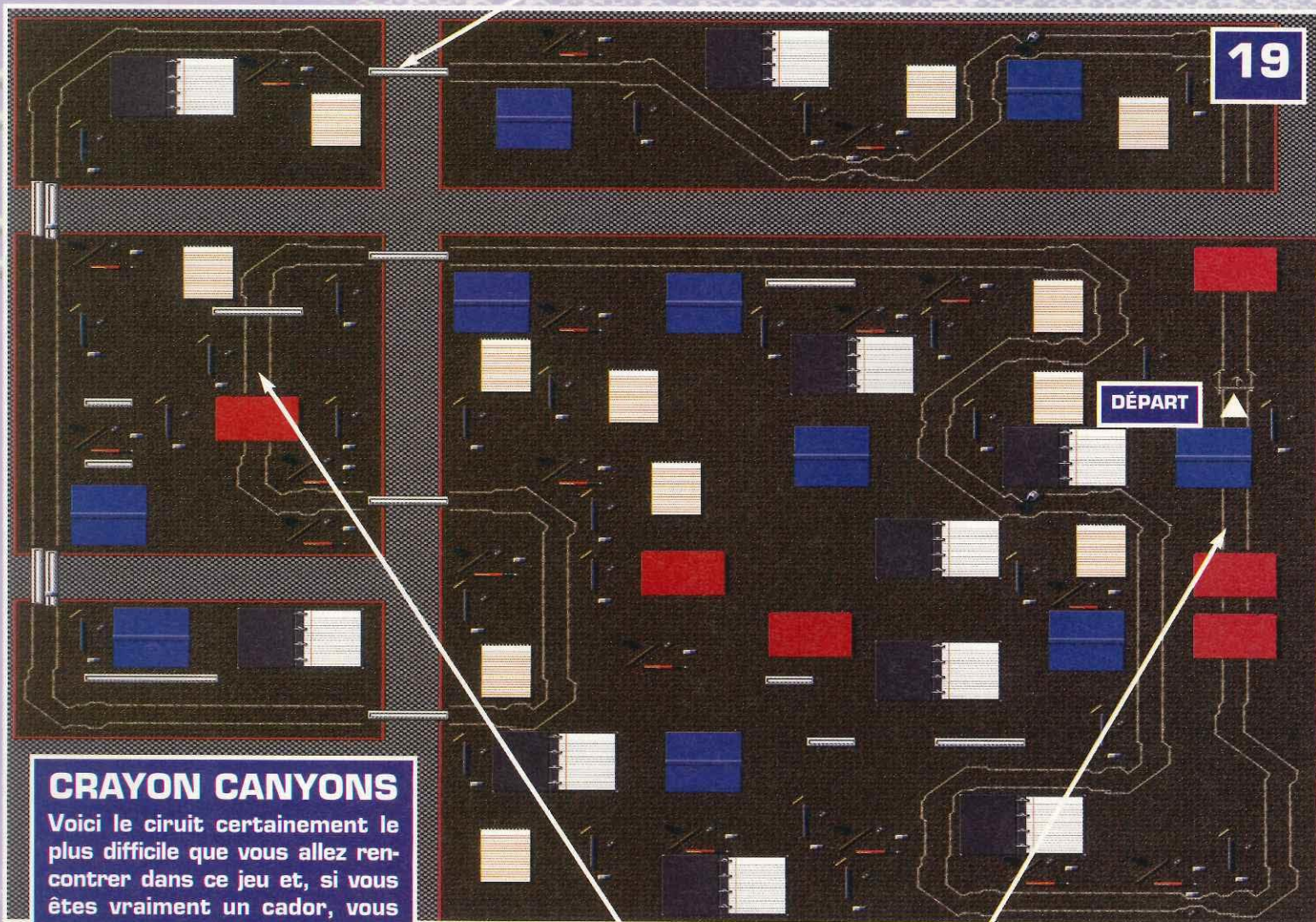
Essayez de passer toujours en tête dans ce passage sans vous faire tirer dessus si vous voulez conserver un peu d'avance.

Évitez de passer sur ces cartes si vous ne voulez pas pédaler dans la semoule.



Lorsque vous serez au milieu de la règle, lâchez l'accélérateur et mettez-vous de biais pour éviter de vous scratcher sur la gomme.

19



DÉPART

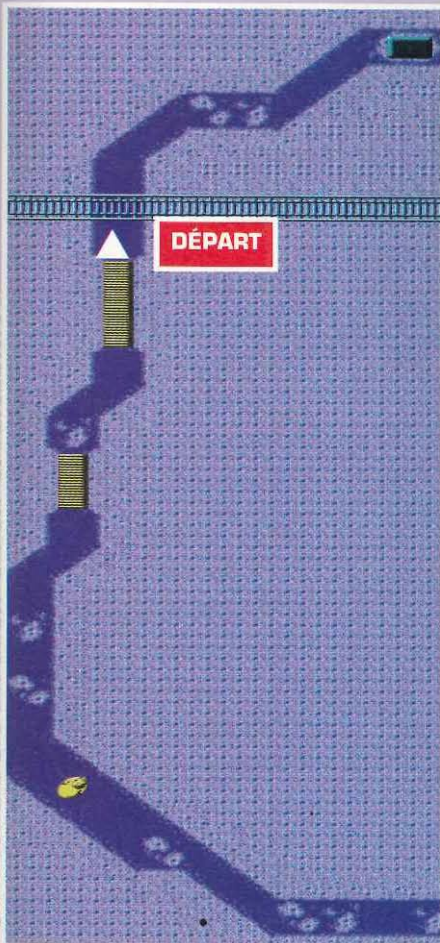
CRAYON CANYONS

Voici le circuit certainement le plus difficile que vous allez rencontrer dans ce jeu et, si vous êtes vraiment un cador, vous devrez encore faire une course sur ce même circuit et terminer premier pour décrocher la coupe des coupes tant convoitée par les autres concurrents.

