

LE MAGAZINE  
100% ASTUCES

HORS-SERIE

JOYPAD

NUMÉRO  
3

# ASTUCES

## Mania

«Que la vie te soit infinie»

Des centaines  
de trucs,  
astuces,  
vies infinies  
et codes  
Action Replay  
& Game Genie

POUR  
JOUER  
COMME  
UN PRO



GAME BOY



MEGADRIVE



GAME GEAR & MASTER SYSTEM



MEGADRIVE & SUPER NINTENDO



MEGADRIVE & SUPER NINTENDO



GAME BOY



SUPER NINTENDO



NES & GAME BOY

LES PLANS  
COMPLETS DE  
GOOF TROOP • DARKWING DUCK • ROBOCOP VS TERMINATOR  
JURASSIC PARK • THE LOST VIKINGS • FLASHBACK  
SPEEDY GONZALES • CHUCK ROCK II (SON OF CHUCK)

T 1503-3- 30,00 F-RD



MARS 1994

# SOMMAIRE

ASTUCES MANIA NUMERO 3 • MARS 1994



**TRUCS ASTUCES  
CHEAT MODES CODES** 53

**CODES ACTION REPLAY  
SUPER NINTENDO** 73

**MEGADRIVE  
GAME BOY** 75  
77



**CODES GAME GENIE  
SUPER NINTENDO** 78

**MEGADRIVE  
GAME BOY** 79  
77

**ANCIENS NUMÉROS** 130



Enfin le numéro 3 d'Astuces Mania !  
Après deux premiers numéros absolument enthousiasmants d'Astuces Mania, vous nous attendiez au tournant, n'est-ce pas ? Vous vous disiez "bon ok, ils ont assuré deux fois, mais ils vont bien finir par être à court de trucs et astuces..."

Que nenni ! Ne perdez jamais de vue que nous sommes les plus grands joueurs et tricheurs de la planète. Et des plans, des trucs, des astuces et des codes, nous les stockons sur microfilms tellement nous en avons. Et nous avons tellement de microfilms que nous allons bientôt déménager dans un immeuble de 34 étages rien que pour nous. Non mais.

Tiens, pour vous faire pardonner d'avoir douté de nous, vous allez nous écrire.

Vous pourriez commencer par quelque chose du genre de "Chers Maîtres" ou "A mon magazine préféré que j'adore"... Bien oui, nous adorons la flatterie.

Et le but de votre missive enflammée serait justement de nous faire parvenir vos impressions sur le magazine. Vous pourriez également, bien sûr, nous faire partager les astuces que vous avez découvertes dans vos jeux préférés. Ou tout simplement nous raconter une bonne histoire drôle. Mais surtout, n'hésitez pas à nous signaler le titre de ce jeu rebelle qui vous résiste dès le premier niveau ; cette cartouche dont le quatrième boss de fin de niveau vous envoie systématiquement au tapis ; ce shoot them up avec lequel votre paddle préféré a rendu l'âme... Dès lors, nous compulsions nos encyclopédies du tricheur en 27 volumes (stockés sur micro-films), nous contacterions nos indics à travers la planète entière, passerions plusieurs nuits d'affilée sur le même niveau, la manette de jeu en main pour vous trouver et vous offrir dans un prochain numéro d'Astuces Mania LE truc qui vous permettra enfin de venir à bout de ce jeu diabolique.

Prenons d'ores et déjà rendez-vous pour le 25 mai avec notre quatrième numéro d'Astuces Mania qui sera, vous commencez à nous connaître maintenant, encore plus somptueux et avec toujours plus de trucs et de plans sur les meilleurs jeux de la galaxie.

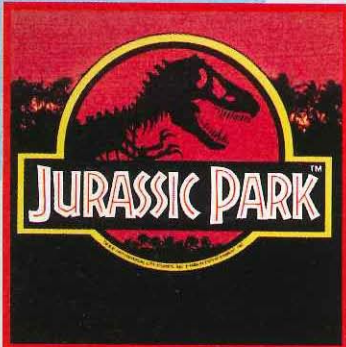
O  
T  
I  
D  
E

# AIRE



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

EN VENTE LE 25 MAI 1994  
Chez tous les marchands de journaux



## LES PLANS COMPLETS

**THE LOST VIKINGS** 4  
MEGADRIVE - SUPER NINTENDO

**DARKWING DUCK** 26  
GAME BOY

**FLASH BACK** 32  
SUPER NINTENDO - MEGADRIVE

**JURASSIC PARK** 46  
NES - GAME BOY

**GOOF TROOP** 80  
SUPER NINTENDO

**ROBOCOP  
VS TERMINATOR** 94  
MEGADRIVE

**CHUCK ROCK II** 106  
MASTER SYSTEM - GAME GEAR

**SPEEDY GONZALES** 116  
GAME BOY

**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 PARIS  
B391341526. • Siège social :  
103 Bd Macdonald, 75019 Paris  
Tel (1) 40 35 38 38.

### Gérants

Christian LEVENEUR  
& Pierre SISSMANN.

### Associés

HACHETTE FILIPACCHI PRESSE  
& THE WALT DISNEY COMPANY.

Directeur de la Publication

Pierre SISSMANN

Directeur de la Rédaction

Marc ANDERSEN

### Publicité

Isabelle WEILL

### Ventes

EDIVENTE • N° vert 05 38 40 10

Photogravure: PPO • NEUILLY

PLAISANCE • SLJ

### Imprimé par

BRODARD GRAPHIQUE •

Distribution TRANSPORT PRESSE

### Création de couverture

Alain Langlois

### Maquette

François DUPORT -

Jean Jacques DUPUIS -

Michel DESANGLES - LINOS -

Dominique DESSEIGNE

### Astuces

Alain MILLY

### ROBOCOP VS TERMINATOR

© VIRGIN Interactive Entertainment

### DARKWING DUCK

© The Walt Disney Company

Produced by CAPCOM CO., LTD

### JURASSIC PARK

© Universal City Studios Inc.

& Amblin Entertainment Inc.

### CHUCK ROCK II

© Core Design Ltd

### GOOF TROOP

© The Walt Disney Company

Produced by CAPCOM CO., LTD

### THE LOST VIKINGS

Licensed from Interplay

Productions Inc. to Nintendo Co. Ltd.

### FLASH BACK

© Delphine Software and U.S.

Gold Inc. - Illustration

### © Marvel Comics

### SPEEDY GONZALES

Looney Tunes, characters,

names and all related indicia are

Trademarks of WARNER BROS

© 1993 - © SUN ELECTRONICS

CORPORATION

Tous droits de reproduction

réservés dans le monde entier.

Commission paritaire: 73360.

Dépôt légal à parution.

Tous les jeux, illustrations et

produits désignés dans ce

magazine sont des noms et

produits déposés par les

compagnies respectives.

Ce numéro comporte un encart

d'abonnement à JOYPAD, jeté à

l'intérieur du magazine

# The Lost

SUPER



**Vous allez faire la connaissance de trois Vikings**

**velus, qui avaient jusque-là l'habitude de mener une existence paisible, au fin fond de leur campagne perdue dans les pays nordiques... Mais voilà qu'un beau jour, ils sont kidnappés par un mutant venu de l'espace à bord d'un vaisseau interstellaire gigantesque. Et leur seule chance de retrouver leurs familles, c'est vous ! Il va falloir que vous les aidiez à déjouer tous les pièges du Pourpre TOMATOR, le mutant, et à trouver toutes les sorties et les failles spatio-temporelles afin de leur permettre de regagner leur humble et paisible demeure. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de les assister jusqu'au bout et de les conduire tous les trois vers un combat final victorieux. Attention, ce magazine s'autodétruira dans cinq secondes. Bonne chance !...**



Les tomates vous permettent de vous régénérer lorsque vous perdez un point de vie. Vous en trouverez tout au long de votre périple.



Les mega-steaks vous redonnent deux points de vie, mais ils sont beaucoup plus rares. Vous les trouverez le plus souvent dans les passages secrets. Le bouclier vous rajoute

NINTENDO

MEGADRIVE

at

# Aliekings



## LES OBJETS DU JEU

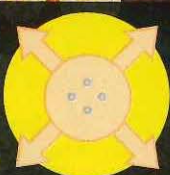


un point de vie, même si votre jauge d'énergie est au maximum. Lorsque vous l'utiliserez, un point bleu s'affichera à côté des autres.



Les bombes servent à exploser les murs et parfois à éliminer vos ennemis. Mais attention, elles peuvent aussi vous réduire en miettes si vous restez trop près de la déflagration !

Les super bombes vous servi-



ront à éliminer vos ennemis instantanément et ne vous causeront aucun dommage.



Les flèches enflammées ne peuvent être utilisées que par Baléog. Elles lui permettent d'éliminer ses ennemis d'une seule flèche.

Les serrures : vous en



trouvez de plusieurs couleurs, utilisez les clefs adéquates pour les faire fonctionner.



Les chaussures de gravitation : vous ne les trouverez que dans les premières parties des niveaux. Elles vous permettront de passer certains champs de force sans vous faire prendre dans leur attraction, ce qui vous évitera de finir, le plus souvent, écrasé contre un plafond. Au fait, leur taille fait qu'elles ne pourront convenir qu'à Erik.



Les clefs : vous en trouverez de trois couleurs différentes. Elles vous permettront d'ouvrir les serrures appropriées.



Les boutons : en leur tirant dessus, ou tout simplement en les pressant, vous pourrez arrêter le plus souvent une barrière vous bloquant le passage, ou bien mettre en route tout autre ascenseur ou élévateur.



Les interrupteurs : en les activant, vous pourrez déclencher certains objets.



Les cibles : il n'y a que Baléog qui puisse les toucher avec ses flèches. Elles sont l'équivalent des boutons, mais au contraire de ces derniers, elles sont le plus souvent inaccessibles parce que juxtaposées à un mur hors de portée.

# The Last Vikings

**Olaf, dit "le mur" !** Il est imperméable à tout, même à l'intelligence ! Il n'y a qu'à le voir manier son bouclier pour comprendre à quel point rien ne peut passer quand il est dans les parages. En plus de vous en servir comme protecteur, vous pourrez le faire planer pour atteindre moult plates-formes éloignées et absolument utiles pour la suite de vos aventures. Il peut même servir de marchepied pour Erik, que demande le peuple !

**Erik, dit "le rapide" !** Une vraie bombe, pire que Carl Lewis avec sa nouvelle coupe ou Ben Johnson avec ses anabolisants ! Véritablement ce que l'on fait de mieux chez l'humain côté accélération. En plus d'avoir une course des plus véloces, il peut sauter très haut et défoncer des murs avec son superbe heaume !

**Baléog, dit "ne frappe qu'un coup" !** Alors lui, on ne la lui fait pas. Il a tout fait, et ses exploits pendant la guerre Nordique-Normande l'ont rendu célèbre dans l'Europe entière. Vous pourrez l'utiliser de diverses manières, mais toujours comme guerrier. Il manie aussi bien l'épée, très utile en combat rapproché, que l'arc, indispensable pour toucher les cibles lointaines !

## LES "JOYEUX LURONS" !

Voici une présentation sommaire de nos trois individus à la tignasse drue et au verbe tonitruant. Pour plus de facilité, nous les avons affublés de leur initiale et nos trois lascars se retrouvent ainsi dénommés : O pour Olaf, B pour Baléog et E pour Erik.

## "THE LOST ACTION REPLAY CODES" !

Ces codes d'Action Replay vous permettront d'avoir tous les objets du jeu en permanence. Il vous suffira juste de remplacer les "XX" par les chiffres qui se trouvent devant chaque objet :

SUPER NINTENDO	Place 1	Place 2	Place 3	Place 4	Énergie
ERIK	7E0404XX	7E0406XX	7E0408XX	7E040AXX	7E0FEB06
BALEOG	7E040CXX	7E040EXX	7E0410XX	7E0412XX	7E0FED06
OLAF	7E0414XX	7E0416XX	7E0418XX	7E041AXX	7E0FEF06

MEGADRIVE	Place 1	Place 2	Place 3	Place 4	Énergie
ERIK	FF83CF00XX	FF83D100XX	FF83D300XX	FF83D500XX	FF908F0006
BALEOG	FF83D700XX	FF83D900XX	FF83DB00XX	FF83DD00XX	FF90910006
OLAF	FF83DF00XX	FF83E100XX	FF83E300XX	FF83E500XX	FF90930006

01	Radis	07	Clefs bleues	0D	Flammes
02	Tomates	08	Clefs jaunes	0E	Outils
03	Super bombes	09	Boucliers (point bleu)	0F	Fiole bleue
04	Poulets	0A	Bombes	10	Fils de cuivre
05	Pavés de viande	0B	Flèches enflammées	11	Pierres métalliques
06	Clefs rouges	0C	Bottes gravitationnelles	12	Piles

## LES CODES DE NIVEAUX (SNIN + MD)

(Nota : les niveaux spécifiques à la Megadrive sont indiqués entre crochets)

Stage 1 - Vaisseau : GR8T - TLPT - GRND  
 Stage 2 - Préhistoire : LLM0 - FL0T - TRSS - PRHS - CVRN - BBLS - [TR33] - VLCN  
 Stage 3 - Égypte : QCKS - PHR0 - C1R0 - SPKS - JMNN - [SNDS] - [TMPL] - TTRS  
 Stage 4 - Usine : JLLY - PLNG - BTRY - JNKR - [RVTS] - CBLT - H0PP - SMRT - V8TR  
 Stage 5 - Gâteau : NLF8 - WKYY - CMB0 - 8BLL - TRDR - FNTM - WRLR - [PDDY] - TRPD  
 Stage 6 - Vaisseau : TFFF - FRGT - 4RN4 - MSTR

## PETITS CONSEILS...

- Pour désactiver certaines barrières ou tout autre champ électrique, vous devrez taper, le plus souvent à l'aide d'une flèche, sur des boutons rouges, vous libérant ainsi le passage.
- Envoyez le plus souvent Olaf en éclaireur, pour voir de quoi il retourne... Même si celui-ci ne peut se défendre, son bouclier le protégera des tirs adverses, du contact avec un martien ou de tout autre ennemi. Il peut aussi s'en servir pour planer dans les airs, et se diriger dans le ciel aussi sûrement qu'un delta-plane ! Très pratique pour atteindre certains endroits.
- Pour accéder à certaines parties, Erik devra grimper sur le bouclier d'Olaf...
- Toujours répartir les diverses nourritures que vous collecterez, entre les trois personnages. Ainsi, même si l'un des trois est séparé de la bande, il ne se retrouvera pas démuné en cas de besoin.
- Toujours utiliser le tandem de choc, Olaf/Baleog, contre les ennemis. Olaf bloque le passage, et Baléog, planqué tranquillement derrière le bouclier, peut décocher de nombreuses flèches sans risque de se faire toucher, et libérer ainsi le passage obstrué par tous les vils coquins !
- Certains murs pourront être détruits. Pour les trouver, regardez nos plans, ils y sont indiqués en zones hachurées !
- Il faudra que vous preniez garde, lors de vos sauts, à ne pas tomber de trop haut, car vous perdriez indéniablement une précieuse vie.
- La lettre "D" représente le départ du stage.

## STAGE 1 - NIVEAU 1

Code d'accès : GR8T

Premier niveau. Aucune difficulté dans celui-ci, il est juste là pour vous aider à prendre en main vos trois compères. Vous croiserez bien un ou deux ennemis, mais ils sont tous assez faiblards !

Amenez Erik vers la sortie ; il devra, dans un premier temps, sauter par-dessus le trou électrifié et grimper à l'échelle jusqu'à la sortie. Vous aurez, bien sûr, récupéré entre-temps la magnifique pomme posée en début de stage. Prenez ensuite Baléog, faites-le avancer jusqu'à la porte, et quand celle-ci s'ouvrira, décochez une flèche au martien vous bloquant le passage ; vous pourrez ensuite accéder à la sortie. Pour finir, ce sera au tour d'Olaf ; faites-lui descendre l'échelle centrale, tout en se protégeant des tirs ennemis avec son bouclier. N'oubliez pas —et c'est une condition sine qua non— que pour finir un niveau, vous devez toujours faire sortir vos trois personnages en même temps ! Si, par malheur, l'un des vos trois gaillards venait à mourir, vous seriez automatiquement obligé de recommencer le niveau depuis son début !



## STAGE 1 - NIVEAU 2

Code d'accès : TLPT

Rien de bien impossible dans ce stage, comparé à tous ceux qui vous attendent ! Vous emprunterez, pour la première fois, des échelles magnétiques vous menant d'un endroit à un autre sans pour cela faire un effort. Il vous suffira de rentrer dans le champ pour que celui-ci vous transporte à l'endroit désiré ! Les ennemis, quant à eux, sont aussi agressifs qu'une couvée de mouches naines !

Envoyez Baléog collecter les deux bombes, et tuez au passage l'alien vert qui trépigne d'impatience de vous casser la figure ! Envoyez ensuite toute la petite troupe prendre l'ascenseur, pour descendre dans le niveau. Lors de cette descente, pratiquement au début, plaquez l'un de vos personnages contre la paroi de gauche, et vous découvrirez un passage secret vous rapportant un gigot !



Envoyez une flèche sur le bouton rouge, grâce à Baléog, pour libérer le passage. Puis posez une bombe devant l'ordinateur, et éloignez-vous en tout de suite pour ne pas être pris dans l'explosion. Récupérez ensuite le radis à gauche, et reprenez l'ascenseur avec toute la troupe. Arrêtez-vous au milieu du niveau et conduisez tout le monde à gauche.

Envoyez Olaf, bloquez le tir-laser avec son bouclier, mettez-le devant l'échelle qui descend, et faites descendre ses deux comparses à mi-échelle. Faites descendre Olaf, et faites-lui bloquer le laser se trouvant en bas à gauche de l'échelle. Vous pouvez maintenant amener tout le monde en bas de l'échelle, et recommencer cette opération avec Olaf pour le reste de la descente. Envoyez ensuite Baléog détruire les deux extraterrestres, et vous pourrez prendre la sortie en toute quiétude. Vous pourrez, lors de cette descente, faire foncer Erik dans le mur (comme indiqué sur le plan) pour le détruire, et récupérer un magnifique steak !

## STAGE 1 - NIVEAU 3

Code d'accès : GRND

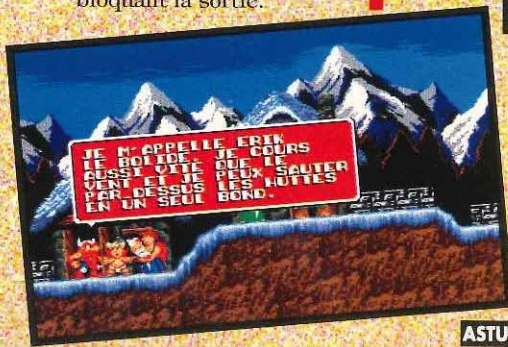
À ce niveau du jeu, et pour moins de lourdeur dans le texte, nous décrirons désormais, comme prévu, Olaf par un 'O' majuscule, Erik par un 'E' et Baléog par un 'B'.

Faites descendre tous les personnages par l'ascenseur, éclatez le mur de droite avec E, puis amenez tout le monde au téléporteur, et empruntez-le.

E s'aide du bouclier de O pour atteindre la plate-forme du haut, à partir de laquelle il pourra choper la clef jaune et la mega-bombe qu'il utilisera pour détruire les deux robots bloquant la sortie.



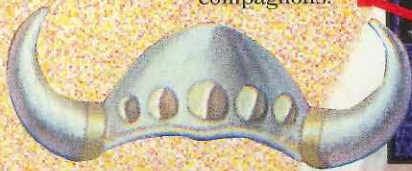
O plane dans le vide, grâce à son bouclier, jusqu'à une petite plate-forme à droite, où il récupère une clef. O utilise le téléporteur du bas, puis la clef rouge sur la serrure rouge pour ouvrir la porte.



# The Last Vikings

Faites prendre les chaussures de gravité à E, puis amenez-le au bouton-poussoir qu'il devra actionner pour libérer la sortie et désactiver le champ d'anti-gravité. Faites avancer ensuite O et B le long du niveau, en prenant garde aux ennemis, et prenez la porte dimensionnelle.

E saute à droite et descend le long de l'échelle, il défonce ensuite le mur de gauche, et court vers la droite pour actionner l'interrupteur libérant l'ascenseur de son champ électrique. E pourra alors prendre le téléporteur de gauche et il débouchera dans une pièce où il récupérera un steak. Ramener alors E vers ses compagnons.



## STAGE 2 - NIVEAU 4

Code d'accès : LLMO

C'est le dernier niveau de la section, et c'est évidemment le plus dur ! Il est constellé de passages secrets et de nombreux objets, qui vous permettront de déchiffrer un grand nombre de puzzles. À la fin, vous pourrez vous téléporter dans une dimension encore vierge de tout Viking.

## STAGE 2 - NIVEAU 5

Code d'accès : FLOT

Nos trois compères viennent de pénétrer dans un monde éloigné d'une année lumière de leur doux pays nordique. De nouveaux dangers les guettent, serez-vous assez brave pour les vaincre ? Seul l'avenir pourra le dire !...

E prend le chemin du bas et récupère une clef rouge. Il saute ensuite à travers le mur pour prendre la mega bombe. Faites alors progresser O jusqu'à la plate-forme supérieure : là, il bloquera les divers ennemis, permettant à B de venir faire un petit carton !

Faites ensuite prendre l'ascenseur à B et O, puis mettez O en défense, devant le canon-laser. Envoyez ensuite E récupérer la clef, détruisez l'alien devant la serrure avec B, et actionnez celle-ci avec E. Faites prendre le téléporteur aux trois Vikings pour atteindre les hauteurs du niveau.

Envoyez E récupérer la clef jaune. Puis aidez-vous de O pour que E puisse récupérer la vie supplémentaire planquée dans la falaise.



Mettez O en couverture devant la porte, pour que E puisse l'ouvrir sans se faire toucher par le dinosaure. Emmenez alors B faire sa collecte de morts habituelle ! Continuez avec B, qui devra tirer dans deux boutons pour faire descendre les deux ponts-levis menant à la sortie !

Emmenez O et B pour tuer l'homme des cavernes.

## STAGE 2 - NIVEAU 6

Code d'accès : TRSS

Vous commencerez au plus bas d'un niveau souterrain. Celui-ci est hanté par un grand nombre d'ennemis et certaines plates-formes sont encore couvertes de lave, alors méfiance !

Envoyez O récolter toute la nourriture, sauf le steak se trouvant complètement à droite, sinon vous mourrez en essayant de repartir. Faites-le ensuite planer tout en bas de l'écran, en évitant les plates-formes de lave, et faites-lui récupérer la clef pour ouvrir la porte inférieure. Quand la porte s'ouvrira, vérifiez que B soit bien en face d'elle pour réduire à néant le dinosaure qui viendra vous attaquer.

Placez O devant la bouche cracheuse de flammes, et récupérez la clef pour actionner le pont-levis vous permettant de traverser le trou rempli de lave. Quand O sera devant la bouche cracheuse de flammes, vous pourrez rapidement faire sauter E sur son bouclier contre le mur de droite, et ainsi découvrir un passage secret riche en items !



Faites monter O en avant-poste, et faites-lui bloquer le dinosaure pour que B puisse le détruire. Aidez-vous ensuite du bouclier de O pour que B puisse récupérer la clef jaune et ainsi ouvrir la porte. Juste avant son ouverture, placez O en protection car un homme des cavernes viendra vous attaquer. Détruisez-le grâce à B, puis vous pourrez récupérer un point de vie supplémentaire.





## STAGE 2 - NIVEAU 7

Code d'accès : PRHS

Préparez-vous à vous prendre pour des bûcherons ! Voici un niveau exclusivement boisé, où de nombreux escargots et autres hommes des bois vous mèneront la vie dure.

Emmenez E pour défoncer le mur de droite et récupérer un mega-steak (je voulais mettre simplement steak mais Pascal, ex-boucher, m'a prévenu de sa voix la plus intelligente : "Attention Manu, il y a plusieurs tailles de steak dans les steaks"... Voyant ses yeux injectés de sang, je ne le contredis donc pas, et c'est pour cela que j'ai marqué mega-steak !). Faites monter les trois Vikings à l'échelle, et vous pourrez faire partir O en avant-garde.



B va tuer l'homme des cavernes, tandis que O utilise son bouclier pour faire grimper E sur la plate-forme. Une fois sur celle-ci, dirigez E vers la gauche pour prendre la mega-bombe, et parler au vieillard des bois.

E repart alors sur le pont où trois ennemis circulent, et utilise la mega-bombe pour les détruire d'un seul coup. Amenez ensuite O et B en face du ponton relevé.

Faites prendre à E la clef se trouvant en haut à droite du niveau, puis il pourra baisser le pont-levis grâce à elle. Tout le monde pourra alors se diriger vers la sortie.



## STAGE 2 - NIVEAU 8

Code d'accès : CVRN

Retournez dans les niveaux souterrains pour déjouer de nouveaux pièges ! Un niveau impressionnant par ses nombreuses coulées de lave, et ses petits animaux de dix tonnes si chers au cœur de Spielberg !

Mettez O devant le mur et le faire défoncer par E (le mur, pas Olaf !), qui pourra ainsi récupérer l'item.

Déblayez le chemin du bas avec O et B, puis faites monter O à l'échelle pour bloquer l'escargot sur la gauche. B pourra alors monter et tirer tranquillement sur les deux stalactites de droite, qui tomberont dans le trou rempli de lave, formant ainsi un pont de fortune.

Faites monter O pour bloquer la statue cracheuse de flammes, et vous pourrez abaisser le pont-levis, en tirant une flèche dans le bouton-poussoir avec B. Vous pourrez ensuite faire descendre tout notre petit monde jusqu'à la sortie, en faisant attention aux différents monstres parsemant ce court passage vers la liberté !

O part pour contrer l'escargot, et B vient faire sa "B.A." habituelle. E défonce alors le mur de pierres puis grimpe sur la plate-forme pour prendre la tomate ; il fait ensuite un bond depuis cette plate-forme pour collecter l'item se trouvant sur le petit promontoire de droite. O vient bloquer les boules de feu crachées par le masque de pierre !

## STAGE 2 - NIVEAU 9

Code d'accès : BBLs

Ambiance "caverneuse" ! Nos trois têtards à poil dur vont devoir faire face, cette fois-ci, à une véritable cohorte d'ennemis en tout genre, chevaucher d'énormes bulles et se méfier de nombreux pièges aussi tortueux qu'incongrus !

E casse le mur de gauche, puis tout le monde descend d'un étage. Une fois en bas, O se met devant le mur de pierres, B se met derrière O, et E casse le mur. Une fois ce dernier réduit en miettes, un homme des cavernes viendra vous attaquer. Tuez-le avec B, et récupérez la tomate se trouvant derrière son inepte dépouille !



B et O vont nettoyer le terrain jusqu'au trou de lave, puis tous les trois, un par un, vont grimper sur les bulles pour accéder aux hauteurs du niveau. B descendra de sa bulle une fois arrivé en haut du stage. Pour ce qui est de O et E, ils descendront vers le milieu du niveau pour récupérer les deux clefs, et réemprunteront de nouveau les bulles pour rejoindre B. Notez bien que E devra posséder les deux clefs !

Vous devrez ensuite envoyer E défoncer le mur de pierres se trouvant en bas à droite, pour libérer le passage supérieur menant à la sortie.

B va prendre la clef rouge et tue tous les hommes des cavernes avec son épée. Tout le monde va ensuite traverser le pont de bois que B a ouvert mais, méfiance, car quand le ponton s'étend, un terrifiant homme des cavernes en profite pour venir vous agresser.



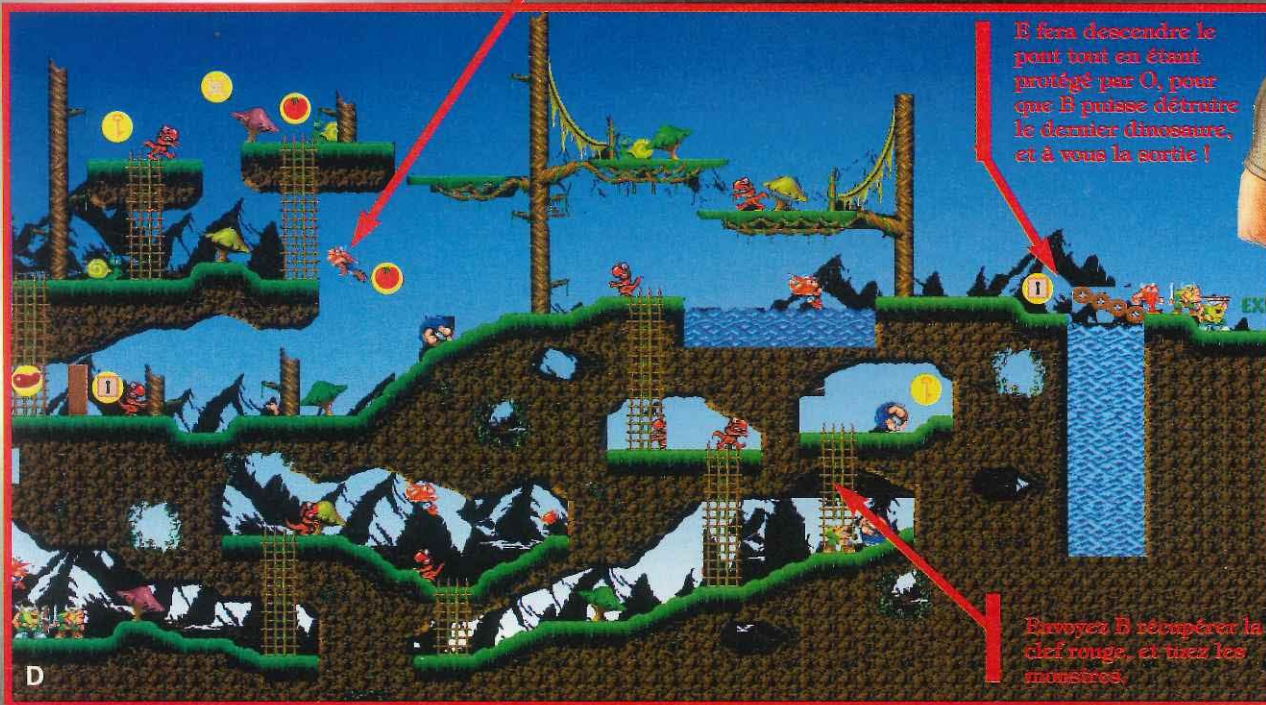
# MEGADRIVE

## STAGE 2 - NIVEAU 9-BIS (MD)

Code d'accès : TR33

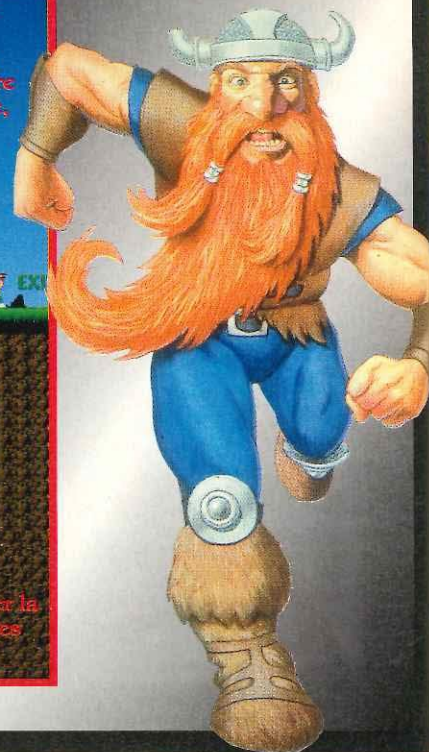
Faites sauter E pour qu'il puisse récupérer la super-bombe. Il pourra ainsi décimer un maximum de monstres puis s'emparer de la clef sans dommage.

Dans ce niveau, vous allez devoir affronter de nombreux hommes des cavernes et des dinosaures en pagaille. Votre seul souci sera de prendre le moins de coups possible et d'éliminer tous les monstres susceptibles de gêner votre progression.



B fera descendre le pont tout en étant protégé par O, pour que B puisse détruire le dernier dinosaure, et à vous la sortie !

Envoyez B récupérer la clef rouge, et tuez les monstres.



## STAGE 2 - NIVEAU 10

Code d'accès : VLCN

De retour à la surface, comme me le souffle mon collègue Pascal, ex-archéologue de métier, vous retrouverez les joies des batailles contre dinosaures et autres hommes des bois ! Vous devrez aussi franchir un passage des plus difficiles en grimpant sur une multitude de bulles, et là, mes cocos, je peux vous assurer que vous allez en baver !

B et O détruisent les monstres qui traînent le long du chemin, puis faites monter les trois Vikings pour chercher la clef. Bien sûr — et pratiquement comme toujours — ce sera E qui ira chercher la clef. Vous pourrez ensuite prendre la poudre d'escampette !

O va bloquer les monstres pour que B puisse les détruire et ainsi prendre l'item et la nourriture le surplombant.



Faites passer tous les Vikings par les bulles. Attention, c'est un passage plus que dangereux, et vous allez perdre un maximum de vies la première fois ! Alors soyez patient et réessayez jusqu'à une parfaite maîtrise des déplacements aériens !

E se sert du bouclier de O pour chercher la clef et ouvrir la porte : O faisant bloc derrière elle, B pourra tranquillement détruire le T-Rex !



### STAGE 3 - NIVEAU 11

Code d'accès : QCKS

Deux grosses pièces secrètes dans ce niveau et, bien sûr, une multitude de monstres. En plus, il est très grand, et les chances de mourir vont être multipliées par dix ! Décidément, il faut vraiment en vouloir pour rentrer chez soi !

# The Lost Vikings



Après avoir évacué la lave, amenez vos personnages à l'échelle. Utilisez B dans le passage secret, pour détruire l'homme des cavernes et s'emparer du mega-steak. Placez O avec le bouclier levé pour protéger ses camarades lors de la traversée de fin, où un grand nombre de boules de feu prendront votre figure pour une piste d'atterrissage. Continuez alors pendant quelques mètres et vous pourrez emprunter la sortie dimensionnelle.

Comme des grands, B et O devront aller chercher la nourriture et l'item. Une fois cette récolte effectuée, vous pourrez amener toute la compagnie vers le trou de lave et faire sauter E pour ouvrir la serrure qui fera s'écouler la lave dans les entrailles de la terre, vous libérant ainsi une nouvelle voie.



### STAGE 3 - NIVEAU 12

Code d'accès : PHRO

Bienvenue en Égypte ! Les choses vont maintenant aller crescendo, question difficulté. Des scorpions, des gardes égyptiens et des sables mouvants, vous feront la visite guidée de ce lieu de villégiature, ô combien éprouvant pour les nerfs !

Faites progresser B jusqu'à la cage où une télépathe des temps révolus est maintenue prisonnière bien malgré elle. Tirez trois flèches dans la serrure et allez discuter avec la gente dame. Elle bloquera, en remerciement, toutes les boules de feu du niveau, vous permettant ainsi d'accéder à la clef et au mega-steak (dixit Pascal Boucherie). Vous pouvez maintenant aller défoncer le mur du bas pour prendre la clef, et je vous épargne évidemment les éternels "attention, car le mur défoncé fera apparaître un homme des cavernes, et il faudra que B soit planqué derrière O pour...".

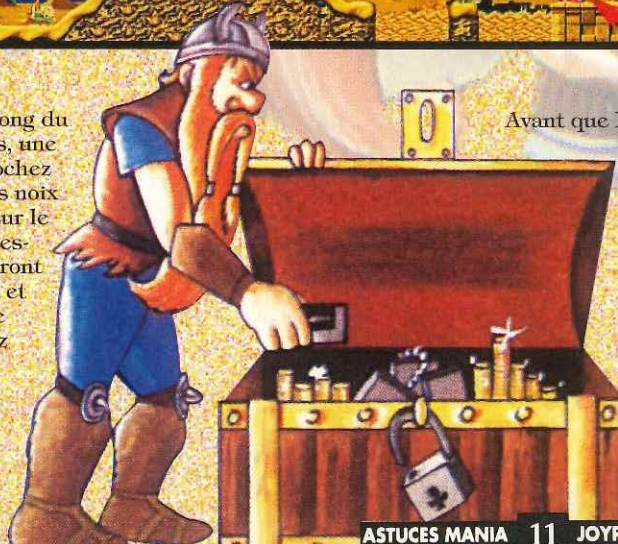
Faites progresser toute la troupe jusqu'au trou sablonneux, et chemin faisant, vous croiserez évidemment un grand nombre de scorpions plutôt agressifs ! Pour passer les sables mouvants, procédez de la même manière que précédemment, en vous aidant des noix de coco.



Faites grimper B le long du premier cocotier puis, une fois sur celui-ci, décochez quatre flèches sur les noix de coco se trouvant sur le cocotier opposé. Celles-ci, en tombant, rouleront sur le sable mouvant et formeront un pont de fortune. Vous pourrez ensuite, à partir du cocotier, faire sauter nos trois gaillards sans peur qu'ils soient absorbés par les sables éternels !

Avant que E n'ouvre la porte, assurez-vous que tout le monde est bien protégé par O pour ensuite détruire le soldat égyptien vous barrant le passage.

E passera la bombe à O, qui la dépose en haut entre les deux gardes, et redescend pour se protéger. L'explosion tuera les deux gardes, ce qui permettra à E de grimper. Placez O, le bouclier levé sous le trou, et poussez le bloc avec E ; celui-ci, en tombant, sera bloqué par O, et permettra à E d'aller chercher la clef, tout en sautant dans le trou pour se protéger des boules de feu qui partent du masque de pierre. Vous n'aurez plus alors qu'à prendre la sortie !



# The Lost Vikings

## STAGE 3 - NIVEAU 13

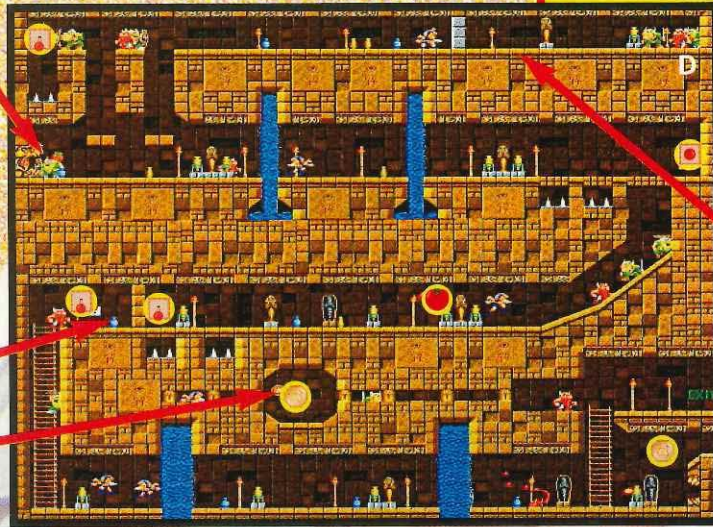
Code d'accès : C1RO

Vous allez vous aventurer dans le cœur même de la pyramide ! Pour vous en sortir, vous devrez actionner un nombre impressionnant d'interrupteurs et trouver un passage secret ! Enfin, rien de bien nouveau, la galère habituelle !

Mettez O devant le masque cracheur de flammes pour protéger ses camarades, puis prenez B pour tuer les gardes à droite du couloir. Ramenez ensuite toute la tribu près de l'interrupteur, puis actionnez-le.

B tue le garde. E va se placer sur la petite plate-forme se trouvant au milieu des deux trous remplis de pics. B va ensuite tirer une flèche dans le bouton, puis E va tout de suite sauter à gauche pour actionner l'interrupteur, et faire apparaître deux plates-formes permettant de faire traverser toute la petite troupe !

En descendant la grande échelle, vous pourrez trouver à sa droite, en longeant le mur, un passage secret vous menant directement à la sortie !



O part en couverture devant le mur, E casse celui-ci (le mur, pas Olaf !), et B tue le garde. Tirez ensuite avec B dans l'interrupteur de gauche : à ce moment, attention de ne pas vous trouver sur le sol hachuré le plus à gauche car, quand le bouton sera touché, toutes les briques formant le sol s'effondreront d'un seul coup, libérant ainsi un nouveau passage... vers la liberté ou bien vers la mort !

## STAGE 3 - NIVEAU 14

Code d'accès : SPKS

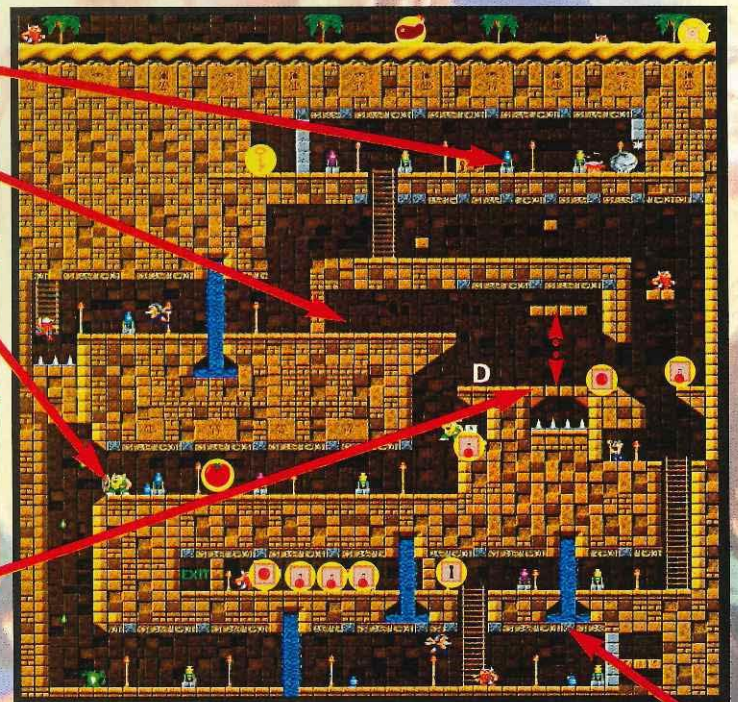
Encore un niveau bourré d'astuces et de passages secrets ! Il vous faudra redoubler de vigilance et bien observer les inscriptions gravées sur les murs de cette mystérieuse pyramide, sinon vous risquez de recommencer ce stage un certain nombre de fois...

Quand E se retrouve à ce niveau, il devra pulvériser le mur de gauche pour s'emparer de la clef rouge et emprunter le passage secret qui se trouve en bas à gauche de l'échelle.

Une fois ici, esquivez le garde pour accéder à l'échelle qui vous permettra de récolter une mega-steak et une super-bombe ; cette dernière vous permettra d'atomiser le garde sans difficulté au retour.

Faites planer O en évitant les gouttes d'acide, sinon vous serez transformé en merguez-frites à coup sûr. Il ne vous restera plus qu'à rejoindre vos compagnons de fortune qui vous attendent à la sortie.

O va directement actionner l'interrupteur au-dessous de lui, ensuite E saute au-dessus du trou rempli de pics et actionne l'interrupteur qui permet à B de pouvoir traverser sans encombre. E actionne le second interrupteur activant l'ascenseur qui lui permettra de dialoguer avec le personnage.



Utilisez B pour tracter le garde et faites descendre E pour qu'il puisse éclater le mur de droite en toute sécurité. Ensuite, retenez bien les inscriptions gravées dans le mur car il s'agit de la combinaison qui ouvre la porte de sortie !

## STAGE 3 - NIVEAU 15

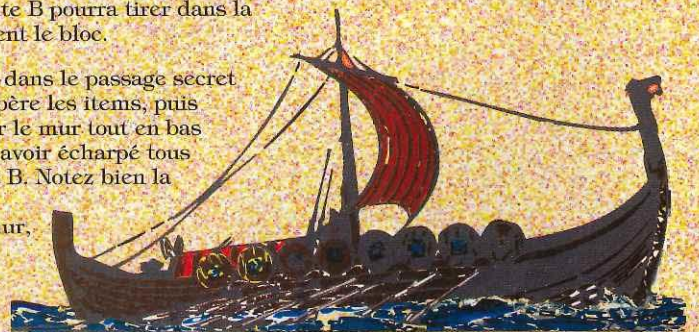
Code d'accès : JMNN

La difficulté va grandissant... Cette fois, il vous faudra bien gérer la nourriture et les divers items que vous allez récupérer tout au long de ce stage car vous risquez, sinon, d'y séjourner un long moment. Les inscriptions gravées sur les murs seront d'une importance capitale pour amener vos trois Vikings velus jusqu'à la sortie.



Faites grimper E le long de la colonne pour qu'il puisse accéder au niveau secret, puis E devra sauter sur la droite et actionner l'interrupteur pour faire passer ses deux compagnons. Positionnez O au bord du précipice pour qu'il bloque les boules de feu, E sautera alors sur le bloc pour le faire descendre —attention à ne pas vous cramer les fesses !— ensuite B pourra tirer dans la chaîne qui retient le bloc.

Faites entrer E dans le passage secret pour qu'il récupère les items, puis faites-lui casser le mur tout en bas à droite, après avoir écharpé tous les gardes avec B. Notez bien la combinaison gravée sur le mur, elle devrait théoriquement vous servir pour sortir.



# MEGADRIVE

## STAGE 3 - NIVEAU 15-BIS (MD)

Code d'accès : SNDS

Les gardiens et les scorpions vont vous causer pas mal de tracas ! B vous sera d'un grand secours dans votre progression, ne le négligez surtout pas.

Placez O devant la bouche cracheuse de feu, pour que E puisse prendre la clef rouge puis la clef bleue.

Faites sauter B pour qu'il puisse faire apparaître le pont et foncez vers la sortie.



Si vous n'avez pas froid aux yeux, vous pouvez récupérer la clef jaune avec E sans vous faire toucher. Sinon, utilisez la procédure habituelle.

Utilisez la clef jaune pour faire apparaître le pont.



## STAGE 3 - NIVEAU 15-TER (MD)

Code d'accès : TMPL

Outre les tracasseries habituelles, vous allez rencontrer quelques petites astuces, qui risquent de vous faire recommencer ce niveau plusieurs fois. Prenez votre temps et observez bien chaque détail que comporte ce niveau.

Pour récupérer la super-bombe, E aura besoin de l'assistance de O.

Vous pouvez détruire tous vos ennemis d'un seul coup avec la super-bombe, puis placez O sous le mur pour que E puisse récupérer la clef bleue.



E actionnera l'interrupteur pour faire apparaître le pont puis, appuyé par ses collègues, il pourra ouvrir la porte.

Ouvrez la porte, puis prenez l'ascenseur et dirigez-vous vers la sortie. Placez bien vos trois personnages sur Exit pour accéder au niveau suivant.

# The Last Vikings

## STAGE 3 - NIVEAU 16

Code d'accès : TTRS

Toujours au cœur de la pyramide, nos trois compères cherchent encore une sortie providentielle... O va jouer un rôle déterminant dans ce niveau, en ayant souvent recours à son aile delta artisanale. Mais tout cela ne serait rien s'il n'y avait pas de nouveaux ennemis ! Vous allez rencontrer des momies plus que centenaires qui, si elles vous touchent, vous transformeront en paquet de bandages jusqu'à la fin des temps...

E récupère la bombe et la dépose devant le serpent. Une fois ce dernier réduit à néant, E casse le mur et s'empare de la clef rouge. O servira de paravent, car vous ne pouvez tuer les momies avec des flèches normales. Servez-vous uniquement de votre épée.