Vous devez absolument ralentir au maximum lors de ce passage, sinon vous finirez sur le carrelage à tous les coups.

Restez bien dans l'axe et ne vous laissez pas déstabiliser par les autres concurrents.





Encore un entonnoir qui peut causer quelques menus dégâts sur la carrosserie de votre belle Formule 1 toute neuve.



La même chose en couleur, faites gaffe...



ORIGINAL
Machines
MACHINES





Cette plaque de Légo ressemblera fortement à une plaque de verglas sur une route de campagne, faites gaffe.



GO FOR IT !

Votre dernière course de char sera loin d'être une partie de plaisir et vous devrez rivaliser d'adresse et de fourberie pour triompher de la meute que vous aurez aux fesses tout au long de cette course diabolique.

L'échiquier maudit sera un champ de bataille sorti tout droit de l'enfer.

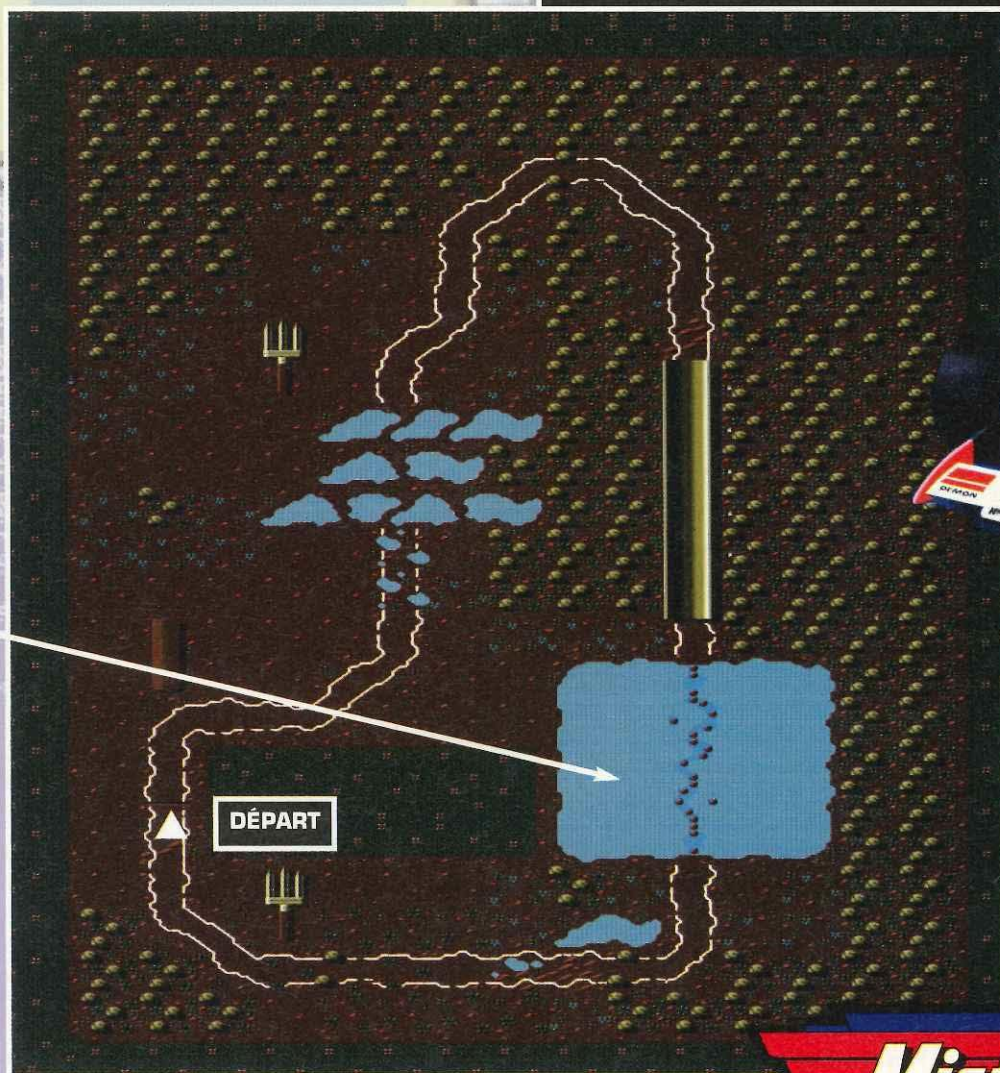
Votre tank sera inconduisible lorsque vous passerez sur ces cartes, prenez garde.

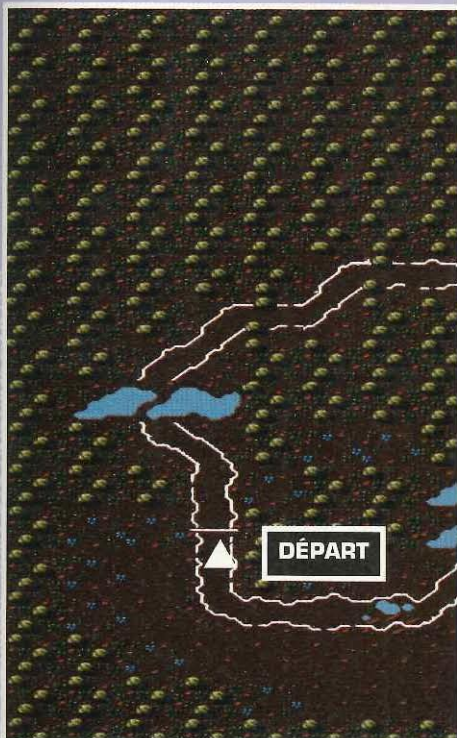
STAGE BONUS N°1

LES STAGE BONUS

À chaque fois que vous gagnerez trois courses consécutivement, vous aurez droit d'effectuer un stage bonus qui vous fera gagner une vie supplémentaire à la seule et unique condition de finir le parcours avant le temps qui vous est imparti.

C'est la seule partie délicate du circuit, suivez bien la ligne bleue en avançant très lentement et le tour est joué.





STAGE

Pour venir à bout
d'avoir un véhicule a
plus long des trois st



*Même manipu-
lation que sur le
premier stage
bonus, roulez le
plus lentement
possible pour
gagner un maxi-
mum de temps.*

DUU



MEGA CD

Enfin un jeu digne d'une œuvre cinématographique ! Respectant dans les moindres détails la trame du film, ce jeu vous placera dans la peau de Paul Atreide, fils du Duc Léo, grand commandeur de Kaladane. Doté de pouvoirs télépsychiques encore insoupçonnés, il découvrira au fur et à mesure du jeu qu'une terrible prédiction est sur le point d'être consommée.

Serez-vous assez fort pour réunir toutes les familles Fremens, aurez-vous assez de cran pour dompter les vers et réussirez-vous à vaincre le terrifiant Baron Vladimir Harkkonen et ses légions de Sardokars ? Le dormeur doit se réveiller, ne l'oubliez jamais, futur Kuisar Aderak !

LES ASTUCES

AIDE DE JEU

- Regardez toujours sur votre carte où sont placées vos chenilles, de manière à ce qu'elles ne creusent pas dans une région pauvre en épices.
- Prenez votre temps et volez au hasard à travers le désert pour trouver des sietchs non indiqués.
- Souvenez-vous toujours où sont placés les personnages importants du jeu. Si par malheur, vous avez laissé Gurney ou Stilgar dans un sietch et que vous ne vous souvenez plus de son emplacement, vous êtes sûr d'avoir de gros problèmes plus loin dans votre quête !
- Les meilleurs conseillers pouvant vous accompagner lors de votre aventure sont : Shani, Stilgar et Gurney.
- Si les Harkonnens attaquent un sietch où vous vous trouvez, employez une attaque massive. Par contre, pour les forteresses Harkonnens, utilisez l'attaque durant une journée, pour être sûr de gagner sans craindre de mauvaise surprise.
- Si un saboteur fait des misères dans l'un de vos sietchs, envoyez-lui une troupe armée sur la figure.
- Si une de vos troupes d'espions se plaint d'être sur le point d'être découverte, déplacez-la au plus vite ou elle se fera capturer, et je peux vous dire que les Harkonnens ne sont pas des plus doux avec leurs prisonniers.
- Pour que l'empereur vous laisse tranquille pendant un petit bout de temps, donnez-lui une plus grande dose d'épice que ce qu'il réclamé.
- Laissez du temps aux Fremens armés avant de les envoyer aux combats. Un Fremen bien entraîné risque moins de perdre la vie qu'un Fremen tout juste sorti du moule.

LES DIFFÉRENTES MISSIONS

Voici décrites les différentes missions que vous devrez remplir pour espérer terminer le jeu.

MISSION A



Vous débuterez votre aventure dans le palais Atréides. Commencez par discuter avec votre père Leto (1) puis, avec votre mère Jessica (2). Ils vous indiqueront trois sietchs se trouvant à proximité du palais (3). Partez dans le premier (Carthag-Tuek) et prenez Gurney avec vous (4). Visitez les deux autres sietchs sans oublier au passage de convaincre les chefs Fremens s'y trouvant de travailler pour vous. Ne vous inquiétez surtout pas si le deuxième des chefs Fremens ne veut pas rallier votre

cause, c'est le déroulement normal du jeu. Au début, vous devrez faire travailler l'épice aux Fremens. Retournez par la suite au palais Atréides, parlez à votre père et à Gurney. Ils vous indiqueront que les Fremens ont un habit appelé