E descend dans le passage secret, récupère la nourriture et les flèches enflammées, elles seules peuvent détruire les momies instantanément.



E et B devront descendre en exterminant toutes les momies sur leur passage, l'opération est délicate et aucune erreur n'est permise.

O va pouvoir planer d'échelle en échelle, récupérer la clef bleue et rejoindre la sortie en évitant, bien sûr, les gouttes d'acide mortelles...

## STAGE 4 - NIVEAU 17

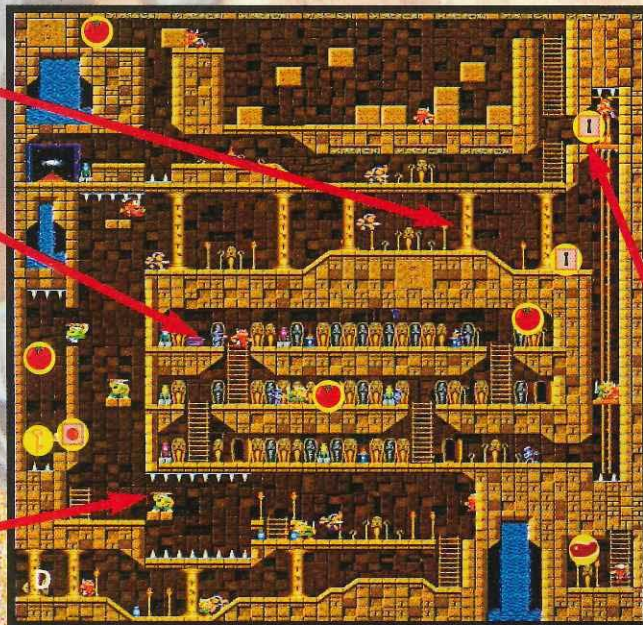
Code d'accès : JLLY

Vous allez enfin pouvoir sortir de la pyramide, mais certainement pas du premier coup ! Il y a dans ce niveau des pièges à gogo, et ils sont tous mortels. Pour les déjouer, il vous faudra user de patience, être vif, mais surtout bien réfléchir avant d'entamer une action. Ceux qui ont le Q.I. d'une mouche morte seront condamnés à périr à l'infini dans cette pyramide...

Faites progresser tous vos Vikings jusqu'à l'ascenseur, mettez celui-ci en marche puis descendez avec tout le monde.

B aura fort à faire pour que E puisse accéder à la clef bleue et si vous vous sentez un peu fébrile, n'hésitez pas à employer O comme paravent.

B va devoir décimer tous les gardes pour faire avancer ses collègues sans crainte. E prendra le passage secret pour récupérer un mega-steak. Pour s'emparer de la clef rouge, faites descendre O pour qu'il libère le passage puis envoyez E pour la récupérer.



Maintenant, servez-vous de la clef bleue pour dégager le passage. B et O prendront le chemin du bas, tandis que E passera vers le haut, et c'est maintenant qu'on rigole, car toute la fin de ce niveau dépend uniquement de E et par conséquent de vous ! Je ne dirai que deux mots : "bonne chance".

B devra détruire l'alien pour que E puisse poser sa bombe tranquillement. Une fois le passage ouvert, E devra se servir de la super-bombe pour détruire le robot qui lui barre la route, et récupérer la clef sans dommage.

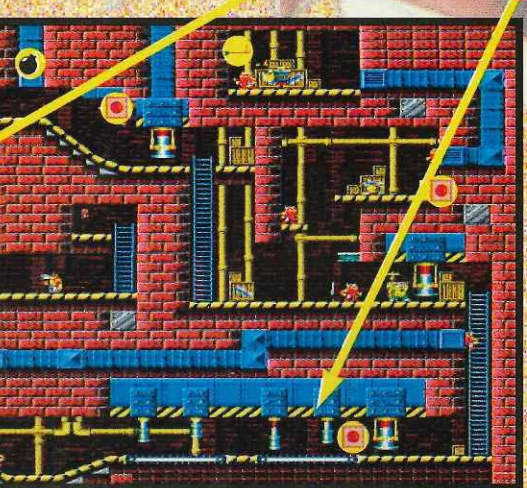
Faites progresser nos ostrogots avec prudence si vous ne voulez pas les voir transformés en steaks tartares, et vous pourrez les faire sortir en toute tranquillité.

## STAGE 4 - NIVEAU 18

Code d'accès : PLNG

Changement radical de décor puisque vous allez évoluer dans une ambiance totalement différente, faite de briques, de bouches d'aération, de marteaux-pilons prêts à vous broyer, de monstres étranges et venus d'ailleurs... O vous sera très utile dans ce niveau, ne le négligez pas.

Servez-vous de O pour bloquer les plus petits pistons puis placez-le sous les bouches d'aération pour que E puisse accéder aux items.



Faites avancer B dans le conduit pour anéantir vos ennemis sans vous faire toucher, et n'oubliez pas d'emmener E.



## STAGE 4 - NIVEAU 19

Code d'accès : BTRY

Dans ce niveau, nos joyeux lurons pourront s'amuser avec des grues et se prendre pour des chefs de chantier. Mais ils vont évoluer ici dans un univers légèrement différent, où le travail d'équipe est primordial. Plus vous avancerez et plus vous allez en baver, mais ne désespérez pas, vous n'êtes jamais qu'à la moitié du jeu !...

E va se servir de la grue pour déplacer le bloc et le lâcher au-dessus du bouton-poussoir. Après l'ouverture du passage, faites monter E dans la pièce secrète pour récupérer l'item.

Cette fois-ci, la manipulation sera un jeu d'enfant. Après vous être débarrassé des mécréants qui vous barraient la route, magnétisez O pour qu'il puisse traverser sans encombre et actionner l'interrupteur ; ensuite, la sortie vous appartient. Facile, non ?!

Placez E dans la grue et O au bord du trou, bouclier en l'air. Magnétisez O, et placez-le au-dessus du bouton-poussoir. Maintenant soyez ultra rapide avec votre joyypad : vous devez couper l'électro-aimant, laisser descendre O pour qu'il puisse actionner l'interrupteur et tout de suite réactiver l'électro-aimant pour éviter qu'il ne grille comme une vulgaire saucisse de Strasbourg !

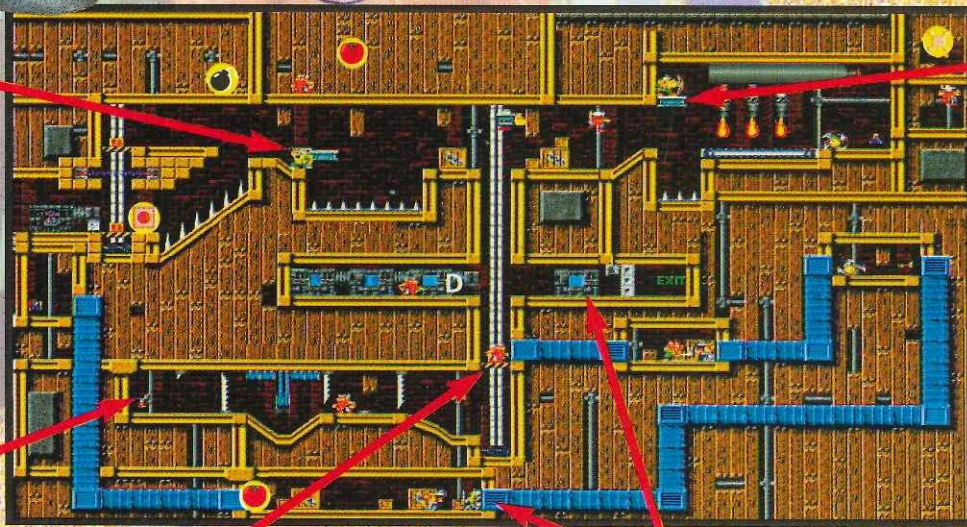


Faites monter tous les Vikings sans oublier les passages secrets, car la super-bombe sera précieuse une fois en haut, et le mega-steak sera le bienvenu.



Faites passer à O l'item des outils, ensuite faites-le avancer vers la gauche et voler au-dessus des pics pour qu'il actionne l'interrupteur. Puis placez-le devant la machine à gauche et donnez-lui l'item des outils pour récupérer un petit bloc.

E doit slalomer entre des lames géantes pour s'emparer de l'item qui se trouve au bout. Allez-y doucement pour ne pas être transformé en pain de campagne pré-coupé.



Envoyez O et B dans le conduit, et bloquez le robot avec O. Ainsi, B pourra passer sans problème et prendre la flèche enflammée pour détruire le robot.

O, toujours en avant, protège B pour qu'il puisse détruire la boîte de conserve à roulettes. Il pourra ainsi continuer et récupérer l'item qui se trouve au bout du conduit.

Placez vos trois items dans les cases bleues correspondantes, ce qui aura pour effet de faire apparaître un nouvel item. Il ne vous reste plus qu'à placer ce dernier dans la dernière case bleue et vous pourrez faire sortir la troupe.

B se place sur la plate-forme et détruit le robot volant. Ensuite, il doit tirer dans les bagues rouges pour arrêter les flammes et s'emparer de la fiole bleue. Envoyez E chercher la nourriture et les bombes qui se trouvent dans ce niveau. Une fois que vous avez tout raflé, ramenez vos guerriers au point de départ.

## STAGE 4 - NIVEAU 20

Code d'accès : JNKR

Dans ce niveau, vous allez découvrir de nouveaux items. Il faudra que vous les placiez au bon endroit si vous voulez sortir en effectuant le moins d'essais possible. Nos trois lascars ne rencontreront aucune difficulté majeure au cours de ce niveau.

# MEGADRIVE

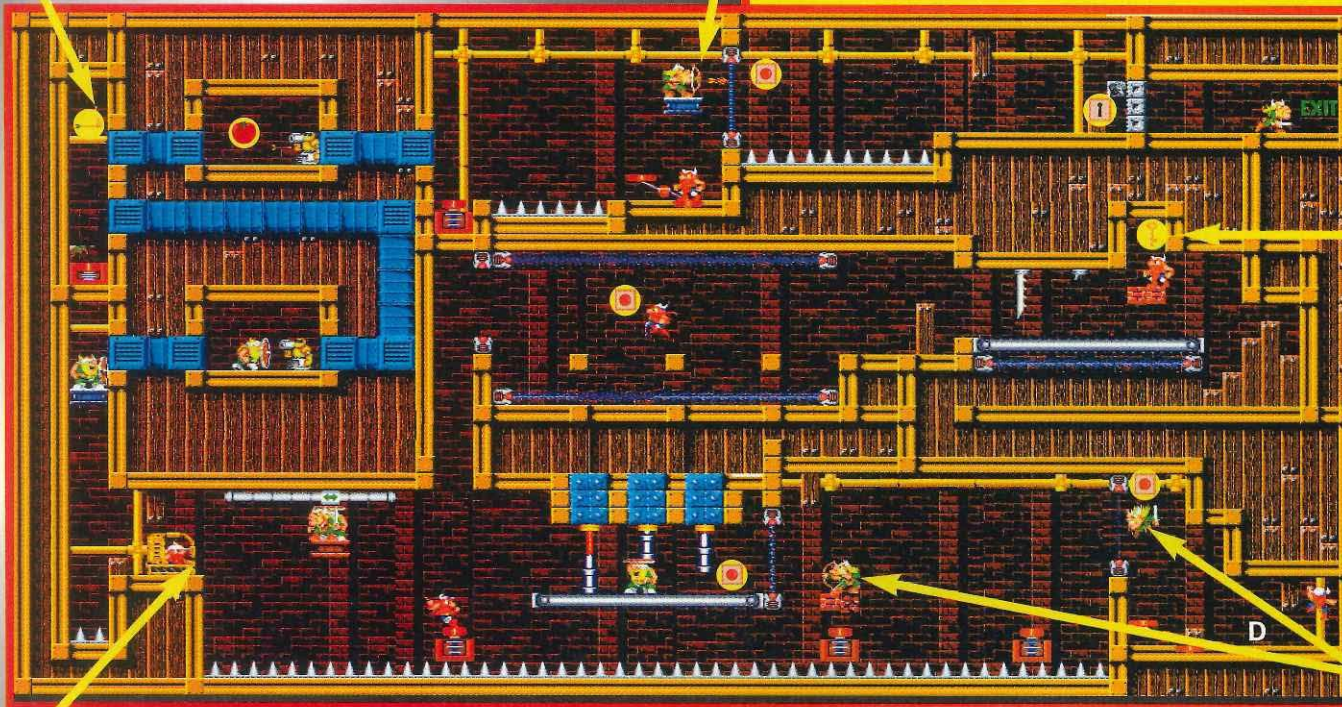
## STAGE 4 - NIVEAU 20-BIS (MD)

Code d'accès : RVTS

*Vous arrivez dans un niveau particulièrement périlleux pour E, car presque toute la réussite de ce niveau repose sur ses épaules. Les sauts de plates-formes qu'il aura à effectuer seront assez difficiles, et il est fort probable que vous recommenciez ce niveau plus d'une fois avant de pouvoir en voir la fin. Je ne vous souhaite pas bonne chance, mais le cœur y est !*

B devra récupérer la flèche enflammée pour détruire les deux robots.

Balancer B sur la plate-forme mobile pour qu'il puisse tirer dans l'interrupteur qui désactive le champ électrique.



Placez E dans la grue et déplacez la plate-forme sur la droite pour que ses compères puissent y accéder.

Dépêchez-vous d'attraper la clef rouge avant que la plate-forme ne disparaisse, puis sautez sur les petites plates-formes qui se trouvent sur la gauche et actionnez l'interrupteur qui coupera la barrière électrique.

Faites sauter B pour qu'il coupe le premier champ électrique, puis décochez une flèche sur l'interrupteur pour couper la deuxième barrière électrique avant que la plate-forme ne disparaisse.

## STAGE 4 - NIVEAU 21

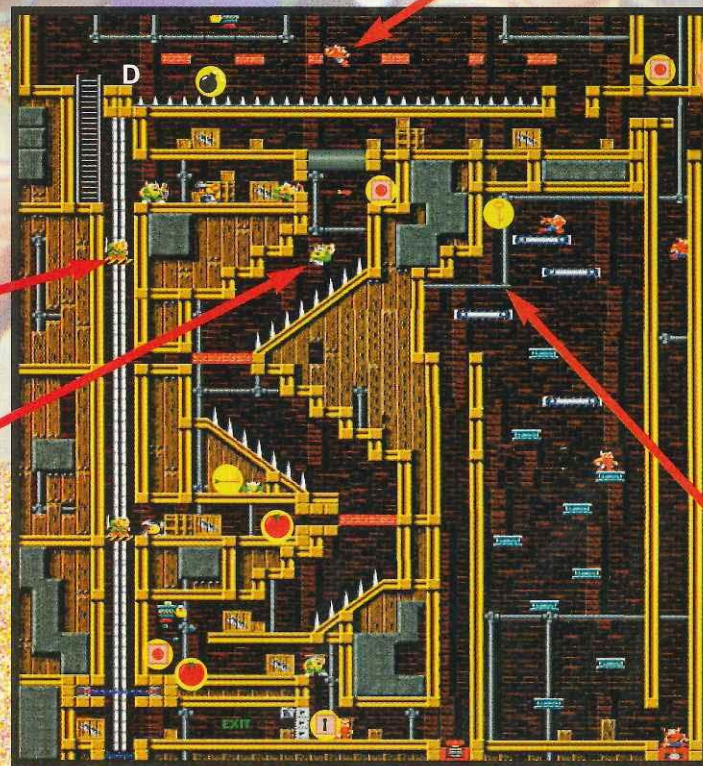
Code d'accès : CBLT

*Rien de particulier dans ce niveau, si ce n'est une petite astuce qui vous servira pour le reste du jeu : si vous ne faites pas les opérations dans le bon ordre, vous serez obligé de recommencer, même si l'un de vos Vikings n'est pas mort.*

Pas de problème avec le robot : O le bloque tandis que B descend et tire dans les briques, puis récupère la flèche enflammée. Ensuite, faites-le remonter, tuez le robot et tirez dans l'interrupteur de droite.

Faites planer O au-dessus des pics jusqu'en bas, pour qu'il puisse actionner l'interrupteur désactivant le champ électrique qui empêche l'ascenseur de descendre.

Faites sauter E de plate-forme en plate-forme jusqu'à l'interrupteur de droite, puis placez B au même niveau et faites-lui tirer une flèche ; au départ de celle-ci, sélectionnez E et vous verrez la flèche traverser l'écran et se planter dans l'interrupteur.



Aucune difficulté pour récupérer la clef rouge, elle vous permettra d'ouvrir la dernière porte et de changer de niveau.

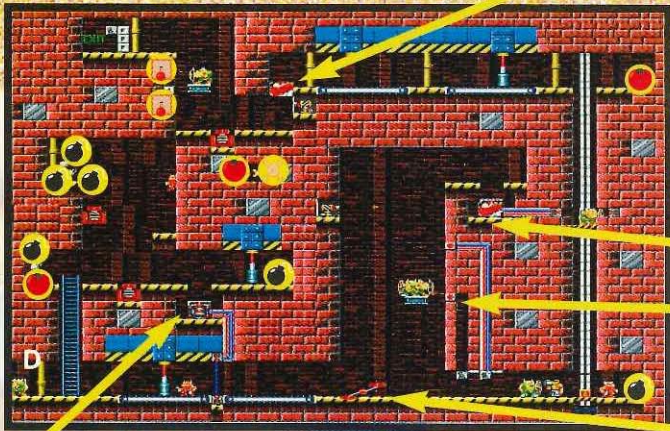




# The Lost Vikings



E déposera une bombe pour éclater le petit mur, et B n'aura plus qu'à tirer dans les deux interrupteurs pour libérer la sortie, et voguer la galère !



## STAGE 4 - NIVEAU 22

**Code d'accès : HOPP**

Encore un niveau avec des pistons ! Pas de problème avec O, mais faites gaffe avec les deux autres. E devra propulser ses deux compagnons dans les airs et il devra récolter un maximum de bombes sans les gaspiller, car elles vous seront précieuses.

E fera exploser le générateur de champs électriques de la même manière qu'il l'a fait au début du stage.

O protégera B pendant que ce dernier tire dans les deux interrupteurs qui vont ouvrir la porte blindée. O devra ensuite bloquer le robot tanidis que E, passant derrière lui, pourra déposer une bombe à ses pieds.

Cette catapulte vous est indispensable pour pouvoir grimper sur la plateforme. Visez juste !

E doit prendre la bombe derrière le piston, puis la laisser tomber dans le trou en sautant par-dessus. Ensuite, il prendra la super-bombe qui se trouve dans le passage secret, et il s'en servira pour récupérer les trois bombes.

Faites grimper E pour qu'il puisse récupérer la super-bombe, puis faites-le avancer. Au cours de son périple, il va récupérer la clef qui ouvre la porte de sortie.

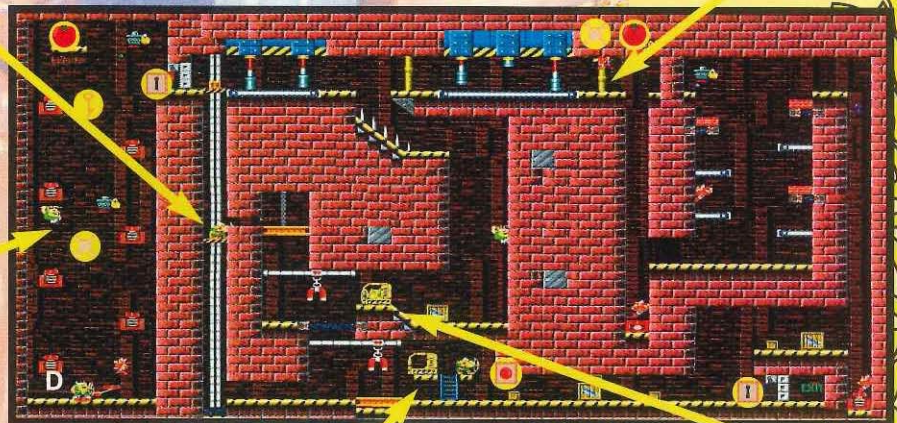
## STAGE 4 - NIVEAU 23

**Code d'accès : SMRT**

Dans ce niveau, nos trois Vikings vont encore jouer les chefs de chantier en pilotant des grues — et je doute qu'ils aient leur permis ! Bref, pas de difficultés particulières dans ce niveau une fois que vous aurez franchi la première étape des bumpers, le reste n'est qu'un jeu d'enfant...

B devra tirer dans la chaîne qui retient la poutrelle d'acier. Visez juste !

Faites partir O en premier, car lui seul peut se protéger. Récupérez la super-bombe et la clef : celle-ci vous permettra d'ouvrir la porte et la super-bombe de dégommer les robots volants.



Après avoir ouvert la porte de sortie, E se sert de la grue pour placer la poutrelle d'acier dans le trou électrisé, afin que B puisse traverser en toute tranquillité.

O, une fois installé dans la cabine, peut récupérer la poutrelle d'acier et la laisser tomber dans le trou.

Vous pouvez maintenant ouvrir la porte. E pourra exploser le mur de gauche afin que B puisse récupérer la flèche enflammée et ainsi exterminer le robot qui vous attend plus bas.

Faites planer O au-dessus des pics mais surtout n'oubliez pas de lui donner la super-bombe car, sinon, il sera transformé en steak haché plus vite que vous ne pouvez l'imaginer. Prenez l'ascenseur et actionnez l'interrupteur pour faire passer le reste de la troupe.

Balances B sur la plateforme mobile afin qu'il décoche quelques flèches sur les bagues rouges. Cela aura pour effet de stopper les flammes, et vous pourrez passer tranquillement sans être transformé en tartines grillées...



## STAGE 4 - NIVEAU 24

**Code d'accès : V8TR**

Ici, il vous faudra redoubler de vigilance et d'adresse car vous allez rencontrer pas mal de pièges et effectuer des manœuvres périlleuses. Des flammes, des pics, des pistons, des scies, tout est là pour vous faire passer un agréable moment !

E va devoir monter sur la poutrelle d'acier qui se trouve tout en haut. Placez O dans la cabine pour qu'il déplace E sur la droite. E se servira des bombes pour casser le sol et prendre les items, puis il cassera le mur qui se trouve à côté de la cabine pour que O puisse aller chercher la clef.



# The Last Vikings

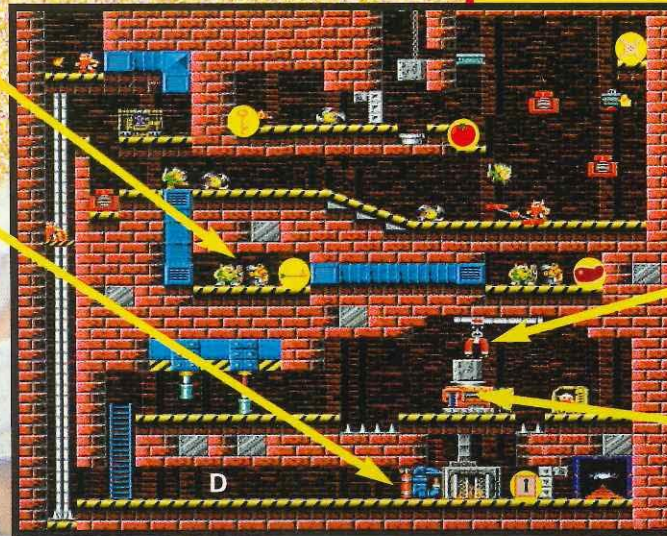
## STAGE 5 - NIVEAU 25

Code d'accès : NLF8

Une chaudière à allumer, une machine à remettre en état de marche, un engin à broyer les blocs d'acier, voilà ce qui vous attend dans ce niveau. Avec un minimum de réflexion, vous devriez vous en sortir sans trop de difficulté, enfin je l'espère pour vous...

Bloquez le robot avec O, pour que B puisse s'emparer de la flèche qui lui permettra de tirer dans la chaîne maintenant le bloc. Vous pourrez ainsi récupérer la clef

Avant de vous diriger vers la sortie, décochez une flèche dans la chaudière pour la détruire, sinon vous serez réduit en cendres !



E prend les commandes de la grue et dépose le bloc au-dessus de la machine, mais rien ne se passe. E devra aller chercher la flamme qui se trouve tout en haut à gauche, puis allumer la chaudière.

Une fois la chaudière allumée, la broyeuse vous donne des outils qui vous permettront de réparer l'autre machine du haut, qui vous ouvrira le passage.

Éclatez le mur avec E en posant une bombe, puis gonflez E pour qu'il puisse actionner l'interrupteur. Récupérez ensuite la clef qui vous ouvrira la porte de la sortie.

## STAGE 5 - NIVEAU 26

Code d'accès : WKYY

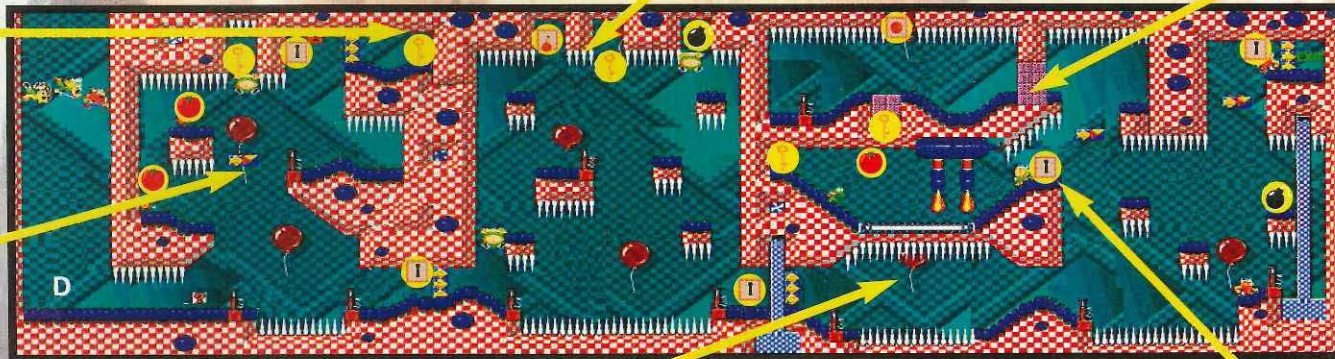
Vous allez emprunter de nouveaux modes de transport dans ce niveau, qui vous permettront de vous envoler comme des ballons de baudruche. Attention aux pics, ils sont là pour vous éparpiller dans l'atmosphère...

Toujours avec la même technique, prenez O et faites-le voler jusqu'à l'interrupteur, puis dégonflez-le avant de toucher les pics, cela va de soi ! Procédez de même pour la bombe et la clef jaune.

Allez chercher la clef rouge avec O, puis reprenez de l'air avant d'aller chercher la clef bleue.

Servez-vous de la pompe pour faire monter O et B, puis tuez le monstre vert qui se trouve sur la plateforme.

B détruit le monstre vert, puis récupère la bombe et la clef rouge qui permettra à O de descendre.



Passage délicat : il faudra gonfler vos Vikings puis les dégonfler à mi-parcours, pour leur éviter de s'éclater sur les pics.

Faites monter vos trois Vikings au niveau de la serrure rouge. B devra récupérer la clef qui se trouve au fond, mais d'abord, il faut qu'il tire dans les bagues rouges pour stopper les flammes et exterminer le monstre vert.

Placez O dans le trou, bouclier vers le haut, pour que B puisse accéder à la plateforme et tirer dans les interrupteurs qui ouvrent la porte. Ne négligez pas le passage secret, car la flèche enflammée vous sera utile plus tard.

Récupérez tous les items dans les passages secrets — il n'y en a jamais de trop ! — puis utilisez les bulles pour descendre.

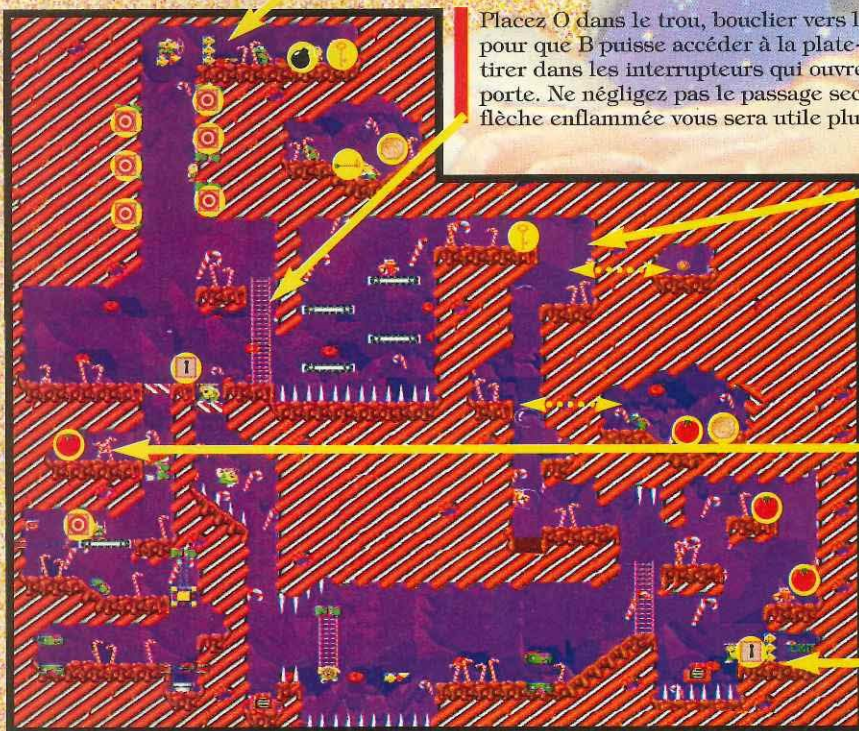
B utilise la bombe pour casser le sol, puis tire dans l'interrupteur afin de désactiver le champ électrique. Pour finir, tirez dans la chaîne qui soutient le bloc puis utilisez le téléporteur.

Amenez E jusqu'à la sortie pour qu'il puisse ouvrir la porte et rapatrier les autres ostrogots afin d'accéder au niveau suivant.

## STAGE 5 - NIVEAU 27

Code d'accès : CMBO

Changement de décor ! Vous allez faire évoluer ici vos trois Vikings dans un monde de confiseries. Rien de particulier dans ce niveau, si ce n'est sa longueur. Prenez votre temps si vous ne voulez pas y moisir éternellement.....



Placez E sur les interrupteurs puis faites avancer O et B en fonction des commandes. Aucun droit à l'erreur !

O avance, prend la nourriture et les bombes, tandis que B atomise le monstre vert puis se dirige vers la plate-forme.

E pourra prendre l'ascenseur pour récupérer O. Vous pourrez faire planer ce dernier entre les champs électriques afin qu'il récupère la clef manquante.



### STAGE 5 - NIVEAU 28

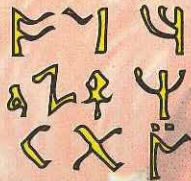
Code d'accès : 8BLL

Cette fois-ci, vous allez manipuler des plates-formes pour faire traverser vos personnages au-dessus de trous remplis de pics. Je vous conseille de les actionner à vide afin de ne pas vous faire embrocher, sinon vous n'êtes pas près de voir la fin...

O dépose une bombe pour libérer la plate-forme mobile afin que B puisse accéder aux manettes et faire traverser E.

Utilisez les bulles pour monter ; pour plus de sécurité, prenez O pour ouvrir les deux portes, et à vous la sortie !

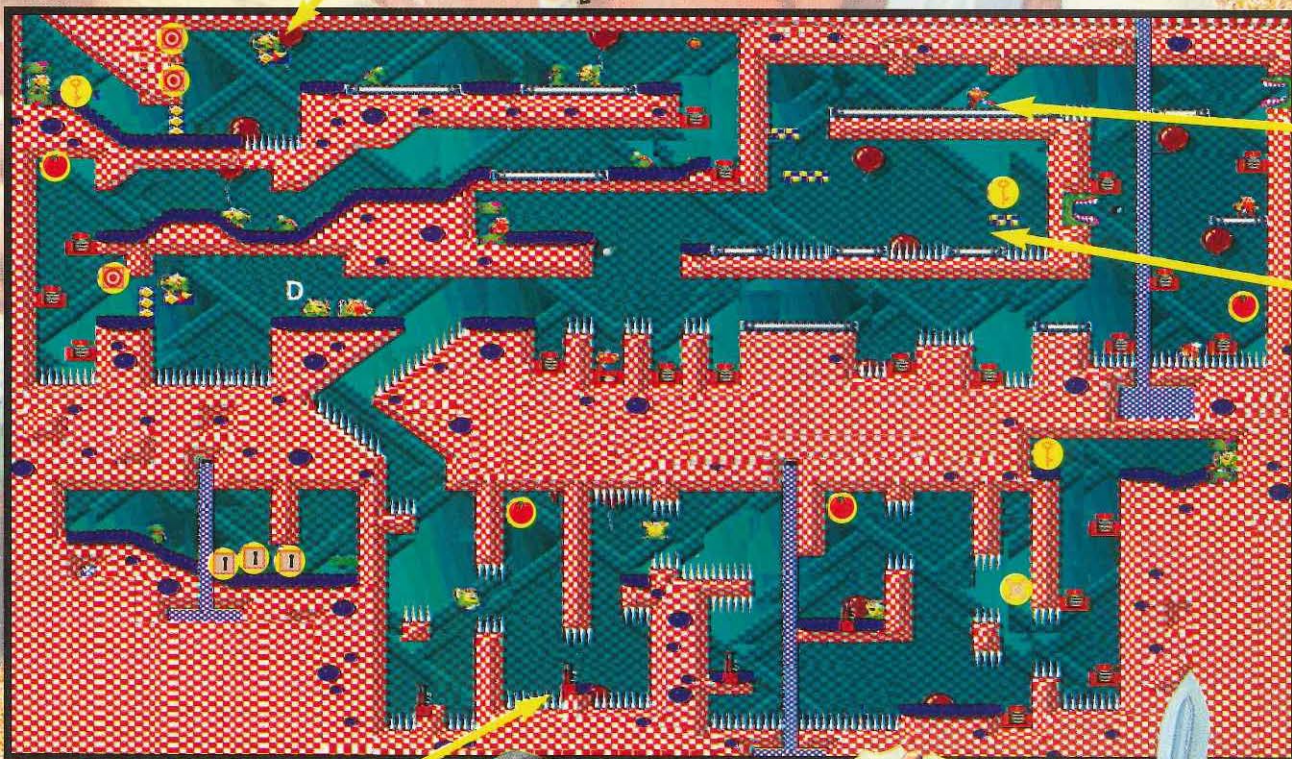
B doit tirer dans les trois interrupteurs pour ouvrir la porte et s'emparer de la clef, puis ensuite se téléporter et tuer le monstre vert.



### STAGE 5 - NIVEAU 29

Code d'accès : TRDR

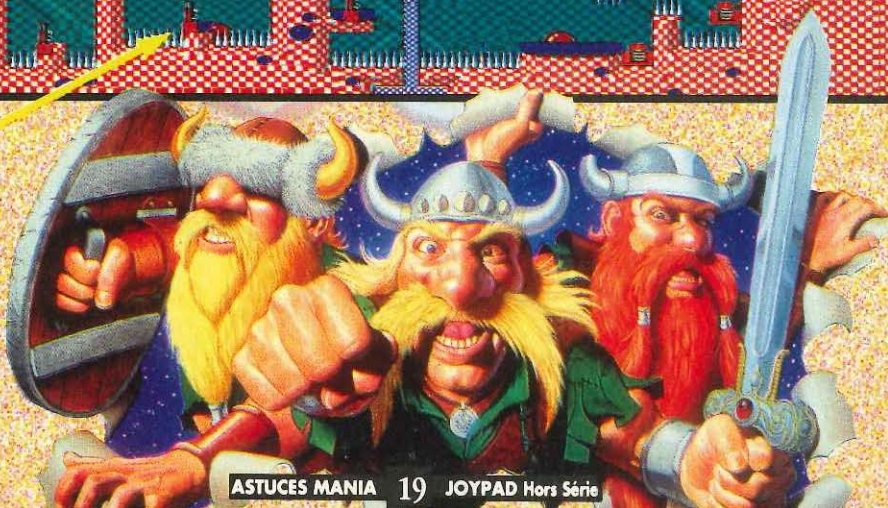
Un univers de pics vous attend dans ce niveau qui est un condensé des précédents, et il ne faudra pas se crisper sur la manette ! Je n'ai pas besoin de vous en dire plus, regardez plutôt le plan...



E se dirige vers la droite mais il doit absolument éviter les boules noires s'il veut rester en vie.

Attention, les plates-formes s'effritent ! Récupérez la clef sans vous attarder, puis foncez vers le téléporteur mais ne le prenez pas tout de suite.

O aura la mission la plus difficile, mais si toutefois vous décidez de l'accepter, sachez que l'on ne pourra plus rien pour vous...



# The Last Vikings

## STAGE 5 - NIVEAU 30

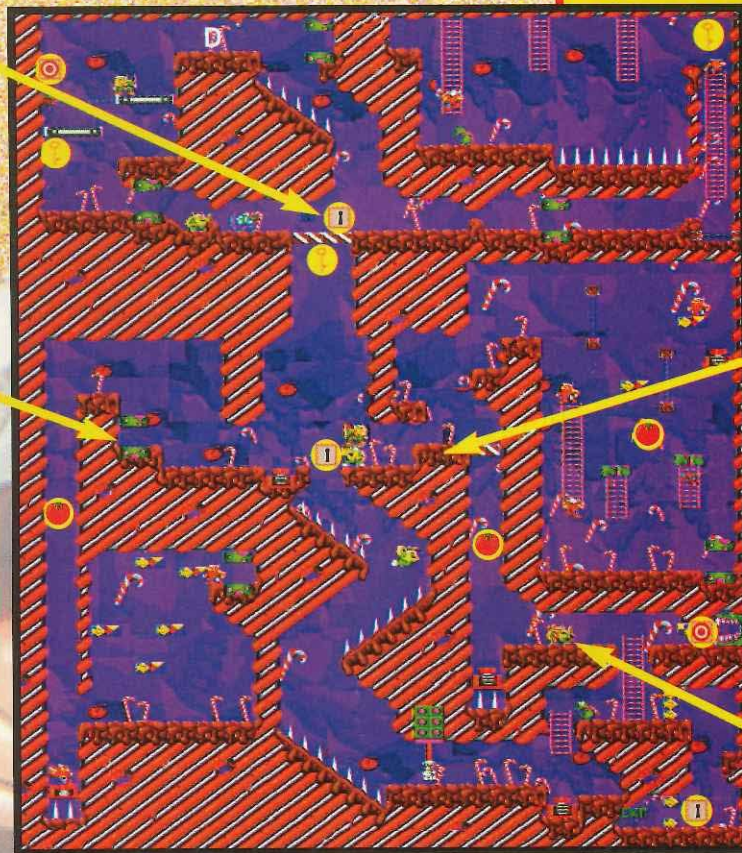
Code d'accès : FNTM

*Vous allez rencontrer un nouveau monstre, le clone de B en personne. Méfiez-vous, c'est un dur à cuire ! Ce niveau est assez délicat car toutes les actions que vous allez effectuer doivent être mûrement réfléchies, sinon c'est la fin des haricots.*

Au départ, B va à droite, tire dans l'interrupteur puis récupère la clef. O le suit pour l'aider à tuer le mutant, puis E les rejoindra après avoir récupéré la clef rouge en haut à droite de l'écran. B donne la clef bleue à E pour qu'il puisse prendre la clef jaune.



E passe par-dessus le téléporteur puis saute dans le vide pour récupérer la clef bleue. Une fois en bas, il devra sauter sur les plates-formes pour utiliser le téléporteur qui se trouve en haut. Il sera téléporté directement au point de sortie.



Une fois téléportés en bas, B et O vont vers la droite, puis O, bouclier vers le haut, aide B à se placer à côté de la plate-forme de droite. Ensuite O récupère la clef jaune, se place sur la plate-forme, la désintègre avec la clef jaune puis survole les pics jusqu'en bas.

Faites descendre B, et amenez-le derrière O, devant la tête cracheuse de boules. Tirez quelques flèches pour libérer le passage vers la sortie, puis quand vous êtes devant la sortie, E devra passer la clef à B pour faire disparaître les blocs restants.

## STAGE 5 - NIVEAU 31

Code d'accès : WRLR

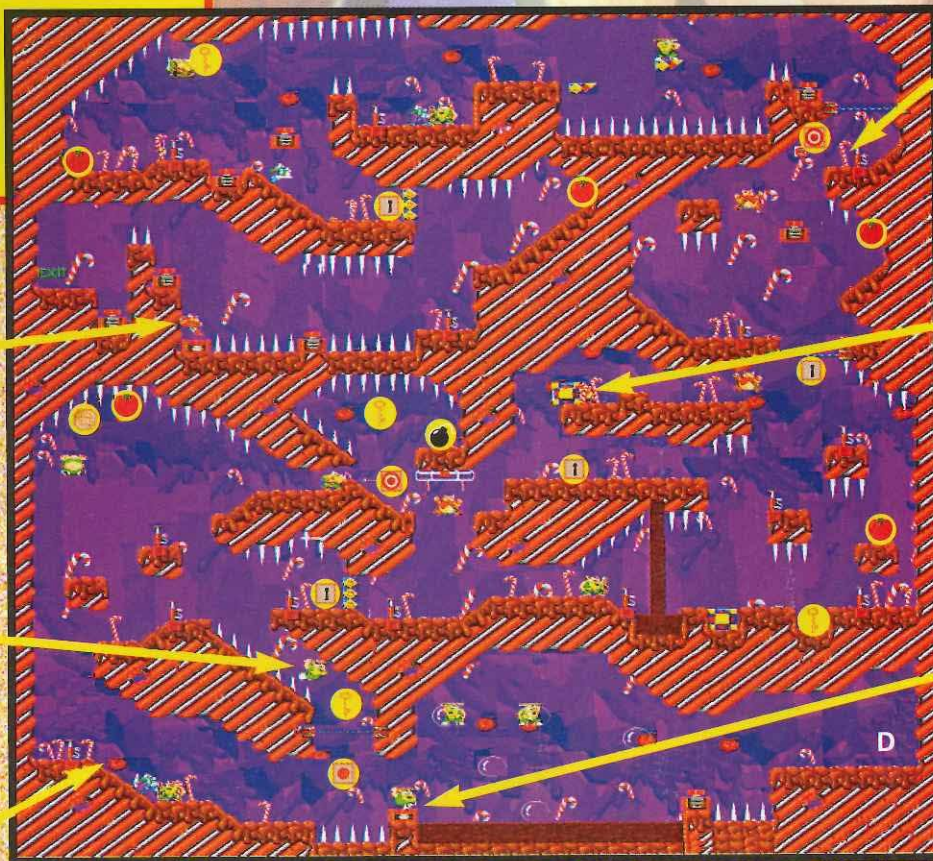
*Cette fois, c'est carrément "la totale" ! L'ambiance de ce niveau est complètement hostile et vos chances de survie sont plus que minimes. Ce sera un véritable tour de force que de terminer ce niveau sain et sauf. Bonne chance !*



Le plus dur est derrière vous, mais soyez très prudent sur ces deux derniers pics car le passage est très juste. Ne vous précipitez surtout pas !

Faites planer O au-dessus des pics pour récupérer la clef rouge, puis ouvrez la porte et faites passer tout le monde.

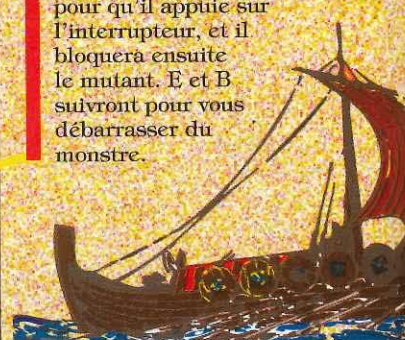
Faites monter tous vos Vikings jusqu'à l'autre pompe, puis gonflez B afin qu'il puisse dégommer la cible en haut à droite.



Placez B devant l'interrupteur et décochez une flèche, faites passer O en avant-garde, puis B, pour que ce dernier puisse anéantir les mutants tranquillement et s'emparer de la clef rouge.

Après s'être aidé de O, E s'empare de la clef bleue, puis après avoir libéré le passage, il poussera le bloc sur les deux niveaux pour accéder à la clef jaune.

Faites passer O en premier pour qu'il appuie sur l'interrupteur, et il bloquera ensuite le mutant. E et B suivront pour vous débarrasser du monstre.



## STAGE 5 - NIVEAU 31-BIS (MD)

Code d'accès : PDDY

*Pas de difficultés particulières dans ce niveau, si ce n'est d'éviter les pics. Toutefois, il vous faudra un bon "timing" pour récupérer la deuxième clef avec O.*

Envoyez O récupérer les deux clefs et les items qui se trouvent dans le passage secret.



Décochez des flèches dans les bagues rouges pour arrêter les flammes, puis faites monter E sur le bouclier de O pour s'emparer de la clef. Téléportez ensuite tout le monde.

Ouvrez la porte en vous protégeant avec O, puis utilisez la plate-forme mobile. Direction "Exit" !

Vous devez faire monter tous vos personnages. Faites attention aux boules noires, car elles peuvent stopper votre progression aussi vite que vous l'avez débutée.

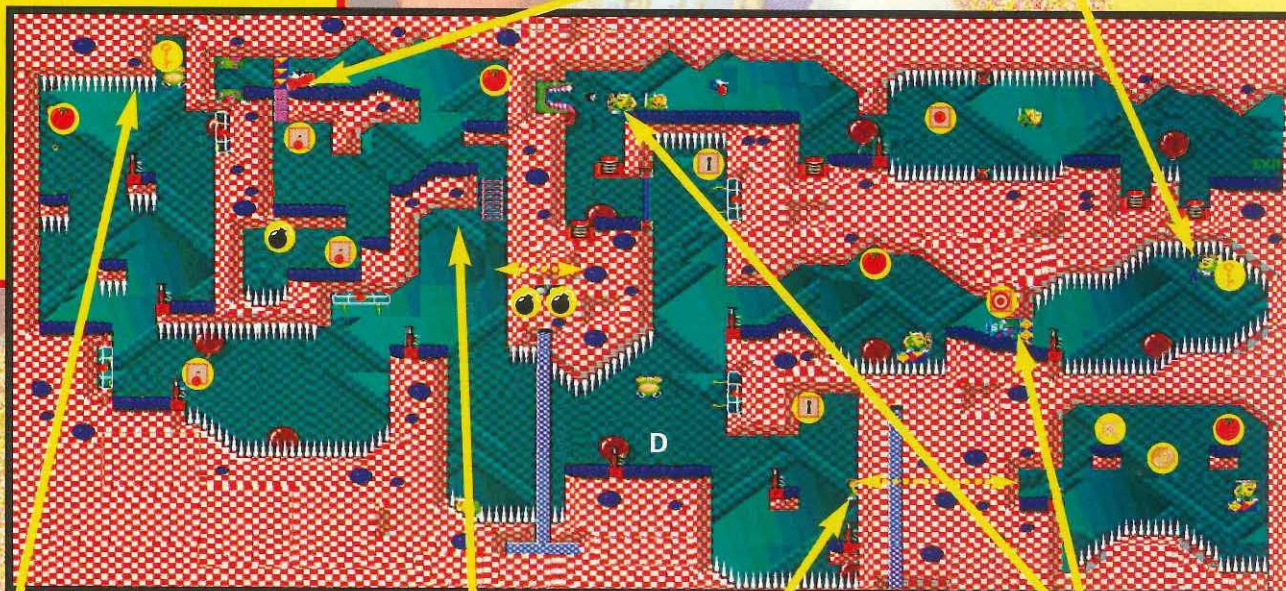
## STAGE 5 - NIVEAU 32

Code d'accès : TRPD

*Si vous n'avez jamais vu l'enfer, vous allez enfin le découvrir ! Vous allez être confronté à de véritables casse-tête, puis devoir utiliser de nouveaux éléments tels que des ventilateurs. Au cours de votre progression, réfléchissez bien avant d'entreprendre une action...*

Placez une bombe devant le mur, puis redescendez pour couper le deuxième ventilateur. Ensuite, descendez couper le premier ventilateur pour que O puisse revenir.