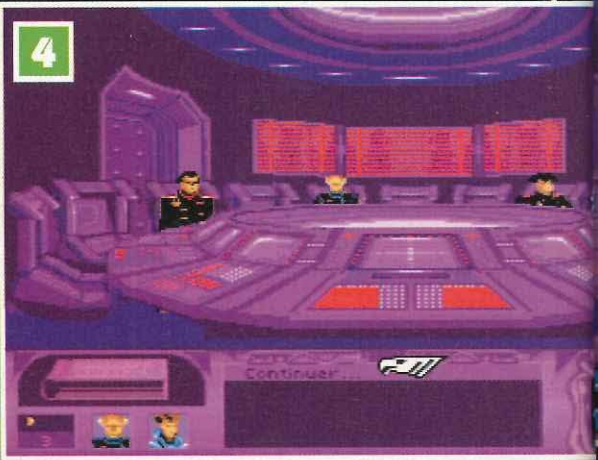
"Distile", et que celui-ci est des plus vitaux pour espérer vivre normalement sur Arrakis. Rendez-vous de nouveau à Carthag-Tuek et parlez au chef Fremen. Il vous indiquera l'emplacement d'un nouveau sietch se trouvant plein Est. Prenez un Orni et dirigez-vous vers l'Est. Vous pourrez entendre au bout de quelques secondes Gurney vous indiquer l'emplacement dudit sietch. Posez-vous et partez parler au nouveau chef Fremen. Il vous remettra deux "Distiles" et en enverra beaucoup d'autres au palais (5). En continuant à discuter, il vous indiquera sur la carte deux nouveaux sietchs se trouvant à proximité. Allez-y et ralliez les deux nouvelles tribus Fremens à votre cause.



MISSION B



Retournez à Carthag-Timin et parlez au chef Fremen réticent. Il acceptera au bout de quelques secondes de travailler pour vous et vous avouera qu'il est prospecteur d'épices (1). Il vous remettra aussi une carte de Dune sur laquelle apparaîtront les différents sietchs et les différentes zones à épices. À chaque fois que vous découvrirez de nouveaux sietchs, vous devrez envoyer les prospecteurs pour qu'ils puissent extraire les gisements d'épices contenus dans la zone. Si possible, essayez d'équiper d'Orni la troupe de prospecteurs, de manière à ce qu'elle puisse se déplacer plus rapidement lors de ses nombreux trajets. Retournez ensuite au palais et parlez avec votre père (2) qui, après vous avoir félicité, vous demandera de trouver une pièce secrète du palais grâce à l'aide de Jessica. Cette pièce découverte (ce sera la salle de communication), parlez de nouveau avec votre mère et vous aurez droit à une petite animation dans laquelle tous les personnages du palais se réuniront dans la salle pour vous féliciter de cette importante découverte (4). Discutez ensuite avec Duncan (5) et Gurney, ils vous parleront alors des chenilles, seuls moyens valables de Dune pour récupérer rapidement et en grand nombre de l'épice. Retournez à Tuono-Tabr, parlez au chef qui vous indiquera l'emplacement d'un nouveau sietch au Nord-Est, où il a découvert plusieurs chenilles (6). Allez-y, et le sietch une fois découvert, faites venir à vous les deux troupes Fremens les plus proches de votre emplacement. Celles-ci arrivées à destination, équipez-les de chenilles et renvoyez-les ensuite dans la zone la plus riche en épice que vous aurez découverte grâce aux prospecteurs. De retour au palais, partez dans la salle de communication pour lire le message audio-visuel vous étant destiné (7). Ceci étant fait, retournez à Tuono-Tabr, discutez avec le chef Fremen qui vous indiquera la direction à prendre pour trouver un nouveau sietch. Dans celui-ci, vous découvrirez Harah, une charmante Fremen prête à tout pour vous suivre (8). En lui parlant, vous pourrez apprendre l'emplacement de trois nouveaux sietchs. Comme à l'accoutumée maintenant, allez-y et ralliez les troupes Fremens s'y trouvant sans oublier au passage d'envoyer les prospecteurs pour découvrir de nouvelles zones d'épices.



Retournez à Carthag-Timin et parlez au chef Fremen réticent. Il acceptera au bout de quelques secondes de travailler pour vous et vous avouera qu'il est prospecteur d'épices (1). Il vous remettra aussi une carte de Dune sur laquelle apparaîtront les différents sietchs et les différentes zones à épices. À chaque fois que vous découvrirez de nouveaux sietchs, vous devrez envoyer les prospecteurs pour qu'ils puissent extraire les gisements d'épices contenus dans la zone. Si possible, essayez d'équiper d'Orni la troupe de prospecteurs, de manière à ce qu'elle puisse se déplacer plus rapidement lors de ses nombreux trajets. Retournez ensuite au palais et parlez avec votre père (2) qui, après vous avoir félicité, vous demandera de trouver une pièce secrète du palais grâce à l'aide de Jessica. Cette pièce découverte (ce sera la salle de communication), parlez de nouveau avec votre mère et vous aurez droit à une petite animation dans laquelle tous les personnages du palais se réuniront dans la salle pour vous féliciter de cette importante découverte (4). Discutez ensuite avec Duncan (5) et Gurney, ils vous parleront alors des chenilles, seuls

MISSION D

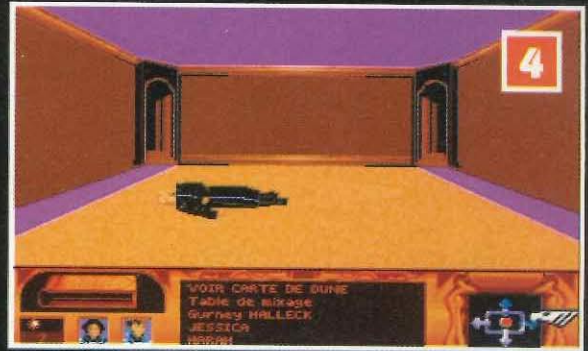


Parlez à Stilgar, qui vous remettra l'emplacement de plusieurs sietchs, et partez-y trouver les chefs Fremens. Demandez-leur de se rallier à votre cause et spécialisez-les en armée (1). Si possible, équipez-les d'armes découvertes dans les sietchs alentour, puis rassemblez-les à Ergsun-Tsymyn avec Gurney pour qu'ils puissent s'entraîner. Retourner au palais avec Stilgar et présentez-le au Duc et à Jessica (2).





MISSION C



Retournez maintenant au palais, parlez à Jessica, puis partez seul dans le désert. Attendez d'avoir une vision de votre père (1) et revenez dans la salle de communication pour lire le message de l'Empereur (2). Il vous demandera de lui envoyer une cargaison d'épices. Obéissez-lui tout de suite en allant voir Duncan, seul membre du palais à pouvoir faire convoier de l'épice dans l'espace. Ceci fait, allez parler au Duc et à Jessica. Vous pourrez alors voir une scène sur le balcon avec toute l'assemblée réunie autour de vous pour faire un léger debriefing de vos premières opérations (3). Discutez ensuite avec votre mère et demandez-lui de sonder de nouveau le palais pour trouver Gurney qui a mystérieusement disparu. Elle le découvrira dans une pièce à demi-conscient et grièvement empoisonné (4). Laissez-la avec lui et courez prévenir le Duc qui vous apprendra que Thufir, votre Manta, est arrivé dans le palais. Allez-le mander et emmenez-le près de Gurney. Thufir désamorcera alors un piège dans cette pièce, vous permettant d'atteindre une nouvelle salle bourrée d'armes soniques (5). Laissez Gurney dans cette nouvelle pièce (6) et partez pour Carthag-Tabr discuter avec le chef Fremem (7) et avec Harah (8) à propos d'un obscur leader Fremem. Une fois les informations le concernant en votre possession, volez au prochain sietch à l'ouest puis, de là, volez au Nord-Ouest et vous trouverez Stilgar (9). Demandez-lui de rallier votre cause et plus aucun Fremem ne refusera de travailler avec vous.



MISSION E



Retournez à Ergsun -Tsymyn et parlez avec les différents chefs Fremem. Un de ceux-ci vous indiquera l'emplacement d'un village se trouvant au Sud de votre position. Dans celui-ci, vous pourrez rallier une nouvelle troupe Fremem qu'il faudra spécialiser en armée.

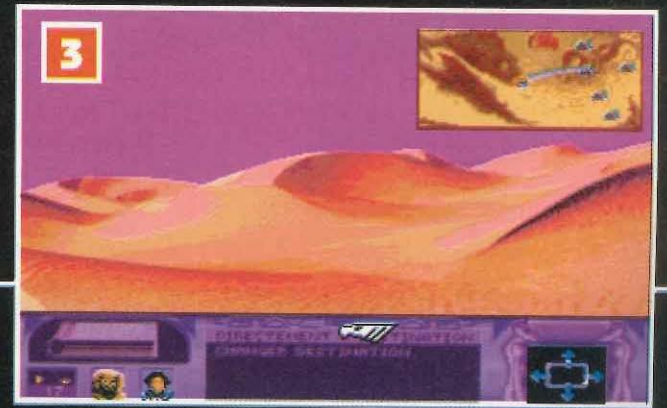
Déplacez-la ensuite où se trouve Gurney et les autres troupes Fremem. Après avoir eu une vision d'un terrible événement, retournez au palais et lisez le message dans la salle de communication. Vous pourrez y voir le baron Vladimir Harkonnen vous menacer de mort et se vanter d'avoir massacré des Fremem (1) ! Allez parler au Duc (2) et quittez le palais pour déplacer vos troupes productrices d'épices au Sud, loin des Harkonnens.



MISSION F



Lorsque vous aurez lu le message de Feyd Rautha dans la salle de communication (1), parlez à Stilgar, Duncan et Harah. Ils vous parleront d'un village de contrebandiers se trouvant à l'ouest du palais (2). Pour le trouver, rien de plus facile, dirigez votre Horni dans la bouche du poisson dessiné par les montagnes (3). Achetez-y du matériel en n'oubliant pas de marchander les prix avec le contrebandier, qui essaiera de vous faire payer le prix fort, un matériel d'occasion pour un matériel neuf (4).