Gonflez O pour qu'il atteigne la plate-forme où se trouve le mutant. Il le détruira avec la super-bombe, puis B tirera dans la cible pour ouvrir la porte, ainsi O pourra s'emparer de la clef.



O peut désormais récupérer la clef, mais pour le retour, faites attention. Mettez en marche le ventilateur, puis revenez gonfler O pour repartir.

Gonflez E pour qu'il puisse atteindre le passage secret où se trouvent les bombes, puis placez-le devant l'interrupteur afin qu'il actionne le premier ventilateur.

O utilise le passage secret et récupère les items. Au retour, gonflez-le pour qu'il puisse atteindre la serrure rouge et ainsi couper le ventilateur.

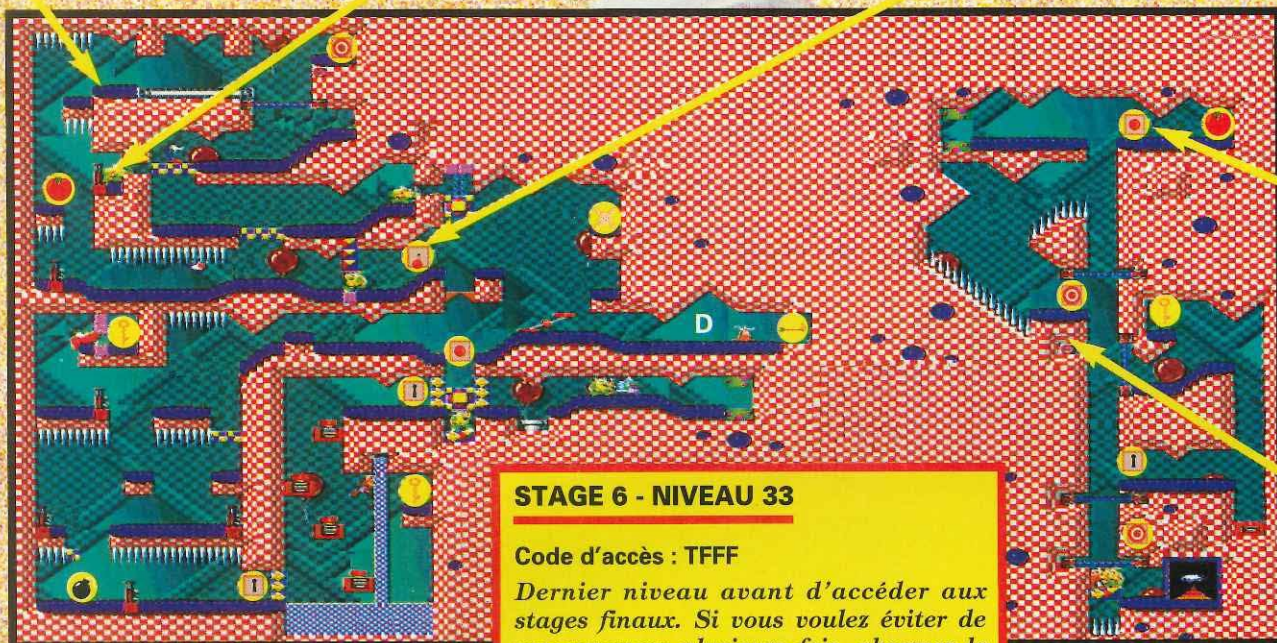
Après avoir utilisé la clef, O bloquera les boules noires tandis que B s'attaquera à la main baladeuse. La sortie est proche, mais faites gaffe lorsque vous devrez actionner le dernier interrupteur...

# The Lost Vikings

B devra tirer dans la cible pour désactiver le champ électrique, puis détruire le mutant pour tirer dans la chaîne qui retient le bloc.

B doit tirer dans les blocs pour qu'il puisse passer par la suite, mais n'oubliez pas de laisser O bloquer le mur. Si vous possédez la super-bombe, vous aurez moins de difficultés pour passer les mutants.

E devra casser le mur de droite au départ, pour récupérer la flèche enflammée. Faites monter tous vos Vikings à côté du mur, O devra mettre son bouclier en l'air, prêt à bloquer le mur qui descendra après que E ait cassé ce dernier. Actionnez l'interrupteur pour stopper le bloc qui tombera plus tard.



## STAGE 6 - NIVEAU 33

Code d'accès : TFFF

*Dernier niveau avant d'accéder aux stages finaux. Si vous voulez éviter de recommencer plusieurs fois, observez le plan attentivement. Vous y verrez quelques astuces qui vous aideront à ne pas rester coincé.*

L'instant est grave, il va falloir être rapide et ne faire aucune erreur. Placez vos trois Vikings sur la plate-forme, puis B tire sur la cible. Lorsque la plate-forme descend, faites planer O pour qu'il actionne l'interrupteur.

B va tirer dans la cible, pour que E puisse prendre la clef qui va désactiver le champ électrique. E remonte sur la plate-forme et B n'a plus qu'à tirer dans la dernière cible pour pouvoir accéder à la sortie.

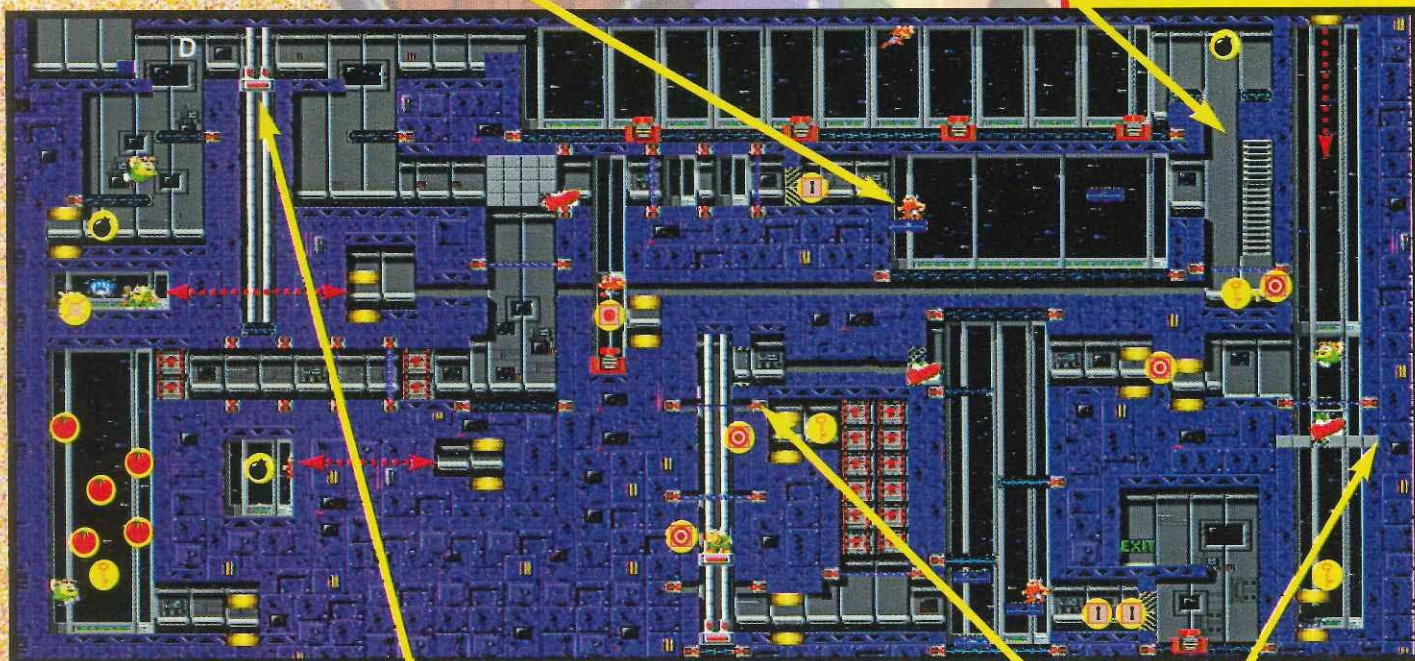
E utilise la clef jaune pour ouvrir la porte, puis traverse les champs électriques et dépose la bombe devant les blocs. E se laisse ensuite tomber en actionnant l'interrupteur qui coupe les champs électriques.

Faites traverser E sur les bumpers et récupérez la bombe à tout prix, sinon vous serez bloqué plus tard. Maintenez E sur l'échelle, de façon à ce que vous puissiez voir la clef jaune en bas.

## STAGE 6 - NIVEAU 34

Code d'accès : FRGT

*Ce niveau est rempli de téléporteurs, de champs électriques et de pièges en tout genre. Vous devez prendre toutes les bombes et surtout ne pas les gaspiller car elles ont toutes leur importance. Ce niveau est bourré d'astuces, prenez bien le temps d'étudier le plan sinon vos nerfs risquent de vous lâcher...*



O et B descendent par l'ascenseur, puis O bloque le ver luisant et B l'achève. Ensuite, B va vers la droite et décoche une flèche, puis sélectionnez tout de suite E pour qu'il récupère la clef jaune.

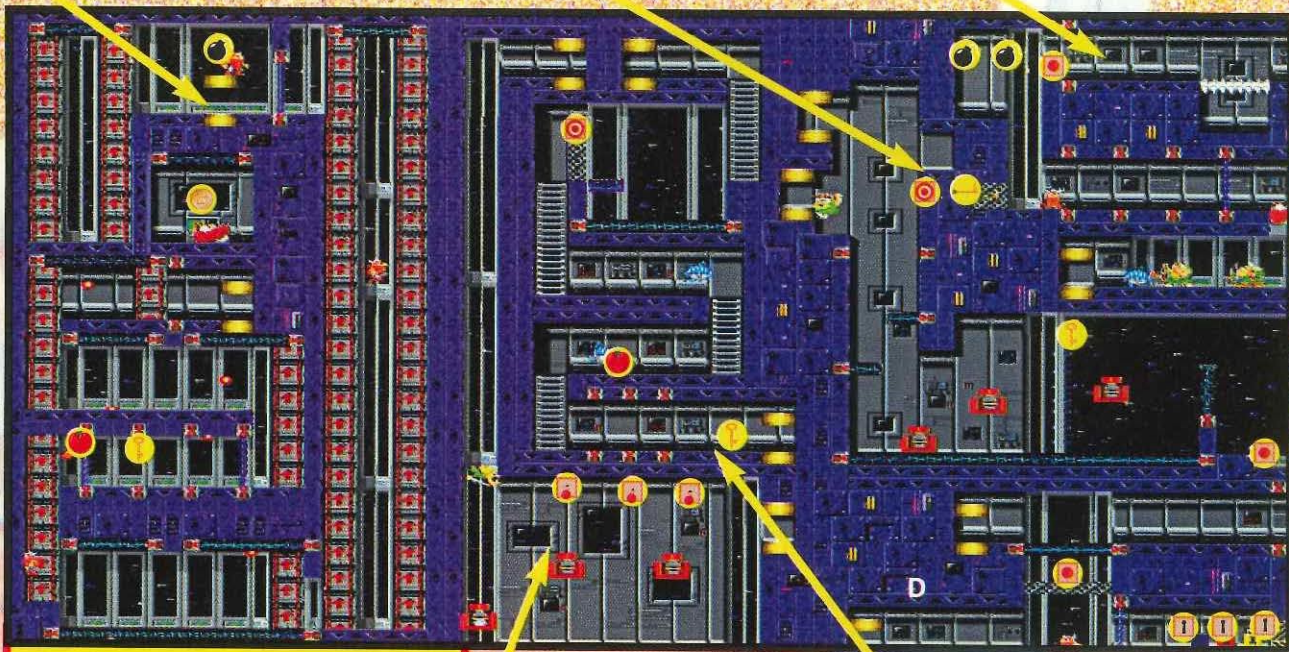
Après avoir récupéré la clef avec O, il ne vous en reste plus qu'une à collecter, après avoir coupé le champ électrique. Pour cela, faites monter E sur la droite pour qu'il dépose la bombe devant les blocs et B pourra tirer dans la cible. Maintenant, direction la sortie !

O récupère la bombe qui est en haut à gauche, puis il se téléporte et pendant qu'il plane, il largue sa bombe pour qu'il puisse récupérer la clef bleue qui actionne la plate-forme.

Il ne vous manque plus qu'une clef, E va s'en charger. Prenez la bombe au-dessus du téléporteur pour la faire exploser devant l'ordinateur, puis remontez et laissez-vous tomber dans le tronc à droite. Évitez de vous faire griller en cours de route, prenez la clef et téléportez-vous vers la sortie.

Mettez O, bouclier en l'air, devant le téléporteur du bas, pour que B puisse tirer sur la cible de droite. Ensuite, placez B dans le téléporteur et faites descendre O pour qu'il puisse prendre la clef.

Téléportez tous vos Vikings, puis amenez E près de l'interrupteur afin que B puisse tirer. E récupère les bombes et défonce le mur du bas pour faire apparaître la flèche ultime.



### STAGE 6 - NIVEAU 35

Code d'accès : 4RN4

Le boss est proche, encore un peu de patience... Après ce niveau, c'est le sprint final, mais d'abord il faut sortir de ce labyrinthe et ce ne sera pas une partie de plaisir, car il vous faudra un certain temps avant d'arriver à la sortie.

B doit actionner les interrupteurs pour couper les champs électriques, puis faites-le sauter dans le téléporteur.

Après avoir tiré dans la cible pour casser le mur, vous allez affronter les lucioles bleues. Allez chercher la clef puis téléportez-vous.



Si vous êtes vraiment très rapide avec E, vous pouvez vous emparer des clefs sans vous faire toucher une seule fois. Sinon, procédez comme dans les niveaux précédents et ne négligez pas la nourriture.

### STAGE 6 - NIVEAU 36-1

Code d'accès : MSTR

Maintenant, vous allez traverser trois niveaux successifs qui ne sont pas trop difficiles. Mais si jamais vous échouez avant la troisième sortie, vous reprendrez automatiquement au début du premier niveau.



Placez O en protection, puis tuez le scorpion avec B afin que E puisse prendre la clef.

Éliminez les scorpions qui vous gênent en utilisant O et B, et n'oubliez pas de récupérer tous les items.



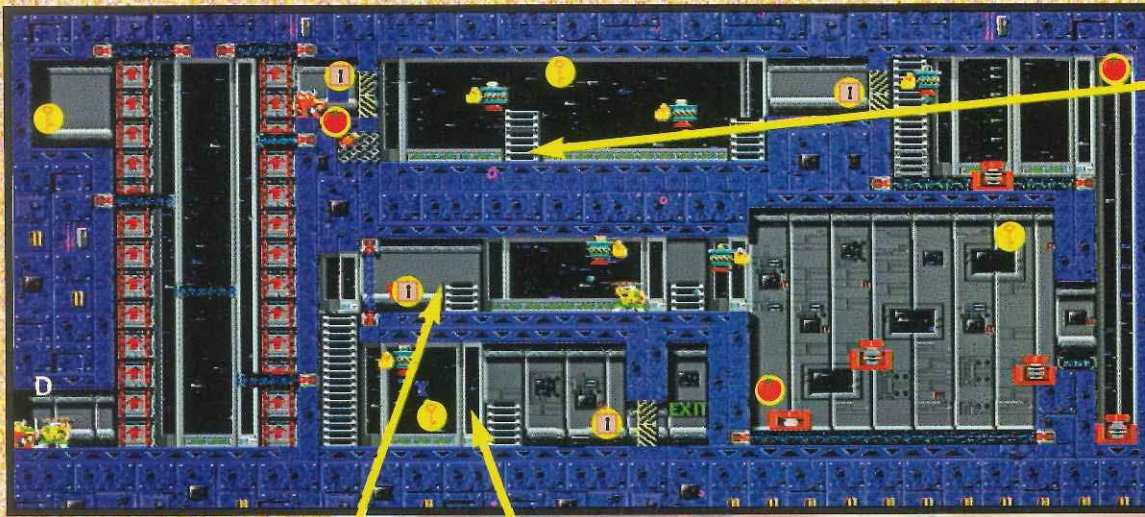
Après avoir anéanti tous les scorpions, récupérez les items et la clef, puis faites monter tous les Vikings jusqu'à la sortie. Et d'un !



# The Last Vikings

## NIVEAU 36-2

Les robots volants sont de retour, mais ils ne devraient pas vous poser trop de problèmes ; grâce à B et O, vous devriez en venir à bout sans difficulté.



Placez O et B de façon à tuer les robots sans vous faire toucher, puis récupérez la clef tranquillement.

Faites passer O et B pour qu'ils vous débarrassent des robots, ensuite E récupère la clef et rejoint ses compères.

Vous n'êtes pas obligé de détruire ce robot, il suffit de placer O au milieu de la pièce, bouclier en l'air, et de faire passer les autres après avoir pris la clef.



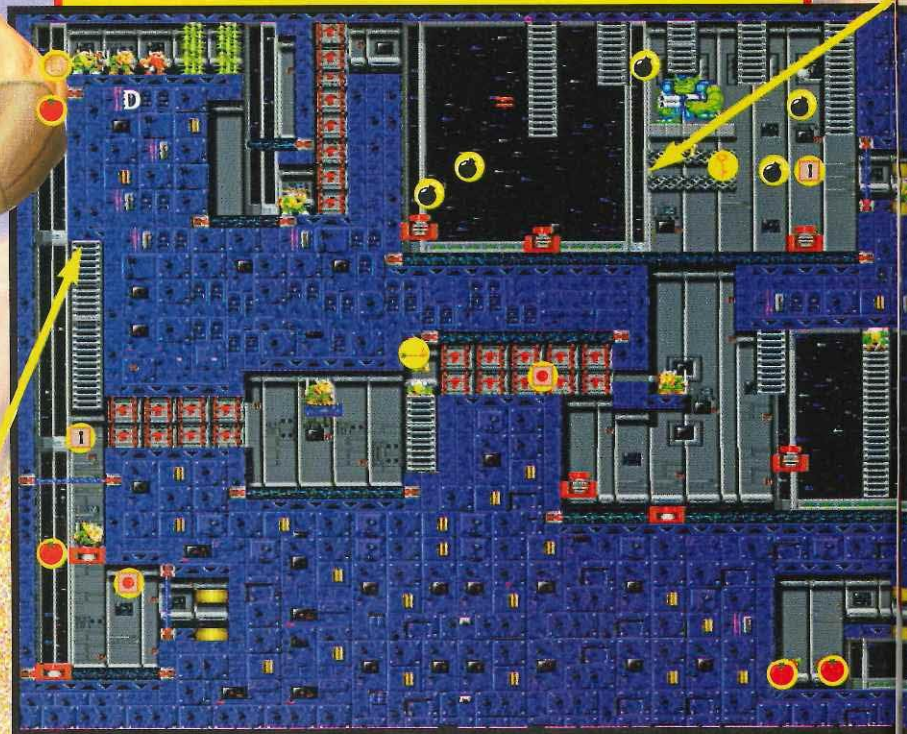
## NIVEAU 37

Ça y est, vous y êtes ! Voici le niveau ultime, "the final fight", et vous allez vous retrouver face-à-face avec le boss. Votre seule façon de vous en sortir est d'expulser le boss hors du vaisseau, et pour cela, chaque Viking aura une tâche bien particulière. Il n'y a pas de pièges, mais chaque action que vous allez effectuer sera difficile, et aucune erreur n'est permise. À vous de jouer...

# THE END!

Dossier réalisé par Manu, dit le Velu, Pascal, dit le Boucher de l'Étal, et Danboss, dit le Rongeur d'Os !

Une fois que vous avez fait disparaître TOMATOR, laissez tomber B dans le trou à gauche et rattrapez-vous à l'échelle, puis continuez vers la droite.



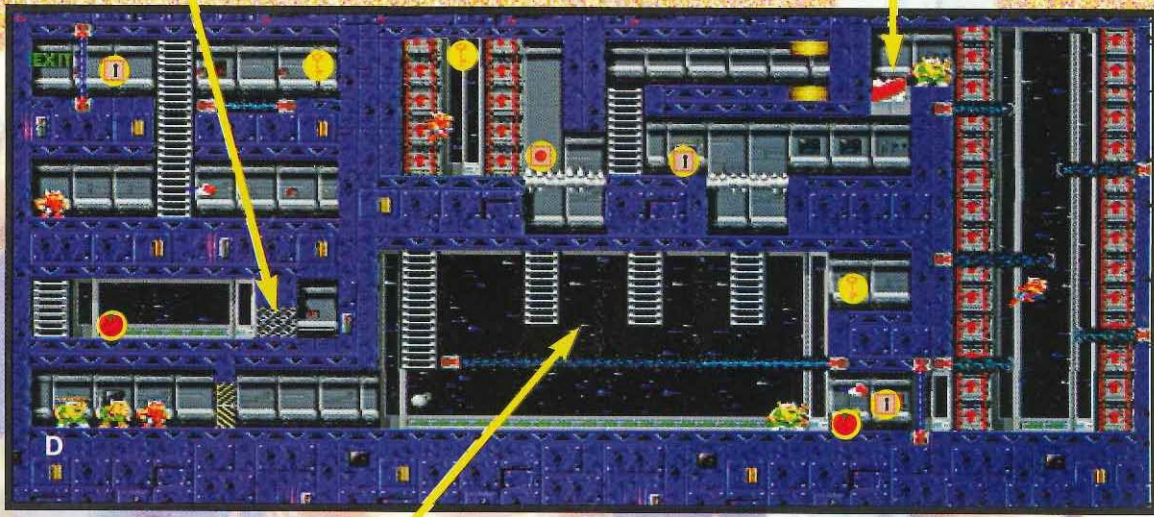


## NIVEAU 36-3

Servez-vous de E pour éclater le mur, puis prenez le passage secret et allez chercher la clef. Attention, le mutant peut vous créer des problèmes...

Quelques petites astuces, mais rien de bien méchant... E aura pour mission de récupérer la première clef. Accrochez-vous bien aux échelles, sinon vous serez réduit en miettes et vous devrez tout recommencer...

Servez-vous de la bombe pour faire exploser les blocs, puis faites passer le reste de la troupe et téléportez tout le monde.

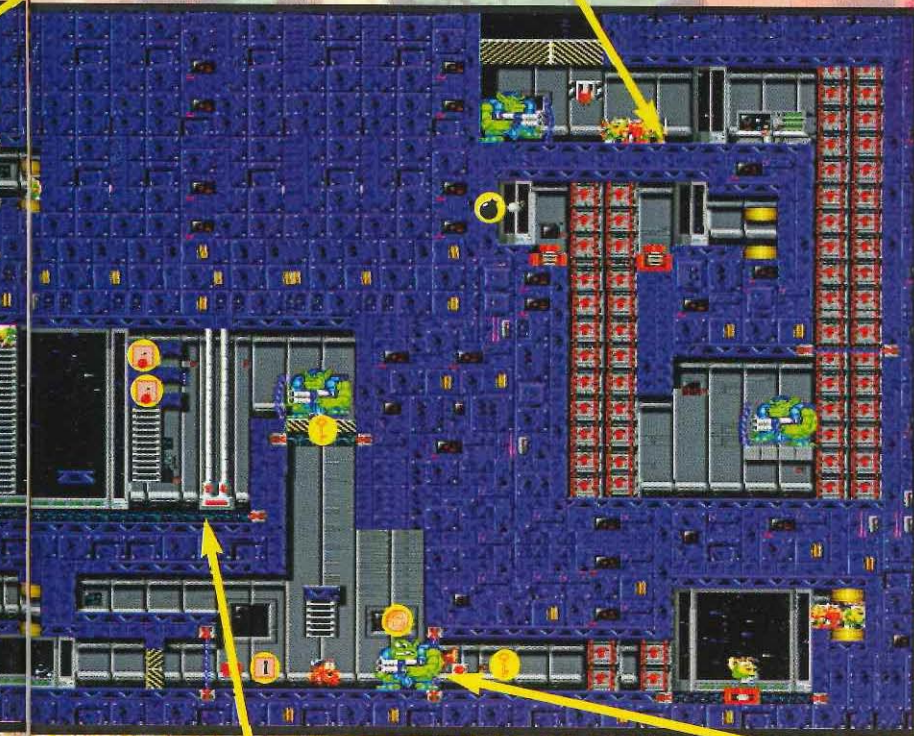


Bloquez le mutant avec O, puis B pourra l'atomiser. Ensuite, envoyez E sur les échelles pour qu'il puisse récupérer la clef de droite. Bon courage...



Vous devez faire planer O au-dessus du boss et faire exploser les trois plates-formes qui le soutiennent. Il vous faut une bombe par plate-forme, puis prenez la clef et téléportez-vous.

O va bloquer les tirs de TOMATOR puis B va tirer deux fois pour lui enlever sa barrière électrique. E lui fonce ensuite dessus pour le faire reculer, et dès que vous verrez la manette du sas, actionnez-la et TOMATOR sera expulsé dans l'espace !...



Utilisez l'ascenseur pour tirer dans TOMATOR deux fois. Quand il est "dans le gaz", tirez dans les interrupteurs pour le faire disparaître, puis retirez une fois pour faire revenir la plate-forme.

E doit foncer dans TOMATOR lorsqu'il n'a plus sa protection sidérale, ce qui aura pour effet de l'envoyer dans les barrières électriques et de le faire disparaître.

**GAME BOY**

Un pont autoroutier est en train d'être construit dans St-Bourg-les-Canards. QuarterJack, l'ignoble bras droit de Bec d'Acier, a été dépêché sur les lieux pour mettre à mal la confection de l'arche métallique. Il a placé un grand nombre de ses agents tout au long de votre parcours, des canards protégés par une bague d'acier, d'autres armés de pistolets laser. Je peux vous assurer que ce début de parcours commence sur les chapeaux de roues !

# DARKWING DUCK

**R**ien ne va plus dans la petite ville de St-Bourg-les-Canards. Le sinistre Bec d'Acier s'est juré, avec six de ses acolytes, de mettre la ville sous son joug despotique et dominateur. Mais c'est sans compter sur l'intervention du célèbre héros masqué, synonyme pour tous de justice et, pour les brigands, de frayeur, j'ai nommé l'incommensurable Darkwing Duck ! Vous devrez, au cours de sept stages, défaire les fourbes associés de Bec d'Acier et, bien sûr, Bec d'Acier lui-même. Avant d'arriver en vue de ses six associés, vous devrez traverser moult dangers et autres pièges mortels. Des rives glacées de l'Hudson à la chaleur moite et étouffante de la forêt amazonienne, les risques de mourir seront multipliés par cent ! La tâche sera ardue, mais on n'arrête pas le justicier masqué quand il a une cible dans le bec. Maintenant, je vous laisse le loisir de jouer et de découvrir avec émoi tous les superbes niveaux que comporte ce non moins superbe jeu. Bonne chance !



## LEVEL 1.2

Voici le "GO" du niveau... Dans celui-ci, vous devrez faire tomber un grand nombre de capsules énergétiques dans l'escarcelle de Flagada Johns.



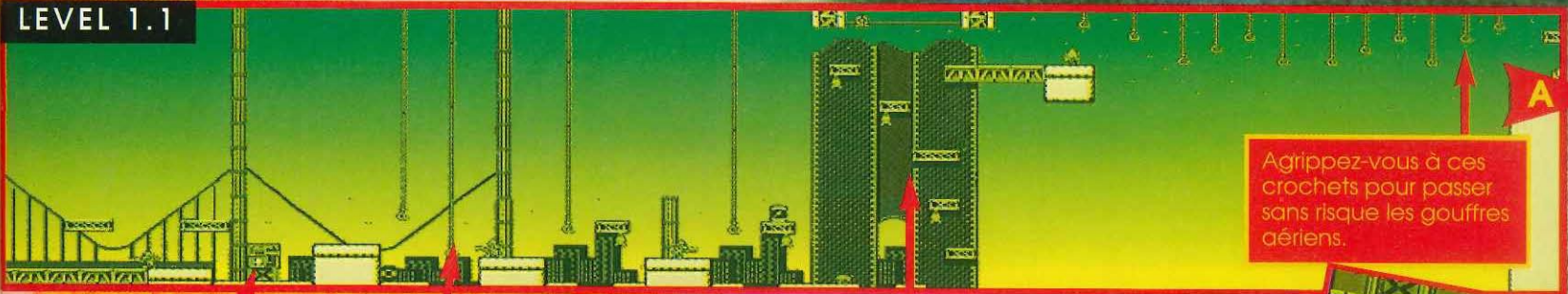
Quand vous vous accrocherez à ces lampes, en grimpant grâce à elles, vous pourrez atteindre le sommet de l'immeuble et, par la même occasion, continuer votre route.

Ces créatures apparaîtront de nulle part et vous tireront de gros coups de laser. Quand vous voyez la tête de l'une d'elles déboucher du sol, tirez-lui dessus sans arrêt.

Sautez sur ces roues pour traverser le parterre de pics, afin de ne pas perdre une seule once de vie.

Sautez par à-coups sur cette pompe, et vous verrez se gonfler un ballon qui vous permettra de traverser les différents gouffres de cette fin de niveau.

LEVEL 1.1



Agrippez-vous à ces crochets pour passer sans risque les gouffres aériens.

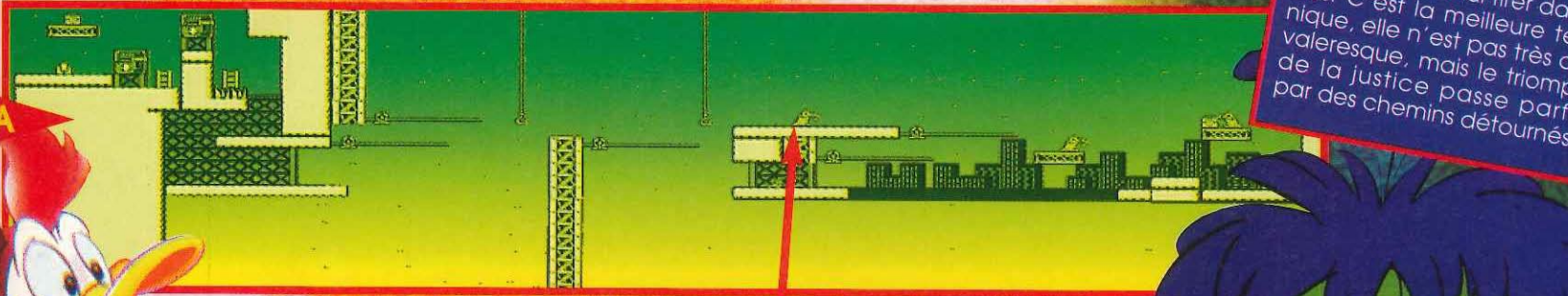
Sautez sur ce levier pour faire apparaître une pièce de métal vous permettant de continuer votre chemin.

Tirez dans le vide à cet endroit, et vous ferez apparaître une icône "GO", vous emmenant dans un stage bonus où vous pourrez récupérer un maximum d'objets et de vies supplémentaires.

Des chauves-souris seront suspendues à ces poutrelles métalliques. Tirez-les dedans, les surprenant ainsi dans leur sommeil, et vous pourrez passer tranquillement cet endroit sans craindre leur vol maléfique.



Pour tuer QuaterJack, vous devrez descendre ou monter d'un étage, et lui tirer dans le dos. C'est la meilleure technique, elle n'est pas très chevaleresque, mais le triomphe de la justice passe parfois par des chemins détournés !



Ces canards en armure ne pourront être détruits que lorsqu'ils baisseront leur garde en vous tirant dessus. Pour les tuer, je vous accorde que ce sera un exercice périlleux car, entre le moment où ils tirent et le moment où leur garde est baissée, vous n'aurez qu'une petite seconde de battement... Dure vie que celle d'un héros !

La ville a été prise en otage par WolfDuck et ses acolytes. Parcourez les nombreux buildings qu'elle comporte et délivrez-la du mal qui la gangrène ! Pour finir, vous devrez affronter, dans un combat sanglant, WolfDuck, canard se transformant en loup-garou les soirs de pleine lune, et justement, c'est ce soir que la lune est à son apogée !

Détruisez cette dernière tortue et vous pourrez aller affronter l'ignoble WolfDuck.

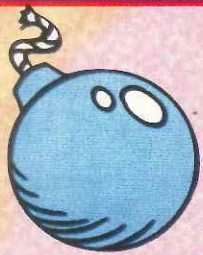


Pour tuer ce canard, mi-loup, vous devrez attendre qu'il soit dans sa forme normale. Évitez ses attaques quand il est dans sa forme de loup. C'est l'un des boss les plus faciles du jeu, vous ne devriez pas buter trop longtemps sur lui !

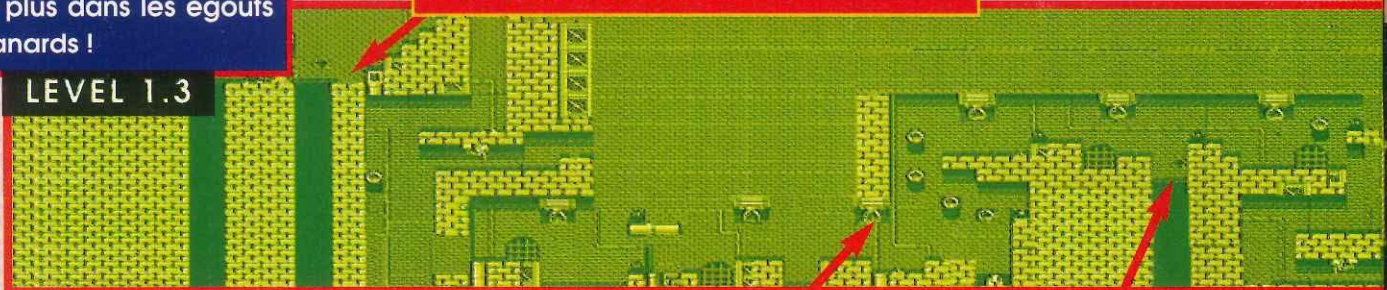
Vous allez devoir affronter un nouveau genre d'ennemi : des tortues lanceuses de carapaces ! Quand vous arriverez en face de l'une d'elles, attendez que celle-ci vous lance sa carapace, pour ensuite lui tirer dans la tête. Une dizaine de projectiles devrait suffire pour pouvoir vous faire une superbe soupe de tortue !



Bienvenue dans les égouts ! Liquidor, lointain cousin du T-1000, vous attend dans ce lieu aussi infâme que mal fréquenté. Des rats, des pics, des corbeaux, rien ne va plus dans les égouts de St-Bourg-les-Canards !



### LEVEL 1.3



Quand vous arriverez en bas des marches, un œuf parachuté roulera le long des marches. Sautez-lui par-dessus, et vous pourrez passer sans crainte cet endroit difficile.

Bushroot a pris possession du marais de St-Bourg-les-Canards ! Dirigez Darkwing Duck dans ses nombreux méandres et aidez-le à nettoyer tous les parasites qui y ont élu domicile !

Accrochez-vous à ces crochets pour faire apparaître de la lumière et ainsi voir les corbeaux qui se dissimulent dans le noir.

Dans cette zone, un grand nombre de corbeaux seront présents. Procédez comme précédemment pour pouvoir les distinguer dans le noir.

### LEVEL 2.1



Alignez-vous en face des oiseaux sur ces branches, et cartonnez-les. Deux coups de pistolet vous seront nécessaires pour les réduire en plumeaux pour grand-mère...

Sautez par-dessus ces chutes d'eau pour collecter une vie supplémentaire.

De temps en temps, un énorme poulet gonflé à l'hélium viendra vous tenir compagnie. Pour le faire maigrir, un seul régime, celui à base de plomb !



Mégavolt et ses hommes de main sèment la terreur dans les rues de St-Bourg-les-Canards. Vous allez devoir affronter un maximum d'ennemis et prendre un maximum de risques. Entre les dizaines de poteaux électriques hérissés de pics et les génies sortant des lampes et vous lançant, en guise de vœux, de grosses boules enflammées, vous vous



Vous voici en face de l'ignoble pile humaine. Pour le battre, quand il est au sol, tirez-lui dedans, puis quand il monte sur l'une des deux plateformes, agrippez-vous à l'une des deux lampes du milieu d'écran ; il lancera alors un éclair, profitez de ce moment pour vous laisser tomber, et l'éclair passera automatiquement au-dessus de votre tête ! Voilà, avec ces quelques conseils, vous devriez vous débarrasser rapidement de Mégavolt.

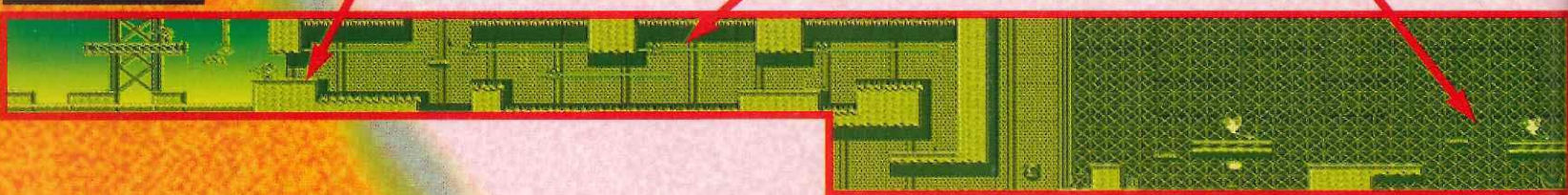


Accrochez-vous à ces crochets tracteurs pour traverser sans encombre ces murs hérissés de pics.

Un autre crochet à emprunter, et ce n'est pas le dernier !

Sautez sur cette plateforme mouvante pour collecter la vie supplémentaire se trouvant au creux de la plateforme de droite.

### LEVEL 2.2



Quand vous arriverez dans cette portion de jeu, vous serez assailli par un crocodile géant dévalant les marches quatre à quatre. Tirez-lui dessus en faisant de petits sauts, et vous pourrez continuer sereinement votre chemin.

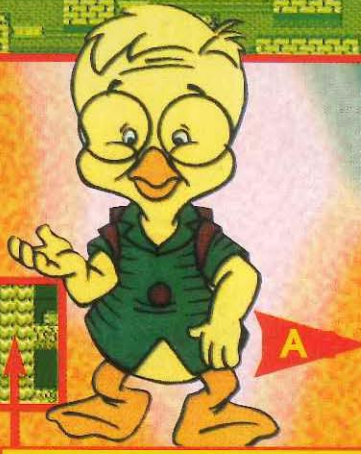
Agrippez-vous à cette sortie d'égout pour continuer à sauter sur les pipelines vous menant à la sortie. Au fait, en passant, sachez qu'ils sont déjà occupés par des rats, alors dégommez-les et vous pourrez passer !



Vous allez affronter le premier canard liquide de l'histoire des jeux vidéo ! Pour le battre, placez-vous au bord de l'eau et tirez-lui dessus quand il prend sa forme de canard.

Le troisième stage-bonus du jeu...

Sautez sur ces bûches de bois qui dévalent les chutes d'eau pour pouvoir réussir à atteindre les plates-formes supérieures.

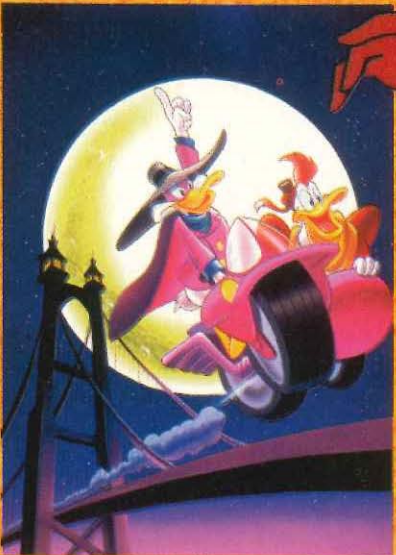


Ces chutes d'eau ralentiront les oiseaux venant à votre rencontre. Profitez-en pour les faire passer de vie à trépas.

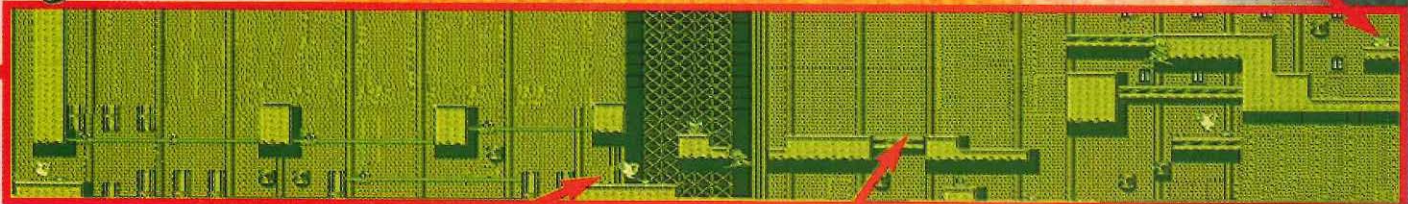
Une superbe raison pour prendre le chemin supérieur : une boîte à pharmacie ! Allez, un petit "coup de pouce" : quand vous arriverez en vue de la boîte, sautez par-dessus la chute d'eau qui la précède. Raison : il y a un énorme trou avant elle, et ce serait trop bête de la manquer !



Bushroot est assez simple à battre. Tirez-lui dessus sans arrêt quand il est au sol, puis quand il s'agrippe à une lampe, celle se trouvant à son opposé vous lancera trois boules de feu (Je vous rassure, elles sont assez simples à éviter) ; puis il redescendra à l'opération trois ou quatre fois, et vous pourrez passer au niveau suivant !



Les programmeurs sont des gens très gentils... Chez Capcom, ils ont pensé à vous mettre un bonus d'énergie avant d'affronter Mégavolt.



Le génie des lampes ne peut être détruit que lorsqu'il apparaît. Tirez dans la lampe une fois sa forme apparue, et au bout de trois coups, boum, plus personne !

Empruntez cette poutre pour pouvoir accéder à la vie supplémentaire de gauche.



Bienvenue dans le repaire de Moliarty ! Moliarty est un professeur officiant pour la mauvaise cause. Depuis toujours à la solde de Bec d'Acier, ce terrifiant savant invente des armes meurtrières pour les crapules de Bec d'Acier. Investissez son repaire et essayez par tous les moyens possibles de le déloger de son antre diabolique !

Ce basketteur prendra votre corps pour un panier de basket, alors ne lui laissez pas un instant de répit pour marquer vite un panier à trois points !

Vous devrez ensuite sauter sur une série de plates-formes oscillantes vous menant à la deuxième partie du niveau.

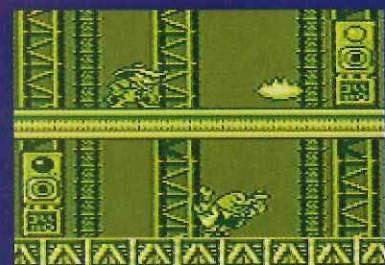
LEVEL 2.3

Sautez sur ce levier et une chaîne apparaîtra à votre droite, vous permettant d'atteindre les plates-formes supérieures.

Passage difficile ! Ne vous faites surtout pas toucher par la tortue ou vous finirez rapidement dans le vide, perdant ainsi une vie supplémentaire.

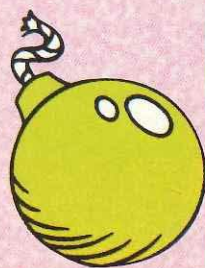
Vous rencontrerez à nouveau une vieille connaissance. Vous vous souvenez des tortues lanceuses de carapaces ? Eh bien c'est reparti "comme en 40" !

Sautez à travers cette brèche pour collecter la vie supplémentaire. Attention, cette manœuvre est très dure à effectuer, alors ayez le jarret ferme !



Pour battre Moliarty, vous devrez vous munir d'une bonne dose de réflexes, car il n'y a pas de tactique spéciale. Quand il est en haut, descendez puis remontez dans son dos pour lui tirer dessus et vice versa pour le bas. En plus de l'éviter, vous serez obligé de faire attention aux multiples charges de feu qui partent de ses deux machines électriques, bonjour la galère !

Ce bonhomme de neige ne peut être détruit que par deux tirs dans la tête. C'est son seul et unique point vital !

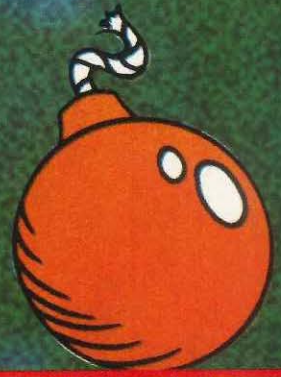


Approchez précautionneusement de cette barrique, car un ennemi se cache dessous. Dès qu'il apparaît, tirez dans le tonneau puis dans l'ennemi.

Eh bien, ça y est : le dernier niveau ! Vous allez vous retrouver à bord d'un bateau géant, le terrible "Mc Bec d'Acier" ! Vous retrouverez ici le panel des divers ennemis que vous avez rencontrés, et je peux vous assurer que c'est l'un des niveaux les plus durs, tous jeux confondus sur Game Boy !

## LEVEL 3

Une fois arrivé au bout de la course, prenez le chemin supérieur. Vous pourrez ainsi collecter une vie supplémentaire, plus qu'utile pour le reste du stage !



Tout au long du niveau supérieur, vous rencontrerez des pirates montés sur canons. À chaque fois que vous passerez à leur portée, boum, alors pour éviter l'inévitable, voici un petit tips. Sautez sur le canon et placez-vous à son bord, vous serez ainsi en face du pirate et pourrez le dégommer sans craindre d'être touché.

Même chose que précédemment : tirez dans ce canard une dizaine de fois, et il se transformera en Terminator, mais cette fois, étant très costaud mais très bête, il ira se précipiter tout seul dans le vide, vous laissant la voie libre.

Sautez, depuis le bord de cette plateforme, sur celle se trouvant en face de vous. Une fois sur celle-ci, vous vous accrocherez à un interrupteur faisant apparaître une passerelle, vous ouvrant ainsi le chemin inférieur.

Vous voici en face du dernier des gardiens. Pour lui faire mordre la poussière, dans un premier temps, accrochez-vous sur l'anneau de droite, dégommez le droïde volant à votre gauche, puis, une fois ce dernier explosé, tirez sans discontinuer dans la vitre protégeant Bec d'Acier. Celle-ci détruite, il descendra dans la pièce pour vous faire la peau, ou les plumes ! Une fois en bas, Bec d'Acier parcourra toute la pièce en se protégeant derrière une épaisse plaque d'acier. Pour le battre, vous devrez attendre, accroché à un anneau, qu'il passe et en vous laissant tomber, tirez-lui dans le dos. Voilà, maintenant je vous laisse découvrir la sympathique démo de fin où vous pourrez voir Darkwing Duck porté en triomphe, enfin, je ne vous ai rien dit !...

Tirez une dizaine de fois sur ce canard, et il se transformera en "Terminator". Cinq coups supplémentaires vous seront nécessaires pour le réduire en un joli tas de ferraille.

Après avoir collecté cette icône d'énergie, vous pourrez aller gaillardement détruire le terrible Bec d'Acier.

Prenez le tir éclair ici, et grimpez sur la plate-forme supérieure ; vous pourrez ainsi dégommer le Terminator un peu plus loin, sans crainte de représailles !

Petite section "réflexes". Vous allez devoir vous accrocher à nombre d'anneaux pour traverser l'une des cales du navire. Ne loupez aucun de vos sauts ou sinon...!

Dossier réalisé par **Manu, dit le Col-vert,** et **Danboss, dit Pied-palmé !**



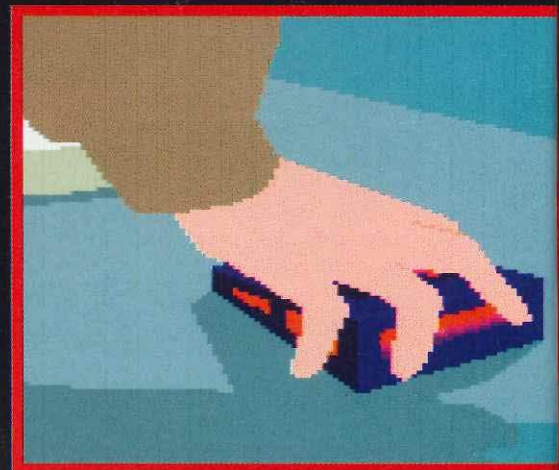
# FLASHBACK

© Delphine Software and U.S. Gold Inc.  
Illustration © Marvel Comics

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

**C**urieux mélange entre Total Recall et les Envahisseurs, Flashback vous plonge dans la peau d'un agent du Bureau d'Investigation de la Galaxie qui, par le plus grand des hasards, découvre qu'une race d'extraterrestres s'est glissée dans la peau d'humains et projette d'asservir l'humanité à court terme. Alors que vous, Conrad, aidé de votre petite amie Sonya, faites quelques essais sur un échantillon extraterrestre, une véritable découverte saute à vos yeux : en effet, faute de preuves, la police ne voulait pas vous croire, mais là, devant vous, la terrible vérité surgit. Les extraterrestres déguisés en humains peuvent être découverts grâce à un nouveau rayon infrarouge qui calcule le poids des molécules de chaque être vivant, et il s'avère que le poids des extraterrestres est le double de celui des humains ! Fier de votre découverte, vous partez au commissariat le plus proche pour faire éclater au grand jour l'ignoble moisissure qui ronge la société. Mais c'était sans compter sur les extraterrestres eux-mêmes, qui ont découvert votre manège grâce à quelques espions. En sortant du bâtiment, vous tombez alors dans un guet-apens et finissez enlevé par les envahisseurs. Après vous avoir emmené sur leur planète Titan, ils essayeront d'effacer votre mémoire grâce à leur tout dernier matériel de lobotomie. Profitant d'un court moment de répit pour vous échapper au guidon d'une moto volante, vous vous faites cependant très rapidement rattraper par la chasse ennemie, qui vous descendit au-dessus de la terrifiante forêt de Titan. Voilà le contexte de l'histoire, maintenant, vous êtes Conrad, bonne chance !



## CODES ACTION REPLAY

### MEGADRIVE

Pour avoir des boucliers  
infinis:  
FFD3D70005

### SUPER NINTENDO

Pour avoir des boucliers  
infinis:  
7ECD4604





# CK

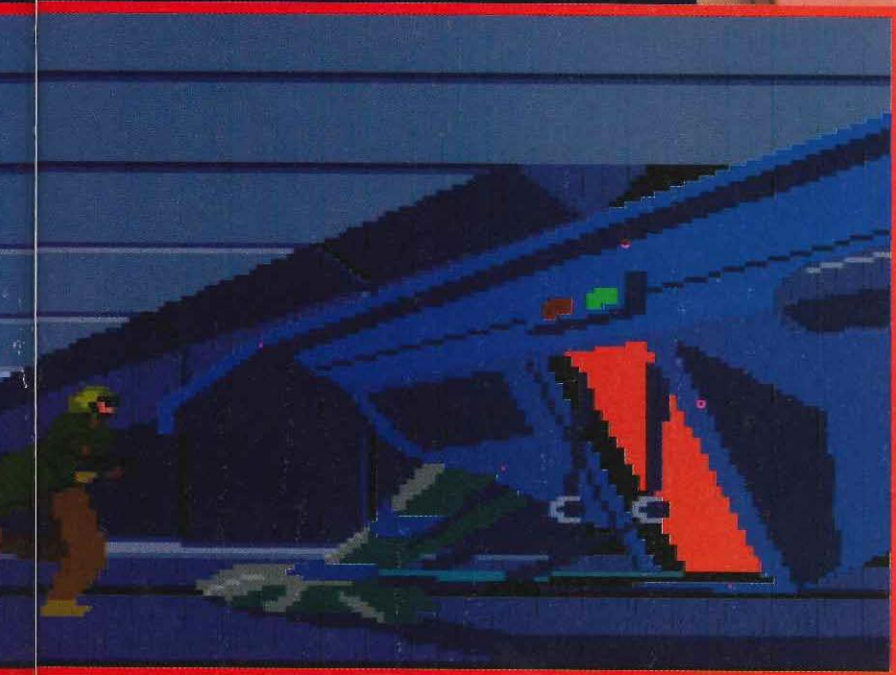
## LES CODES DES DIFFÉRENTS NIVEAUX

### MEGADRIVE

	Easy	Normal	Expert
1)	PIXEL	FALCON	CLIO
2)	BESTY	DATA	ACRTC
3)	PANCHO	MILORD	BLOB
4)	STUDIO	QUICKY	STUN
5)	TOHO	BIJOU	MIMOLO
6)	AKANE	BUBBLE	HECTOR
7)	INCBIN	CLIP	KALIMA
8)	CYGNUS	CYGNUS	CYGNUS

### SUPER NINTENDO

	Easy	Normal	Expert
1)	ZBVDS	DLRGS	ZBVDS
2)	JWLYX	BGSFM	JNGLQ
3)	RSVP	PRHV	HNYTM
4)	DXCPT	WNPQVX	KVNF
5)	SLMN	NMRYL	DWNGH
6)	ZTHRK	SNTHN	STBRM
7)	CRLQXZ	KLZHT	RDBQLR



Lancez une pierre contre l'interrupteur de droite pour faire descendre l'ascenseur contenant la carte de téléportation.

Dès le début de ce niveau, descendez en bas à gauche de votre position, pour récupérer "l'holocube", synonyme pour vous de mémoire retrouvée, ou plutôt partiellement retrouvée !

Vous pourrez collecter à cet endroit une pierre, essentielle pour la suite de votre parcours.



Vous devrez mettre la pile, que vous aurez préalablement trouvée dans ce générateur, pour faire apparaître un pont magnétique vous permettant de continuer votre aventure.

Sur ce petit promontoire se trouve une borne de sauvegarde, faites donc une petite halte !

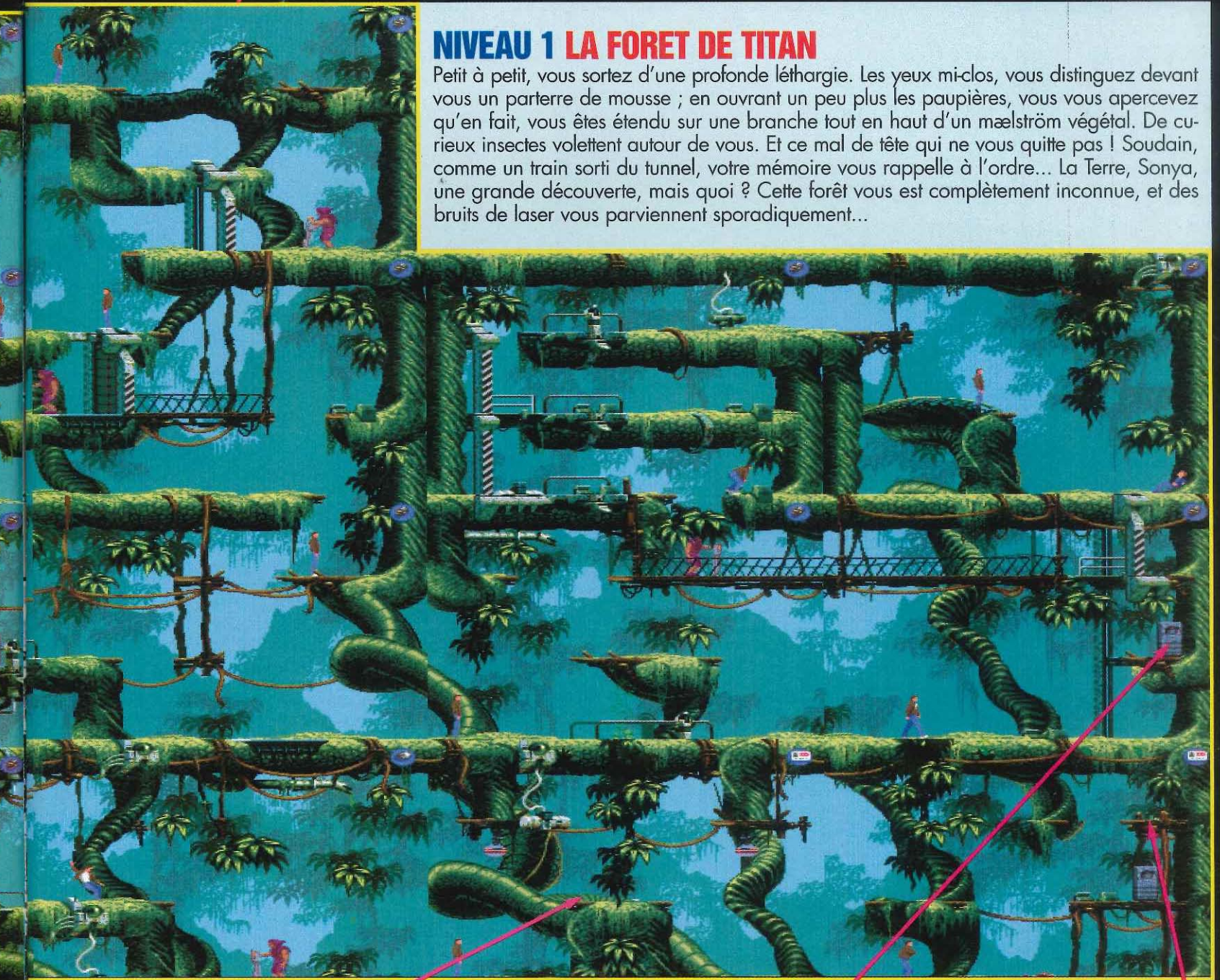
Ouvrez cette porte pour accéder à la dernière partie du stage.

Fin du niveau, soyez armé de votre plus belle carte de crédit, pour que le vieux marchand daigne vous vendre une ceinture "anti-gravité" vous permettant d'atteindre le fond du gouffre sans finir comme une tomate trop mûre rencontrant un mur trop dur !

Petit passage délicat : placez-vous juste derrière cette porte métallique, lancez la pierre que vous aurez préalablement collectée dans l'interrupteur photosensible se trouvant à droite de celle-ci (la porte, pas la pierre !), et elle s'ouvrira, vous permettant, en vous retournant rapidement, de dégommer le garde ennemi qui s'y trouve caché. Vous pourrez récupérer ensuite une pile posée à même le sol vous permettant, après l'avoir régénérée, de faire apparaître un pont magnétique essentiel pour continuer votre route.

## NIVEAU 1 LA FORET DE TITAN

Petit à petit, vous sortez d'une profonde léthargie. Les yeux mi-clos, vous distinguez devant vous un parterre de mousse ; en ouvrant un peu plus les paupières, vous vous apercevez qu'en fait, vous êtes étendu sur une branche tout en haut d'un maelström végétal. De curieux insectes volettent autour de vous. Et ce mal de tête qui ne vous quitte pas ! Soudain, comme un train sorti du tunnel, votre mémoire vous rappelle à l'ordre... La Terre, Sonya, une grande découverte, mais quoi ? Cette forêt vous est complètement inconnue, et des bruits de laser vous parviennent sporadiquement...



Vous trouverez sur cette plate-forme la bagatelle de cinquante crédits et une magnifique clef !

Se trouve ici un générateur qui pourra, si vous vous êtes fait toucher de nombreuses fois, recharger votre bouclier magnétique et bien sûr refaire le plein de votre pile, pour faire apparaître le pont magnétique.

Vous trouverez ici une carte contenant cinquante crédits, vous permettant d'obtenir une ceinture "anti-gravité", vendue par le vieil homme près du gouffre.

## NIVEAU 2 LE TRAVAIL, C'EST LA SANTÉ !

Quatre grandes sections, plus une petite et cachée, devront être arpentées de part en part pour collecter quelque menue monnaie. En effet, pour pouvoir obtenir un faux passeport, vous devez effectuer quelques menus travaux, allant du convoi banal de matériel à l'escorte d'un pont de l'administration. Enfin, il n'y pas de petits boulots !



**LE MÉTROPOLITAIN.** Essayez, dans la mesure du possible, d'apprendre ce plan par cœur, pour ne pas être obligé de vous arrêter toutes les cinq secondes afin de demander votre chemin lors de vos diverses excursions.

## LE PERMIS DE TRAVAIL

Votre lieu de départ sera l'Asia, ou Asie pour les non-habitants du vingt-deuxième siècle. Commencez, dans un premier temps, par tuer le garde dans la décharge et par prendre le fusible qui s'y trouve (1). Placez-le ensuite dans l'interrupteur et vous pourrez prendre l'ascenseur maintenant réparé. Vous arriverez ensuite à la station de métro. Là, prenez la première rame, direction l'America. Allez directement voir le Barman, grand filou devant l'éternel, et parlez-lui. Il vous dira d'aller voir un faussaire qui vous permettra de régler votre problème (16) contre mille cinq cent crédits. Bien sûr, en ce début de niveau, vous ne les avez pas, et c'est pour cela qu'il faudra que vous partiez en Europa pour chercher un permis de travail. Une fois en Europa, partez discuter avec le patron de Humanpower (2), qui vous donnera l'adresse du centre administratif en Africa. Dans ce centre, contre votre carte d'identification, le directeur du centre (3) vous remettra votre précieux permis. Allez ensuite en Europa pour collecter les précieuses informations vous permettant de travailler. Ce sont des petits travaux qui défilent sur des bornes (4), où il vous suffira de mettre votre permis pour que le travail vous soit alloué.

ASIA



## TRAVAIL 1 : LE POSTIER DU 22<sup>e</sup> SIECLE

Partez en Asia prendre un colis de la "Titan Travel" (5), et prenez le métro jusqu'en Africa pour le remettre à la succursale de cette même compagnie (6).



13

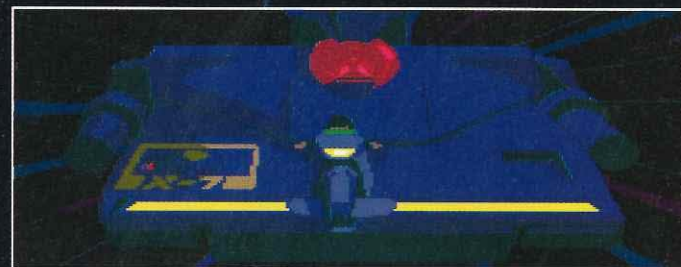
2

## TRAVAIL 2 : MERE THERESA

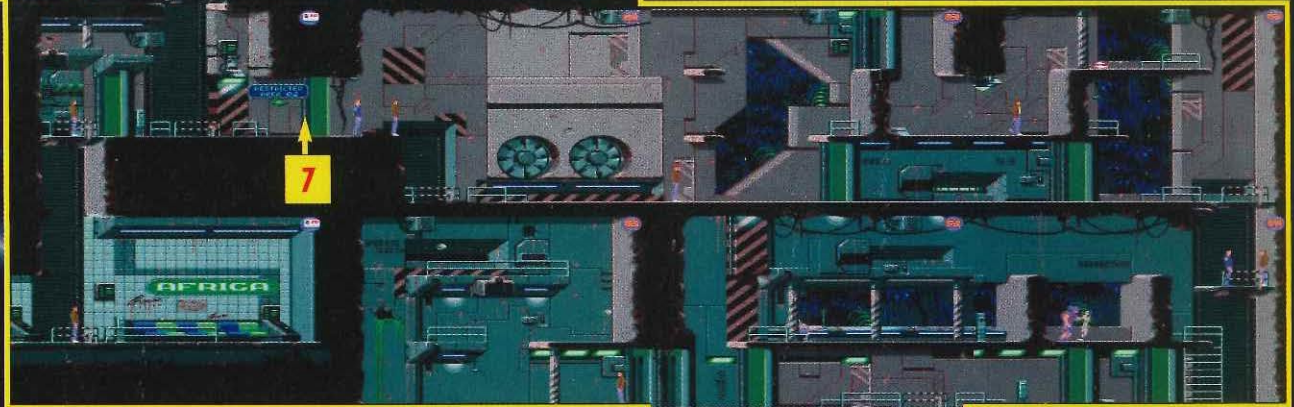
Restez en Africa et descendez à la "Restricted area 2" (7), escortez un pont de la Compagnie dans un endroit parsemé de lou-lous aux intentions peu claires, jusqu'à son laboratoire (8), d'où vous pourrez être directement téléporté dans la salle des bornes d'emplois (13).



EUROPA



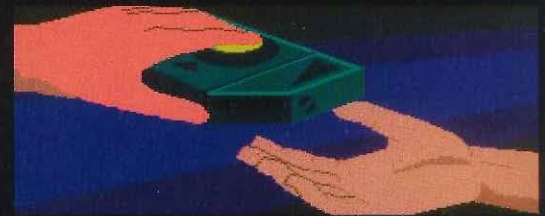
## AFRICA



### TRAVAIL 3 : BLADE RUNNER

Vous devrez, comme dans le film de Ridley Scott, retrouver des robots à l'apparence humaine et les éradiquer. Allez en America discuter avec un des clients du bar (9), qui vous expliquera que son cousin policier a des informations à vous donner (10). Celui-ci vous dira que le prévenu a bien été vu à gauche du bar (11) et, en arrivant à cet endroit, vous devrez faire éclater la sale tronche d'un répliquant qui, en mourant, vous remettra une clef pour ouvrir le sol grâce à la borne se trouvant à gauche de votre position. Vous accéderez alors aux soubassements de cette station, dans laquelle vous devrez livrer bataille à deux faces d'humains (12). Ces deux-là détruits, vous serez automatiquement téléporté dans la pièce aux bornes d'emplois.

8



## AMERICA



16

### TRAVAIL 5 : DON CORLÉONE !

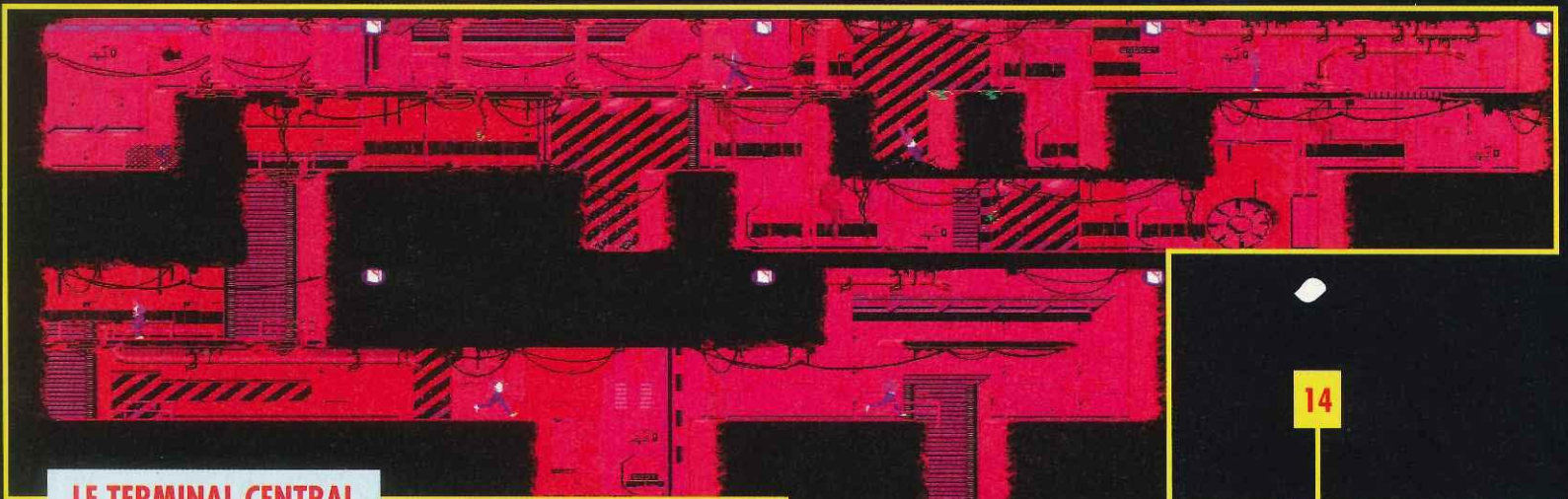
Ça va ch...r ! Armé de votre précieux "gun", vous allez devoir nettoyer une artère de l'Europa, envahie par une véritable cohorte d'extraterrestres. Allez en "Restricted area 3" (15), et commencez votre petit carnage. Une fois cette dernière mission réussie, vous devrez aller voir le faussaire qui vous remettra votre passeport pour la Terre (16). Le seul hic, c'est que maintenant, il vous faudra dix mille crédits pour que la "Titan Travel" daigne vous remettre le précieux billet pour la planète bleue (6) ! Le seul moyen, pour vous désormais, de récupérer cette forte somme d'argent est d'aller vous essayer au tout dernier show de la Compagnie, "The Death Tower Show" (17).

### TRAVAIL 4 : MAC GYVER !

Le terminal central est en surchauffe et son explosion mettra à mal tous les ordinateurs du système solaire ! Placez-vous sous le rayon téléporteur (13), et vous déboucherez dans la pièce du terminal. Vous disposerez de 80 secondes pour parcourir le chemin qui vous sépare du géant de silicone et enrayer sa destruction. Une fois dans la salle du cerveau d'acier, introduisez la carte préalablement donnée lors de l'acceptation de cette mission dans le troisième lecteur (14) ; comme d'habitude, vous vous retrouverez alors téléporté dans la salle des bornes d'emplois.

10





14

### LE TERMINAL CENTRAL

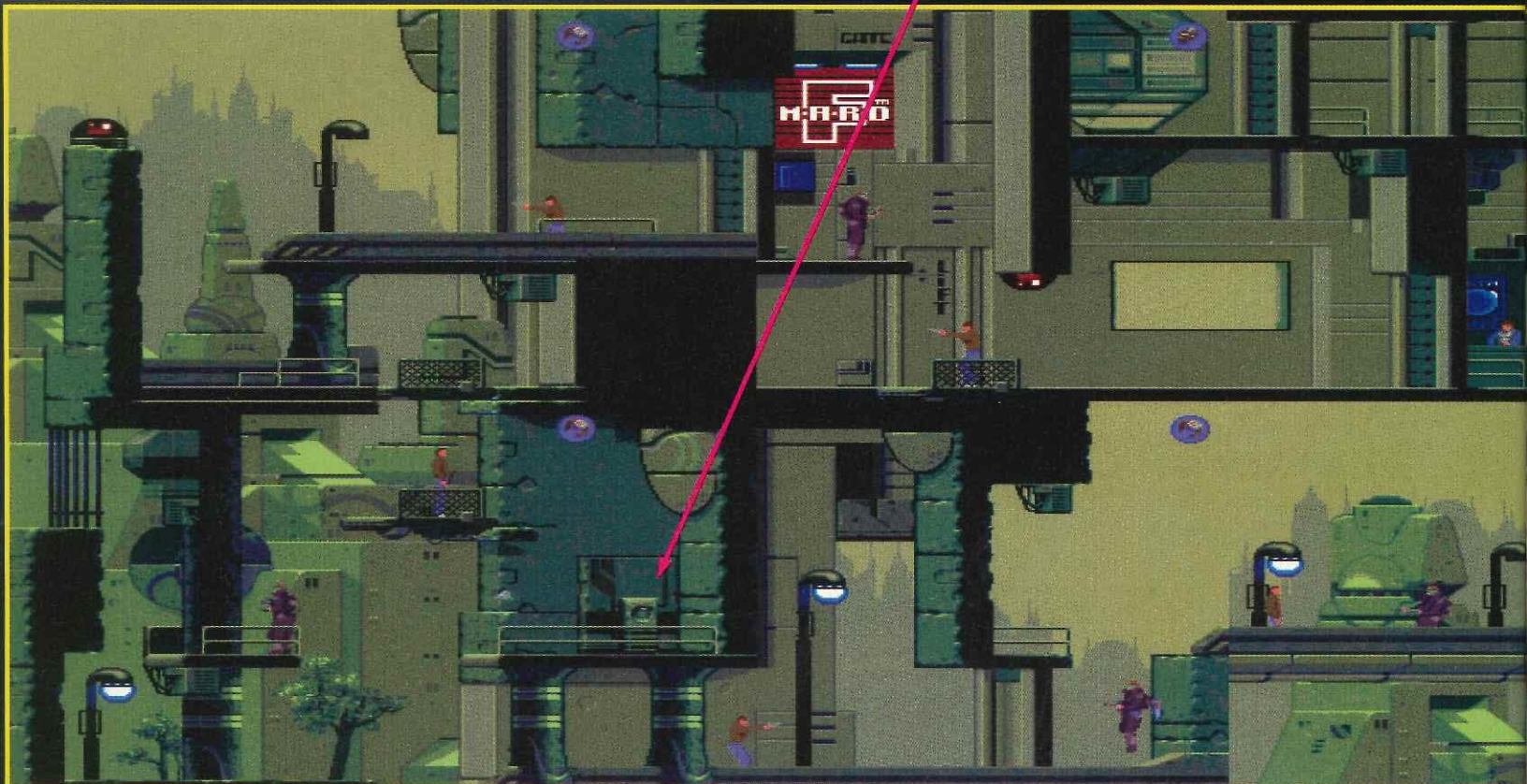


### NIVEAU 4 DE RETOUR SUR TERRE

Votre mission continue, mais cette fois-ci vous êtes de retour sur cette bonne vieille planète qu'on appelle la Terre. N'espérez pas pour autant prendre des vacances car des mercenaires vont tout faire pour stopper votre progression et vous devrez rester constamment sur vos gardes. Pour les éliminer sans vous faire trouver la peau, vous devrez activer votre champ de force et vous placer dos au mur. Lorsqu'ils apparaîtront, tirez le premier puis activez votre champ de protection pour bloquer leurs tirs. Procédez de la même manière pour tous les mercenaires qui vous chercheront des poux dans la tête.



Si vous n'êtes pas un fin limier, vous risquez d'y laisser des plumes. Alors n'hésitez pas à utiliser les bornes pour vous régénérer.



**NIVEAU 3**  
**"LE SPECTACLE**  
**DE LA TOUR DE LA MORT"**

# FLASHBACK

Je ne vais pas épiloguer trois ans sur ce niveau ! Vous devez, comme dans deux célèbres films, sortir vainqueur d'un spectacle où la mort est omniprésente. Votre but ultime, dans l'absolu, est d'atteindre le haut de cette tour, où un gardien vous attendra pour un combat sans merci dont le but sera la vie et le précieux billet pour la terre. Bonne chance et bonne survie !



Au bout du quai se trouve une borne de taxis, que vous devez utiliser pour continuer votre mission. Ne vous préoccupez pas du prix de la course.





Le taxi vous déposera près d'une borne.

Inutile de vous rappeler que la sauvegarde est primordiale...

Vous allez devoir escalader les deux plateformes ; lorsque vous serez stabilisé sur la plus haute, tirez dans la baie vitrée qui se trouve sur la gauche pour libérer une issue.

Vous allez entrer dans un bar ; accrochez-vous au lustre puis montez dessus. Ensuite, tirez sur la vitre de gauche pour récupérer une clef.



Vous allez pénétrer dans une pièce qui, à première vue, ne comporte pas d'issue ; accrochez-vous au lustre et vous verrez un bloc de pierre pivoter, qui vous ouvrira la voie.

Pour accéder à cet endroit, vous devrez effectuer une roulade, sinon vous passerez à la trappe à chaque fois. Placez-vous au point numéro 1, au départ de l'action, si vous voulez réussir.



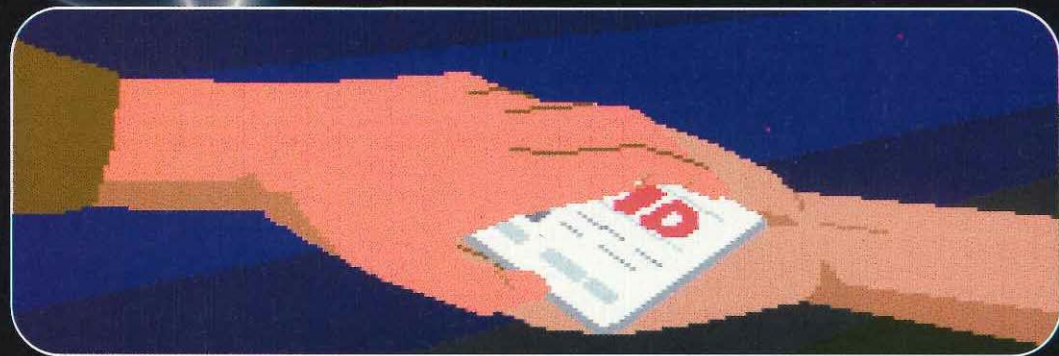
Continuez en haut à gauche de votre cellule, expédiez le garde dans un autre monde puis emparez-vous du téléporteur et du récepteur qui se trouve sur le sol. Lancez le récepteur vers l'endroit désiré puis téléportez-vous. Ne négligez pas ce moyen de transport, il peut vous permettre de traverser des passages délicats sans la moindre égratignure.

## NIVEAU 5 LA PRISON DES EXTRATERRESTRES

En ce début de niveau, vous vous retrouvez en train d'espionner vos ennemis qui préparent un complot gigantesque. Mais votre inexpérience fait que vous êtes capturé et jeté en prison sans ménagement. On vous a confisqué votre arme et le geôlier s'apprête à vous régler votre compte une fois pour toutes. Maintenant, c'est à vous de jouer...







## FLASHBACK

Votre progression sera stoppée par une porte d'acier. Pour l'ouvrir, il faudra détruire le robot volant en un minimum de temps, sinon vous serez écrasé par un mur d'antimatière qui se rapproche de vous très rapidement. Si vous parvenez à ouvrir cette porte, vous accéderez au cinquième niveau.

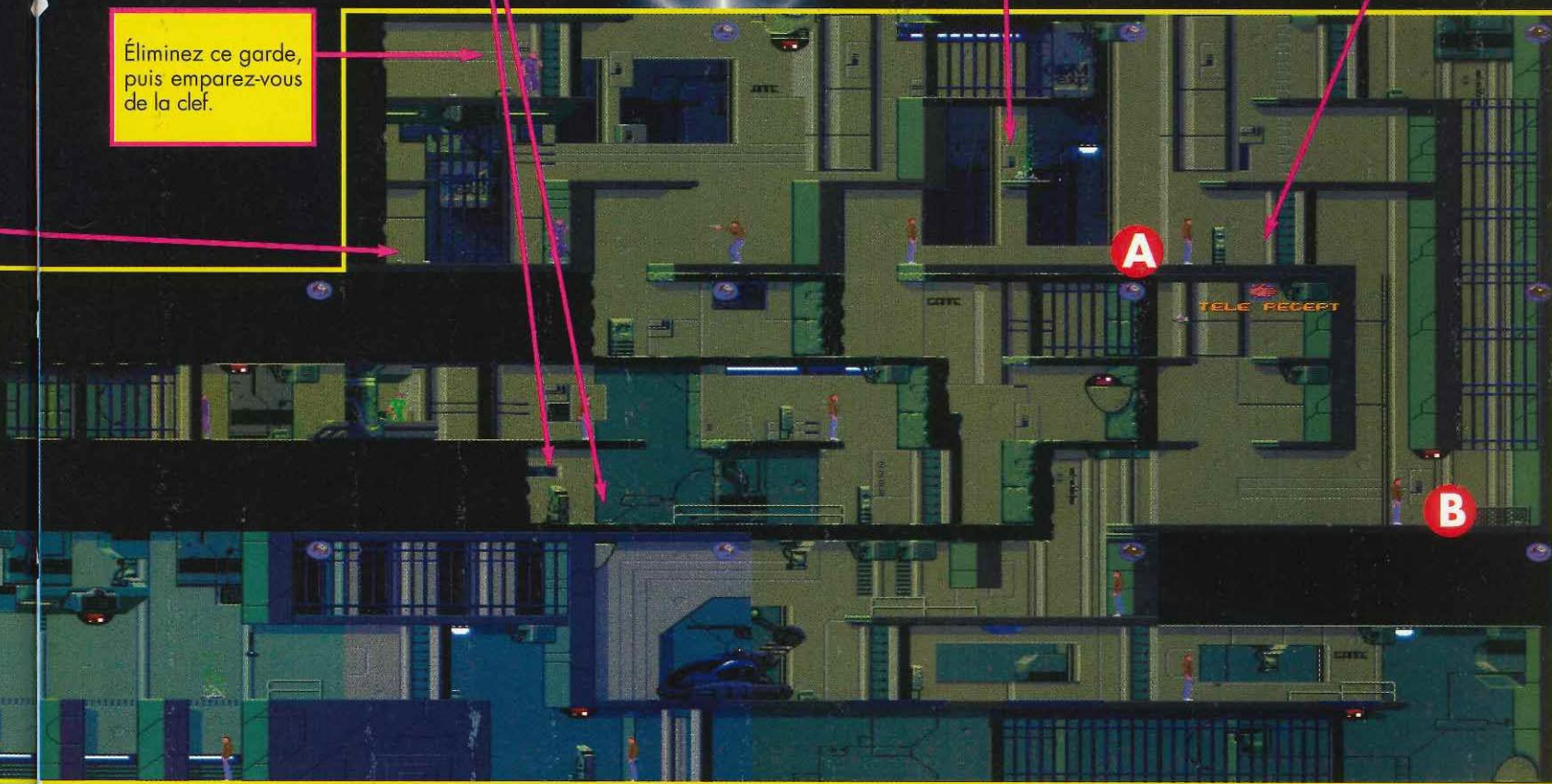


Vous allez devoir sortir à toute vitesse de votre cellule, dès que la porte s'ouvrira, et vous emparer de votre arme, qui est par terre. Le geôlier va vous suivre, pas de pitié, descendez-le ! Utilisez la borne tout de suite pour sauvegarder.

Lorsque vous serez en haut de la plate-forme, vous ne pourrez plus en redescendre car un champ d'antimatière se rapproche de vous. Lancez votre récepteur le plus possible vers la droite (A) et téléportez-vous sans attendre.

Lorsque vous atteindrez le bord du précipice, lancez votre récepteur au point (B). Vous connaissez la suite...

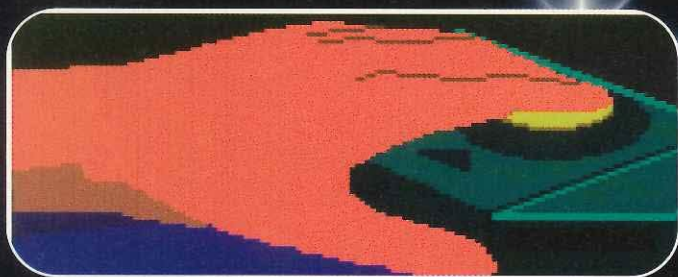
Éliminez ce garde, puis emparez-vous de la clef.



Dirigez-vous en haut de l'écran puis utilisez l'ascenseur qui se trouve à gauche de la porte d'acier.



B



Revenez sur vos pas puis placez-vous à gauche du précipice et laissez-vous tomber en gardant appuyé le bouton A. Vous verrez à votre grande surprise Conrad s'agripper au bord de la dernière plate-forme sur la fin de sa chute.



N'oubliez pas de sauvegarder.

Vous allez pénétrer dans une pièce où se trouve un bulbe gluant suspendu au plafond, qui va vous envoyer, par vague de deux, des tronches de Muppets sorties de nulle part. Exterminez-les, puis grimpez sur la plate-forme et tirez sur le bulbe, puis tuez les deux autres mutants et placez-vous sur la plate-forme opposée. Recommencez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de vague de mutants puis dirigez-vous vers la droite.

Récupérez la clef qui se trouve à cet endroit, elle vous permettra d'accéder au niveau final.

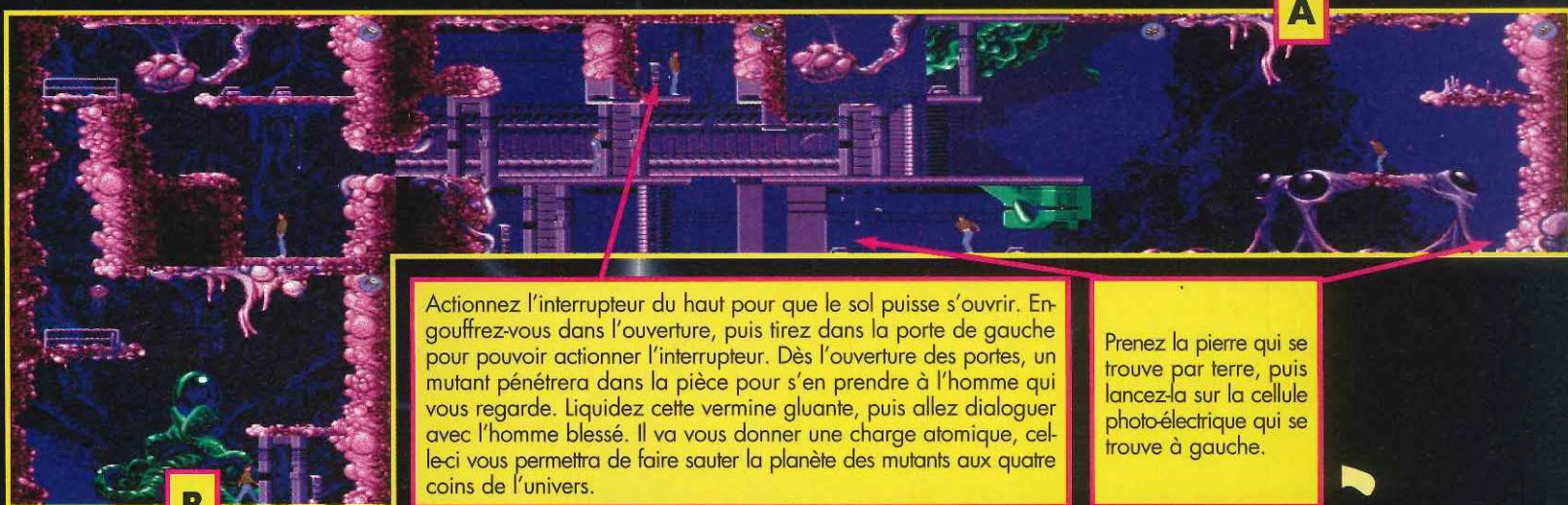


**A**

Pour actionner l'interrupteur qui déclenche l'ouverture de la porte, vous devez d'abord faire un carton sur les deux mutants.

## NIVEAUX 6 & 7 LA CONFRONTATION FINALE !

Changement de décor, vous allez pénétrer dans un territoire peuplé de mutants semi-liquides qui s'attaquent à tout ce qui bouge. Il vous faudra redoubler d'adresse pour les esquiver et les éliminer. Vous devez à tout prix réussir car c'est le dernier niveau et la survie de l'espèce humaine ne dépend plus que de vous...



**A**

**B**

Actionnez l'interrupteur du haut pour que le sol puisse s'ouvrir. Engouffrez-vous dans l'ouverture, puis tirez dans la porte de gauche pour pouvoir actionner l'interrupteur. Dès l'ouverture des portes, un mutant pénétrera dans la pièce pour s'en prendre à l'homme qui vous regarde. Liquidez cette vermine gluante, puis allez dialoguer avec l'homme blessé. Il va vous donner une charge atomique, celle-ci vous permettra de faire sauter la planète des mutants aux quatre coins de l'univers.

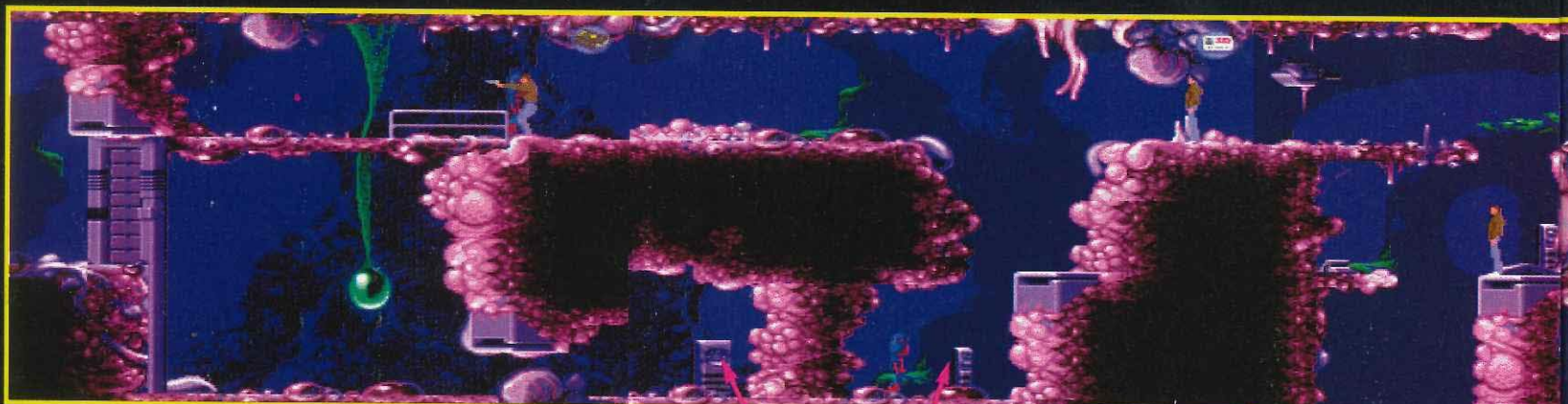
Prenez la pierre qui se trouve par terre, puis lancez-la sur la cellule photo-électrique qui se trouve à gauche.



Allez chercher les deux souris explosives qui sont en haut, puis redescendez atomiser la tronche de Muppets. Ce dernier vous donnera une clef.



Vous allez être stoppé par un champ d'antimatière et l'unique façon de passer est d'utiliser votre récepteur. Vous allez arriver au point ultime de votre mission. Vous devez placer votre charge atomique et actionner l'interrupteur qui enfoncera celle-ci au cœur de la planète. Vous n'aurez alors que quatre-vingt secondes pour vous échapper. Good luck !



Descendez faire un carton sur la tronche de Muppets, puis actionnez l'interrupteur. Vous pourrez recharger vos batteries si vous avez pris des gnons pendant la bagarre.



Utilisez le deuxième ascenseur.



Poursuivez votre route vers la droite puis sautez au-dessus du grand fossé pour accéder à l'ascenseur suspendu au milieu du deuxième vide.





## FLASHBACK

**Dossier réalisé  
par : Manu, dit  
Bruce Kain,  
Danboss, dit  
David Vincent, et  
Pascal, dit E.T.  
l'ami des petits !**

Placez-vous au bord du précipice puis balancez votre récepteur au fond. Téléportez-vous pour vous retrouver dans une salle où vous devrez anéantir l'ordinateur auxiliaire de cette planète maudite. Protégez-vous avec votre champ de force puis tirez dessus.

Prenez l'ascenseur.



Lancez votre téléporteur dans le trou qui s'est formé dans le sol et désintégrez-vous.

## AIRE DE JEU 1

Dès le début du niveau, vous vous retrouvez au milieu du parc avec plein de dinosaures qui vous guettent. Prenez les munitions et détruisez les œufs.



Après avoir trouvé la carte d'accès dans l'aire de jeu, vous devrez entrer dans ce premier bâtiment et détruire un maximum d'œufs.

Collez-vous à ce panneau informatif pour savoir ce que vous avez à faire...

Ne restez pas trop près du buisson, vous pouvez parier qu'un dinosaure s'y cache.

## LES OBJETS DU JEU

Tout autour du parc se trouvent un certain nombre de "goodies" bons et moins bons. Attention aux bombes et pensez à avoir toujours une bonne réserve de munitions.



Les cartes d'accès vous permettent d'entrer dans les bâtiments ou de faire fonctionner les ordinateurs pour continuer votre route. Soyez sur la bonne carte.



C'est ce que vous devez trouver dans tout le jeu : les œufs !



Attention à ces pièges mortels, ou vous seriez éparpillé aux quatre coins du parc.



Juste au moment où vous pensiez ne plus pouvoir continuer, une pilule énergétique, du style Mario, vous redonnera un coup de pouce, pensez-y !



Les munitions se trouvent partout dans le parc, de même qu'un certain nombre d'armes différentes.



Voici l'étoile d'invincibilité, elle vous protégera contre tout et vous pourrez aller faire un carnage du côté de Raptorland !

# NINTENDO



# JURASSIC

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

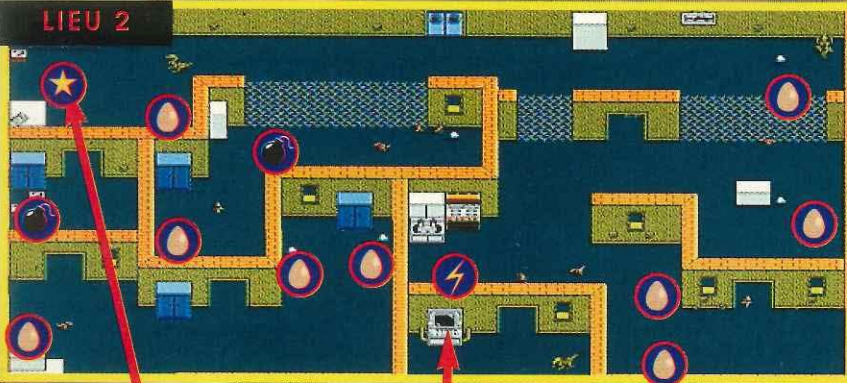


## BOSS DU NIVEAU

Les tricératops se ruent sur vous, vous devrez empêcher la jeune fille de se voir réduire en une infâme bouillie sanguinolente. Attendez dans le bas de l'écran, pour anticiper leurs mouvements.

Comme pour le premier bâtiment que vous avez déjà exploré, dès que tous les œufs ont été ramassés, vous recevrez la bonne carte d'accès afin de parler à Monsieur ADN.

## LIEU 2



En entrant dans le bâtiment, dirigez-vous de suite vers cette boîte marquée d'un point d'interrogation, qui contient l'item d'invincibilité.