MISSION G

Un peu plus tard dans le jeu, quand vous retournerez au palais pour faire des envois d'épices, Harah vous demandera de rentrer



1



2



3

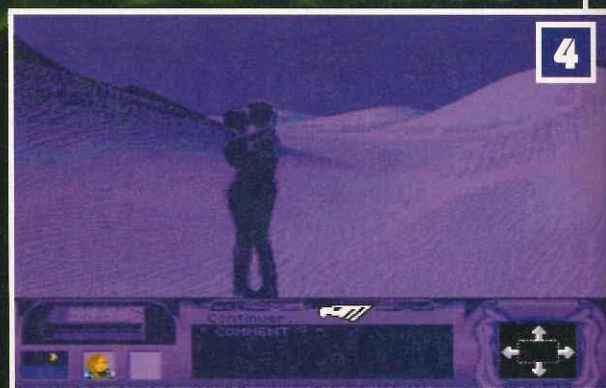
chez elle à Tuono-Timin (1). Raccompagnez-la alors chez elle, et sortez en dehors de son sietch pour discuter avec Stilgar (2). Il vous indiquera l'emplacement d'un nouveau sietch et insistera lourdement pour que vous vous y rendiez. En arrivant dans celui-ci, vous découvrirez Shani (3). Attendez le soir et partez avec elle dans le désert. Elle vous déclarera sa flamme (4), et vous donnera, après discussion, l'emplacement de nombreux sietchs. Faites travailler l'épice aux différentes troupes Fremens et vivant, sans oublier de faire prospector la région aux prospecteurs d'épice. Vous aurez plus tard une vision de votre mère en pleurs (5). Retournez au palais et parlez-lui, elle vous apprendra que votre père est mort, tué dans un piège par les Harkonnens. Allez ensuite voir Tufir (6) et parlez à Stilgar. Il vous dévoilera une partie encore cachée des Fremens, le domptage de vers géants. Dirigez-vous alors dans le désert et appelez un ver (7).



5



6



4



7



2

MISSION H

Dorénavant, vous pourrez vous déplacer à travers Dune à dos de ver.

Retenez de nouveau au palais et parlez à Tufir (1). Allez rendre Jessica et demandez-lui de venir avec vous dans le palais, cherchez une nouvelle pièce secrète. Celle-ci se trouve à droite de la salle dans laquelle vous aviez découvert Gurney à demi-asphyxié. Cette salle est en fait une serre géante où arbres fruitiers et ruisseaux aussi purs que du cristal cohabitent dans un équilibre plus qu'enchanteur (2). Emmenez-y Shani et parlez-lui. Elle vous indiquera alors le sietch de son père Kynes, grand planétologue d'Arrakis (3). Son sietch se trouve à Sthaya-Tuek. Parlez-lui (4), et vous apprendrez

qu'il est en train de développer des bulbes, essentiels pour ensemercer les sols arides de Dune et produire de la végétation. Maintenant, partez à gauche de Kynes et découvrez une des nombreuses réserves d'eau cachées d'Arrakis (5). Stilgar vous demandera alors si vous voulez boire l'eau de la vie. Cette eau, faite avec la bile des vers nouveaux, est utilisée par les révérendes-mères pour étendre leur champ de conscience. Refusez net la proposition de Stilgar ou vous péririez à coup sûr. En parlant de nouveau à Kynes, vous apprendrez l'existence de deux sietchs. Partez parler avec les Fremens, spécialisez-les en agriculture et envoyez-les près de Kynes pour qu'il puissent prendre des bulbes, essentiels pour commencer vos travaux de plantation. Pour voir où les Fremens pourront planter leurs bulbes, rien de plus simple. Regardez les caractéristiques de chaque sietch et, si vous découvrez une réserve d'eau dans l'un de ceux-ci, envoyez vos jardiniers faire leur office ! Retournez maintenant au palais voir Jessica, qui vous apprendra que votre champ de conscience s'est encore développé (6). Au bout de quelques jours, une fois que vos armées seront bien entraînées, que votre production d'épice sera bien développée et que vos agriculteurs auront bien ensemercé le sol de Dune, retournez voir votre mère, qui vous indiquera que vous pourrez boire l'eau de la vie. Ceci fait, vous pourrez contacter par télépathie le peuple Fremen sur toute la surface de la planète (très pratique pour éviter de perdre du temps lors de nombreux déplacements). Plus tard, vous aurez la vision d'une épidémie dans un ou plusieurs sietchs.



5



4





Ha
gr
vo
ce
te
dr

MISSION J



Rassemblez ensuite vos troupes à Erg
envoyez des espions pour trouver des
Harkonnens (1 et 3). Retournez au pa
le message de Feyd Rautha (4). Ne vo
surtout pas, vous délivrerez plus tard
rement Shani, dans une des forteresse
Harkonnens que vous assiègerez. Au p
pez vos soldats Fremens avec les arm
dans les forteresses ennemies.



NE

NOUS AVONS BESOIN DE VOUS !



Le concept d'ASTUCES MANIA est unique au monde, et pour qu'ASTUCES MANIA réponde encore plus à vos attentes, nous avons ABSOLUMENT besoin de mieux vous connaître... Chaque question qui vous est posée a une importance capitale pour nous. L'analyse de ce sondage nous permettra de vous donner un magazine qui corresponde tout à fait à vos besoins.

Alors, vite ! prenez tout de suite un stylo, accordez-nous 5 minutes de votre temps pour participer. Pour vous remercier de votre effort, 100 personnes ayant répondu à ce sondage seront tirées au sort et recevront une fabuleuse casquette JOYPAD.

SONDAGE ASTUCES MANIA • JOYPAD • 10, rue Thierry Le Luron • 92592 Levallois-Perret cedex.

Vous avez :

- Entre 6 et 11 ans
- Entre 12 et 14 ans
- Entre 15 et 18 ans
- Entre 19 et 25 ans
- Plus de 25 ans

Avez-vous acheté ASTUCES MANIA la première fois ?

- Oui
- Non

Achetez-vous ASTUCES MANIA ?