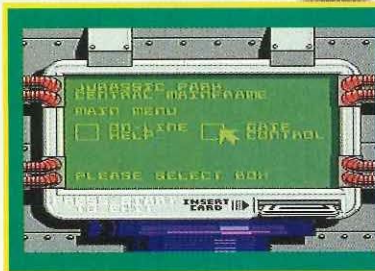
Après avoir détruit tous les œufs, rendez-vous à ce terminal, puis allumez-le. La porte principale sera ouverte, vous permettant d'accéder au niveau suivant.



GAME BOY

# JURASSIC PARK™

UNIVERSITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

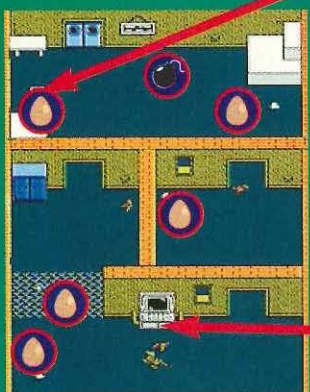


Accès refusé ! Quand vous atteindrez un terminal, un message vous sera donné ; si vous n'avez pas la bonne carte d'accès, vous ne pourrez pas continuer ! Courage, elles sont partout !

**CODE ACTION REPLAY**  
Vies infinies : 000021103 et 000056802

## LIEU 1

En entrant dans le premier bâtiment, vous vous rendez compte que toutes les boîtes marquées d'un point d'interrogation ne sont pas bonnes à ouvrir ; ainsi, la première que vous rencontrerez vous explosera à la figure.



Même s'il n'y a que quatre œufs dans ce lieu, il vaut mieux détruire rapidement les œufs, et ne pas chercher le combat avec les raptors qui traînent dans le stage.

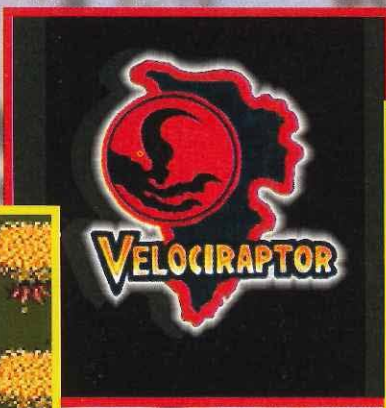
Ne touchez pas à cet ordinateur car si vous tentez d'y accéder, l'accès sera automatiquement refusé et un reptile affamé vous sautera dessus.

**W**elcome to Jurassic Park ! Cette phrase, c'est l'ordinateur qui vous la lance de sa voix excitante lors de votre première intrusion sur l'île de Nublar. Vous êtes Grant, une sommité dans le monde des paléontologues, et êtes invité, pour un morne week-end, sur l'île de Nublar par un riche milliardaire excentrique, afin de découvrir son nouveau parc d'attractions, le parc Jurassik ! Alors que tout se déroule parfaitement, un terrible ouragan vient perturber les grilles électriques du parc, qui faisaient alors office de "gardiens" pour les dinosaures. Ceux-ci, profitant du manque de défense, déferlèrent dans le parc et pondirent un maximum d'œufs dans toute l'île. Votre mission sera, au cours de six niveaux, de collecter les dizaines d'œufs, de sauver les enfants du milliardaire et, surtout, d'éradiquer tous les dinosaures que vous croiserez. Voilà, good luck !

**AIRE DE JEU 2**

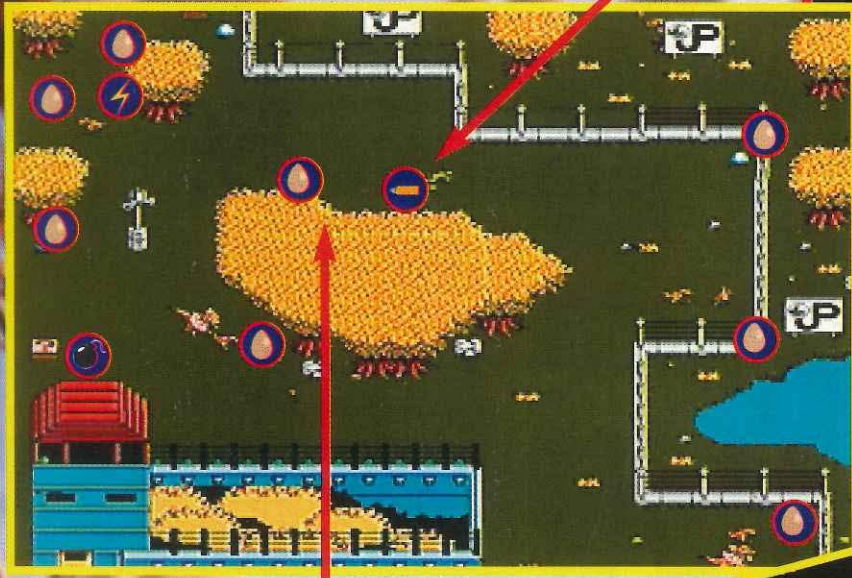
**Vous vous retrouvez au cœur même de la deuxième partie du parc, accompagné de qui vous savez. Ramassez les huit œufs pour accéder aux bâtiments grâce à la carte d'accès.**

Au cours du deuxième niveau, vous serez aidé par une arme plus puissante, un lanceur de grenades.



**LA RIVIERE**

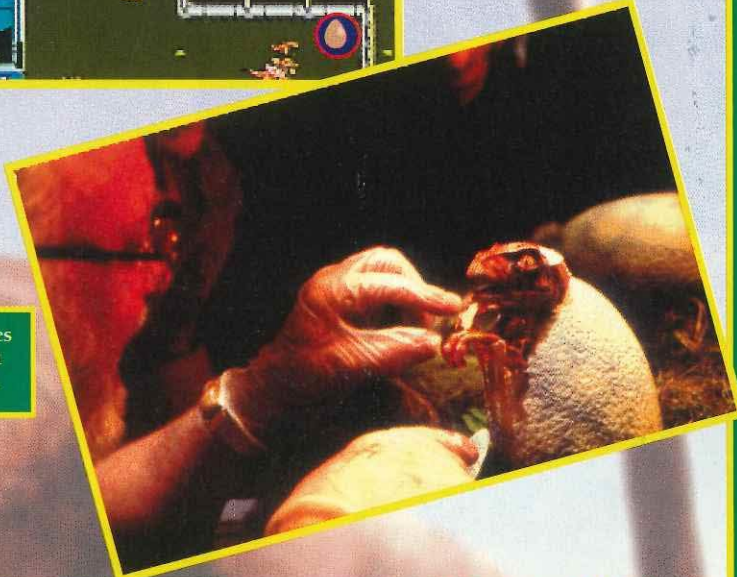
Le jeu prend une tournure différente alors que vous trouvez sur le petit canot, dans l'espoir de remonter la rivière. Évitez les dinosaures aquatiques en les contournant.



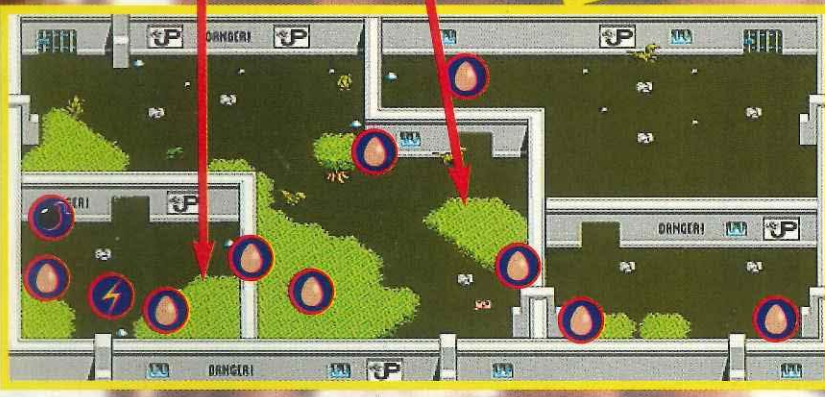
Voici votre point de chute ; une fois atteint, il vous mènera au niveau 3.

En vous approchant du côté de cette arme, vous dérangerez un dinosaure cracheur, aussi faites attention, il est temps d'essayer ce nouveau lanceur de grenades !

Regardez partout pour trouver des objets cachés. Sous ces arbres est dissimulé un item d'invincibilité.



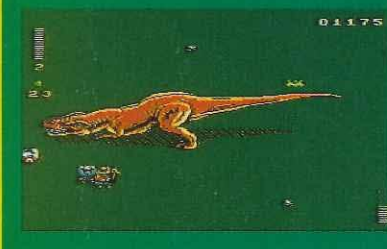
Dans cette pièce se trouvent trois œufs et une barre chocolatée, essentiels pour remettre à flot votre barre d'énergie.



**Ce bâtiment est infesté de dinosaures, qui peuvent se cacher sous les buissons et vous sauter sur la tronche sans vous prévenir. Ramassez les dix œufs et tapez la fuite !**

Autour des petites îles se trouvent de forts courants. Si vous y êtes pris, le mieux est de vous laisser aller et de manœuvrer tant bien que mal.

**BOSS DU NIVEAU 2**



Le Tares est très excité, et vous devrez à nouveau sauver un autre gamin. Laissez le Tares vous foncer dessus avant de courir et, quand il arrivera sur vous en ligne droite, balourdez-lui de grosses tawas dans la tête. Souvenez-vous qu'il ne peut pas vous voir si vous restez sur place...

Le dinosaure aquatique nage en cercles de façon régulière, suivez-le de loin et continuez votre chemin.









## AIRE DE JEU 4

De vraies grottes se trouvent dans cette section... Il y a une vingtaine d'œufs à ramasser à l'extérieur, en plus de ceux qui sont à l'intérieur.



Il est impossible de traverser ces lacs de lave, contentez-vous de les contourner.

Utilisez les marches se trouvant sur le côté du rocher pour grimper, cela devrait être la première grotte à visiter (même si nous l'avons appelée grotte 3).

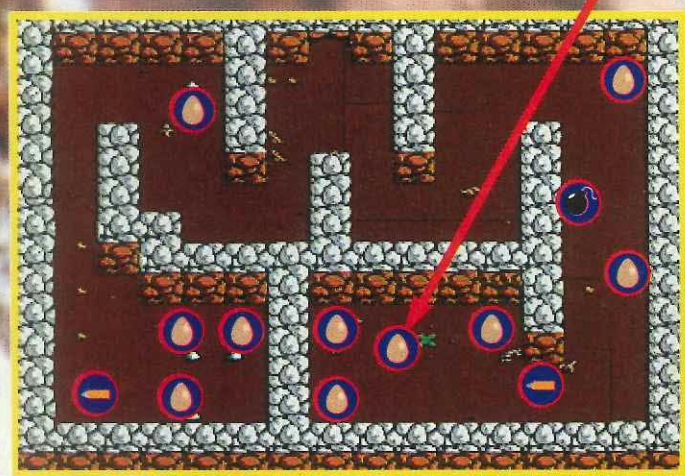
Entrez dans cette dernière grotte, une vie supplémentaire se trouve cachée derrière le rocher la surplombant.

Voici l'endroit fatal marqué d'une croix. Passez simplement dessus pour déposer la bombe.

Voici les explosifs, prenez-les pour détruire ultérieurement les zones à œufs.

### LIEU 4A

Avant d'entrer dans les grottes, venez ici ramasser tous les explosifs (trois lots) qui vous permettront de tout faire sauter si vous êtes en danger.



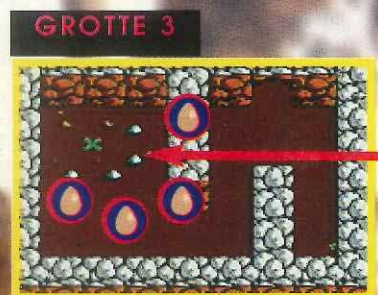
### GROTTE 1

Vous devez placer les bombes sur l'endroit marqué d'une croix. Ensuite, vous aurez vingt secondes pour sortir. Utilisez la carte pour repérer le chemin.



### GROTTE 2

La plus grande des grottes... Vous aurez trente secondes pour sortir indemne de cet endroit une fois les bombes posées. Attention, car si vous perdez ici, vous devrez tout recommencer à partir de l'aire de jeu principale.

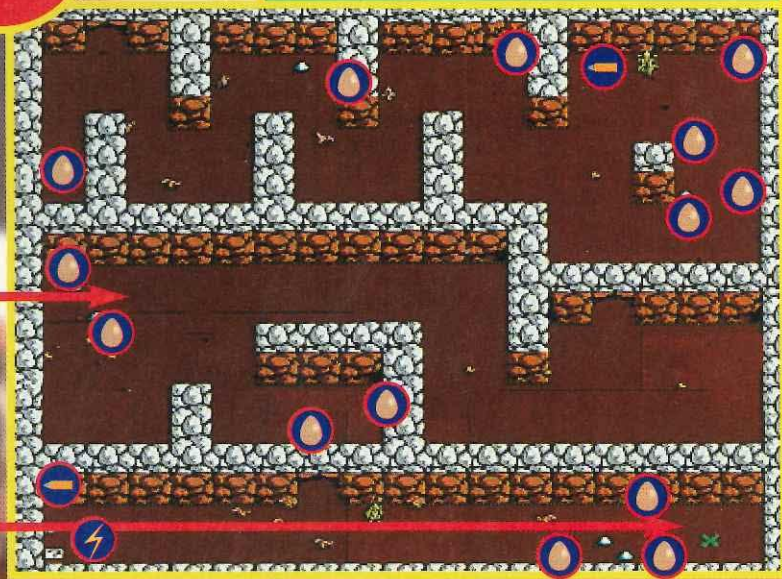


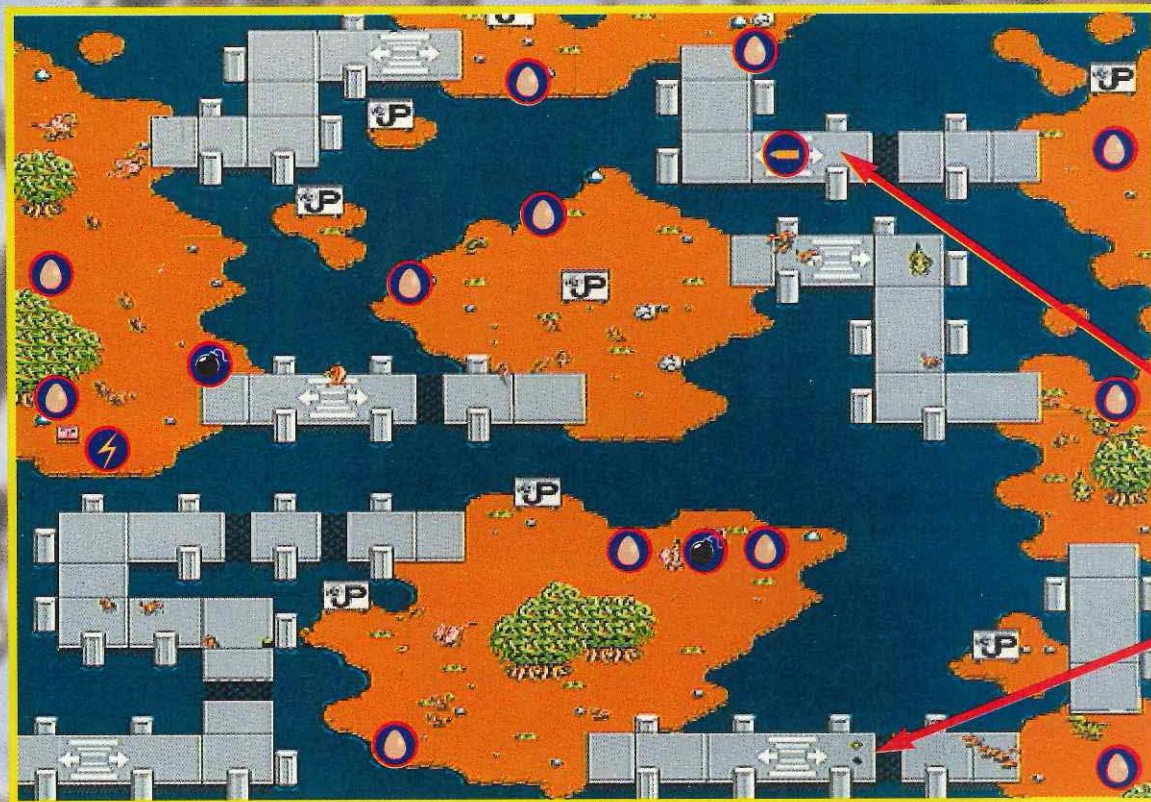
Ramassez les œufs avant de déposer la bombe, ou vous seriez alors un peu court en temps...

Tout au bout de ce couloir se trouve un nid de raptors à détruire. Bombez-le !

À nouveau, l'endroit marqué d'une croix vous indique où placer la charge. Soyez sûr d'avoir récolté tous les œufs avant d'agir.

Une toute petite grotte... Vous avez seulement dix secondes pour vous sauver. Ayez un maximum de munitions sur vous, sinon vous servirez de pâture aux nombreux dinosaures.





## AIRE DE JEU 5

En suivant les pontons, vous devez éviter les poissons volants et arriver jusqu'à l'embarcadere vous menant au bateau. Il n'y a qu'une seule et unique route.



En marchant sur ces pontons, des poissons volants préhistoriques tenteront de vous attaquer. Laissez-les vous passer devant avant de continuer.

Attention aux grilles électrifiées. Cinquante mille volts, c'est pas cool pour la tignasse !

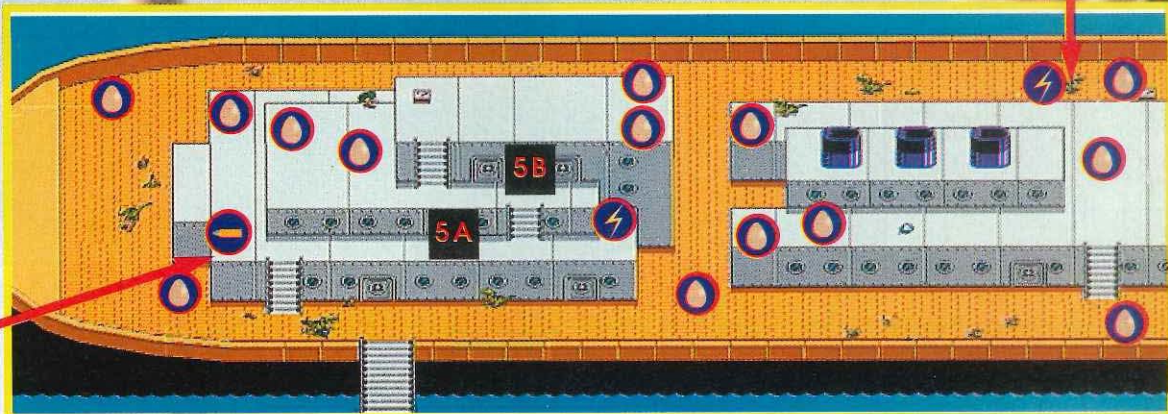
Cette allée étroite est remplie de dinosaures cracheurs, tuez-les de loin.

## LE BATEAU

Une fois à bord du bateau, il s'agit toujours de ramasser les œufs. N'oubliez pas de regarder à l'intérieur des pièces du navire.



Des munitions en plus dans votre sac à dos. N'hésitez pas à vous en servir contre les petits dinosaures qui vous gênent...



## BOSS DU NIVEAU 5



Encore une fois, des tricératops vous foncent dessus, depuis le haut de l'écran jusqu'en bas. À nouveau, placez-vous le plus bas possible et vous finirez par délivrer la petite fille !

Ces passages sont électrifiés de la même manière que précédemment. Sautez par-dessus pour les éviter.

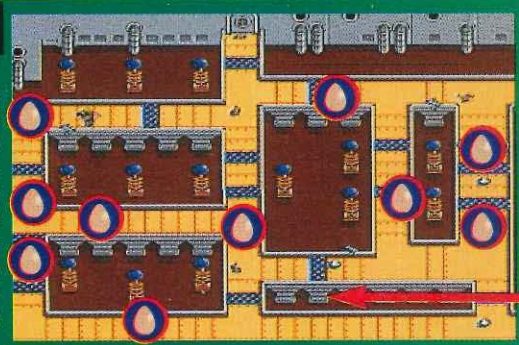
## LIEU 5A



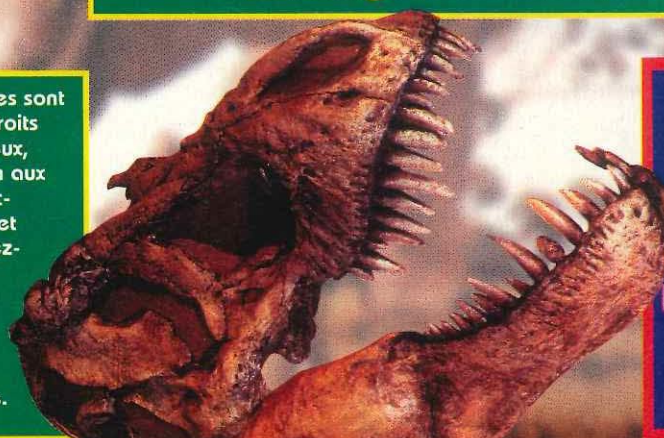
Les soutes sont des endroits dangereux, attention aux arcs électriques, et contentez-vous de ramasser tous les œufs présents.

## LIEU 5B

La plus grande des deux pièces, avec une atmosphère très électrique, comme d'habitude !

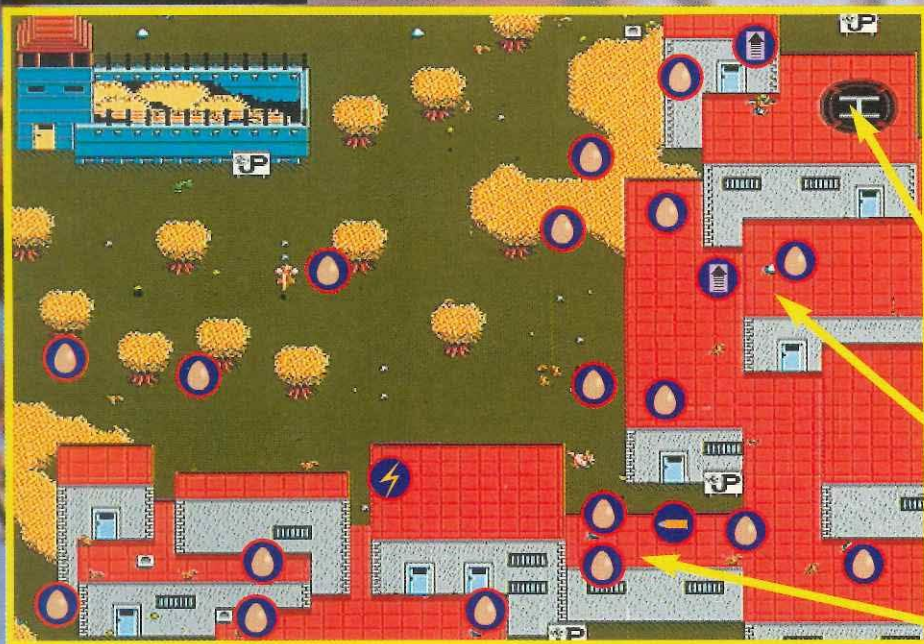


Après avoir ramassé tous les œufs, la carte d'accès apparaîtra, vous permettant d'accéder au dernier niveau.





## AIRE DE JEU 7



Le dernier niveau consiste en un dédale de portes toutes fermées par des systèmes électriques. Suivez l'ordre des lettres pour la meilleure démarche à suivre jusqu'au dernier boss. Enfin, entrez dans le nid des raptors pour un aller simple en enfer.

Après avoir trouvé la bonne carte d'accès et ramassé les œufs, vous arriverez ici. Placez-vous sur le H, un hélicoptère viendra vous chercher.

Voici le dernier œuf à collecter avant d'entrer dans le nid des raptors.

Vous pouvez seulement prendre les œufs situés sur votre niveau. Trouvez la bonne porte pour continuer votre route.

Éloignez-vous de ces petits arbustes, des raptors s'y cachent.

Vous venez de terminer ce fabuleux jeu et c'est au tour des programmeurs de se mettre en valeur ! Baladez-vous jusqu'à ce que vous trouviez la sortie.



## LE NID DES RAPTORS

Un lieu difficile à traverser, du fait des raptors et des items enterrés à découvrir. Aidez-vous de la carte pour trouver les œufs et finalement arriver jusqu'à l'aire d'atterrissage de l'hélicoptère.

Une fois à l'intérieur de ces buissons, vous et les dinosaures serez invisibles. Tirer dans tous les sens est la meilleure solution pour avancer.

Une fois en possession de la carte d'accès, vous pourrez ouvrir la porte et partir enfin de cette île maudite.

## BOSS FINAL

Le seul moyen de sauver les deux enfants d'une mort horrible est d'apprendre par cœur la tactique du T-Rex qui bouge toujours de la même manière. Cela fait, vous n'aurez aucun mal à jouer les héros.



## BATIMENT 1

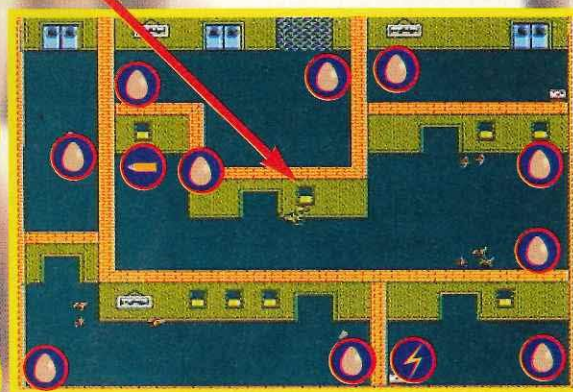
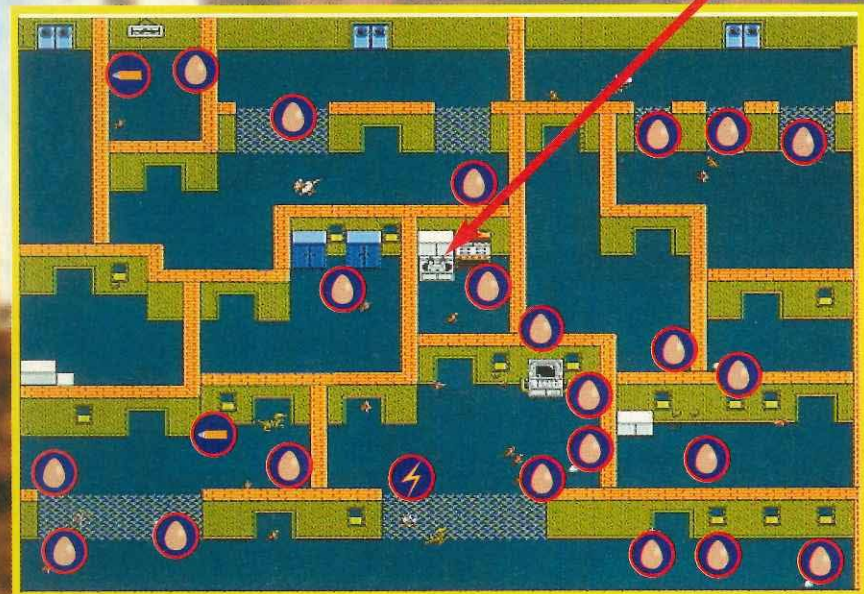
Un bon conseil, le meilleur sans doute : suivez l'ordre des portes marquées sur la carte et vous vous en sortirez peut-être vivant. Recherchez toutes les cartes susceptibles de les ouvrir.

Une vie supplémentaire se trouve cachée dans ce meuble.

Les raptors semblent doués d'intelligence : ils savent comment ouvrir les portes ! Faites-leur mordre la poussière comme à l'accoutumée.

## BATIMENT 2

Vous voici dans la deuxième partie du bâtiment, dans lequel il faut encore ramasser les œufs et trouver toutes les cartes d'accès.



Dossier réalisé par Manu, dit le Raptor, Danboss, dit le Brachiosaure et Benji, dit Le Petit Scarabée.

# LES TRUCS

**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!**

## ACTRAISER 2

super nes

### Codes:

Ces codes vont vous permettre de tester vos talents de guerrier face au démoniaque Death Heim. Ils sont au nombre de trois, et chacun correspond à un niveau de difficulté. Vous choisirez le vôtre. Si vous avez besoin d'entrer une lettre basse, pressez Select pour accéder à la seconde page des lettres. Les voici ces merveilles!  
En mode Easy (Facile): MFCL SYMC MSFX  
En mode Medium (difficulté moyenne): MFCL SYMC MSFX  
En mode Hard: MFCL SYMC MSFX  
Eh oui, ils sont identiques. Une fois encore, n'oubliez pas de presser Select pour avoir plus de lettres.

## AFTERBURNER II

megadrive

### Inversion:

Pour inverser les commandes de votre appareil, appuyez en même temps les touches A et B sur la seconde manette et pressez le START du premier Controller (Manette 1). Pour continuer sans arrêt, faites vous tuer puis dès que le screen de présentation apparaît, pressez Gauche par trois fois, B trois fois aussi puis enfin A trois fois consécutives. Puis pressez START. Maintenant à l'écran titre choisissez Options et réglez le "View Mode"



sur "Cockpit" et le "Rolling Mode" sur "Free". Décollez et larguez vos Afterburners en attendant bien le dernier moment. Faites faire un tour à quarante cinq degrés à votre avion et continuez de voler ainsi en tirant sans arrêt. A présent vous vous déplacez si vite que pratiquement rien ne peut vous toucher. Ah, il se peut que vous sautiez en plein ciel mais les tableaux vont passer si vite et si facilement que vous n'aurez vraiment rien perdu au change. Puis lorsque vous devrez voler sans arrêt droit devant vous, faites faire de petits écarts de bas en haut à l'appareil afin de dévier des tirs ennemis. Et puis lorsque quelqu'un est à vos trousses, faites simplement un tour à 180 degrés!

## AIR RESCUE

master system

### Select round:

Tourner le pad dans le sens des aiguilles et appuyer sur les deux boutons sans relâcher et attendre. Vous aurez un "select round".

## ALADDIN

super nintendo

### Codes:

Voici les codes de tous les niveaux de ce jeu magique:  
Niveau 1: Génie, Abu, Aladdin, Sultan  
Niveau 2: Jaffar, Abu, Jasmine, Génie  
Niveau 3: Génie, Jaffar, Aladdin, Abu

Niveau 4: Abu, Aladdin, Génie, Jasmine

Niveau Bonus: Jasmine, Jaffar, Sultan, Jasmine

Niveau 5: Jaffar, Jasmine, Aladdin, Jaffar

Bataille finale: Aladdin, Jasmine, Abu, Sultan

## ALADDIN

megadrive

### Une vie:

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



## ALESTE

mega cd

### Select stage:

Voici comment sélectionner son tableau. Allez sur le mode Options dès l'écran titre. Sur ce mode, réglez le son sur 3A, le niveau sur HARD et le numéro CD-DA du tableau à partir duquel vous désirez démarrer. Maintenant pressez la touche B et le START en même temps. Vous allez voir apparaître une option "Continue" sur l'écran titre. Choisissez cette même option pour vous rendre sur votre tableau. Vous pouvez faire cela à chaque fois que vous commencez une nouvelle partie ou sélectionnez un nouveau tableau, et vous pouvez dès lors remonter très facilement tout droit jusqu'au dernier Level du soft!



## ALESTE

game gear

### Sound Test:

Pendant l'intro du jeu, attendez que la charmante demoiselle soit présentée en gros plan et appuyez simultanément sur les boutons 1, 2 et START pour accéder au Sound Test.

## ALEX KIDD: ENCHANTED CASTLE

megadrive

### Mort au gorille:

Sachez que vous pouvez tuer le Gorille de Junker en utilisant les commandes suivantes: Papier, Papier, Ciseaux, Pierre, Pierre, Ciseaux, Ciseaux, Papier. Attention cela ne fonctionne pas contre le magicien, l'ours ou la Reine.



## ALIEN 3

super nintendo

### Invincibilité, armes illimitées:

Voici le code Ultime! À n'importe quel moment de la partie, pressez A, B, Y et X sur la manette 2. Maintenant utilisez la manette 1 pour presser A (Invincibilité), X (Armes illimitées), ou B (Réduction des dommages au maximum).



## ALIEN SYNDROME

game gear

### Sound test:

Pendant la page de présentation, appuyer plusieurs fois de suite sur les boutons 1 et 2.

## ALIEN SYNDROME

master system

### Vies infinies:

Faites, pendant la page de

présentation:

Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche et pour finir, appuyez sur le bouton 2.

### ALTERED BEAST

**megadrive**

**Choix de la créature:**

Pour continuer sans arrêt dans le soft, lorsque vous êtes mort, décédé, bref out, enfoncez la touche A et pressez START de façon à ce que vous apparaissiez à l'écran sur lequel vous vous êtes fait repasser. Pour écouter tous les Sound Tests et autres programmes musicaux du jeu, pressez Up et Droite tout en conservant les touches A et C enfoncées. Maintenant lorsque vous secourez Athena, le screen des crédits apparaît: Donnez un coup de pied ou un coup de poing dedans pour faire tomber tous ces sympathiques crédits jusque dans votre poche. Enfin, dès l'écran titre pressez A,B et C ainsi que la flèche gauche du bas puis pressez START. Ainsi vous pouvez choisir votre créature pour chaque Level.

### ALTERED BEAST

**master system**

**Energie à donf:**

Enfoncez les touches du haut et de gauche, suivi du bouton numéro 1 et vous démarrerez la partie avec plus d'énergie que d'ordinaire.

### ARCUS ODYSSEY

**megadrive**

**Aide:**

Pour obtenir des coffres aux trésors bonus, entrez à l'intérieur de la seconde pièce de l'Acte III. Puis observez les ombres au sol durant l'acte Quatrième: Il s'agit d'une belle série de dragons qui n'attendent qu'une chose: Vous attaquer!

Dans l'Acte Second, vous devrez secourir Fureya. Elle est en prison et ses missiles à tête chercheuse vous seront de la plus grande utilité.

Acte V: Rejoignez Keyami: Grâce à sa fabuleuse puissance de feu, vous allez avoir une défense canon!

### ARROWFLASH

**megadrive**

**Invincibilité:**

Dès que vous êtes sur le mode

Options, faites passer le programme "Stock" sur celui de "Charge".

Attendez la démo (celle qui a lieu juste après l'autre démo, l'historique), puis tapez START jusqu'à ce que le jeu commence. Maintenant, vous êtes invincible pendant dix minutes! Il vous suffit de presser le C entre trois et cinq secondes.

### ART OF FIGHTING

**super famicom**

**Quelques coups:**

Voici quelques coups à réaliser lorsque votre énergie psychique est à son maximum.

RYO: Bas, Bas/Droite, Droite, R et X.

ROBERT: Bas, Bas/Droite, Droite, R et X.

MR KARATE: Bas, Bas/Droite, Droite, R et X.

TODO: Gauche, Gauche/Bas, Bas, Bas/Droite, Droite, R et X.

JACK: Gauche, Gauche/Bas, Bas, Bas/Droite, Droite et R.

LEE: Droite, Gauche, Gauche/Bas, Droite, R et Y.

KING: Bas, Bas/Gauche, Gauche, Droite, R et Y.

JOHN: Bas/Gauche, Droite et R.

MICKY: Bas, Bas/Droite, Droite, R et Y.

MR BIG: Droite, Gauche, Gauche/Bas, Bas, Bas/Droite, Droite et X.

### ASTRO WARRIOR

**master system**

**Modules:**

Pour avoir les modules dès le début, mettez le Fire tir, appuyez sur les 2 boutons et maintenez tout en déplaçant les directions dans le sens inverse d'une montre (à faire avant la page de présentation, pendant et après).

### BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

**megadrive**

**Passcodes:**

Pressez START sur l'écran titre puis déplacez la chauve souris sur l'option "Passcode". Tapez une fois de plus START et entrez le code 5257.

Lorsque vous allez presser la touche A, une série de symboles ressemblant à des champignons

vont apparaître au bas de l'écran: Allez sur la gauche et au dessus du premier chiffre de ce code. Vous allez maintenant pouvoir entrer les codes correspondants à chaque tableau. Ex: Avec 6300 vous irez sur le Level 6-3. En effet les deux premiers nombres représentent le tableau et la section de celui ci. Les deux autres doivent être des zéros pour que les codes soient opérationnels.

### BATMAN RETURNS

**game gear**

**Sound test:**

Message à tous les 'Caped Crusaders'!

Pour écouter les nombreux thèmes musicaux de la version Game Gear de ce jeu, enfoncez la touche START au moment précis ou vous allumez l'engin, puis une fois le logo SEGA disparu au loin, accédez au menu Sound Test ! Et pressez la touche 2 pour écouter.

### BATMAN RETURNS

**mega cd**

**Select stage:**

Allez sur le screen des options, lancez le mode options et choisissez "Driving". Puis, appuyez à gauche et pressez la touche B. Déplacez la manette vers le Bas sur "Difficulty", gardez le doigt sur Gauche et pressez le B.

Faites ceci jusqu'à ce que vous arriviez au numéro Sept sur le screen des options. Une fois que vous avez atteint la dernière option tout en bas, recommencez jusqu'à arriver en haut du Game Type option, exactement en sens inverse. Vous allez entendre un bruit de sonnerie si vous avez correctement effectué l'opération. Maintenant revenez aux options normales, recommencez à jouer, et dès que la partie commence, pressez START et la touche C pour sauter et virevolter de tableau en tableau!

### BATMAN RETURNS

**super nintendo**

**Aides:**

Lorsque le véhicule du Pingouin (en forme de canard of course!) vous fonce dessus au tableau 7-2, déplacez-vous rapidement sur la gauche. Le canard s'arrête,

redescend, puis repart dans les airs une fois de plus. Utilisez cette même méthode pour l'arrêter deux fois encore. Après la troisième attaque, le canard lance des missiles puis s'élève dans les airs. Vous, courez en dessous de lui, attendez que les missiles atteignent le sol et courez à droite. Attendez que le canard revienne à la charge et attaquez-le sans arrêt avec les Batarangs jusqu'à ce qu'il explose. Au tableau 7-3, le Pingouin fait son apparition en courant le long du sol, tirant sans arrêt. Attrapez-le pendant qu'il est en train de courir et donnez-lui un coup de tête. après s'être pris quelques coups, le Pingouin s'envole, mais sachez que vous pouvez néanmoins l'attraper. Seulement il est plus prudent de rester à l'écart pour éviter ses bombes parapluies, ceci jusqu'à ce qu'il ait quitté le screen. Dès qu'il réapparaît, utilisez le harpon pour vous éloigner de lui. Le Pingouin atterrit et recommence ses assauts. Vous, continuez de l'attaquer et utilisez n'importe lequel des Tubes qu'il vous restent. Lorsque le Pingouin meurt, vous arrivez sur l'une des cinq séquences finales existantes, tout dépendant du niveau de difficulté sur lequel vous avez joué.

### BATMAN RETURNS

**nintendo**

**Codes de niveaux et invincibilité:** Voici le code de chacun des niveaux, avec en prime l'invincibilité totale.

Niveau 1-1: 1995 14 BBBB 51

Niveau 1-2: 1996 14 BBBB 61

Niveau 2-1: 1997 14 BBBB 71

Niveau 2-2: 1998 14 BBBB 81

Niveau 2-3: 1999 14 BBBB 19

Niveau 3-1: 1991 14 BBBB 18

Niveau 3-2: 199B 14 BBBB 17

Niveau 3-3: 199X 14 BBBB 16

Niveau 4-1: 199D 14 BBBB 15

Niveau 4-2: 199Y 14 BBBB 14

Niveau 4-3: 199Z 14 BBBB 13

Niveau 5-1: 199\* 14 BBBB 89

Niveau 5-2: 1991 14 BBBB 66

Niveau 6-1: 1992 14 BBBB 21

Niveau 6-2: 1993 14 BBBB 64

### BATTLE OF OLYMPUS

**nes**

**Arcadia: bouclier + bâton de fenouil**

Poz!bIVx9DnZj  
xnTdIvRnjVnVY  
Peloponèse: + sandales + harpe  
tkiFrHFBvTlpz  
BXjN7DFxtPh9d  
Peloponèse: + épée  
smxX9pCUeNpJ8  
ØcZ3RegMwCUii  
Laconia: + ocarina + flacon  
xEfS4kfxDoMsj  
b36UkzVhNr7bf

Argolis: + œil de Grées  
+ clé + Ière Nymphé  
7!9Gu2zFv622P  
HNooIvXXDxBPw  
Phthia: + épée bleue + 2ème  
Nymphé  
63VW8oDVfMoI9  
1dY2YdZVZfygz  
Crète: + bracelet + 20 peaux de  
salamandres  
qLVHVbUmITjnc  
UCDOmPu9tLes!  
Phrygia: + bouclier de feu + 3ème  
Nymphé  
FYgzx1wCsvHrg  
Y8HKiTrwGb3K  
Tartare: avec tous les objets  
6!8SQWRjNOmKB  
3fmrzC5WFzØUk

## BATTLEOADS

nes

### 5 vies:

Choisissez votre personnage puis appuyez simultanément sur les boutons HAUT, A, B et START. Vous commencerez alors la partie avec cinq vies au lieu de 3. Si le joueur 2 opère cette manipulation, il obtiendra cinq continues. Cette astuce marche également à l'écran "Continue".

## BAYOU BILLY

nes

### 3 vies:

Si vous voulez avoir une vie et un pistolet, il vous suffit de choisir le mode d'entraînement et prendre l'option voiture. Une fois celle-ci terminée, choisissez l'option de tir à la manette et une fois terminée, appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B pour revenir au tableau de présentation. Choisissez le mode "Game B" et vous voilà avec trois vies et un pistolet, sans les balles.

## BEST OF THE BEST

game boy

### Codes:

Voici un code

permettant d'avoir 98%:  
NOS554.PHJ

## BIO METAL

megadrive

### Tableau secret:

Si vous avez toujours des difficultés dans les premiers tableaux, faites ceci: Tenez les touches A et B appuyées lors de l'écran titre, puis enfoncez les touches Haut et Droite en diagonale, et enfin Bas et Gauche en diagonale toujours. Maintenant pressez Select et la touche G ou D pour aller sur un super tableau secret! A présent vous avez la possibilité d'écouter les deux thèmes musicaux sans fin, que vous n'aviez pu entendre jusqu'à ce jour!

## BLACK HOLE ASSAULT

mega CD

### Invulnérable:

Dès l'écran titre et le screen des options, sélectionnez l'option "Name Entry". Un clavier apparaît sur lequel vous entrez le nom MUTEKI. Sortez donc de cet écran et rendez-vous sur l'opération BHA. Lorsque on vous demandera de choisir un nom, entrez MUTEKI. Commencez alors à jouer de façon tout à fait normale: Vous êtes à présent invulnérable à toute attaque externe.

## BLAZING SKIES

super nintendo

### Codes:

Voici tous les codes...

Mission 2:

FGYHMBL!nG!x!

Mission 3: r5KDJC2pf!V

Mission 4: HCcMJGR!brG!v!

Mission 5: VrBPVWPBHvw!Z

Mission 6: T!LRLRlwBBF!B!

Mission 7: jD!TXGdtGB!r

Mission 8: sYOWDcG!QBwL

Mission 9: G!YDZhlPC!!n!4G

Mission 10: hBWOJHj3BH!Q

Mission 11: !7yG!LQ6xwWw2

Mission 12: b!r!TWM4!NPG!Hv

Mission 13: G!!dNNMI!CQKD6

Mission 14: Chj8ZBDdrW!G

Mission 15: PHQC!xBIHXL

Mission 16: lzBdN!7CFBFB!

Mission 17: d7!zjF!GPLR2g

Mission 18: !!FjCSHKBdvB!

Mission 19: 7MwIMHwBVJ!r

Mission 20: BBCnwML2BB!r

## BOB

super nintendo

### Max de tirs:

Pour démarrer avec le maximum de tirs dans chaque arme, entrez simplement 9 comme code. La bécane va vous dire que le mot de passe est incorrect, mais cela n'a aucune espèce d'importance! Vous, vous commencez à jouer comme si de rien n'était!

## BUDOKAN

megadrive

### Vainqueur:

Pour vaincre Tetsuo Okabe (Match 5) et Miyuki Hirose (Match 8), choisissez comme arme le "Bo", et lorsque le combat commence pressez A,B ou C et tenez la touche Gauche enfoncée. Ceci va avoir pour effet de contrer toutes les attaques de votre adversaire. A ce moment là attendez que votre niveau de "Ki" soit à son maximum et frappez votre adversaire. En un seul coup porté vous remporterez le combat!

## BUGS BUNNY BRITHDAY BLOWOUT

nes

### Select Stage:

Faire Start avant d'allumer la console puis flèche du Haut pour choisir votre stage.

## BURAI FIGHTER

nintendo

### Super code:

Le mot de passe LTBB vous permet de commencer la partie avec un robot armé jusqu'aux dents.

## CACOMA KNIGHT IN BIZYLAND

super nes

### Debug mode:

Lorsque vous êtes sur l'écran du "Player Select" (celui où l'on vous dit 'IP VS COM', etc), pressez Haut, Haut, Bas, Bas, Droite, Gauche, Droite, Gauche, B, A sur la manette 1. Vous entendrez une sonnerie et très vite un menu nommé 'Special Presents' va apparaître. A présent vous pouvez régler votre nombre de vies ou de crédits, et ensuite choisir votre tableau, équipé comme personne!

## CAPTAIN SKYHAWK

nes

### Ralenti:

Faites BAS et SELECT, en cours de niveau 3, le jeu fonctionnera alors au ralenti! Faites HAUT et SELECT, le jeu reprendra sa vitesse normale.

## CENTURION, DEFENDER OF ROME

megadrive

### Code:

Entrez le code qui va suivre sur l'écran de sauvegarde de partie: Vous pourrez récupérer le commandement de nombreuses anciennes nations ainsi qu'une flotte de vaisseaux toute neuve!  
BN4Q AUIV W6IQ  
ZCA5 555S 73IJ

## CHASE HQ

game boy

### Select stage:

A l'écran de présentation, maintenez enfoncés les boutons Bas, A et B, puis appuyez sur START. Choisissez maintenant votre niveau à l'aide des boutons A et B.

## CHASE HQ

game gear

### Vies supplémentaires:

Dans le deuxième tableau, rentrez dans le baril d'huile gisant sur le bas-côté afin d'obtenir une vie supplémentaire.

## CHUCK ROCK

game gear

### Codes:

Voici tous les codes...

Niveau 2: 7GO9M

Niveau 3: NN6E3

Niveau 4: 84AKC

## CHUCK ROCK

mega CD

### Codes:

Niveau 2: GJFKFN

Niveau 3: PDPKKN

Niveau 4: JWNTXF

Niveau 5: TSNVNP

## COLUMNS

megadrive

### Bonus de 10 000 points:

Pour faire faire rapidement un bonus de 10,000 points, alignez une colonne verticale toute seule en bas. Lorsque vous recevrez le bloc avec les trois bijoux magiques, disposez le de façon à ce qu'il tombe très

exactement sur cette colonne. Dans la mesure où vous ne l'utilisez pas pour éliminer un des joyaux, vous récupérez dix mille points en échange.