- À chaque numéro
- De temps en temps

Si c'est de temps en temps, pourquoi ?

- Pas de thunes
- J'en achète un autre régulièrement

Lequel ? :

- Uniquement si le contenu me plaît

Comment avez-vous découvert ASTUCES MANIA ?

- Par hasard, chez mon libraire
- Par un ami
- En regardant la télévision
- En voyant une pub dans un mag. Lequel ? :

À part vous, combien de personnes lisent votre exemplaire d'ASTUCES MANIA ?

- Aucune
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- Plus de 5

Consultez-vous vos anciens numéros ?

- Souvent
- Jamais
- De temps en temps
- C'est mon 1er numéro

Trouvez-vous que nous donnons les plans et solutions des jeux :

- Trop tôt
- Ça me va comme ça

Achetez-vous ASTUCES MANIA :

- Parce qu'il y a la solu de votre jeu
- Même si vous n'avez auc un jeu correspondant aux solutions données

Combien de jeux avez-vous ?

- De 1 à 5
- De 6 à 10
- De 11 à 20
- Plus de 20

Avez-vous un :

- ACTION REPLAY
- GAME GENIE

Quelles solutions aimez-vous voir paraître :

.....

Quelle(s) console(s) avez-vous ?

- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- MEGADRIVE française
- MEGADRIVE Us ou jap
- MEGA CD français
- MEGA CD US ou jap
- NES
- GAME BOY
- SUPER NINTENDO
- SUPER NES US

- SUPER FAMICOM
- AUTRE (LAQUELLE ?)

Pensez-vous acheter prochainement une nouvelle console ou un nouvel ordinateur ?

- OUI
- NON

Si oui, lequel ?

- GAME BOY
- GAME GEAR
- MEGADRIVE française
- MEGADRIVE US ou jap
- SUPER NINTENDO
- SUPER NES US
- SUPER FAMICOM
- MEGA CD français
- MEGA CD US ou jap
- MULTI MEGA
- JAGUAR PC
- SEGA 32X
- PSX SONY
- SATURN
- 3DO
- CDI
- AUTRE (LAQUELLE ?)

Achetez-vous plutôt vos jeux dans les :

- Grandes surfaces
- Magasins spécialisés
- Par correspondance

Combien en achetez-vous par mois ?

.....

Achetez-vous des jeux d'occasion ?

- Souvent
- Parfois
- Jamais

Pratiquez-vous l'échange de vos jeux ?

- Souvent
- Parfois
- Jamais

Si oui, par quel biais ?

- Les petites annonces
- Le minitel
- Les pots
- Les boutiques

Achetez-vous un autre mag de jeux vidéo ?

- OUI
- NON

Si oui, indiquez lequel et donnez-lui une note de satisfaction :

- SUPERSONIC
- BANZZAI
- NINTENDO PLAYER
- SUPER POWER
- MEGA FORCE
- CONSOLES +
- PLAYER ONE
- JOYPAD
- AUTRE (LEQUEL ?)

Si vous deviez donner une note de satisfaction à ce numéro d'ASTUCES MANIA, combien lui donneriez-vous (de 1 à 20) ?

.....

Que faut-il changer ou rajouter dans ASTUCES MANIA ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nom : Prénom :

Adresse : Code postal : Ville :

SONDAGE ASTUCES MANIA



ATTENTION JOUEURS

AVEZ-VOUS DES DIFFICULTES POUR TERMINER VOS NOUVEAUX JEUX ?
AVEZ-VOUS PENSE A UTILISER VOS ANCIENS JEUX EN SUPER MODE ?
N'ETES-VOUS JAMAIS A COURT D'ARGENT EN JOUANT AUX JEUX D'AVENTURE ?
VOUS FAUT-IL TROP DE TEMPS POUR ATTEINDRE LE NIVEAU SUPERIEUR ?