### COMBATRIBES

super famicom

#### 30 vies:

Pour démarrer avec trente vies en poche, attendez l'apparition du Game Over à l'écran, puis pressez simultanément et tenez enfoncées les touches L, R et Select sur la seconde manette jusqu'à ce que l'écran titre arrive. Puis allez sur les options et réglez les Credits sur 30! Aussi simple que cela!

### COOL WORLD

super nes

#### Fin du jeu:

A l'écran de présentation de cette cartouche américaine, appuyez sur les boutons L, GAUCHE, R, DROITE, HAUT, X, BAS puis enfin sur le bouton B. Vous voilà transporté à la séquence de fin du jeu. Vous pouvez y faire défiler les différents écrans à l'aide du bouton A.

### CYBERNATOR

super nintendo

#### Six continues:

A l'écran de présentation, maintenez enfoncés les boutons HAUT, L et R puis appuyez sur START. On vous offre trois continues supplémentaires !

### CYBER SHINOBI

master system

#### Select round:

Si vous voulez obtenir le "Select Round", appuyez sur le bouton 1, lorsque "Zeed Again" apparaît. Ensuite, quand les lettres de "Cyber Shinobi" clignotent, tournez la manette dans le sens des aiguilles d'une montre. Puis, à la page de présentation, pressez sur le bouton 2.

### DAEDALIAN

game boy

#### Stage Select:

Pour choisir n'importe quel niveau du jeu, validez le mot de passe ZEAL.

### DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

megadrive

#### 20 secondes:

D'ordinaire, le maximum que l'on peut jouer dans Supreme Court est de

douze minutes (il s'agit de quatre quart temps de trois minutes). Mais si vous rendez une petite visite au menu du Mode Options et que vous lancez l'option "Minutes Per quarter", vous allez découvrir que vous pouvez encore minimiser le temps de jeu ! Enfoncez les touches A, B et C et arrivez jusqu'à... vingt secondes de jeu!

### DEAD ANGLE

master system

#### Select stage:

Pour choisir son niveau de difficulté: à la page de présentation appuyez sur le bouton 1 ou 2 de la manette 2.

### DECAPATTACK

megadrive

#### Cœurs supplémentaires:

Les méthodes qui vont suivre peuvent être utilisées ensemble. La première d'entre elles concerne la marche au dessus du sol. Pour l'éviter vous devrez presser très rapidement la touche C juste après que vous ayez effectué votre saut. La plupart d'entre vous savez déjà que les perches rouges peuvent vous expédier très loin, mais saviez-vous qu'elles vous permettent aussi de collecter des cœurs supplémentaires? Ah ah, on fait moins les malins. Bon, ce qu'il faut faire c'est utiliser la technique d'"Airwalk" (Lévitation) pour vous positionner au dessus de l'une des perches puis vous laisser tomber juste dedans. A chaque fois que vous ferez cela vous récupérez une partie de votre cœur et une des parties de la perche deviendra blanche.

### DEFENDERS OF OASIS

game gear

#### Select sound:

Ce jeu de rôle regorge de tas de programmes musicaux ainsi que d'effets sonores.

Sachez que ceux ci peuvent être écoutés individuellement grâce à ceci:

Sur l'écran titre tenez la manette sur la position Haut et pressez START. Remarquez les quarante neuf "Sound Effects" ainsi que les trois voix présents sur le catalogue! Maintenant pressez simplement la manette à droite ou à gauche tout en pointant le curseur sur l'un des

thèmes proposés. Et écoutez...

### DEVILISH

megadrive

#### 99 ballons:

Pour obtenir 99 ballons, pressez A, C, Gauche et START dès l'écran titre.

### DONALD: LUCKY DIME CAPER

game gear

#### Vies infinies:

Si vous avez perdu et que l'écran des "Continues" apparaît, appuyez sur Bas et sur le bouton 1 au même moment. Vous pourrez recommencer au niveau où vous vous étiez arrêté et vous aurez même des vies infinies.

### DOUBLE DRAGON

nes

#### Crédits en plus:

En sautant 40 fois à gauche de la porte avant d'entrer à la mission 4, vous pourrez ainsi gagner quelques crédits.

### DYNABLASTER

nes

Voici les codes de ce sympathique jeu:

- 1-2:DDH1DBD3
- 1-3:227K172G
- 1-4:CCF5434F
- 1-5:11G7262J
- 1-6:CC75654J
- 1-7:55GF1C7H
- 1-8:JJD5B4BC
- 2-1:HDHD3G3H
- 2-2:3KKHHBHB
- 2-3:3KHBDCCH
- 2-4:GF4D48C6
- 2-5:12G67453
- 2-6:8BHDD36B
- 2-7:C41C52G3
- 2-8:4C1374FH
- 3-1:GCGK2BC3
- 3-2:27IKGG73
- 3-3:DKKKB7KG
- 3-4:CGF878G5
- 3-5:15G7C45J
- 3-6:27GF4C5B
- 3-7:BJ3F336J
- 3-8:CG2511F3
- 4-1:38JFDB85
- 4-2:B683K8H3
- 4-3:8J673JDC
- 4-4:177547GJ
- 4-5:52CJF1C3

### DYNAMITE DUKE

megadrive

#### Debug mode:

Allez sur options, et appuyez 10 fois

sur C, puis sur START, et les super options apparaîtront.

### ECCO THE DOLPHIN

game gear

#### Invincibilité:

Lorsque le titre du niveau "under caves" + le mot de passe est affiché à l'écran, appuyez sur A, B, C, et START en même temps. Vous serez invincible jusqu'à la fin du jeu. Cette opération peut être faite à n'importe quel niveau.

### ECCO THE DOLPHIN

megadrive

#### Stage select et debug mode:

Utilisez le code suivant pour passer de tableau en tableau, tester les sons et plus encore. Pour toutes ces belles choses de la vie pressez START afin de mettre le jeu en pause lorsque le dauphin est en face de vous (il est de profil, ce mammifère), puis pressez Droite, B, C, B, C, Bas, C, Haut. Vous accéderez à un super menu Debug secret.

### ENDURO RACER

master system

#### Select stage:

Pour choisir les niveaux, pendant la page de présentation, allez dans les directions: Haut, Bas, Gauche, Droite, un numéro apparaîtra à droite de l'écran. Allez vers le Haut pour déterminer le niveau dans lequel vous désirez vous rendre. Puis, appuyez sur le bouton 1 pour le sélectionner.

### ERIC CANTONA FOOTBALL

super nintendo

#### Jouer avec "RAGE SQUAD":

Voici le moyen d'utiliser l'équipe "RAGE". Allez dans "MODIF EQUIP" et choisissez une équipe puis "RESTORE TEAM". Et voilà, l'équipe "RAGE" est apparue (en dessous du Qatar).

### ESWAT

megadrive

#### Select stage:

Pour sélectionner les niveaux, pressez simultanément pendant l'écran de fin, le Joypad vers le bas et vers la gauche ainsi que en appuyant sur les boutons A, B et C. Ensuite en appuyant sur START, vous aurez accès aux différents niveaux de jeux.



**EX MUTANTS**

**megadrive**

**Super options:**

Pour accéder aux super options, voici le cheminement!

Dès que le jeu commence, allez sur le screen des options: Réglez la musique sur '05' et le son FX sur '21'. Déplacez le curseur sur Exit, et pressez simultanément les touches A, B, C et START. Et voilà, c'est réglé comme du papier à musique!



**E.V.O. THE SEARCH FOR EDEN**

**super nes**

**Aides:**

La quête que vous propose E.V.O se veut particulièrement riche en rebondissements et... en difficultés aussi. Ca fait partie du jeu. L'une d'entre elles, c'est d'arriver à franchir le fort tenu par l'Oiseau Roi. Pour cela, entrez dans le château, puis prenez à droite, ce qui vous fait arriver sur le tableau suivant. Filez de nouveau à droite et une fois de plus laissez-vous tomber. Continuez à droite, sautez par dessus le fossé suivant (prenez de l'élan et courez!), puis entrez à l'intérieur du Transporteur. Une fois téléporté, allez à droite, laissez-vous tomber dans le trou, puis revenez complètement sur votre gauche afin d'arriver au prochain Transporteur. Sorti de ce dernier, revenez tout de suite à l'intérieur, puis sortez et sautez par dessus le Transporteur de gauche pour récupérer le cristal rouge. Il est temps de chercher l'Oiseau Roi. Sachez que pour l'affronter, il va vous falloir des ailes! Alors transformez-vous !



**F1 POLE POSITION**

**super nintendo**

**Aides:**

Voici de précieux conseils pour aborder ce jeu qui fonce à trois cents à l'heure! Suivez le guide ! En mode Practice, dès le début de la course, choisissez toujours l'option "FREE RUN" afin de vous familiariser avec les spécificités de votre voiture. Lorsque vous êtes en Qualification à présent, préparez votre voiture



de cette façon:

Volant: 1 ou 2 Pneus: Type C  
Boîte de vitesse: Utilisez les modèles de 1 à 3 pour les circuits techniques avec beaucoup de virages, 4 ou 5 pour les circuits moyens avec de grandes lignes droites et des virages très secs, et 5 ou 7 pour les circuits de vitesse pure.

Les freins: Il est recommandé d'utiliser des freins légers (SOFT) pour chaque course, ceci dans la mesure où vous disposez d'autres moyens pour ralentir votre voiture. Contentez-vous de relâcher l'accélérateur lorsque vous arrivez sur un virage, ou bien utilisez le frein moteur (descendez d'une ou de plusieurs vitesses. Il s'agit d'une boîte automatique mais il est tout à fait possible de modifier les rapports). Attention lorsque vous utilisez des freins de type 5 à 7, car ils s'usent très vite et vous devez en garder un peu pour arriver jusqu'au dernier tour de la course!

Pour les suspensions, utilisez les modèles 1 à 3 pour les circuits techniques, 4 ou 5 pour les circuits moyens et 5 ou 7 pour les circuits de vitesse.

**F15 STRIKE EAGLE**

**game boy**

Un peu de repos pour nos vaillants soldats avec les codes de niveaux.



Lieutenant: 3C1222BB  
Captain: 8513334H  
Major: F5144460  
Lt-Colonel B116558F  
Colonel: H71865B5

**F15 STRIKE EAGLE II**

**megadrive**

**Nouvelles options:**

Choisissez "See Credits" sur les options, puis à l'écran des crédits, pressez Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut. Vous allez entendre une fanfare qui indique que tout s'est bien passé. Une fois cette bidouille installée, commencez à jouer. Vous allez découvrir qu'une nouvelle option nommée "Re Supply" a été ajoutée à vos options "In Flight". Utilisez ceci pour augmenter au maximum vos armes, carburant, et



pièges en tous genres!

**F22 INTERCEPTOR**

**megadrive**

**Codes:**

Pour accéder au simulateur de vol F22 Interceptor, entrez le code GTGAUO. Maintenant vous devez faire atterrir votre avion et dès l'atterrissage réussi, vous assisterez à un bien étrange spectacle!  
Autre code: GPRJCM pour affronter les appareils F-22, KC-135 et MIG.



**Dernier vol:**

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

**FAIRY TALE ADVENTURE**

**megadrive**

**Aide:**

Juste avant de parvenir à la Citadelle du Danger, quittez le cygne aux abords de la Plaine de la Douleur (Plain of Grief). Il est temps maintenant de rendre une petite visite à la sorcière (faites-le dès que votre niveau de chance est bas). Celle ci vous remettra cinq points de chance, ce qui équivaut à une vie supplémentaire, ceci jusqu'à ce que vous soyez revenu à niveau. Ah, pensez à stocker un maximum d'articles dans votre inventaire: Lorsque vous trouvez un objet dont vous avez besoin, prenez le puis sauvegardez et recommencez à charger la partie. Dernière chose, sachez que vous pouvez ignorer purement et simplement le message "Julian is Starving" (Julian est affamé) lorsque vous avez plus de cent points de vitalité.



**FANTASIA**

**megadrive**

**Vies en plus:**

Voici comment augmenter vos vies lors du tableau "aquatique". Tout d'abord frayez-vous un chemin jusqu'au second Level, très précisément là où il y a des plate formes ascendantes. Une fois là bas vous allez devoir sauter jusqu'à la plate-forme la plus haute et ainsi récupérer le One Up. Ensuite continuez votre petit bonhomme de chemin dans le tableau jusqu'à ce



que vous arriviez juste avant le livre de magie. Emparez-vous en illico presto et prenez sans arrêt à droite jusqu'à ce que vous voyiez un coffre au trésor. Pénétrez à l'intérieur, ce qui va avoir pour effet de vous faire franchir toutes les plate formes. A présent prenez à gauche et sautez une fois encore par dessus les plate formes: Recommencez aussi souvent que vous le souhaitez!

**FATAL FURY**

**megadrive**

**Code:**

Pour rendre vos adversaires complètement impuissants, entrez le code C4TA-AAG8



**FATMAN**

**megadrive**

**Choix de l'adversaire:**

Voici un cheat pour choisir n'importe quel combattant: Bas, C, droite: MC Fire. Haut, droite, AB en même temps: Guano. Droite, bas, droite: Bonapart. Gauche, BC en même temps, C: Edwina. BC en même temps, A, haut: Ramses. AC en même temps, haut, droite Spidera. AB en même temps, bas, gauche: Fatman. Droite, haut, bas: Robochic. AC en même temps, droite, C: Stump.

**FIGHTING MASTERS**

**megadrive**

**Belle musique:**

Pour accéder au tableau "Easy", allez sur le screen des options et réglez le sélecteur sur "Easy", puis reprenez sur le cinquième Level. Maintenant rendez vous sur le sélecteur musical et écoutez de votre plus belle oreille les mouvements 8C,8B et 8A. Allez alors sur le Sound Select et écoutez le thème numéro 90. Pour parvenir au tableau "Mania", respectez le même processus, mais seule variante: Disposez le Level Select sur "Hard".



**FIGHTING SPIRITS**

**super nintendo**

**Le Boss:**

Pour accéder au Boss dans ce bon

Beat'Em Up, rendez vous sur le screen des scenarii et pressez Gauche par trois fois, Droite trois fois, et Gauche sept fois. L'option "VS CPU" va s'allumer. Et vous, vous allez presser START pour jouer.



### **FIRE & FORGET II** master system

#### Choix du niveau:

Quand vous êtes mort, allez à l'écran des "High Score" et appuyez plusieurs fois sur la gauche de la manette (des soleils apparaissent à la place des lettres) et appuyez sur le bouton I. Vous voilà au niveau où vous aviez perdu.

### **FIRE'N'ICE** super nes

#### Select stage:

Fire'n Ice est un soft un peu complexe qui peut, c'est vrai, frustrer même les meilleurs joueurs d'entre vous. Si vous trouvez que le premier tableau est en revanche trop simple, sachez que vous avez la possibilité de vous téléporter à des Mondes plus difficiles, en entrant ces mots de passe. Mais attention, les derniers tableaux du jeu sont carrément balaises!

Pour les Mondes 6-1:

PD.K9WL!

M2VZIXN6

T?G7V5JD

Pour le Monde Final:

8VZIXN6T

G7FSJ3HR

4CQB!IDV

### **GAIARES** megadrive

#### Invincibilité:

Bon, voici des bidouilles diverses et variées! Mettez le soft en pause, puis pressez les touches A et C. Tout en tenant le A et le C pressez Gauche: L'écran va se bloquer une seconde. Retirez la pause et vous êtes invincible. Attention ceci est à faire uniquement au début de chaque tableau.



#### Choix du tableau:

Rendez-vous sur le Mode de Configuration en enfonçant les touches A, B et C puis pressez START. Réglez le niveau sonore sur I8, et enfonchez la touche A de la

seconde manette. A présent quittez le mode Configuratif. Pressez le START de la première manette pour vous rendre sur le screen de sélection de tableau au choix s'il vous plaît!

### **GAIN GROUND** megadrive

#### Select stage:

Quand le numéro du niveau est inscrit à l'écran, il faut brancher la deuxième manette et appuyer vers le haut. Ainsi, on peut choisir le niveau du premier au dixième.

### **GARGOYLE'S QUEST 2** nes

#### Dernier château:

Voici le tout dernier code: 69797945-950559

### **GAUNTLET** master system

#### Transformer les murs en "Exit":

Pendant le jeu, attendre environ 80 secondes sans bouger. Il faut se contenter de tirer sans se faire toucher.

### **GENERAL CHAOS** megadrive

#### Hécatombe:

Tout d'abord, le Général Chaos du jeu choisit une équipe avec un "Chucker". Il s'agit d'une sorte de cogneur comme ceux qui vous expédient gentiment d'une boîte de nuit lorsque vous avez trop bu. (Bon, sérieusement, sachez apprécier et consommer avec modération.) Lorsque vous entrez à l'intérieur d'une partie, faites en sorte que le Chucker largue une de ses grenades, et dès qu'elle est en l'air pressez la touche START pour mettre le jeu en pause. La grenade va continuer à bouger le long du screen et atterrira sur quelqu'un puisqu'elle est encore goupillée. Vous pouvez répéter le procédé pour toute la bataille, jusqu'à ce que la totalité de leur bataillon soit définitivement out. On gagne à tous les coups!

### **GHOSTBUSTERS** megadrive

#### Thunes à gogo:

Pour vous faire un max de liquide et ainsi acheter de nouvelles armes et équipements sympathiques en tout genre, allez sur le grand immeuble:



Il recèle un superbe coffre fort bourré de cash: Prenez l'argent, quittez le bâtiment puis revenez à l'intérieur. Le coffre réapparaît à chaque fois!!!

### **GHOSTS'N'GOBLINS** nes

#### Select stage:

Droite (maintenu appuyé) 3 fois B, haut (lâché) 3 fois B, gauche (lâché) 3 fois B, bas (lâché) 3 fois B.

### **GHOULS'N'GHOSTS** megadrive

#### Invincibilité, et couleurs

#### étranges:

Allumez l'unité et faites quatre resets consécutifs. Tapez A quatre fois dès l'arrivée du tableau de présentation, puis tapez les commandes suivantes sur votre manette: Haut, Bas, Gauche et Droite. Vous devriez maintenant entendre le doux son d'un carillon. Pressez START pour entendre un autre de ces mélodieux instruments, puis enfoncez la touche B et pressez START. Oh au fait, cette bidouille sert à acquérir l'invincibilité. Mais attention, elle ne marchera pas, si vous tombez dans un des nombreux précipices qui peuplent le soft. Autres exceptions qui confirment la règle: Cela ne fonctionne pas si vous vous faites attraper par une main verte au quatrième tableau, ou encore si vous tombez entre les griffes de Loki. Si malgré tout cela l'invincibilité ne marche pas, utilisez les touches Haut, B, Bas, B, Gauche, B, Droite et B jusqu'à ce que vous entendiez le signal. Puis enfoncez le B et pressez START en attendant que la partie commence. Passons maintenant aux couleurs: Sélectionnez l'invincibilité et le tableau Cinq. Passez les trois grands vents Mistral, les cyclopes, escaladez les différentes échelles rencontrées, et installez vous sur le bloc le plus haut de tous. Marchez ensuite près du bord, face au fossé, tournez autour de celui ci et marchez jusqu'à l'autre extrémité du bloc. Le jeu devrait à présent se réinitialiser automatiquement (sinon, recommencez le même procédé). Réinserez le code d'invincibilité, choisissez le tableau



cinquième une fois encore et reprenez votre marche en direction du mur jusqu'à ce que le soft se réinitialise une fois de plus. Pressez alors START sur l'écran titre et observez comme les couleurs sont étranges à présent.

### **GLOBAL DEFENSE** master system

#### A 2 c'est mieux:

Pour jouer à deux à ce jeu, c'est très simple, branchez la manette 2, mettez la direction à droite et appuyez sur le bouton ; vous jouerez à deux simultanément, la manette 1 dirigera le curseur de tir (qui sera automatique) et la manette 2 dirigera le satellite; à deux ce jeu est beaucoup plus facile. Ne dit-on pas: "l'union fait la force"?

### **GODS** megadrive

#### Passwords:

Des mots de passe. Oui. Voilà voilà. Pour le second tableau, entrez NASHWAN Troisième tableau, entrez COYOTE Quatrième tableau, tapez FOXX.

### **GOLDEN AXE** master system

#### Second continue:

Quand le message Game Over apparaît, allez en haut et appuyez sur les 2 boutons, le tout simultanément.

### **GOLDEN AXE 2** megadrive

#### Sortilèges:

Ce soft est fou! Dans sa résolution, dans sa solution, résolument fou! A tel point que quelques petites bidouilles semblent aller de rigueur! Avant toute chose, tenez enfoncée la touche A au moment où vous affrontez le Boss, ceci à n'importe quel tableau. Ne relâchez pas cette touche jusqu'à ce que vous ayez vaincu celui ci et entrez sur le tableau bonus. Maintenant relâchez le A (Ce fut un effort surhumain, dantesque!), mais faites très attention à ne frapper aucun des magiciens, et également à ne collecter surtout aucun des livres de magie. C'est vital pour vous! A



présent attendez l'apparition du tableau suivant: Vous pouvez maintenant avoir usage de toutes sortes de sortilèges, ceci à n'importe quel tableau de votre choix.

## GRADIUS

nes

### Choix des armes et continues:

Pour avoir toutes les options d'armes: pause haut haut bas bas gauche droite gauche droite BA START.

Continues: à l'écran Game Over: Bas haut et 4 fois BA sans appuyer sur START.

## GREEN DOG

megadrive

### Mode ralenti, et tir rapide:

Pour jouer en mode ralenti, commencez une partie normale puis pressez START pour mettre le jeu en pause. Ensuite pressez Bas, A, C, Haut, Gauche et Gauche. Vous allez entendre un bruit de sonnerie si vous avez correctement réalisé l'opération. Lorsque vous en avez assez de ce mode "Slow Motion", pressez START pour remettre la pause une fois de plus, puis pressez Gauche, Droite, Haut, Bas, A et C. A présent utilisez ce code pour disposer instantanément du tir rapide: Pressez START à n'importe quel moment de la partie pour mettre le jeu en pause, puis pressez les touches C, A, B, A, Gauche, Gauche. Si vous entendez un bruit de sonnerie, c'est que c'est bon!

## GUNSTAR HEROES

megadrive

### Nouveau sens:

Appuyez et tenez enfoncée la touche Bas juste avant que le titre ne fasse un tour complet sur lui même. Le titre change de sens et descend, puis il revient en haut du screen en tournoyant sur lui même. C'est tout!

## GYROMITE

nes

### 3 vies:

Dès qu'il ne vous reste plus qu'une vie, appuyez en même temps sur Select et START, ainsi vous reprendrez avec trois vies.

## HARD DRIVIN'

megadrive

### Bien pratique:

Si vous n'arrivez pas à battre le "Phantom Photo" sur la course des cascades, et bien prenez le donc sur la course de vitesse pure. Au moment du tour final tournez à droite au lieu de rouler droit devant vous. Vous allez passer carrément au dessus des panneaux et pourrez battre le Phantom dès que vous aurez réintégré la piste! Maintenant commencez une nouvelle partie. Une partie normale. Quand vous aurez fini, dès votre retour sur l'écran titre pressez C afin d'entrer à l'intérieur du screen des options, puis sélectionnez le "Practice". Tapez B et C, et pressez START pour sortir du menu et commencer une partie: Maintenant vous faites votre practice avec la circulation automobile d'une partie normale. Pratique.

Bon finissons sur les chapeaux de roue avec ceci: Juste au moment où vous arrivez sur la piste des cascades (Stunt), foncez sur la vache qui est postée à côté de la grange: Vous allez entendre un "Meuh" hystérique et historique dans l'histoire des bruits animaliers sur console vidéo!

## HEAVYWEIGHT CHAMP

master system

### Supers coups de poings:

Faites START 1 et 2 simultanément. Laissez vos doigts appuyés jusqu'à ce que le compteur, en bas de l'image, soit remplis de flèches rouge. Et, lâchez les deux boutons pour donner les supers coups de poings.

## HIT THE ICE

megadrive

### Passwords:

Pour jouer contre vos équipes favorites, entrez les mots de passe suivants. Pour affronter les Blues: 1QQ3 Pour affronter les Pinks: 2A13 Pour affronter les Yellows: 2R93 Pour rencontrer les Purples: 3AH3 Rencontrez les Greens en entrant: 3RQ3 Enfin pour affronter les Grays entrez 4B13

## HOOK

mega CD

### 99 vies:

Lorsque vous arriverez au cinquième tableau, celui des cavernes, il y a un bien sympathique 3 Up à récupérer qui vous donnera des tonnes de vies supplémentaires! Pour en profiter, laissez vous tomber à partir du premier gouffre qui se trouve à droite: Arrivé en bas, marchez à droite encore, plongez et allez sous les rochers pour récupérer la feuille morte et... le 3 Up! Maintenant faites vous tuer et recommencez le procédé pour démarrer avec 99 vies!

## HUNT FOR RED OCTOBER

game boy

### 25 sous-marins:

Appuyez simultanément sur A et B, puis Select, haut et bas.

## INDIANA JONES

master system

### Vies infinies:

Pas besoin de fouet! Il suffit de faire une pause pendant le jeu, puis d'appuyer dix fois sur le bouton I.

## IKARI WARRIORS

nes

### Continue:

Pour continuer, à l'écran Game Over, appuyez sur ABBA.

## IRON SWORD

nes

### Continue:

Pour continuer la partie après avoir perdu toutes vos vies, appuyez sur A ou B au minimum pendant dix secondes après que votre vie se soit épuisée. Vous ne pouvez le faire que deux fois.

## JAGUAR XJ220

mega CD

### La qualif:

Ah les belles voitures, les belles mécaniques! Sachez que vous pouvez contourner jusqu'à douze des courses précédentes dans ce soft: Rendez vous sur le Menu et descendez sur les options, cliquez le 'I' et le nom qui se trouve dans la partie gauche la plus en haut du screen. A présent tapez n'importe quelle touche pour accéder au screen d'entrée des noms. Effacez le nom présent et insérez MAR à la place. Ceci fait, retournez sur le

menu et choisissez l'option "World Tour". Choisissez le pays à l'intérieur duquel vous souhaitez concourir, et dès que la course commence, attendez que le feu passe au vert puis mettez immédiatement le soft en pause. Maintenant pressez les touches A, B et C simultanément. La qualification n'est pas loin!

## JAMES BOND JUNIOR

super nintendo

### Codes:

Voici tous les codes... Niveau 2 : 0007 Les égouts : 9025 L'avion : 1813 Le bateau : 3675 Le monde de glace: 3353

## JAMES POND

megadrive

### Missions supérieures:

Voici comment passer aux missions supérieures. En première mission arrangez-vous pour secourir tous les homards: Deux nouvelles téléportations s'offrent à présent à vous. La première est disposée parmi les algues à gauche de l'entrée qui se trouve près d'un gros rocher blanc. Placez Double Bubble Seven au dessus des algues et faites le tomber: Ceci vous fait passer directos à la mission sixième. Sachez qu'il y a une autre "Warp" (téléportation) en mission 1 qui vous conduira au tableau onze. Pour gagner dix tableaux, secourez le homard puis prenez tout de suite complètement à gauche et sautez du précipice dans l'eau. A présent rapprochez vous du bord et appuyez sur le bas. Dernière chose, il y a un Warp en Mission 2 pour aller jusqu'en Mission 10. Secourez tous les poissons de la décharge puis déplacez vous à droite à partir de l'entrée qui se trouve au bas du grand bâtiment. Enfin pressez le Down une fois encore.

## JENNIFER CAPRIATI TENNIS

megadrive

### Configuration mode:

A l'écran des mots de passe, entrez 'CONFIG' et remplissez le reste du code par des numéros de périodes du jeu (il sont en bas du screen). Vous

allez accéder à un Mode "Configuration". Il s'agit d'un menu ou on vous propose un superbe Sound Test bourré d'effets sonores et de voix en tout genre. Vous pouvez également vous en servir pour modifier les défauts de vos jeux de jambe, services, etc..

### JIM POWER

super nintendo

#### Dernier tableau:

Pressez ce qui va suivre (et dans l'ordre indiqué, s'il vous plaît) sur la seconde manette: X, A, B, Y, A, B, Y, X, B, Y, X, A, Y, X, A, B. A présent, et à n'importe quel moment de la partie, empoignez votre seconde manette et pressez Gauche, afin de régler les touches sur 9, Droite pour régler l'horloge sur 5:59, Bas pour un niveau de bombes de 9, Haut pour 9 vies (comme un chat!) et enfin pressez le H du haut pour passer au dernier tableau. Et ça rime en plus.

### JORDAN VS BIRD: SUPER 1 ON 1

megadrive

#### 36 minutes en plus:

Lorsque vous jouez sur le mode "One on One", pressez tout de suite START pour mettre le soft en pause dès que l'horloge est sur 00:00 (il s'agit de la fin de la quatrième période). Puis demandez à l'ordinateur un "Time Out". Si vous réglez l'opération dans les temps la partie reprendra avec trente six minutes supplémentaires. Recommencez cette bidouille lorsque l'horloge arrive une fois de plus sur zéro et vous continuerez avec cent minutes de plus. Mais seul petit détail à prendre en considération: Souvenez vous toujours que vous ne pouvez pas presser le START lorsque vous avez le ballon. (Vous pourrez néanmoins l'oublier d'ici quelques années!).

### JURASSIC PARK

megadrive

#### Plein de vies:

Attention les yeux, voici une bidouille dinosauresque! Pour accéder au Cheat Mode fabuleusement puissant de ce soft, entrez le mot de passe

"NYUKNYUK", pressez START puis pressez n'importe quelle touche. Le message "SECOND CONTROLLER ENABLED" va apparaître à l'écran. (Cela signifie que la seconde manette entre à présent en fonction). Maintenant vous pouvez quitter le screen des mots de passe ou bien entrer directement n'importe quel mot de passe pour commencer à jouer. Avec cette astuce en place, vous allez pouvoir presser la touche B de la seconde manette et ainsi refaire le plein de votre niveau de vie (Life) à n'importe quel moment de la partie. Et si vous incarnez le personnage de Grant, vous recevrez de surcroît toutes les armes disponibles! Tenez enfoncée la touche A de cette même seconde manette et hop, vous passez en mode ralenti. Mais le top, c'est quand même ceci: En utilisant la seconde manette directionnelle, vous déplacez votre personnage n'importe où, et ceci même au travers des murs, étages et plafonds! Attention cependant à l'effet gravitationnel lorsque vous évoluez dans le soft de cette façon, et prenez également garde de ne pas vous aventurer trop loin de l'écran. Sinon vous risquez encore de vous faire tuer.

Mais pour le reste, c'est canon! Infos:

Une petite astuce un brin futile mais sympathique. Pour savoir qui a programmé cette cartouche SEGA, entrez "FREIHEIT" comme mot de passe, et ainsi accédez à toutes les infos. De quoi se culturer un peu!

### JURASSIC PARK

super nintendo

#### Tableau caché:

Il y a dans ce jeu un tableau caché très étrange, dissimulé dans les montagnes à l'est du Centre des Visiteurs. Suivez le chemin de montagne jusqu'à ce que vous arriviez à une jonction. Une fois sur place, pressez Haut direction le mur et ... admirez le tableau caché! Sachez qu'il y a la bas un One Up ainsi qu'un paquet de munitions à récupérer. Et ce n'est pas tout! Regardez un peu cette lettre, ce D gigantesque qui

surplombe le screen. Entrez dedans puis sortez, et collectez de sympathiques vie supplémentaires. Il y en a un nombre appréciable, et en plus elles se récupèrent très facilement. Tout se simplifie dans le soft à présent !

### KENDO RAGE

super nes

#### Select stage:

Cette superbe bidouille va vous permettre de tester vos talents de Kendoka sur la totalité des sept tableaux du jeu. Lorsque vous êtes à l'écran titre, pressez X, Y, A, B, X, Y, A, B puis START sur la manette I. Le mode "Special Presents" apparaît, ainsi que le numéro du tableau. Pressez alors Gauche ou Droite sur la manette (Celle qui contrôle), puis sélectionnez Exit. Maintenant lorsque vous commencez à jouer, vous êtes directement porté sur le Stage choisi!

### KING'S BOUNTY

megadrive

#### Passwords:

Pour admirer les magnifiques, les sublimes, les supra fabuleuses, les extraordinairissimes scènes finales, et bien entrez les codes suivants! XYZ- YZ-VZC JAH-DO-MBP YRO-PB-GHW 276-3W-PNT 3YW-X7-5QG VVR-TQ-PON DA9-64-8RC

Maintenant rendez vous sur les coordonnées X=21 et Y=38 du Continent: Utilisez le vol pour y aller, cela ne devrait pas trop poser de problèmes puisque tout votre équipage est composé exclusivement de créatures volantes. A présent sélectionnez l'option "Search the Area" et attendez tranquillement la scène finale!

### KIRBY'S DREAM LAND

game boy

#### Secret stage:

Pour jouer à un niveau caché faites pendant la page d'intro HAUT, SELECT, A simultanément. Ce niveau est beaucoup plus dur que les niveaux d'origine.

### KRIS KROS

mega CD

#### Making of:

Pressez A, B, C puis droite sur l'une des deux manettes dès que l'écran de présentation apparaît. Vous assisterez alors à la création, au "Making of" d'une authentique scène d'enregistrement en studio! A présent pressez START au milieu de la séquence pour en voir encore plus.

### KRUSTY'S FUN HOUSE

game boy

#### Opération extermination de souris:

- 2: MCBAIN
- 3: MILHOUSE
- 4: CMBURNS
- 5: PRINCESS

### LAKERS VS CELTICS

megadrive

#### Passwords:

Voici venir des mots de passe pour ce grand soft de Basket. Avant tout, pour rencontrer les Celtics en finale, entrez le code JGQ CGK. Pour les matchs Celtics contre Spurs, entrez CZ2 QKT Pour les matchs Lakers contre Bulls, entrez LLQ RJK Pour les matchs Suns contre Celtics, entrez RP2 HJT Pour les matchs Blazers contre Celtics, entrez TY6 HJK Pour celles qui opposent les Spurs aux 76ers, entrez 8W2 QJS Pour le match des Bulls contre les Trailblazers, entrez 6RQ QJJ Et enfin pour voir les Pistons affronter les Lakers, entrez 672 QOJ

### LE LIVRE DE LA JUNGLE

game gear

#### Select round

A la présentation du jeu, lorsque tu vois le logo "DISNEY" en or, attends que l'écran devienne noir, et là, tu fais: HAUT, BAS, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE ET DROITE avec ta manette de direction.

### LETHAL ENFORCERS

mega CD

#### A mort les Boss:

Voici une méthode très simple pour

tuer les Boss: Visez sans arrêt son arme, ce qui va lui donner petit à petit de plus en plus de mal pour éviter les coups que vous lui portez. Par exemple, lorsque le Boss du tableau 1 lance une fusée, détruisez simplement son lance roquettes. Celui du second tableau lance des couteaux, alors visez ses mains sans arrêt. Gardez un angle de tir identique non stop et rechargez rapidement. Vous allez vite vous débarrasser de tous ces Bosses!



## LIGHTNING FORCE

megadrive

### 99 appareils:

Attendez tranquillement la fin de la séquence d'introduction et dès que l'écran titre vous dit "Press START", pressez la touche A et le START ensemble pour initier le screen des Configurations. Réglez alors votre nombre de vaisseaux sur Zero, commencez à jouer et observez le compteur: 99 appareils disponibles!



## LOCK ON

super nes

### Avions et missions en plus ou moins:

dès l'écran titre, entrez ce code: Y, B, A, B, Y, Y, B, A, B, Y, B. Pressez alors X pour augmenter votre nombre d'avions et A pour le réduire. La touche Y sert à passer à une mission supérieure et le B à une mission... inférieure, et oui vous l'aviez deviné.



## M1 ABRAMS BATTLE TANK

megadrive

### Armes à donf et invincibilité:

Pendant le démo faites, B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C puis START. Vous commencerez ainsi avec un max d'armement ainsi qu'une invincibilité totale.

## MAGIC BOY

super nes

### Passwords:

Des petits mots de passe arrivent tout chauds pour ce soft!



Entrez-les pour les Levels qui vont être indiqués, et illico presto!  
WET WORLD 1: LKLK LKLK  
PLASTIC PLACE 1: GGGG HHHH

FUTURE ZONE 1: FTBC FTBC  
SAND LAND 2: JLKD JLKD  
WET WORLD 2: SQTH SQTH  
PLASTIC PLACE 2: RPBC CBPR  
FUTURE ZONE 2: JLNQ RQDB

## MANIAC MANSION

nintendo

### Invisibilité:

Quand vous dirigez Razor ou Syd, mettez le hamster de Weird Ed dans le micro-ondes et laissez-le y mijoter un peu. Sélectionnez ensuite Dave, prenez les restes du pauvre hamster et rendez-les à Weird Ed. La vengeance d'Ed sera terrible: vous serez condamné à l'invisibilité.

## MARBLE MADNESS

master system

### Stage Select:

Allez dans le menu des options et mettez "2" pour les "FX". Ainsi que "5" pour la musique. Un nouvel écran apparaîtra vous permettant de choisir votre niveau de départ.



## MARIO LEMIEUX HOCKEY

megadrive

### Passwords:

Sélectionnez "PASSWORD" sur le menu Game Select. Maintenant entrez "ABRA CADA BRA 2" et pressez START. L'écran va dire "BAD PASSWORD" (mauvais mot de passe, mais on s'en tape!). Placez alors le curseur sur le "Cancel" et pressez START. Choisissez "Exhibition" ou "Tournament" et prenez n'importe quelle équipe. Lorsque l'écran annonçant le "Match du jour" apparaît, pressez Haut ou Bas puis A ou B sur la manette pour augmenter les capacités de votre équipe ou celle de vos adversaires! Entrez le mot de passe "CEME NTBL ADES" et pressez START. L'écran vous dit 'Bad Password' une fois de plus. A présent choisissez 'Cancel' et pressez START.



## MARKY MARK: MAKE YOUR OWN...

mega CD

Cet utilitaire de grande qualité réserve quelques surprises. Il s'agit de scènes pour le moins...étranges. Si vous désirez les admirer, lancez

le soft et tenez les touches A et C simultanément enfoncées. Pressez START pour aller sur le



mode "U Direct" puis pressez les touches A,B,C et enfin Droite. Mais surprise, on dirait bien que c'est le petit Marky qui est en train de se la couler douce en compagnie de quelques créatures de rêve. dès que vous verrez cette scène, pressez START pour être le témoin d'une autre scène encore plus hallucinante: Marky en slip!

## MARVEL LAND

megadrive

### Select stage:

Dès que vous êtes en mode "Normal", entrez à l'intérieur de l'écran des mots de passe et utilisez le code "ARDE". En revanche si vous préférez jouer le mode "Digest", insérez le code "GIL AND KI". Ceci fait, vous allez être transporté jusqu'à un écran de sélection de tableaux ou l'on vous donne toute liberté de choix!



## MASTER OF DARKNESS

master system

### Stage Select + Vies:

Sur la page de présentation, gardez enfoncées les touches Haut et Gauche. Un nouvel écran finira par apparaître où vous pourrez choisir votre nombre de vies mais aussi votre niveau de départ.



## MAZE HUNTER 3D

master system

### Recommencer le niveau:

Dès que Game Over apparaît à l'écran, pour recommencer au tableau précédent, appuyez sur les boutons 1 et 2, et en haut à gauche simultanément.

## MAZIN SAGA

megadrive

### Que les Boss:

Ceci va vous permettre de ne jouer que contre les Bosses. Allez sur l'écran titre et déplacez le curseur sur "Options". Pressez alors START, et une fois sur les options, réglez le Sound Test sur 18 et le SE Test sur 72. A présent sortez du Sound Test et revenez à l'écran de présentation. Commencez à jouer. Maintenant vous êtes grandeur



nature et affrontez les boss directement les uns après les autres avec pour objectif la victoire ! Éprouvant!

## MEGAMAN 3

nes

### Plus cool:

Pendant le jeu, appuyez simultanément sur les boutons HAUT et A de votre deuxième manette afin de paralyser votre adversaire. Vous ne pouvez que sauter et tirer, mais cela suffit si vous êtes tourné vers votre ennemi d'opérer la manœuvre.

## METAL COMBAT FALCON'S REVENGE

super nes

### Votre nom:

En temps normal lorsque vous jouez à ce jeu, votre hum votre "Collègue de baston" se définit par rapport à vous en tant que "Partenaire" tout le long de la partie. Et bien avec ce code, vous allez pouvoir accéder à l'écran des noms ("Name Select") et ainsi personnaliser la partie de votre patronyme!



Pour cela, attendez l'écran titre et pressez L, A, B, L sur la première manette afin de changer de screen. Puis dès que vous avez entré votre nom, pressez START pour commencer à jouer. Une bidouille très narcissique en somme.

## MICKY & DONALD: WORLD OF...

megadrive

### Passwords:

Les mots de passe des tableaux 2 à 5 sont les suivants:



### Second tableau:

Roi de trèfle, Dame de cœur, Roi de cœur, Roi de carreau.

### Troisième tableau:

Roi de cœur, Roi de pic, Roi de carreau, Dame de pic.

### Quatrième tableau:

Dame de cœur, Roi de carreau, Roi de pic, Roi de trèfle.

### Cinquième tableau:

Roi de carreau, Roi de trèfle, Roi de cœur, Roi de pic.

## MICKY: CASTLE OF ILLUSION

megadrive

### Passages secrets:

Voici un "précis" tableau par tableau des différents passages



secrets que vous serez amené à rencontrer dans ce soft si vous suivez les instructions suivantes: Nous démarrons en toute logique avec le tableau 1-1 ou il vous faut sauter de la seconde corniche pour emprunter le sous sol. Il y a un faux mur dans le premier passage secret que Mickey va rencontrer, et au bout une belle brochette de bonus! Tableau 1-2, vous devez vous rendre sur la falaise en utilisant la quatrième corde et escalader à droite toute pour récupérer les dix pommes.

Dans le Level 1-4, sautez dans le trou à partir du cinquième arbre et marchez sans arrêt à gauche: Vous allez traverser une série de rochers qui vont vous mener à une pièce ou vous trouverez une souris et deux étoiles.

Pour le tableau 3-1, sachez avant tout qu'il y a un autre passage secret dont la particularité est d'être parfaitement identique à celui du Level 1-1! Il est installé juste avant l'entrée vous menant au sous sol. Répétez donc exactement le même procédé utilisé au début et vous découvrirez un autre faux mur, suivi d'une pièce qui recèle encore d'autres objets sympathiques.

Puis, dans le tableau 4-3, sautez à l'intérieur de la tasse de thé pour faire quelques brasses: Vous allez découvrir toute sortes de "Power Ups".

### **MIG 29** megadrive

#### Passwords:

Le mot de passe suivant va vous permettre d'avoir accès aux missions "Iron Hard" et "White Pegasus", aussi facilement qu'il en était des autres. Il s'agit du WEXBJOISGIITES. Entrez le au bas de l'écran des missions, ce qui va faire apparaître vos nouvelles affectations.

### **MIGHT AND MAGIC** megadrive

#### Nourriture gratuite:

Cette bidouille va vous permettre de ne plus jamais avoir à dépenser un sou pour la nourriture! Sélectionnez "Share" puis "Food" sur la liste et recommencez

l'opération plusieurs fois de suite: vous pourrez récolter jusqu'à quarante unités de nourriture. De quoi vous rassasier pour un moment! Il est temps de penser au Trésor secret présent dans le soft. Pour cela, intégrez deux laquais dans votre équipe et sortez affronter l'ennemi. après avoir vaincu vos adversaires, débarrassez vous de l'un des laquais et partez en quête du coffre au trésor. Lorsque vous l'ouvrirez vous découvrirez une belle collection de bijoux et pierres précieuses tous plus rutilants les uns que les autres.

### **MOONWALKER** master system

#### Vies infinies:

Appuyez sur A B et SELECT.

### **MOONWALKER** megadrive

#### Select stage:

Pour sélectionner vous même votre tableau, enfoncez les touches Haut et Gauche ainsi que le A sur la seconde manette, tout cela en même temps que vous allumez le soft. Puis pressez la touche START de cette seconde manette tout en gardant les touches appuyées. A présent tapez le START de la manette numéro un et sélectionnez un seul joueur: Tout de suite après vous allez voir s'inscrire les mots 'Round 1'. Tapez simplement droite ou gauche pour choisir vos tableaux et pressez START pour valider.

### **MORTAL KOMBAT** tous standards

#### A vous la victoire:

Faites lancer à Sub Zero une boule de glace sur son adversaire, puis marchez vers lui et assénez lui un bon vieil uppercut. Lancez alors une autre boule de glace lorsqu'il commence à se relever. Cela va l'immobiliser avant même qu'il ait eu le temps de se mettre debout. Recommencez ceci jusqu'à la victoire.

### **MORTAL KOMBAT** megadrive

#### Debug mode:

Pour accéder au "Cheat Mode", il suffit de faire Bas, Haut, Gauche, Gauche, A, Droite et Bas. Cette manipulation est à faire sur l'écran

"Game START".

### **MORTAL KOMBAT** game gear

#### Mode sanglant du jeu:

Sur l'écran du code d'éthique ("Ethical Code"), appuyez sur 2, 1, 2, Bas et Haut.

### **MORTAL KOMBAT** game boy

#### Version secrète:

Cette version portable de Mortal Kombat est peut être ben la seule qui vous permette un contrôle total de Goro, le mutant à quatre armes! Bon, écoutez attentivement parce que ce n'est pas particulièrement simple.

Tout d'abord, vous devez vaincre Shang Tsung et finir le jeu! (On vous avait dit que ça n'allait pas être simple!). Attendez ensuite la message "The End", et pointez la manette sur la position Haut Gauche. Gardez cette position et enfoncez les touches Select et A. Continuez de garder le doigt dessus pendant que l'écran s'efface et que les mots "ENTER YOUR INITIALS" apparaissent. Ensuite entrez vos initiales et pressez A. Lorsque le tableau des meilleurs scores déboule, pressez START. Vous arrivez sur un écran qui dit "Goro lives..as You!" (Goro est en vie, et c'est vous, NDLR). Félicitations, vous venez de découvrir une version secrète de Mortal Kombat ou vous jouez sous la houlette de Goro et ou vos adversaires ont tous de nouveaux noms!

### **MUHAMMAD ALI'S HEAVY WEIGHT...** megadrive

#### Codes:

Prêt pour un petit match de Muhammad Ali, le plus grand boxeur de son époque?! Ok, alors entrez le code H070007Z dès que vous êtes en mode "Tournoi". Vous allez incarner Ali avec les meilleures habiletés possibles proposées par ce soft! Ca va être acharné! Votre adversaire est un drôle de zig du nom de Ali Muhammad. Ce type a un petit air de famille avec l'autre, mais ça s'arrête la vous pensez bien! A l'exception des sourcils blancs, de

la moustache, des gants, du short et des bottes, absolument rien ne laisse transparaître quoi que ce soit. Mais ne vous fiez pas aux apparences rigolotes: Ce boxeur est dangereux. Lorsque vous perdez, sa bobine apparaît à l'écran sur... Le corps de l'arbitre!

### **MUTANT LEAGUE FOOTBALL** megadrive

#### Triche:

Une bidouille bien stratégique à souhait que voilà! Bon tout d'abord assurez vous que vos réserves sont suffisamment fournies et que le soft est bien en mode "Annihilation". Lorsque vous êtes en défense, déplacez votre créature sur le quarterback de l'autre équipe, juste de l'autre côté de la ou a lieu la mêlée. Lorsque le ballon est lancé, l'arbitre demande un "Offside", mais sachez que vous avez quelques secondes pour bouger votre personnage avant que les deux équipes ne se réaffrontent. Pendant ces quelques secondes, envoyez des coups de pied (des balayettes si possible!) au quarterback aussi souvent que vous le pourrez (il mourra après quelques coups). Chaque équipe dispose de cinq ou six quarterbacks en réserve, mais une fois que vous les aurez tous tués, l'équipe adverse déclarera forfait: Trop peu de ses joueurs sont encore en vie! Vous n'aurez même pas à vous soucier de la pénalité pour le dépassement des cinq Yards autorisés, puisqu'en restant sur votre propre limite de terrain, la pénalité diminuera et vous ne franchirez jamais la ligne de but!!!

### **MYSTIC QUEST** game boy

#### Entrée de la caverne:

Pour trouver l'entrée de la caverne de l'oasis, au Sud de Jade cherchez une oasis qui a deux palmiers et sans ennemis. Faites un 8 autour des 2 palmiers, ouvrez ainsi la caverne de la méduse (Mur Nord). Une fois à l'intérieur, Amanda vous aide à trouver le Sortilège de Glace et à combattre la méduse, seulement elle se blesse durant la bataille. Grâce à la larme de

méduse, vous pouvez retransformer Lester en humain, puis vous diriger sur le labyrinthe sous terrain qui se trouve sous la demeure de Davia. Maintenant c'est à vous de jouer

## NBA JAM

### super nintendo

Pour jouer avec Bill Clinton, à l'endroit où on rentre ses initiales, tapez AR, puis placez-vous sur le K sans le valider et appuyez sur les boutons L, R et X. Pour Al Gore, tapez NE, placez-vous sur le T et appuyez sur L, R et A. Pour Mark Turnmell, tapez MJ, placez-vous sur le T et appuyez sur R, Start et A.

## NEW CASTLEVANIA: BLOODLINES

### megadrive

#### Choix du tableau et invincibilité:

Vous vous souvenez du code entre parenthèses "classique" de Konami pour ce soft? dès l'écran titre pressez Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

Une petite fenêtre apparaît en haut à gauche pour vous permettre de choisir votre tableau! Et vous êtes aussi parfaitement invincible! Mais attention à ne pas tomber, c'est la seule exception, sinon tout est fichu. Enfin grâce au code qui va suivre, peut être bien que les choses vont encore se simplifier pour vous: N'oubliez pas, dès l'écran titre pressez Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et.... START!!!

## NHL HOCKEY

### megadrive

#### Passwords:

Salut les hockeyeurs! Il y a des mots de passe! Lorsque vous êtes en Championnat Stanley, entrez donc ceci. Lors de la rencontre Boston contre Vancouver, entrez: H5MNCB4L4H73z7  
Lors de la rencontre Los Angeles contre Buffalo, entrez: G757ZSVPZWF8VWO2

## OPERATION WOLF

### master system

#### Choix de la vitesse:

Branchez deuxième manette et appuyez sur le bouton I juste à la page de présentation, ceci vous

permettra de choisir la vitesse de votre viseur.

## OUT RUN

### master system

A tout les croisements, tournez toujours sur la droite car c'est le chemin le plus rapide mais aussi le plus facile pour arriver jusqu'à la fin du parcours.

## OUT RUN 2019

### megadrive

#### Select music:

Pour choisir son programme musical de pilotage, tapez la touche C et pressez START: Un Stage Select apparaît et vous avez six airs de techno au choix!

Très "Space" la bidouille.

## PAT RILEY BASKET BALL

### megadrive

#### Hors jeu:

Pour faire faire de sympathiques hors jeux aux autres basketteurs, arrangez vous pour amener le ballon à peu près jusqu'au milieu du terrain. Maintenant ne bougez plus! Très vite votre adversaire commettra un "Foul". Pas très sportif comme attitude mais si on ne peut plus bidouiller maintenant!

## PENGUIN LAND

### master system

#### Temps illimité:

En cours de jeu, mettez la pause. Descendez, vous voyez le monde que vous devez traverser, défiler devant vos yeux. Pour reprendre le jeu, descendez jusqu'en bas du monde. Si vous restez à regarder le monde et que votre temps tombe à zéro, vous aurez du temps illimité.

## POCKY AND ROCKY

### super nintendo

#### Select stage:

Pour sauter n'importe quel tableau dans ce jeu délirant à souhait, allez tout d'abord sur l'écran de sélection des personnages. Enfoncez les touches X et Y et pressez A quatre fois, B quatre fois, puis A, B, A, B, A, B, A, B.

## POP N'TWIN BEE

### super nintendo

#### Select Stage:

Pour choisir le niveau de départ, il

suffit de faire Haut, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas et B. La manipulation est à faire sur le tableau des options et si elle est bien exécutée, "Round Select" s'affichera au dessus de "Press START To Exit". Choisissez alors votre niveau mais le tirage est aléatoire et si le jeu ne démarre pas au niveau que vous désiriez, il suffit de recommencer depuis le début.

## POWER STRIKE

### master system

#### Warp zone:

Pour aller très loin, prendre 3 fois l'arme 1 et tirer sans arrêt devant et sur les côtés. Un round 0 existe. Pour le découvrir et pouvoir y jouer, il faut terminer tous les stages et voir la fin du jeu. Ensuite à la présentation du jeu, appuyez sur l'option "continue" et vous découvrirez le round secret qui est en fait le round 1 rose, mais bien plus rapide.

## PRINCE OF PERSIA

### game gear

#### Voici tous les codes...

Niveau 2: EIKGDP  
Niveau 3: ILLKGE  
Niveau 4: LMJMIK  
Niveau 5: HGFIDN  
Niveau 6: IFGIDO  
Niveau 7: MIMLGC  
Niveau 8: KELIDU  
Niveau 9: NFOKFF  
Niveau 10: LCJHCP  
Niveau 11: OEMJEB  
Niveau 12: PEJKEA  
Niveau 13: PDHJDV  
Niveau 14: QDGDV

## PRINCE OF PERSIA

### nes

#### Et maintenant tous les codes sur Nintendo:

L2: 51015525 56 mn 3 potions  
L3: 63105727 53 mn "  
L4: 43058626 48 mn "  
L5: 95515637 45 mn "  
L6: 52187637 42 mn 4 potions  
L7: 53163536 41 mn "  
L8: 44199021 39 mn "  
L9: 96659133 34 mn "  
L10: 64344335 31 mn 5 potions  
L11: 66450749 28 mn "

L12 90756022 25 mn "  
L13: 42240124 23 mn 4 potions  
L14 87638235 21 mn 5 potions

## EVIL FORCES

### nes

#### NES - NEW

#### 30 Vies:

A l'écran titre ; faire la manip suivante: Droite, Gauche, Bas, Haut, A, B, Start.

## R TYPE

### master system

#### 99 crédits:

Pendant le compte à rebours de l'écran continue, faites tourner le manche du joystick dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, vous accéderez alors au "SOUND TEST". Mettez-vous sur la musique "OO" qui est la "MUSIC END", ensuite appuyez sur le bouton n°2 du joystick et dirigez le manche du joystick à gauche. Vous verrez apparaître le son "95", placez-vous sur le son "75". Ensuite faites jouer, tous les sons compris entre le numéro "75" et "30", revenez à l'écran continu et faites tourner le manche du joystick dans le sens des aiguilles d'une montre, vous verrez alors s'afficher une vingtaine de crédits; recommencez l'opération 2 ou 3 fois pour pouvoir obtenir 99 crédits.

## RAGING FIGHTER

### game boy

#### Code secret:

Tout comme beaucoup d'autres jeux de baston, Raging Fighter dissimule un code secret qui permet de faire jouer un personnage contre lui même.

A l'écran titre pressez Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B. Une fois que vous êtes en face de vous même, pressez la touche A ou B avant que l'écran ne charge, afin de modifier la luminosité de votre adversaire.

## RASTAN SAGA

### master system

#### Crédits infinis:

Avant que n'apparaisse l'écran de présentation, appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 et tournez le paddle dans le sens des aiguilles d'une montre, le plus vite possible. Si l'écran de présentation (notamment le titre)

n'est pas de la couleur habituelle, c'est que le cheat mode est activé. Vous possédez alors des crédits infinis.

### RAMMA 1/2

**super nintendo**

#### Nouveau mode:

Dans le mode "Option", faites successivement L, R, bas, bas et vous pourrez accéder au mode "YOKOE".

### RBI BASEBALL '93

**megadrive**

#### Codes:

Voici comment jouer avec les équipes de la version 92 contre les "Tenger". Commencez par régler la difficulté sur "Medium", puis remplacez le blanc du code qui va suivre par la lettre ou le chiffre qui correspond à l'équipe que vous souhaitez utiliser. Ce mot de passe est D-WWD2CHCCSY

- Pour Los Angeles: A
- Pour la Floride: B
- Pour le Missouri: C
- Pour Baltimore: D
- Pour Colorado: E
- Pour Chicago (NL): F
- Pour New York (AL): G
- Pour Boston: H
- Pour Michigan: I
- Pour Cincinnati: J
- Pour Chicago (AL): K
- Pour les All Stars: L
- Pour Milwaukee: O
- Pour St Louis: P
- Pour San Diego: Q
- Pour New York (NL): R
- Pour Cleveland: S
- Pour Seattle: T
- Pour San Francisco: U
- Pour California: W
- Pour Texas: X
- Pour Kansas City: Y
- Pour Oklahoma: Z
- Pour Atlanta: 9
- Pour Pittsburgh: 8
- Pour Houston: 7
- Pour Toronto: 6
- Pour Detroit: 4
- Pour Philadelphie: 3



### REN & STIMPY: STIMPY'S INVENTION

**megadrive**

#### Passwords:

Pour ceux d'entre vous qui ont toujours du mal avec ce soft, essayez donc ces mots de passe, nom d'un petit joystick!



TABLEAU 2 (LE ZOO): entrez 48Z0000 00044X8

TABLEAU 3 (LA VILLE): entrez 0500003 V904ZXD

TABLEAU 4 (LA FOURRIERE): entrez 4510003 V9022XB  
CINQUIEME LEVEL (les extérieurs): entrez 2520007 QW064XR

Il n'y a pas de mot de passe pour le sixième Level.

### REN THE STIMPY SHOW

**super nes**

#### Select stage:

Ce code va vous permettre de commencer une nouvelle partie à partir de n'importe quel Stage du jeu. Allumez la console et attendez que le logo "Veediots" commence à disparaître, puis entrez cela sur la manette I. Pressez L, R, A, L, R, L, B, R puis X juste avant que le logo ne se reforme complètement.

Sélectionnez ensuite votre tableau et pressez START pour le valider.

### REVENGE OF SHINOBI

**megadrive**

#### Vies et shurikens illimités:

Voici deux belles bidouilles pour obtenir vies et Shuriken illimités dans ce désormais grand classique des arts martiaux. Bon avant tout il faut que vous sachiez une chose: Stage 4-2, il y a tout un tas de Power Ups cachés que vous ne pourrez récupérer qu'en tirant dessus: Sautez et tirez dès la première plate-forme, ce qui aura pour effet de libérer un "2up" sur la plate-forme devant vous. Récupérez le, faites vous tuer, et recommencez ! Oh Oh, on ne se sauve pas comme ça! Il y a un autre "2UP" au tableau 3-2: Allez au deuxième ascenseur et arrangez vous pour trouver les caisses qui sont à peu près au milieu de l'écran (second tableau): Faites feu sur celle du bas à gauche jusqu'à ce que le "2UP" apparaisse. Voilà vous avez des vies en quantité illimitée à présent.

Pour les Shurikens, rendez-vous sur le screen des options, réglez le nombre de ces dernières sur O puis attendez une vingtaine de secondes. Le O va se transformer

très vite en symbole d'infinité, vous permettant ainsi de disposer de shurikens pour la vie!!!

### ROAD AVENGER

**mega CD**

#### Select stage:

Avant de recommencer à arpenter bitume et asphalte à des vitesses indues, le vengeur de la route voudrait il quelques tuyaux? Oui? Et bien d'accord.

Bon, déjà à l'écran titre pressez START pour accéder au mode des options. Ensuite, munissez vous de la première manette et tapez Up. Le curseur va se déplacer sur ce fameux mode des options. Assurez vous cependant bien que vous n'avez pas fait descendre le curseur dans le sens du bas, sinon cela ne marchera pas. A présent le mode Options apparaît sur le screen: Faites glisser le curseur sur l'option "Players". C'est à partir de la que vous allez pouvoir utiliser les bidouilles qui vont suivre dans l'ordre indiqué.

Pour choisir votre tableau, enfoncez la touche A six fois de suite, puis quittez le mode "Players" et commencez à jouer. Déplacez la manette sur la droite à chaque fois que vous désirez changer de tableau.

Toujours sur ce même mode des Options, tapez A cinq fois et C une fois. Maintenant sortez des options et jouez: Pendant la partie, pressez les touches A, B et C en même temps. Vous allez voir apparaître à l'écran une série de nombres et de lettres avec des coordonnées. L'avantage de ce Cheat est en fait principalement graphique. Et pour ce qui est du mode demo, pressez la touche A cinq fois et la touche B une fois sur le mode "Players".

### ROAD RASH

**megadrive**

#### Passwords:

Une fois de plus on vous gâte, avec une belle série de mots de passe! Mais pas d'utilisation prolongée sans avis médical!

Bon, essayez donc d'entrer les mots de passe suivant pour obtenir un vélo top niveau et un bon paquet de liquide, tout ca étant

valable pour chaque nouveau tableau bien sûr!! On ne fait pas les choses à moitié! Ah, et pensez à bien distinguer dans l'entrée de vos codes le 'O' du Zero. Voici les merveilles:

Mots de passe premier tableau:

00000 07DJ1  
12G9A 1786E

Mots de passe second tableau:

00000 07071  
13JJJ 2N7SR

Mots de passe du 3ème tableau:

00000 07QFO  
03JS3 37GL5

Mots de passe du 4ème tableau:

00000 08300  
12NIK 473FC

Mots de passe du 5ème tableau:

00000 083S1  
12K38 5782A

Et on continue en beauté! Oui, dans la mesure ou le mot de passe suivant vous fera non seulement démarrer au quatrième tableau, mais en plus avec la coquette somme de sept millions de dollars au compteur!

Entrez ce qui suit, petits canailoux!

34441 01MSO  
NV8VC 3QJ8R

Et tant qu'à se déplacer en bicyclette, autant bénéficier du meilleur matériel possible! Pour cela pressez START dès l'apparition de l'écran de présentation, allez illico presto sur le menu et sur le screen des options, et tapez START une fois encore. Voici maintenant les... les... et bien les mots de passe. Grâce à eux, encore du cash et un super bike nommé le "Wild Thing". Pour le premier tableau et 1000 dollars, entrez: 01C8- IVOL  
Pour le premier tableau et 300,520 mille dollars, entrez: EBC9-IVOD  
Et enfin pour le 5ème tableau et 300,520 mille dollars, entrez: EBC9-SVOH

Ah, pensez à démarrer le soft sur n'importe quelle bécane: Filez ensuite tout droit sur le screen des options, choisissez "Set Player Mode" et sélectionnez le programme "Mano a Mano" à chaque tableau. Ces bidouilles n'obéissent qu'à une seule règle: le bon plaisir des Joysticiens! Bon, à présent sortez et rendez vous chez le marchand de cycles ou vous



achèterez n'importe quelle bicyclette de votre choix. Revendez ensuite sur l'écran d'options et une fois de plus choisissez le "Set Player Mode". Définissez la partie que vous souhaitez suivre, sélectionnez "Take Turns" et entrez le mot de passe. Ce dernier va vous servir pour courir contre la bicyclette que vous aurez préalablement choisi. Lorsque c'est au tour du second joueur, et bien il n'a plus qu'à répéter exactement le même procédé pour choisir son vélo!

## ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES game boy

### Pour obtenir l'option

#### Password:

au 2ème Robin des Bois faire: B + Select sans arrêt. Ce code fonctionne très mal, il faut donc l'essayer plusieurs fois (en éteignant le Gameboy).

#### Stage: Password:

Dehors Prison: CATABOMB  
Mur d'Hadrian: WALL  
Château de Locksley: LOCKSLEY  
Manoir de Dubois: DUBOIS  
Course de chevaux: CHASE  
Fille kidnappée: CATHEDRA  
Sanglier: BOAR  
Recherche du Maître: MASTER  
Rencontre avec Marianne: CHAPEL  
Puit hanté: WELL  
Attaque de l'or: TAX  
Eau régénérante: POND  
Village de Sherwood: VILLAGE  
Bataille contre les Celts: CELTS  
Voyage vers la ville: TOWN  
Ville: TOWNHANG  
Château du Sheriff: CASTLEIN

## ROBOCOP VS THE TERMINATOR game gear

### Choix de l'arme:

Démarrez une partie normalement et mettez le jeu en pause. Appuyez sur Haut + 1, Haut + 2, Haut + 2, Haut + 1, Bas + 2, Bas + 1, Bas + 1 et Bas + 2.

### 9 Vies:

Démarrez une partie normalement et mettez le jeu en pause. Appuyez sur Haut + 1, Bas + 1, Bas + 1, Haut + 2, Bas + 2, Haut + 2, Haut + 1 et Haut + 1. Lorsque vous enlèverez la pause, vous bénéficierez de neuf vies.

### Passez de niveau:

Démarrez une partie normalement et mettez le jeu en pause. Appuyez sur Bas + 2, Bas + 1, Haut + 2, Bas + 2, Bas + 2, Haut + 1, Bas + 2 et Haut + 1. Lorsque vous enlèverez la pause, vous passerez au niveau suivant.

## ROCK'N'ROLL RACING super famicom

### Dernier niveau:

Voici un code qui vous mènera directement au dernier niveau, en division A, avec la voiture la plus puissante, tous les équipements et en mode "Warrior". CB48 OLG9 5TJ!

### Codes:

A présent passons aux courses en elle mêmes. Choisissez "Password" à l'écran de présentation, et entrez ces mirifiques mots de passe pour courir sur n'importe quelle planète (En Mode Warrior).

SUR CHEM VI  
POUR LA DIVISION B: XB48  
RSFW OS6M  
POUR LA DIVISION A: 5CR8  
RLCW OS6S  
SUR DRAGONIS  
POUR LA DIVISION B: RKBR !8F5  
SWJ!  
POUR LA DIVISION A: GBJQ  
7SCD SWJ!  
SUR BOGMINE  
POUR LA DIVISION B: RNDQ  
MQFD SWJ!  
POUR LA DIVISION A: GBJQ  
75CD SWJ!  
SUR NEW MOJAVE  
POUR LA DIVISION B: RILQ  
ZMFM SWJ!  
POUR LA DIVISION A: DHQT  
S6CN SWJ!  
SUR NHO  
POUR LA DIVISION B: MFBR  
R8DX SWJ!  
POUR LA DIVISION A: VQY8  
!RBV 5TJ!  
SUR INFERNO  
POUR LA DIVISION B: 48F8 20D3  
5TJ!  
POUR LA DIVISION A: XBF7  
MHB3 5TJ!

## ROCKET KNIGHT ADVENTURES megadrive

### Démo perso:

Faire sa propre démo bien personnalisée, c'est désormais possible avec cette bidouille!

Pressez START pour mettre le jeu en pause, puis tapez Haut sept fois, Bas une fois, Gauche trois fois, et Droite une seule fois. Le mot "Pause" va s'afficher. A ce moment la réinitialisez le jeu et regardez la démo: Il s'agit des soixante dernières secondes que vous venez de jouer dans la partie précédente!

## ROCKY RODENT super nes

### Continues illimités:

Ceci permet d'obtenir des 'Continues' illimités. Attention, vous devez entrer la bidouille très rapidement! A l'écran titre, pressez START, et au moment où Rocky déboule sur le screen, entrez ceci aussi vite que vous le pouvez: Y, A, R, A, B, A. A ce moment la l'écran s'efface, et un nouveau tableau d'options se présente à vos yeux de merlan frit! Placez le curseur sur 'Continues' et déplacez le de façon à inscrire un "?", et ainsi récupérer un nombre tout simplement illimité de Continues! Lorsque vous mourrez, on vous demande si vous souhaitez continuer. Ca marche à tous les coups!

## ROLLING THUNDER III megadrive

### Je m'appelle Hélène:

Ceci va vous permettre de jouer le rôle d'Hélène, accessoirement l'héroïne du soft: dès l'écran titre, accédez à l'option Mot de Passe (Password) puis pressez le START. dès que vous êtes sur le screen des mots de passe, entrez le code GREED. Maintenant, revenez sur l'écran titre et choisissez 'Game START'. Vous êtes Ellen à présent! Et celle ci a les mêmes possibilités de mouvement que le héros original du jeu!

## ROLO TO THE RESCUE megadrive

### Pluie de One Ups:

Dès le tout début du jeu, prenez Rolo avec vous et allez voir l'homme qui détient les clés des différentes cages. Sautez au dessus de sa tête et libérez le lapin dans sa cage. Pressez alors START puis transférez le contrôle de l'action sur l'animal. Vous prenez

maintenant à gauche, au début du tableau, et sautez en l'air pour récupérer le "One up". Tapez le START de nouveau et rendez vous sur la carte. A présent allez exactement sur le tableau où vous vous trouviez et répétez le processus encore et encore afin de collecter autant de One Ups que vous le désirerez!

## RUN SABER super nintendo

### Plus de couleurs:

Pour changer la couleur de votre personnage, entrez une partie des plus normales et à n'importe quel moment du jeu, mettez la pause. Maintenant pressez le SELECT pour obtenir une couleur différente, et SELECT encore pour plus de couleurs! C'est un régal visuel!

## SECRET OF MONKEY ISLAND mega CD

### Plus de caniche:

Pour vous débarrasser des caniches, préparez une potion à base de fleurs trouvées dans les bois, puis arrosez le tout copieusement de viande récupérée dans l'arrière salle de la taverne. Administrez-la aux caniches, et c'est bon, vous êtes prêts à partir pour la maison du Gouverneur.

## SEWER SHARK mega CD

### Plus avant:

Sachez que vous pouvez continuer plus avant dans ce soft, simplement cela ne sera possible que lorsque vous aurez atteint au moins le tableau "Exterminator" ou celui du "Beach Bum". Pour poursuivre votre périple, pressez les touches A,C et START simultanément dès que vous commencez à manquer de crédits.

## SHINING FORCE megadrive

### Un nom par personnage:

"Heureux qui comme Ulysse, a fait un beau voyage"! Cette bidouille va vous permettre de nommer vous même les personnages que vous allez rencontrer au cours de votre long périple. Pour cela commencez le plus simplement du monde une nouvelle

partie et entrez votre nom. Déplacez le curseur sur la Fin, puis pressez et tenez enfoncées les touches A, B et C de la seconde manette. Maintenant pressez les touches A et C de la première manette: Vous allez passer au personnage suivant. Répétez l'opération plusieurs fois pour aller de personnage en personnage!

### SHINOBI **master system**

#### Stage select:

Pour choisir son niveau, il faut faire: en BAS à GAUCHE à la page de présentation (lorsque les yeux du ninja bougent) et en même il faut appuyer sur le bouton 2.

### SHADOW BLASTERS **megadrive**

#### Invincibilité:

Lorsque l'écran titre apparaît, choisissez une partie à deux joueurs et commencez à jouer normalement. Lorsque l'énergie du joueur 1 arrive au dernier niveau, pressez rapidement START sur la manette du Second joueur, tout en laissant le joueur 1 se faire taper dessus. A ce moment la le joueur 1 clignote et devient invincible.

### SHADOW OF THE BEAST **megadrive**

#### Crédits supplémentaires:

Pour bénéficier des crédits supplémentaires (il s'agit d'un sous-programme), attendez l'apparition à l'écran du logo de Psygnosis et tenez les touches A,B et C appuyées. Puis pressez immédiatement le START. Autre astuce, afin de contourner le Boss du premier tableau: Sautez dans les chutes d'eau et débarrassez vous du Démon, puis laissez vous délibérément tomber des rochers et laissez le courant vous emporter jusqu'à une corde qui dit "GRAB" (attrape). A présent escaladez la corde et prenez à droite pour franchir les rochers s'y trouvant. Une fois de plus laissez le courant vous emporter: Ainsi vous aurez tout bonnement évité le Boss et vous retrouverez dans la partie la plus avancée de ce premier tableau.

### SHINOBI III **megadrive**

#### Invincibilité:

Zeed va avoir du mal à toucher un

seul cheveu de Shinobi une fois que vous aurez entré cette cheat d'invincibilité. A l'écran titre, sélectionnez le mode Options, choisissez "Music" et servez vous de la touche B pour faire jouer les thèmes suivants dans cet ordre: HE RUNS, JAPONESQUE, SHINOBI WALK, SAKURA et GETUFU. Commencez alors une partie, et ca y est, Shino est invincible. Rapide mais efficace Hey Hey!

### SKATE OR DIE **nes**

#### Plus cool:

En sortant du magasin, se diriger vers RACE, prendre REGULAR FOOT, aller vers le gros tuyau gris; pour y accéder, appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle et le bouton A en même temps (allez toujours tout droit sans lâcher les boutons).

### SNOW BROS **game boy**

#### Invincible:

Pour devenir invincible, quand la page de titre apparaît, appuyez simultanément sur Gauche, Bas, A, B, puis sur START.

### SOL FEACE **mega CD**

#### Select stage:

Pour sélectionner votre tableau, enfoncez les touches A, B, C, A, B, C, B, C, B et A sur l'écran titre. Vous allez entendre un signal si vous avez correctement réalisé cette bidouille. Pressez START pour parvenir au Mode de Configuration. Sous la sortie (Exit), les mots "START and Mode" doivent logiquement apparaître. Maintenant sélectionnez "START" afin de choisir votre tableau, et "Mode" pour accéder au "Select Mode". Sachez que vous pouvez également sauter un tableau durant une partie: Si vous êtes au beau milieu d'un Stage, tenez simplement la touche C enfoncée, puis pressez la touche B. Continuez de garder les touches B et C appuyées, puis pressez le A. Vous passerez directement au tableau suivant.

### SONIC CD **mega CD**

#### Sélecteur de tableaux, sound

#### test, debug mode:

Ces bidouilles vont vous permettre de décrocher un sélecteur de tableaux, un Sound Test et même un mode Debug. Lorsque l'écran titre apparaît (au moment ou il s'inscrit "Press START"), pressez Haut, Bas,Bas,Gauche, Droite,B. Le sélecteur de Levels apparaît, et vous vous choisissez celui qui vous convient. Attention vous ne pourrez jouer que sur le tableau que vous venez de choisir, puisqu'après on vous ramène à l'écran titre. Pour le Sound Test, allez sur ce même screen et entrez Bas,Bas,Bas,Gauche,Droite,A. Ceci va lancer le mode Sound Test. A présent modifiez les sons et entrez FM NO.40, PCM NO.12, DA NO.11, puis tapez le START. Une photo de Tails apparaît. Pressez START à nouveau. Maintenant lorsque vous choisissez le mode "Time Attack", pressez B et permettez ainsi à Sonic de passer au travers de tout ce qui bouge à l'écran. Utilisez les touches A ou C pour sauter, et dès une nouvelle partie, pressez b pour intégrer le mode Debug. Une fois dessus, pressez B pour transformer à nouveau Sonic en un autre objet. Le C vous servira pour placer des objets à l'écran. Vous pouvez faire cela à n'importe quel tableau !

### SONIC 2 **game gear**

#### Vies illimitées:

Au début de la "Sky High Zone 2", laissez vous tomber dans le premier trou qui se présente en évitant le nuage trampoline. Vous arriverez sur une plate-forme. A ce moment, sur votre gauche, vous verrez une vie supplémentaire. Mettez vous au bout à droite de cette plate-forme, courez vers la gauche, mettez vous en boule et quand elle se finit, rebondissez sur la vie puis le trampoline incliné et recommencez. Vous aurez ainsi autant de vie que vous le désirez.

### SONIC 2 **master system**

#### Select round:

Quand le sigle "SEGA" disparaît, avec la deuxième manette, appuyez

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

### SONIC SPINBALL **megadrive**

#### Une émeraude:

Pour récupérer l'émeraude, voici ce qu'il faut faire. Sachez qu'il y a une barrique qui flotte sur la rivière toxique (très exactement au dessus de la zone de jeu, à gauche de la cuve, juste en dessous des flippers). Une fois que vous avez récupéré l'émeraude, assurez-vous que vous laissez bien la barrique à l'endroit précis ou vous l'avez trouvée: Ceci vous sauvera la vie si vous manquez de donner un coup de flipper!

### SONIC 3 **megadrive**

#### Select round:

A l'écran du titre, pressez HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE ET B

### SOUL BLAZER **super nes**

#### Aides:

Pour récupérer la carte qui se trouve sous le pied de chevalier (dans le hall Maggrid), vous devez avant tout aller voir le joueur de harpe qui est dans le hall, apparemment puni puisque la corde de son instrument à été enlevée. Vous, allez chercher la corde manquante dans le coffre qui se trouve à l'intérieur de la salle de torture du château, et remettez la au harpiste. A ce moment la il se met à jouer, et le chevalier trouve la musique si dansante qu'il déplace son pied, et vous vous récupérez la carte!

Pour trouver les Emblèmes E et F, avant tout un seul mot d'ordre: Champignons!

Pour le E, cherchez le passage invisible dans le mur en bas et à gauche de la Zone 4. Franchissez

les trois torches qui brûlent au mur juste avant les jonctions des cavernes Sud. Le passage se trouve juste à gauche de la torche du milieu. Parlez au champignon pour recevoir l'emblème !

Sachez qu'il y a un autre champignon la bas, reposant tout en bas à droite de la zone de baston. Utilisez le "Dream Rod" pour vous rendre à l'intérieur du rêve du champignon. Vous voyez une montagne qui domine Lake Lune. Partez alors pour Lake Lune et cherchez l'endroit précis où le champignon se trouvait dans le rêve. Surprise, vous découvrez l'emblème F.

Une bidouille qui prête à équivoque, nom d'un petit joystick!

## SPACE HARRIER 90

**megadrive**

### Select round:

Pour vous envolez vers le Select Round, appuyez simultanément à l'écran de présentation sur A, C et START. Dès que l'écran noircit, appuyez sur B, A et C.

## SPACE INVADERS 91

**megadrive**

### Des tableaux à la carte:

Tenez les touches A et C enfoncées puis pressez START pendant l'écran de présentation. Lorsque celui ci commence à disparaître, vous attendrez un court instant que le premier tableau arrive. C'est justement lors de cette pause qu'il vous faudra presser B, A, C. Un listing de tableaux à la carte apparaît très vite, comme au restau!

## SPIDERMAN

**megadrive**

### Le Boss:

Pour passer rapidement au premier Boss, rendez-vous sur le mode des options et choisissez comme niveau de difficulté "Nightmare". Jouez un moment et allez jusqu'à l'entrepôt du premier tableau. Prenez alors à droite, passez le premier ennemi puis débarrassez vous du surveillant allemand. Ensuite, sautez dans la première caisse au sol et filez à droite. En avançant à l'intérieur de cette caisse, toujours sur votre droite, vous arriverez au Boss du chariot élévateur.

## SPIDERMAN VS KING PIN

**mega CD**

### Emplacements:

Voici les emplacements tant recherchés des vingt et une bande dessinées de Spiderman dans le jeu. Les fameux "Comics", comme ils disent aux States.

N° 1: Dans le bâtiment "Starret Light".

N° 2: à "Harlem Meer".

N° 3: sur "West 70th"

N° 4: Dans la cathédrale de saint Patrick

N° 5: A l'arrêt de bus ("Bus Terminal").

N° 6: Au centre civique.

N° 7: Sur Clarkson Street.

N° 8: Harlem Est

N° 9: Au zoo de Central Park.

N° 10: sur Court Street.

N° 11: Dans l'Empire State Building

N° 12: Sur West Street.

N° 13: a Bleeker Street.

N° 14: Au sud de Power Station.

N° 15: sur la Première Avenue.

N° 16: sur Houston Street.

N° 17: A l'Ecole de Musique de Jilliard.

N° 18: Sur Washington Street.

N° 19: Central Park Nord.

N° 20: sur Henry Street.

N° 21: Sur Riverside Drive.

Avec ça, vous êtes parés pour cartonner dans le soft!

## SPY VS SPY

**game boy**

### Codes:

Voici les codes pour changer de tableau rapido! Pour le second tableau

entrez ZKP

Pour le troisième, entrez YPT

Et pour le quatrième: MMD

## STAR TREK: 25th ANNIVERSARY

**game boy**

### Codes:

Paré à téléportation Docteur Spock! Tant mieux car voici des codes pour vous rendre sur les différentes planètes et systèmes solaires du jeu.

Pour aller sur la Première Planète, entrez 0523.4

Pour le Second Système: 7552.3

Pour la Seconde Planète: 6541.2

Pour le Troisième Système, entrez 5570.1

Pour la Troisième Planète: 4567.0  
Dernier Système: 3516.7

## STAR TREK: THE NEXT GENERATION

**super nes**

### Codes:

Voici les codes des différents membres de l'équipage. Sans celui du Captain Kirk, bien sûr, puisque c'était l'ancienne génération! Ah mon petit gars comme le temps passe vite! Bon, sérieusement: Le code du pavillon du vaisseau est LORE, celui du Lieutenant est SELA, celui du Lieutenant Commandant est SAREK, le code du Commandeur est SOONG et enfin pour le capitaine, entrez VASH. Carnet de bord du capitaine, coefficient espace temps Untel, la bidouille à bien été enregistrée. Longue vie au Star Trek et à son équipage.

## STEEL EMPIRE

**megadrive**

### 99 vaisseaux:

Voici les paramètres à insérer sur le mode Options pour démarrer avec 99 vaisseaux! Pour la difficulté, choisissez "Hard", pour les vaisseaux, 2, pour les Continues: 1 et enfin sélectionnez le son n° 65. Vous n'entendrez pas un seul son mais en revanche vous avez maintenant 99 fiers vaisseaux tout à votre disposition!  
99 bombes:

Au niveau des bombes, enfoncez les touches C, A, C, A (non non c'est pas un gag), START puis B sur le screen de sélection des vaisseaux. Si cela marche vous entendrez un carillon et aurez collecté 99 bombes.

## STORM LORD

**megadrive**

### 9 vies:

Si vous êtes à court de vies, mettez le soft en pause et pressez la touche A quatre fois, le C deux fois, le B trois fois, le C une fois et le A une fois. La partie reprend et vous avez neuf vies supplémentaires. En plus de cela, sachez que cette bidouille est réutilisable Ad Vitam Eternam! Temps supplémentaire: Si vous voulez aussi du temps supplémentaire, mettez le jeu en

pause et pressez B une fois, A trois fois, C une fois, Up trois fois et enfin A trois fois. L'horloge est remontée à bloc maintenant!

### Next level:

Pour passer au tableau supérieur, mettez une fois de plus le soft en pause et pressez C une fois, B trois fois, A quatre fois, C deux fois et A quatre fois.

Vous allez même pouvoir arriver jusqu'au dernier tableau du soft directs!

## STREET COMBAT

**super nes**

### 50 vies:

La vie urbaine dans ce soft n'est pas aussi difficile qu'il n'y paraît, surtout lorsqu'on dispose d'une bonne cinquantaine de vies!

Lorsque l'écran titre apparaît, déplacez le curseur sur les options et pressez START. Puis déplacez le sur "Credit" et pressez Select dix fois. Et c'est réglé les gars.

## STREET FIGHTER II

**super nintendo**

### Nouvel écran:

Voici ce qu'il faut faire pour ne plus rien avoir en haut de l'écran: Chargez le jeu, entrez puis sortez des options 27 fois, puis recommencez une partie. Surprise: Plus de barre de vie, ni d'horloge, ni quoi que ce soit la haut! Seule chose: Lorsque la partie est finie, vous devez réinitialiser le jeu pour continuer à jouer.

## STREET FIGHTER II CHAMPIONSHIP

**megadrive**

### Plus de vitesse:

Pour accroître votre vitesse de déplacement de cinq étoiles, entrez simplement ce code sur la manette I au moment où les immeubles commencent à disparaître dans la séquence d'intro: Bas, Z, Haut, X, A, Y, B et C. Cette fois c'est Zangief qui pousse son cri de guerre.

## STREET FIGHTER II TURBO

**super nintendo**

### Punch continu:

Des problèmes lorsque vous jouez avec Balrog peut être? (Probablement le plus faible de tous les guerriers du monde !). Voici une façon très

simple d'avoir recours à son punch diabolique. Éteignez simplement deux des boutons de coup de poing en insérant des astérisques sur le screen des options. Et un punch en continu, un!

### Esquive:

La plupart des joueurs de ce soft se font avoir en plein cœur de la bataille. C'est dommage. Faites donc ceci pour multiplier vos chances de succès à la puissance 10 au moins!

En Mode Normal, pressez vite le "Back" (arrière) deux fois. En Mode Turbo, pressez simultanément les trois boutons de punch. Grâce à cela vous pouvez battre en retraite plus rapidement et plus facilement si la situation dégénère.

Vous pouvez éviter aussi boules de feu, et bien plus encore!

### STREETS OF RAGE

game gear

### Energie infinie:

Pour avoir l'énergie infinie et choisir son tableau de départ, mettez vous sur

"OPTION" et mettez la musique 11. Appuyez sur 1 et 2. Et voilà!

### STREETS OF RAGE

megadrive

### Nouveaux défis:

Avant tout vous devez connecter la seconde manette pour réaliser cette bidouille. Lorsque l'écran de présentation apparaît, pressez START sur le second Controller: Vous allez arriver à un écran qui permet de modifier le nombre de joueurs, le duel et les options. Déplacez le curseur sur les options avec la seconde manette et tenez les touches A et B simultanément enfoncées. Tout en ne relâchant pas votre effort, pressez le bouton START: Un écran de sélection apparaît, très différent de celui que vous rencontrez à l'accoutumée. Définissez alors votre nombre de vies, choisissez le tableau, et préparez vous à découvrir deux nouveaux niveaux de difficulté. Sachez que vous avez la possibilité de changer la difficulté du tableau, en allant du très simple (Very Easy) au plus complexe (Mania), et ainsi de relever d'autres grands défis

tout neufs.

### STREETS OF RAGE II

megadrive

### Select stage et 27 vies:

Cette petite bidouille va vous permettre de choisir n'importe quel tableau de démarrage et aussi de commencer avec vingt sept vies. Elle vous permettra également de jouer sur certains sous

programmes, ceux ci incluant Mania. Bon des faits: Lorsque l'écran titre apparaît, sélectionnez tout de suite Option, puis enfoncez simultanément les touches A et B et pressez START sur la manette n° deux. A présent choisissez votre tableau, votre terrain, et démarrez la partie avec neuf vies en poche et deux "continues" (cela représente pas moins de vingt sept vies!).

De façon plus générale, pour vaincre les Bosses, quelques petits trucs: Dans le premier tableau, contre Baboon, sachez qu'il faut commencer par le frapper normalement (il arrêtera votre coup de poing) puis tout de suite après lui assener un coup spécial. Mais surtout pensez à vous débarrasser avant tout des autres ennemis à l'écran, ce qui rendra le combat contre ce Boss bien plus simple. Dans le second tableau, contre Jet, sautez et donnez lui un coup de pied puis utilisez les coups spéciaux. Surtout ne le laissez pas s'approcher trop près sinon il vous soulèvera et vous enverra direct au tapis.

### STRIDER

master system

### Select Round:

Il suffit d'appuyer sur les deux boutons et vers la gauche sur le Joypad simultanément.

### STRIDER

megadrive

### Chambre secrète:

Pour accéder à l'une des nombreuses chambres secrètes présentes dans ce soft, voici ce qu'il faut faire: Au second tableau, frayez vous un chemin entre le gorille et les mécanismes tournant, puis une fois tiré d'affaire, sautez sur l'un des containers, sur l'un des rochers qui se trouvent juste au dessus.

Attention à bien sauter à l'intérieur. Si vous effectuez l'opération dans un timing correct vous serez aspiré par les rochers et précipité au cœur même de la chambre secrète. Si cela ne fonctionne pas tout de suite, répétez le processus jusqu'à réalisation. Une fois que vous aurez été aspiré, vous devrez affronter le fantôme: Débarrassez vous donc au plus vite de cet empêcheur de jouer en rond et escaladez le mur qui se trouve à votre droite afin de sortir et reprendre une partie normale. Et c'est bon....

### SUNSET RIDERS

megadrive

### 99 vies:

Pour vous faire des Crédits supplémentaires dans ce soft, choisissez "OPTIONS" sur l'écran titre et réglez le son sur "OE", puis pressez A pour écouter. Ensuite, sélectionnez "EXIT" pour revenir à l'écran de présentation et commencez à jouer. A l'écran ou l'on vous demande de choisir votre joueur ("Select yer Players"), choisissez un personnage et pressez A, puis, lorsqu'il regarde en haut, tapez très vite les touches A, B et C en même temps, et relâchez les tout de suite après. Et 99 vies de mieux au compteur!

### SUPER BOMBERMAN

super nes

### Destruction:

Puisqu'au début de chaque Stage vous êtes invincible, faites donc ceci: Larguez une bombe, et dès qu'elle explose pressez la touche A rapidement et déplacez vous le long de la zone de jeu. Tout ce que vous allez rencontrer sur votre passage sera détruit! Atila le Terrible! Refaites cela jusqu'à ce que l'invincibilité disparaisse, mais prenez garde de stopper tout avant que cette belle faculté ne s'évanouisse, sinon vous serez touché par les tirs ennemis.

### SUPER CONFLICT

super nes

### Choix du niveau:

Comment donc commencer au tableau de votre choix? Et bien en lisant et en appliquant à la lettre la

bidouille qui va suivre! Commencez une partie à un seul joueur, puis allez sur l'écran de la carte et du scénario du jeu (utilisez la jeep). Maintenant pressez et tenez enfoncées les touches B et le L du haut simultanément, ceci de n'importe quel endroit de l'écran. Puis pressez les X et Y et gardez le doigt dessus. A présent relâchez le X (tout en continuant d'appuyer sur les touches B, L et Y) et réappuyez dessus une fois de plus. Relâchez la totalité des touches. Dès lors, chaque fois que vous allez presser les touches B et L ensemble, la nouvelle zone de jeu présente sur la carte va s'ouvrir et ainsi vous allez être à même de jouer sur n'importe quel tableau sans avoir pour cela à effectuer les traditionnels combats du début.

### SUPER EMPIRE STRIKES BACK

super nes

### Sound test et truquages:

Avant tout, rendez vous sur n'importe quel tableau du jeu et munissez vous de la manette L. Pressez alors (et tenez enfoncées) les touches Y, B, X, A, BAS, et tout en faisant cela, pressez le START. A ce moment la vous accédez au Sound Test. Changez la musique à votre convenance, et pressez START pour revenir sur le tableau. Répétez l'opération plusieurs fois, jusqu'à ce que les messages qui s'affichent à l'écran vous donnent deux différents codes. Le premier vous propose d'entrer Y, Y, Y, Y afin de faire effectuer un tour complet au logo Star Wars (touches L et R du haut), tandis que l'autre, moins futile, vous donne accès à une cheat qui va vous rapporter 7 crédits. Pressez X, Y, A, B, X, X pendant l'écran titre, juste au moment ou les options "START Game", "Option Menu", et "Password" s'affichent à l'écran. A ce moment la, éteignez votre Super Nintendo puis rallumez la avant d'entrer les dits codes, de façon à les valider.

### SUPER HANG ON

megadrive

### Codes:

Voici quelques bidouilles des plus sympathiques pour faire de vous, l'as des motards de compétition!

Tout d'abord pour admirer la séquence finale, entrez le code GFF3F546F35564 FFOSLPIMFJEDGH.



Ce n'est pas tout! dès l'apparition de l'écran titre, pressez et tenez les touches A, B, C enfoncées puis appuyez sur START. Vous êtes bon pour le screen des options! Des sous, des sous, encore des sous, cela ne fait pas de mal à la poche: Pour devenir un motard riche comme Rockefeller, tapez le code suivant:

5FF3F540F33504FFHWKJOMBJO DU.

### SUPER HYDLIDE

megadrive

#### Aide:

Lorsque ce jeu commence, vous êtes placé dans la Ville de la Forêt (City of the Forest). Il s'agit de glaner un maximum d'informations auprès des gens de la ville, puis quitter la cité pour vous rendre sur Fairie Land. Dirigez vous alors très exactement cinq écrans sur votre gauche. Vous vous trouvez devant une sorte de caverne: Pénétrez (façon de parler!) et vous vous retrouverez instantanément à l'intérieur d'un village dévasté: Marchez autour de la première clôture de bois et...descendez. A présent votre personnage se dirige tranquillement dans le mur de briques! Il est temps de prendre à gauche direction toute une belle série d'arbres. Enfoncez la touche B, et ramassez donc les 10,000 pièces d'or qui se découvrent à vos yeux! Quoi, vous en voulez plus? Je le crois pas ça. Bon. Pour entendre les effets sonores, allez tout en haut de l'immeuble de gauche. Une fois à l'intérieur, vous avez tout loisir d'assouvir votre passion de mélomane, puisque des tas d'effets de son se retrouvent dans la liste proposée. Acquérir de l'expérience, et particulièrement des points d'expérience, voilà qui est intéressant nom d'un petit joystick! Pour cela, orientez vous jusqu'à l'étang de la Cité des Forêts, restez sur le côté gauche, très exactement au bas du pont. Utilisez (USE) une

pièce puis fouillez le sol: Chaque fois que vous ferez cela, vous récolterez trente points d'expérience supplémentaires.

### SUPER MARIO ALL STARS

super nintendo

#### One Ups dans les Lost levels:

Pour récupérer des tonnes de One Ups dans les Lost Levels, dirigez vous sur la première série de blocs au premier tableau, libérez le champignon qui est à l'intérieur du Second Bloc, et expédiez le par dessus le mur, sans toucher le Koopa Troopa. Récupérez le champignon, mais attendez les rangées suivantes, puis revenez sur vos pas et détruisez le premier bloc ainsi que le troisième (en bas à gauche), et quittez le Koopa Troopa. Prenez alors le quatrième bloc, puis sautez par dessus l'espace vide et atterrissez sur le second bloc. Sautez au dessus du Koopa et récupérez les One Ups! Attention à ne pas prendre plus de 126 vies, sinon la partie se termine. Précisons que vous pouvez revenir à cette partie du jeu à n'importe quel moment en sauvegardant, puis en pressant la touche Gauche une fois que vous êtes revenu en jeu. Vous récupérez ainsi encore plus de vies! Ceci fait, sauvegardez, revenez à la partie sauvegardée et tapez Droite pour revenir à votre tableau de départ!

### SUPER MARIO KART

super nintendo

#### Code:

Voici le code de la Coupe Spéciale! Allez sur le "Time Trials" et placez le curseur sur le circuit "Mushroom". Maintenant entrez L, R, L, R, L, L, R, R, A. La coupe est à vous si vous vous débrouillez correctement!