SUPER GAME MAGE

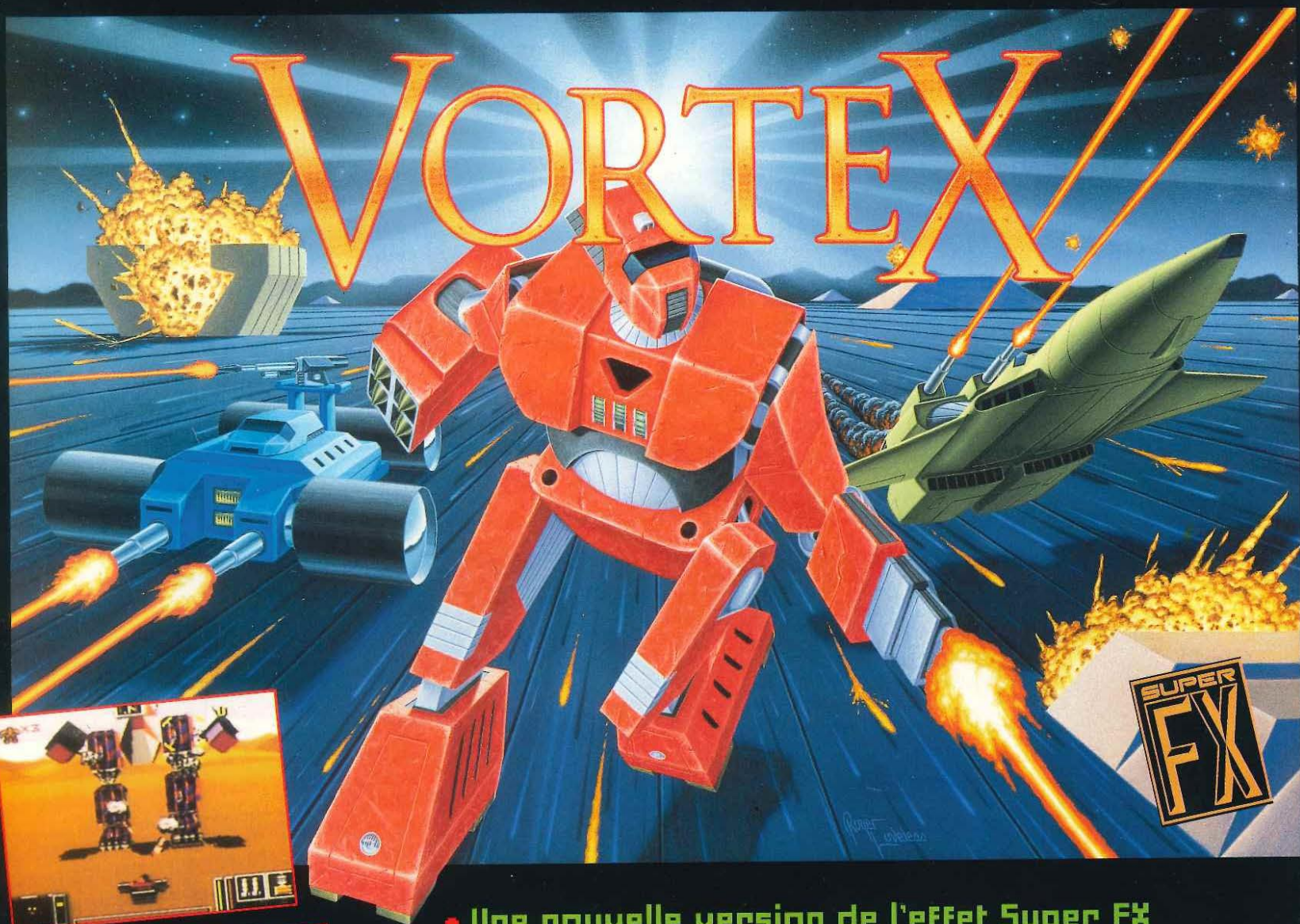
IL VOUS TRANSPORTE DANS UN TOUT NOUVEAU MONDE DU JEU VIDEO.
SAUTER PLUS HAUT, CHANGER DE NIVEAU, AUGMENTER LA PUISSANCE, LE NIVEAU
DE MAGIE, LES ARMES, L'ENERGIE.



FONCTIONS DU SUPER GAME MAGE :

- 1- 300 CODES EN MEMOIRES POUR ENVIRON 200 JEUX.
- 2- RECONNAIT TOUS LES JEUX (EUR-US-JAP) INTRODUS DANS LA CONSOLE, EN AFFICHANT LEUR NOM.
- 3- RETROUVE AUTOMATIQUEMENT LES CODES CORRESPONDANT AU JEU CHARGE.
- 4- LA FONCTION DU CODE EST INSCRITE SUR L'ECRAN.
- 5- AUTORISE 8 CODES DIFFERENTS EN MEME TEMPS.
- 6- POSSIBILITE D'ENTRER VOS PROPRES CODES.
- 7- MEMOIRE PERMANENTE ET EFFACABLE POUR AJOUTER JUSQU'A 25 CODES.
- 8- INTERRUPTEUR PERMETTANT D'ACTIVER OU DE DESACTIVER LES FONCTIONS DU SUPER GAME MAGE PENDANT LA PARTIE.
- 9- EXTENSION MEMOIRE (EN OPTION) AVEC PLUSIEURS CENTAINES DE NOUVEAUX CODES.
- 10- UTILISATION TRES FACILE.
- 11- TOUS LES NOUVEAUX CODES SONT DISPONIBLES SUR LE
36.15 GAME MAGE.

ENTREZ DANS LA 3^{ème} DIMENSION!



- Une nouvelle version de l'effet Super FX
- Une animation entièrement réalisée en 3D
- Des rotations dans l'espace à 360°
- Des heures de jeu infinies dans un monde d'acier
- Une musique techno qui décoiffe.

• Explorez les terres désertiques de Cryston, le monde mystérieux des Astéroïdes, le désert brûlant de Thermis, le monde volcanique de Magmeno.... Armé de lasers, fusées, canons, missiles et bombes, combattez des monstres mécaniques, des pilotes kamikazes et d'énormes bosses. Utilisez des véhicules futuristes tels que robot, avion, voiture et coquillage.



ELECTRO BRAIN

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

SONY



ELECTRONIC PUBLISHING

SONY GAME LINE
Nouveautés et concours sur le
36.68.22.02*

*2.19F. la minute

Vortex © 1994 Electro Brain Corp. © 1994 Argonaut Software Group B.V. Designed and developed by Argonaut Software Group B.V. All Rights Reserved. Electro Brain Corp. © and the Electro Brain logo are registered trademarks of Electro Brain Corp. Vortex™ is a trademark of Electro Brain Corp. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company. Super Nintendo is a trademark of Nintendo Ltd.