### SUPER MONACO GP

megadrive

#### Ca cartonne:

Si vous êtes de ceux qui prenez un malin plaisir à cartonner les piétons, alors ne cherchez plus, cette bidouille est faite pour vous! Seule ombre au tableau, cela vous coûtera quelques places de classement, mais quand on aime on ne compte pas! A

l'approche de la ligne d'arrivée (vous êtes en première, seconde ou troisième position), observez le type qui agite son drapeau. Foncez lui dessus et admirez le s'élever dans les airs! C'est un régal! Maintenant consultez vos points lors du screen suivant: Zero sur toute la ligne!

### SUPER NOVA

super nes

#### Tous les Boss:

Attendez l'arrivée du logo Taito puis attrapez la manette 2 et pressez cela: Bas, X, Haut, B, L Haut, R Haut, Gauche, A. Vous allez entendre un petit signal, confirmant la bonne exécution de la dite bidouille! Bon, lorsque vous démarrez, l'écran vous informe que vous venez de trouver le mode "Boss Endurance". Vous n'avez plus qu'à affronter tous les Bosses de fin de tableau les uns après les autres!

### SUPER PANG

super nintendo

#### Select stage:

A l'écran de présentation, appuyez sur START. A l'écran intitulé "Select Game", appuyez sur L, R, R, L, HAUT et enfin sur BAS. Choisissez ensuite votre tableau et appuyez sur START.

### SUPER REAL BASKET BALL

megadrive

#### Debug mode:

Lorsque vous voyez l'inscription "Press START Button" en dessous du terrain de basket-ball, appuyez sur B. Vous aurez alors un tableau de toutes les aptitudes ( rapidité, musiques, bruitages, force de l'ordinateur...).

### SUPER SLAP SHOT

super nes

#### Choix du niveau:

Le code qui va suivre va vous permettre de changer d'équipe et de niveau à volonté: Sélectionnez PASSWORD sur le screen des options et entrez .BR.C.D.BR. Puis pressez START. Choisissez maintenant "Exhibition" ou "Tournament Mode", puis sélectionnez le nombre de joueurs et les équipes. Lors de l'écran du "Match du jour", passez en revue les différentes équipes, arrêtez vous

sur l'une d'entre elles, puis pressez Gauche ou Droite sur la manette afin de changer le "Skill". Puis pressez START pour commencer à jouer.

Pour jouer avec des joueurs inversés, sélectionnez PASSWORD sur le menu principal et entrez le code .SCH.R puis tapez START. Choisissez 'Exhibition' ou "Tournament mode" sur le sélecteur, puis définissez le nombre de joueurs ainsi que les équipes. Observez la scène qui va apparaître à l'écran!

### SUPER THUNDER BLADE

megadrive

#### Select stage:

Attention, à tous les hélicos! Pour sélectionner votre tableau, dès l'écran titre pressez A, Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut et START pour passer au second tableau. Pour le troisième tableau, enfoncez la touche A deux fois au lieu d'une , puis pour le quatrième stage pressez A trois fois. Enfin, enfoncez la touche A quatre fois pour vous téléporter jusqu'au cinquième tableau.

### SUPER TURRICAN

super nintendo

#### 8 sortilèges:

Maintenant voici comment commencer le jeu avec huit formules magiques de combat! Lorsque vous démarrez une nouvelle partie, allez immédiatement à Aliahan rendre visite au Roi. En ville, créez des personnages jusqu'à ce que l'on vous demande d'en effacer un. Lorsque vous partirez, vous aurez perdu tout votre or, mais votre personnage lui, aura gagné huit sortilèges. Correct.

#### Dernier tableau:

Pour sauter des tableaux et progresser à vitesse Grand V dans ce jeu, pressez START pour mettre la pause, puis pressez Droite, Gauche, Bas, Droite, A. Vous passerez directos au dernier Level!

### SUPER VOLLEY BALL

megadrive

#### Codes:

Voici les codes des équipes US qui doivent rencontrer la Russie en

match de Coupe du Monde.  
Pour la Chine, entrez HLXLA.



Pour le Japon, entrez RLVLK.  
Pour l'Italie, entrez RMXRU  
Pour la France: entrez RUFOR.  
Pour la Hollande (l'autre pays du fromage), entrez RSAAV.  
Pour le Bresil, entrez RQVAZ.  
Et enfin pour la Russie, entrez RP.VE

### SUPER WIDGET

super nes

#### Tableaux secrets:

A présent nous vous proposons un sympathique petit code afin de vous permettre de jouer sur certains tableaux un peu hum "spéciaux" du jeu. Attention chacun de ces Levels augmentera en difficulté, ce qui devrait vous obliger à utiliser vos talents de mutants. Ce code est le KHHSJ



### SWORD OF SODAN

megadrive

#### Potions miraculeuses:

Il y a dans ce soft des potions miracles qui vous permettront de vous téléporter d'un Level à un autre. Si si. Entre les tableaux 1 et 5, arrangez vous pour récupérer les quatre potions à l'éther et ingurgitez les toute en même temps afin de passer au Stage suivant. Autre méthode de téléportation, Captain Kirk: Faites le plus haut score sur le tableau des high scores et entrez votre nom comme HINANP: commencez une nouvelle partie. Maintenant pressez le START sur la seconde manette pour passer au Level suivant.



### SWORDS AND SERPENTS

nes

Pour faciliter ce jeu un peu lourd, inscrivez tous les noms et codes des persos et ajoutez le code du niveau désirée:

Codes de personnages:  
GANDAL: EIO44W  
MOON: 2H2BS0  
DRUNKA: 7EMAEV  
THOR: HXM?EK



#### Codes de partie:

Niveau 5: P2AJS???77WXNK  
Niveau 5:  
2HRJS??2PEWSUK (évolution faite

jusqu'au niv9)  
Niveau 10: QIRJS??4PM643? (niveau 16 en expérience)

### TARGET EARTH

megadrive

#### Mode de tir:

Pour changer le mode de tir, pressez A, B et C simultanément. Précisons que cela peut être fait durant une partie ou même lors d'une pause. En ce qui concerne les armes, et pour en obtenir un maximum, arrangez vous pour avoir exactement 2800 points à la fin du premier tableau. Ce score revient à avoir détruit uniquement le "Widerum" (un vaisseau ennemi) à la fin du tableau.



A 2 c'est mieux:

Enfin, pour jouer à deux, attendez l'apparition du premier alien vert à droite de l'écran dans le premier tableau, puis pressez START sur le second Controller. Maintenant l'un des deux joueurs dirige le robot classique tandis que l'autre contrôle les robots ennemis.

### TAZMANIA

master system

#### Sound test et select round:

Branchez les deux manettes, faites sur la deuxième: DIAGONAL-HAUT-GAUCHE et appuyez sur les deux boutons en même temps. Tout en maintenant vos doigts sur ceux-ci, appuyez sur le bouton 1 de la première manette à la page de présentation, vous accéderez ainsi au sound test et au select round.

### TAZMANIA

megadrive

#### Invincibilité:

Pour l'invincibilité, pressez START pour mettre en pause puis pressez B. Et si vous désirez revenir en mode normal (l'invincibilité à la longue, ça lasse!), pressez à nouveau START puis A.



#### Select stage:

Enfin, pour choisir votre tableau, enfoncez la touche START pour lancer la pause puis pressez C. Des n°s apparaissent en dessous du mot "Pause". Servez vous maintenant des touches gauche et droite de votre manette pour choisir n'importe quel tableau. Lorsque vous atteindrez le Level choisi,

déverrouillez la pause (START) et... Commencez à jouer.

### TAZMANIA

super nintendo

#### 10 continues:

Voici une belle brochette de bidouilles bien comme il faut!  
Bon, commencez par presser B, A,Y, A, X, A sur le menu des options. Vous allez voir le serpent ramper et un message apparaît vous indiquant que vous venez de remporter dix Continues! De quoi continuer plus facilement lorsque cela se complique dans des tableaux ultérieurs.



### TECMO WORLD WRESTLING

nes

#### Sound test:

Pour accéder au sound test, appuyez simultanément sur la diagonale haut gauche, les boutons A et B et Select.

### TECHNOCLASH

megadrive

#### Codes:

Voici les quatre premiers codes...  
Niveau 1: 8PX0BFAL  
Niveau 2: PP5PPPP5  
Niveau 3: EP5PF5PR  
Niveau 4: CPPPPPO8

### TECHNO COP

megadrive

#### Vies:

Si vous êtes un peu à court de vies (et oui, ça peut arriver dans un soft!), suivez les instructions suivantes et appliquez-les à la lettre durant n'importe quelle scène de plate-forme (dans les immeubles): Mettez le jeu en pause et tapez C dix fois de suite, A cinq fois, B deux fois et enfin A par dix fois. Le jeu affichera alors "Techno Cop" et lorsque vous recommencerez à jouer vous aurez récupéré toute vos vies!



### TMNT: THE HYPERSTONE HEIST

megadrive

#### Select stage:

Pour sélectionner les tableaux à votre guise, attendez l'apparition du logo Konami et dès qu'il commence à se former sur l'écran pressez les touches C, B, B, A, A, A, B, C dans l'ordre indiqué. Assurez vous de réaliser cette manœuvre



rapidement avant que le logo ne disparaisse. Si vous n'êtes pas assez rapide le code ne passera pas. Maintenant pressez START. L'écran de présentation apparaît: Enfoncez les touches A, B, B, C, C, C, B, A (dans cet ordre), la touche START, tout cela via le mode un ou deux joueurs au choix. Un écran apparaîtra vous permettant de choisir votre stage de démarrage. Une autre façon de réaliser cette bidouille est la suivante: Toujours lorsque le logo Konami apparaît, pressez C, B par deux fois, A trois fois, B et C. Puis à l'écran titre, pressez A, B deux fois, C trois fois, B puis A. Commencez à jouer et un message de sélection de tableau apparaît sur le screen.

### TERMINATOR II: ARCADE GAME

megadrive

#### Select stage:

Pour choisir votre tableau, pressez les touches Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche et droite dès l'apparition de l'écran titre. Si vous avez correctement utilisé la bidouille, vous entendrez le mot "Excellent". Lorsque vous commencerez à jouer, enfoncez simplement la touche START pour mettre le soft en pause, puis pressez simultanément les touches B et C pour sauter le tableau.



### THE BLUES BROTHERS

game boy

#### Changement de niveau:

Au titre (là où le copyright apparaît): faire 11 fois en Haut, et Select pendant le jeu.



### THE FIRST SAMURAI

super nes

#### Choix du tableau:

Allez sur les options et pressez (tenez appuyées) ces touches simultanément: L, R, X et A. A ce moment la les deux portes vont commencer à se refermer. Juste avant qu'elles ne se ferment complètement, assurez vous que vous appuyez toujours sur les touches ci-dessus et pressez l'une de ces directions pour accéder à différents tableaux. Droite pour le Stage 1-2, Bas pour le 2-1, Gauche pour le 2-2, et Up pour le



Stage 3-1.

## THE FLINTSTONES

megadrive

### Choix du tableau:

Expédiez Fred n'importe où sur Bedrock grâce à ce code qui vous permettra de choisir votre tableau. Voici la marche à suivre. Lorsque l'écran titre apparaît, pressez simultanément les touches A, B, C et Gauche. Continuez de garder le doigt dessus puis tapez START. Maintenant utilisez les flèches de direction sur la manette pour sélectionner n'importe lequel des six tableaux du soft.



## THE IMMORTAL

megadrive

### 3ème level:

Voici une petite bidouille à appliquer sur le Second tableau: Avant tout trouvez une pierre précieuse de couleur ROUGE (on respecte les couleurs pour que la bidouille fonctionne à plein régime!): Vous devrez en trouver une dans la pièce des piques. Maintenant dès que la flamme, au centre du cercle, vire au mauve, marchez dedans, utilisez la pierre et téléportez vous loin d'ici! Une fois arrivé, dirigez-vous sur l'échelle: Votre passeport pour le troisième Level est en haut de celle ci.



## THE SEVENTH SAGA

super nes

### Passage secret:

A présent voyons un peu comment déplacer les rochers dans la caverne de Melenam. Avant toute chose, si vous entrez la bas sans Brantu l'historien à vos côtés, vous serez parfaitement incapable de débloquer l'entrée. Ce qu'il faut faire, c'est retourner à Zellis, une ville qui se trouve à l'est de la caverne. Allez à l'auberge et parlez à Brantu. Son savoir historique est impressionnant! Si vous l'intégrez dans votre équipe, il va revenir à la caverne avec vous, et une fois sur place, déplacera les rochers. A ce moment la ramassez la "Rune" qui est à l'est de la caverne, puis continuez votre chemin à l'intérieur de celle ci pour parvenir à la cité de Melenam.



L'entrée du château de Patrof est cachée. Longez le mur Est de la ville, puis gardez le Nord jusqu'à arriver au cimetière. Maintenant lisez la totalité des inscriptions sur les pierres tombales jusqu'à ce que vous en trouviez une disant "Do not disturb this tombstone! (Ne dérangez pas cette pierre tombale). Ignorez l'avertissement et ouvrez la tombe pour découvrir un passage secret qui mène directement à l'intérieur du château!

## THUNDER FORCE 3

megadrive

### Tir rapide:

Si vous possédez l'Arcade Power Stick ainsi que tout un tas d'armes différentes, sachez que vous pouvez vous mettre en mode de tir rapide en couplant la touche C à la touche B simultanément. Ainsi vous pouvez détruire toutes les armes disponibles instantanément.



## THUNDER FOX

megadrive

### Select stage:

Choisir son tableau et jouer bien au delà de la limite? Ok man, c'est dans le domaine du possible. Pour cela, attendez que l'écran titre apparaisse puis enfoncez la touche START pour aller sur l'écran de sélection. Maintenant rendez vous sur le mode de Configuration et déplacez le curseur sur le mode musical. Pressez la touche A treize fois, puis déplacez le curseur sur le mode de sélection des sons et enfoncez la touche A vingt quatre fois. Enfin, bougez le curseur jusqu'à la sortie (Exit) et pressez A, puis B et C. A présent l'heure est aux réjouissances! Utilisez la touche A pour choisir vos tableaux et jouer... indéfiniment.



## TIME GAL

mega CD

### Coordonnées:

Attention, attention, voilà du matériel top niveau pour résoudre ce soft magique. Vous allez avoir toutes les coordonnées spatiales et temporelles du jeu, ainsi qu'une belle série de mots de passe. Du top!



Pour chaque coordonnée que l'on vous donne, effectuez les commandes qui suivent.  
 70,000000 BC: GAUCHE, DROITE, DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, HAUT et BAS.  
 65,000000 BC: GAUCHE, HAUT, GAUCHE, ATTACK, TIME STOP (GO UP)  
 30,000 BC: GAUCHE, BAS, DROITE, GAUCHE, HAUT, BAS, DROITE, DROITE, DROITE, ATTACK, TIME STOP ( puis GET AWAY)  
 1600 BC: GAUCHE, DROITE, HAUT, DROITE  
 44 BC: GAUCHE, ATTACK, ATTACK, ATTACK, GAUCHE, HAUT, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, HAUT, ATTACK  
 500 AD: DROITE, GAUCHE, BAS, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, HAUT, ATTACK, BAS, GAUCHE  
 999 AD: GAUCHE, HAUT, DROITE, ATTACK, GAUCHE, ATTACK, ATTACK  
 1588 AD: GAUCHE, ATTACK, ATTACK, HAUT, HAUT, HAUT, HAUT, GAUCHE, HAUT, TIME STOP (JUMP ON SHIP= Entrez dans le vaisseau).  
 1941 AD: GAUCHE, DROITE, DROITE, BAS, HAUT, TIME STOP (GO IN WATER = aller dans l'eau), ATTACK, HAUT, GAUCHE, DROITE, DROITE  
 1991 AD: DROITE, GAUCHE, DROITE, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, TIME STOP (JUMP ON HELICOPTER)  
 2001 AD: GAUCHE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, BAS, TIME STOP (Allez droit devant = GO STRAIGHT AHEAD)  
 2010 AD: GAUCHE, DROITE, HAUT, GAUCHE, HAUT, DROITE, BAS, ATTACK, DROITE, BAS.  
 3001 AD: GAUCHE, GAUCHE, GAUCHE, DROITE, ATTACK, GAUCHE, DROITE, ATTACK, TIME STOP (puis GO UP= Aller en haut).  
 3999 AD: GAUCHE, ATTACK, BAS, GAUCHE, DROITE, TIME STOP ( ouvrez la trappe= OPEN HATCH), DROITE, ATTACK.  
 4000 AD: GAUCHE, GAUCHE, DROITE, DROITE, ATTACK, ATTACK, BAS.

4001 AD: GAUCHE, DROITE, ATTACK, ATTACK, ATTACK, HAUT, DROITE, ATTACK, GAUCHE.  
 (Lorsqu'il y a une interruption de l'horloge, c'est à dire lorsque le message "Time Stop" apparaît, on vous propose trois possibilités. Vous devrez choisir celle indiquée entre parenthèses).

## TINY TOONS: BUSTER BUNNY'S...

megadrive

### Passwords:

Voici la quasi totalité des mots de passe permettant de passer d'un tableau à un autre, et en prime de précieuses indications concernant la marche à suivre lors des Levels les plus périlleux du soft. Une véritable petite bible!  
 Mot de passe tableau 2: NYKD-DLDD-DLGD-DLDD- LDVD  
 Mot de passe tableau 3: YYBD-DLLD-DDKD-DLDD- DDND  
 Mot de passe tableau 4: QBZG-DDDD- DDZL-LDLD-DLMP  
 Mot de passe tableau 6: QMBG-LLLL- LDBD-LLDD-DLTG  
 Mot de passe tableau 7: MBBK-LLDL-DLBG-LLLD-DLTV  
 Mot de passe tableau 9: BMBQ-DLLD-DLBB-LDLD-DLTM (Aller en haut du screen).  
 Mot de passe tableau 10: GMBQ-GLDL-DDBQ-DDDD-DLQT  
 Mot de passe tableau 10:KRBB-TGLL-DDBB-TLLL-LLNG  
 Mot de passe tableau 11:QBBQ-HGLD-LDBW-HLLL-DDDG  
 Mot de passe tableau 11:BRBQ-HGDL-DLBW-HLLL-DLDG  
 Mot de passe tableau 11:YRBW-HGLL-LDBW-HDDL-DLDG  
 Mot de passe tableau 12:JBBW-HKDD-DKBW-HGLD-LDDV  
 Mot de passe tableau 13:ZHBW-HZGD-DDBQ-HZLL-DLGM  
 Mot de passe tableau 14:JNBQ-HZKL-LLBQ-HZGL-DLVM  
 Mot de passe tableau 14:PHBW-HZKD-DDBQ-HZGD-LDVM  
 Mot de passe tableau 15:THBW-HZBD-DLBQ-HZKL-DDNM  
 Mot de passe tableau 15:XHBW-HZBL-DDBQ-HZKL-DLNM  
 Mot de passe tableau 17:DNBQ-HZBK-LLBQ-HZBG-LLTN  
 Mot de passe tableau 18:KHBQ-HZBB-LLBQ-HZBK-DLTD



Mot de passe tableau I8:QHBW-HZBB-LLBW-HZBK-DLTD

### TOE JAM AND EARL

**megadrive**

#### Une vie en plus:

Et en plus, on vous donne une vie supplémentaire! Franchement, il faudrait être difficile pour refuser. Bon, bref, j'en perds mon latin: Pour tout cela, dirigez vous en bas à gauche dès que vous êtes sur l'île du premier tableau, et activez soit les ailes d'Icare ou bien le tube afin de revenir à la surface de l'eau. Prenez ensuite direction le bas côté gauche du screen pour accéder à l'île mystérieuse. Laissez vous alors tomber dans le trou qui se trouve au centre de l'île, et voilà, vous êtes à destination...

### TOM AND JERRY

**super nes**

#### Vies supplémentaires:

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

### TOMMY LASORDA BASEBALL

**megadrive**

#### Passwords:

Ce soft de baseball relativement traditionnel (mais excellent) méritait bien un traitement un peu original. C'est chose faite! Pour jouer sur des couleurs d'écran complètement incroyable et avec des effets de batte prodigieux, commencez par entrer le mot de passe suivant: VU9IrstpomXcZTiebrHWyW. Et on ne s'arrête pas en si bon

chemin, puisque voici encore plus d'effets spéciaux: Utilisez pour cela l'un des trois mots de passe suivants. après, les parties vous paraîtront légèrement plus...piquantes.

RGsiopqm2jhZZSUXVtEEAE ou RGiopqmljhZZSUXVTEAE  
Ces subtiles bidouilles novatrices sont loin d'être terminées puisqu'il s'agit maintenant de vous permettre d'obtenir le maximum d'options en Coupe du Monde!

Avant tout utilisez le code H—FLmnjiaVXhLQZPqBCVA. Les deux blancs présents dans ce code représentent les variables de la première et seconde équipe. Dans le tableau qui va suivre, vous trouverez tous les paramètres qu'il faut remplacer à la place du premier blanc, pour pouvoir sélectionner une équipe. Pour choisir l'équipe adverse (il s'agit du second blanc du code), entrez les lettres suivantes correspondant à son équipe. Par exemple, choisissez E pour l'équipe opposée à Detroit, et O pour celle qui affronte Seattle. D Detroit E Toronto F Milwaukee G New York Yankees H Boston I Baltimore J Cleveland K Minnesota L Kansas City M Oakland N Seattle O Chicago White Sox P California Q Texas R St Louis S New York Mets T Montreal U Philadelphie V Pittsburgh W Chicago Cubs X San Francisco Y Cincinnati Z Houston a Los Angeles b Atlanta c San Diego

### TYRANTS

**megadrive**

#### Surprise:

Vous vous rappelez du grand classique de Williams, "Sinistar"? Et bien s'il y en a qui s'en sont souvenus, ce sont certainement les programmeurs de Tyrants, qui ont réalisé leur propre version du soft et l'ont gravée sur cette cartouche! Pour y jouer, choisissez "LOAD I SAVE" sur le menu des options et entrez "JOOLS" comme mot de passe. Utilisez la touche B pour tuer vos ennemis, et économisez au maximum vos "Sinibombs" (détruisez les astéroïdes via la puissance de feu classique). En effet,

celles ci vous seront très utiles pour détruire la gigantesque tête qui va vous foncer dessus un peu plus tard, sortie tout droit des tréfonds du cosmos! Utilisez la touche C pour lancer les Sinibombs. Elles sont tout simplement fabuleuses!

### TWIN COBRA

**megadrive**

#### Séquence de fin:

Pressez START pour parvenir au screen de présentation vert et pressez H, B, D, G, A, B, C et ... START!

#### Puissance de feu:

Vous désirez certainement avoir à votre disposition la meilleure des puissances de feu? No Problemo, commencez par mettre le soft en pause puis pressez H, B, G, D, et tenez la touche A enfoncée tout en pressant START. Vous avez maintenant le nec plus ultra en matière d'armement!

#### Bombes infinies:

Des bombes infinies, cela aussi c'est dans le domaine du possible grâce à cette bidouille: Si vous êtes à court de bombes, mettez une fois de plus le soft en pause. Pressez H, B, G et D et tenez la touche B enfoncée tout en appuyant sur START. Vous pouvez répéter cette opération à l'infini!

#### Carburant infini:

Besoin d'un peu de carburant? Mettez la pause et entrez Haut, Bas, Gauche, Droite puis pressez A et... START.

### UNIVERSAL SOLDIER

**game boy**

#### Eh Jean-Claude, tu veux les codes de niveaux ?

Level 2: GPTJL Level 3:

QWYRW

Level 4: SMDBC Level 5:

FHFMB

Level 6: NKVPZ Level 7: DFMWZ

Level 8: BCMVG Level 9: STBBH

Level 10: TBGNT

### VALIS III

**megadrive**

#### Select stage:

Pour les passages de tableaux en tableaux, dès le screen de présentation, enfoncez les touches UP ainsi que A, B et C, puis pressez START. Continuez de garder le doigt sur la

touche START. Un écran blanc apparaît, ou s'inscrit le message "Select Map 000": Vous pouvez maintenant voyager à votre guise autour du soft et en explorer ses moindres recoins!

### WARRIOR OF ROME

**megadrive**

#### Séquence de fin:

Le mot de passe permettant d'accéder directement à la séquence finale est GREBDQ3QNE.

### WHIP RUSH

**megadrive**

#### 3 vaisseaux en plus:

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

### WIMBLEDON TENNIS

**game gear**

Avec le code suivant, vous aurez un joueur ayant "20" en "Speed", "Power" et "Skill": NEO CPO SHJ UFG WINGS OF WAR

### WINGS OF WAR

**megadrive**

Pour accéder au mode "Easy" (Facilité de tableau), dirigez vous sur l'écran des options et tenez enfoncées les touches A, B et C dès que le curseur est sur "Game Level". Puis pressez START immédiatement.

Et pour continuer à jouer indéfiniment, attendez l'apparition du Game

Over puis pressez les touches Gauche, A et C.

WORLD TROPHY SOCCER

### WORLD TROPHY SOCCER

**megadrive**

Lorsque vous jouez sous les couleurs de la France, entrez ces mots de passe: 67ESAATECE TFETAATGGG WJEVAATIHC Et contre la France (en finale), entrez le BSRUAATIHC



**Attention! Les codes qui suivent nécessitent une cartouche Action Replay pour fonctionner. La cartouche Action Replay doit être branchée à une Super Nintendo. Si vous n'avez pas de Super Nintendo, ou pas de cartouche Action Replay, ou même ni l'un ni l'autre, vous ne pouvez pas utiliser ces codes. Si la cartouche Action Replay est dans un placard et la Super Nintendo ailleurs, vous ne pourrez pas les utiliser non plus.**

BATTOLOGIE [batólóji] n. f. Rhét. Répétition inutile, oiseuse, fastidieuse, en parlant ou en écrivant.

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
ACTRAISER	255 points magiques	7E02 82FF
ACTRAISER	Bouclier Ram infini	7E00 E580
ADDAMS FAMILY	Argent infini	7E01 2600
ADDAMS FAMILY	Épée infinie	7E00 EE01
ADDAMS FAMILY 2	Gants magiques	7E01 4301
AERO THE ACRO-BAT	Vies infinies	7E0C 7001
AERO THE ACRO-BAT	Étoiles infinies	7E0C FC01
ALADDIN	Vies infinies	7E03 6433
ALADDIN	Un max de pommes	7E03 6937
ALADDIN	Énergie infinie	7E03 6708
ALADDIN	Tapis volants à volonté	7E03 6E03
ALIEN 3	100% d'énergie	7E12 4246
ALIEN 3	99 balles	7E15 B263
ALIEN VS PREDATOR	Pas d'énergie pour les Aliens	7E09 A958
ALIEN VS PREDATOR	Vies infinies	7E10 5C03
ALIEN VS PREDATOR	Invincibilité	7E10 245B
ARME FATALE	Boucliers infinis	7E02 2606
B.O.B.	Vies infinies	7E02 2D63
B.O.B.	Trampolines infinis	7E02 0C63
B.O.B.	Guns infinis	7E02 3663
B.O.B.	Triple tirs infinis	7E02 3763
B.O.B.	Énergie infinie	7E02 2130
BART'S NIGHTMARE	Melons illimités	75013705
BATMAN RETURNS	Vies infinies	7E00 8C03
BATTLECLASH	Énergie infinie	7E15 C080
BOMBERMAN	XX=nombre de vies joueur 1	7E0D 7Dxx
BOMBERMAN	XX=nombre de vies joueur 2	7E0D BDxx
BOMBERMAN	Modifier la musique	7E01 380x
BOMBERMAN	Bombes à retardement	7E0D 7301
BOMBERMAN	X= nombre de bombes à répétition	7E0D 700x
BOMBERMAN	Coups de pieds	7E0D 7901
BOMBERMAN	Coups de poings	7E0D 7902
BOMBERMAN	Bombes rouges	7E0D 7801
BOMBERMAN	Inhibe les coups de poings et pieds	7E0D 7900
BOMBERMAN	Invincibilité clignotante	7E0D 7701
BOMBERMAN	Bombes télécommandées avec grandes flammes	7E0D 73A1
BOMBERMAN	Invincible	7E0D 7672
BOMBERMAN	Devenir invincible quand on se fait toucher	7E0D 79B2
BOMBERMAN	La totale au niveau des bombes	7E0D 73FF
BOMBERMAN	Mode Psyché	7E0D 77BF
BOMBERMAN	Mode délire et invincible	7E0D 77FF
BOMBERMAN	Mode gravos	7E0D 77DD
BOMBERMAN	Invincibilité et coups de poings	7E0D 79BF
BOMBERMAN	Invisible et invincible	7E0D 76BF
BOMBERMAN	Invincible et traverse les murs	7E0D 79FF
BOMBERMAN	Grosses flammes	7E0D 73F8
BOMBERMAN	Invincibilité et coups de pieds	7E0D 7999
BOMBERMAN	Vitesse (FF= maxi)	7E0D 72xx
BUBSY	Actionnez l'AR au début du niveau puis coupez-la	7E02 1999
BUBSY	Vies infinies	7E02 0D07
BUBSY	Pour avoir toutes les mimiques	7E00 0E01

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
BUBSY	Invincible	7E00 1521
BULLS VS BLAZERS	Équipe adverse toujours nulle	7E05 5A00
CASTLEVANIA 4	Sélection de l'arme	7E14 D300
CASTLEVANIA 4	Dernier niveau	7E1F DD0F
COOL SPOT	Vies infinies	7E00 D403
COOL SPOT	Énergie infinie	7E00 D00F
COOL SPOT	Temps illimité	7E00 CEFF
COOL SPOT	XX= choix du niveau (XX=-1 à 10-)	7E00 AAxx
COOL WORLD	Invincibilité	7E02 C001
D-FORCE	Vies infinies	7E02 1504
D-FORCE	Puissance de tir maximum	7E02 0F0C
DINO CITY	Énergie infinie	7E16 ED05
DINO CITY	Énergie infinie (Humain)	7E17 6305
DINO CITY	Temps infini	7E0D F063
DINO CITY	XX= nombre d'œufs	7E1F 8Cxx
DRAGON BALL Z	Pouvoir infini Satan	7E0B 250C
DRAGON BALL Z 2	Pour se déplacer plus vite	7E05 4CB3
DRAGON BALL Z 2	Énergie de pouvoir toujours plein	7E05 630E
DRAGON BALL Z 2	Invincible	7E05 1BA8
DRAGON BALL Z 2	Invincible mais avec de l'ombre	7E05 1C92
DRAGON BALL Z 2	Énergie de vie presque vide	7E05 6011
DRAGON BALL Z 2	Coup impuissant	7E05 131C
DRAGON BALL Z 2	Pour que l'énergie de l'adversaire baisse plus vite	7E05 42F6
DRAGON BALL Z 2	Pour que l'adversaire soit immobile	7E05 18C1
DRAGON BALL Z 2	Énergie vide	7E05 65B7
DRAGON BALL Z 2	Énergie infinie	7E05 654B
DRAGON BALL Z 2	Fonctions identiques pour le joueur 2, reprenez les 4 derniers chiffres des codes précédents	7E06 ----
DRAGON'S LAIR	Vies infinies	7E0F EB02
DRAGON'S LAIR	Énergie infinie	7E0F F903
DRAGON'S LAIR	Temps illimité	7E0F F602
F1 EXHAUST HEAT	Temps infini	7E00 AE00
FACEBALL 2000	Armure au max	7E0B B417
FACEBALL 2000	Invincible	7E0B E314
FACEBALL 2000	Vitesse max	7E0B CB07
FACEBALL 2000	Tous les tirs au max	7E0B C407
FACEBALL 2000	Temps infini	7E03 4E01
FIGHTING SPIRIT	X= choix du niveau	7E00 A10x
FLYING HERO	Vies infinies	7E00 5903
FLYING HERO	Bombes infinies	7E00 5A03
GODS	Vitesse maxi	7E00 A401
GOOF TROOP	Vies infinies joueur 1	7E01 5703
GOOF TROOP	Vies infinies joueur 2	7E01 D703
GOOF TROOP	Énergie infinie joueur 1	7E01 1D06
GOOF TROOP (US)	Permet de jouer sur la console européenne	7E1A 5500
GRADIUS 3	(1) Pour disposer d'un bouclier en permanence	7E00 B006
HOOK	Épée et énergie infinies	7E1F 0102
JAKI CRUSH	XX= choix du nombre de balles	7E1C 62xx
JURASSIC PARK	Armes infinies	7E02 8B08
JURASSIC PARK	Shotgun	7E02 9508
JURASSIC PARK	Spread gun	7E02 9708

ACTION REPLAY • SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY • SUPER NINTENDO

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
JURASSIC PARK	Énergie infinie	7E02 DB00
JURASSIC PARK	Vies infinies	7E02 A304
K.KEEGAN'S PLAYER MAN.	Version européenne sur les consoles US et JAP	7E86 8680
KING OF THE MONSTERS	Énergie infinie joueur 1	7E0A 50F0
KING OF THE MONSTERS	Énergie infinie joueur 2	7E0B 40F0
MECH WARRIOR	Argent infini	7ED9 8BFF
MORTAL KOMBAT	X= 7 (Goro), X= 8 (Tsang)	7E00 020x
MORTAL KOMBAT	Pour que le joueur 1 soit Tsang Tsung	7E19 7208
MORTAL KOMBAT	Pour que le joueur 2 combatte à la vitesse turbo!	7E03 F4FF
MR NUTZ	Pour voler	7E00 6D00
PARODIUS	Prendre cloche verte pour invulnérabilité	7E0A 6501
PARODIUS	Bouclier	7E1C 6C07
PIT FIGHTER	Vies infinies	7E11 245D
PIT FIGHTER	Mouvements spéciaux	7E11 2F0D
PLOK	Vies infinies	7E07 6805
PLOK	Énergie infinie	7E08 06A0
POWER MOVES	X= persos	7E08 780x
PRINCE OF PERSIA	Sélectionner vos barres d'énergie	7E05 0A0x
ROBOCOP 3	Balles infinies	7E08 4882
ROBOCOP 3	Armes complémentaires	7E04 6F04
ROCK'N'ROLL RACING	Permet de jouer avec la version US	800300
ROCK'N'ROLL RACING	A combiner avec le code précédent	804483
ROCK'N'ROLL RACING	X= nombre de tours	7E0E F70x
ROCK'N'ROLL RACING	Plasma Infini	7E0E 9505
ROCK'N'ROLL RACING	Mines infinies	7E0E 9905
ROCK'N'ROLL RACING	Saut infini	7E0E AD05
RUN SABER	Vies infinies	7E1F 2303
SHADOWRUN	Vies infinies	7E33 DE1E
SHADOWRUN	XX= augmente barre de vie	7E3C 00xx
SHADOWRUN	4 milliards de Nuyens	7E3C 10FF
SHADOWRUN	XX= Magie	7E3B FCxx
SHADOWRUN	Magie "Armor" Niveau 6	7E3C 0A06
SHADOWRUN	Magie "Heal" Niveau 6	7E3C 0806
SHADOWRUN	Magie "Summon Spirit" Niveau 6	7E3C 0B06
SHADOWRUN	Magie "Freeze" Niveau 6	7E3C 0C06
SHADOWRUN	Magie "Powerball" Niveau 6	7E3C 0706
SHADOWRUN	Caractéristiques "Leadership" max	7E3C 0506
SHADOWRUN	Caractéristiques "Computer" max	7E3C 0406
SHADOWRUN	Caractéristiques "Négociation" max	7E3C 0606
SIM CITY	Accélération de la croissance de la population	7E0B A799
SKÜLJAGGER	Bubble gums illimités	7E12 C512
SKÜLJAGGER	Items illimités	7E17 C502
SOLDIERS OF FORTUNE	Vies infinies joueur 1	7E00 9003
SOLDIERS OF FORTUNE	Vies infinies joueur 2	7E00 9203
SONIC BLASTMAN	Énergie infinie	7E0F 9F50
SPANKY'S QUEST	Invincible	7E00 A802
SPIDER-MAN AND X-MEN	Dernier niveau	7E12 1A01
STARWING	Bombes illimitées	0BDO 48AD
STREET FIGHTER 2	Mode versus avec le même personnage	7E0B F220
STREET FIGHTER 2	Pas besoin de charger le "flash kick" de Guile	7E0D 9949
STREET FIGHTER 2	Pour avoir l'écran plus grand	7E0B ED00
STREET FIGHTER 2	Pour que les boules de feu soient électriques	7E0C 23BD
STREET FIGHTER 2	Pour que les boules de feu soient plus rapides	7E0C B940
STREET FIGHTER 2	XX= changer la couleur du perso joueur 1	7E0C 0Dxx
STREET FIGHTER 2	Pour retirer les coups spéciaux joueur 1	7E0C B201
STREET FIGHTER 2	XX= changer la couleur du perso joueur 2	7E0E 0Dxx
STREET FIGHTER 2	Pour retirer les coups spéciaux joueur 2	7E0E B201
STREET FIGHTER 2 (US)	Permet d'abrèger les coups spéciaux des persos	7E0D 9010

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
STREET FIGHTER 2 TURBO	Zebra SF2	7E00 0C00
STREET FIGHTER 2 TURBO	Grand "Dragon Punch"	7E05 3347
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	Vies infinies	7E01 AC05
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	Énergie infinie	7E0C F620
SUPER GHOULS'N GHOSTS	Dernier niveau	7E1F DDOF
SUPER MARIO ALL STAR (1)	1 pièce = 1 vie	7E07 5E63
SUPER MARIO ALL STAR (2)	Invincibilité	7E07 5606
SUPER MARIO ALL STAR (2)	Commencer au niveau 4	7E07 5C03
SUPER MARIO ALL STAR (3)	X=1, Mario... jusqu'à 7	7E00 BBOx
SUPER MARIO WORLD	Capes infinies pour Mario	7E00 1902
SUPER MARIO WORLD	Mario invulnérable et, de plus, équipé d'une cape	7E00 1902
SUPER MARIO WORLD	XX= objet	7E0D C2xx
SUPER MARIO WORLD	Yoshi gris	7E0D BA02
SUPER MARIO WORLD	Yoshi jaune	7E0D BA04
SUPER MARIO WORLD	Yoshi violet	7E0D BA06
SUPER MARIO WORLD	Yoshi rouge	7E0D BA08
SUPER MARIO WORLD	Yoshi vert	7E0D BA1A
SUPER MARIO WORLD	Yoshi gris foncé	7E0D BA1C
SUPER MARIO WORLD	Yoshi vert pâle	7E0D BA1E
SUPER MARIO WORLD	Yoshi étrange	7E0D BA05
SUPER MARIO WORLD	Se faire toucher 2 fois au lieu d'une étant petit	7E0D B805
SUPER PUTTY	Permet de jouer avec la version Jap	01EC 8180
SUPER PUTTY	Stoppe le compte à rebours	00D0 10AD
SUPER PUTTY	Une seule magie nécessaire pour finir le niveau	00DD 15AD
SUPER PUTTY	Énergie infinie	00E2 04AD
SUPER PUTTY	Empêche de vous faire toucher lorsque vous faites de mauvais mélanges	00DA F9AD
SUPER SMASH TV	Invincibilité joueur 1	7E18 A901
SUPER SMASH TV	Invincibilité joueur 2	7E18 AA01
SUPER SMASH TV	Continues infinies	7E1B 3C03
SUPER SOCCER	Toujours gagner	7E10 F803
SUPER TENNIS	Le joueur 1 ne marque plus	7E01 0E00
T 2 MOVIE (SFC)	Vies infinies	7E14 07C8
TECMO NBA BASKET BALL	Temps infini	7E04 7701
TERMINATOR	Vies infinies	7E03 1C05
TERMINATOR	Énergie infinie	7E03 1F08
TINY TOONS	Permet de zapper les boss	BE00 8E04
TOM & JERRY (US)	Temps infini	7E15 7A5A
TOM & JERRY (US)	Vies infinies joueur 1	7E14 FC04
TOM & JERRY (US)	Vies infinies joueur 2	7E14 FE04
TOM & JERRY (US)	Énergie infinie joueurs 1 et 2	7E1E 6E03
TOP GEAR 2	Permet de jouer avec la version US	008A 3D01
TOP GEAR 2	Fonctionne avec le code précédent	01F8 0580
TOYS	Vies infinies	7E16 8C05
WRESTLEMANIA	Énergie infinie	7E06 EC30
WWF ROYAL RUMBLE	Marcher très vite	7E00 3D01
WWF ROYAL RUMBLE	Indicateur "grappler" rempli	7E06 DF03
ZELDA 3	Donne le nombre maximum de cœurs	7EF3 7201
ZELDA 3	X= permet de prolonger les magies la ou les deux dernières fois	7EF3 780x
ZELDA 3	Pour avoir les flèches infinies	7EF3 7725
ZELDA 3	Tous les pendentifs	7EF3 7447
ZELDA 3	Flèches illimitées	7EF3 7725
ZELDA 3	Magie illimitée	7EF3 6E80
ZELDA 3	Link marche plus vite qu'il ne court	7E00 5E16
ZELDA 3	Link traverse les murs	7E00 5E5F
ZOMBIES	Toujours 10 personnes sauvées	7E1F 9C0A
ZOMBIES	Bazooka illimité	7E1C D601

**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 bra nchées ensemble: laissez tomber. Claro?**

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
ALADDIN	Énergie illimitée	FFEF A0008
ALADDIN	Pommes infinies	FFEF 10037
ALADDIN	Vies infinies	FF7E3 C0033
ALADDIN	Toujours neuf germes	FFEF 30039
ALIEN STORM	Crédits infinis	003A2.E6002
ALIEN STORM	Avoir le max de vies	FFCE0B0060
ALIEN STORM	Énergie infinie	FFCE0C0080
ALTERED BEAST	Vies infinies	002F6.A602C
ATOMIC ROBOKID (JAP)	Vies infinies	00273.E6002
ATOMIC ROBOKID (US)	Boucliers inchangés entre chaque niveau	009C2.CFFFF
ATOMIC ROBOKID (US)	Continues en plus	FF816 10007
BART VS SPACE MUTANTS	Vies infinies	FF01B.40004
BATMAN	Vies infinies	FFFE3.20007
BATMAN RETURNS	Énergie illimitée	FFFE3-1002C
BATMAN RETURNS	Vols planés illimités	FFFC-80002
BATMAN RETURNS	Bombes infinies	FFFE3-50003
BATMAN RETURNS	Chauves souris infinies	FFFE3-60003
BATMAN RETURNS	Pistolet harpon	FFFE3-70003
BATMAN RETURNS	Batarangs à tête chercheuse illimités	FFFE3-80003
BATTLEOADS	Vies infinies joueur 1	FFE04.60005
BATTLEOADS	Énergie infinie	FFE00.70017
BATTLEOADS	Vies infinies joueur 2	FFEOC 60005
BATTLEOADS	Énergie infinie joueur 2	FFE08 70017
BIO HAZARD BATTLE	Vies infinies	FFF2480003
BUBSY	Vies infinies	FF023 B0009
BUBSY	Choix du niveau	FF024 900XX
BUBSY	Temps infini	FF00E 90059
BUBSY	Invincible	FF009 20003
BURNING FORCE	Vies infinies	FFB25 C0004
CADASH	Vies infinies	FFO5 10030
CHAKAN	Invulnérable	FFCOD 0000C
CHESTER CHEETAH-TOO C.	Énergie et vies infinies	FFF81 E0004
CHESTER CHEETAH-TOO C.	XX= nombre de badges	FFF82 100xx
CHUCK ROCK	Vies infinies	FF06D.10003
COOL SPOT	Invulnérable	FF077 00001
COOL SPOT	Vies infinies	FF078 C0035
COOL SPOT	Énergie infinie	FFF5E 00007
COOL SPOT	Pouvoir infini	FFF57 C0008
COOL SPOT	Saut plus haut	FFF51 20000
COOL SPOT	Ralenti le chrono	FF777 000CD
CORPORATION	Temps infini	FF219E0033
CORPORATION	Énergie infinie	FF2A2B00FE
CORPORATION	Munitions infini	FF2A2F0001
CORPORATION	Énergie infinie	FF2A260033
CORPORATION	Pas de casse	FF2A240001
CORPORATION	Max de fric	FF441A0012
CRUE BALL	Choix du niveau (0 à 9)	FF843.9000X
CYBERBALL	Score du joueur 2 à 2 joueurs = \$999,900	0095F.09999
CYBORG JUSTICE	Vies infinies joueur 1	FFB0220004
CYBORG JUSTICE	Vies infinies joueur 2	FF5F5A0004
DECAP ATTACK	Chuck infinis	02EB8.84E71

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
DESERT STRIKE	Vies infinies	FF10B.70003
DESERT STRIKE	Vies infinies	006AA 44A79
DESERT STRIKE	Carburant à gogo	00689 C4A79
DESERT STRIKE	Armure bonus	0049D 07FFF
DEVIL CRUSH	Boules infinies	FFF63 70002
DRACULA	Vies infinies	FF097 90006
DRACULA	Énergie infinie	FF096 F0003
ECCO THE DOLPHIN	Vie illimitée	FFB63.50038
EL VIENTO	Énergie infinie	FFAB3 B0027
ETERNAL CHAMPIONS	Énergie illimitée joueur 1	FFABE F0068
ETERNAL CHAMPIONS	Énergie illimitée joueur 2	FFAAB B0068
EX MUTANTS	Vies illimitées	FF006-B0003
FANTASIA	Vies infinies	FF07D.B0003
FANTASTIC DIZZY	Toutes les étoiles amassées	FF811 30000
FAT MAN	Vies infinies	FF2C2 E0003
FAT MAN	Énergie infinie	FF289 30032
FATAL FURY	Vies infinies	FF005 A003
FATAL FURY	Énergie infinie	FFD81 60058
FATAL FURY	Temps infini	FF00B F0060
FIRE MUSTANG	Vies infinies	FFBDB 30002
FIRE MUSTANG	Bombes infinies	FFBD6 F0003
FLASHBACK	Remplacer X par le N° du niveau	FFF49 C000X
FLICKY	Commence avec XX vies	01200.800XX
G-LOC	Temps infini	FF45A 20040
G-LOC	Missiles air-air	FF4A4 80020
G-LOC	Missiles air-sol	FF4A4 A0020
GHOSTBUSTERS	Vies infinies	FFFE2.C0010
GOLDEN AXE	Vies infinies	FFFE7.C0003
GOLDEN AXE	Fioles infinies n-1	FFFE8 00003
GOLDEN AXE	Fioles infinies n-2	FFFE9 00003
GRANADA X	Énergie infinie	FFB455000F
GREATEST HEAVY WEIGHT	Pouvoir infini	FFF1A 0000D
GREATEST HEAVY WEIGHT	Vitesse infinie	FFF1A 2000D
GREATEST HEAVY WEIGHT	Stamina infinie	FFF1A 4000D
GREATEST HEAVY WEIGHT	240 millions \$ si on gagne 1 combat (mode career)	FFF1A 6000D
GREATEST HEAVY WEIGHT	Gagner tous les combats	FFF00 00000
GUNSTAR HEROES	Vitalité infinie	FFA42 5005E
HELLFIRE	Vies infinies	00283.E6004
INDIANA JONES: LAST CRUSADE	Vies infinies	FF7F5.B0008
JAMES POND	Vies infinies	007ED.16004
JAMES POND 2:ROBOCOD	Vies infinies	00190.A4E71
JEWEL MASTER	Continues infinis	FFC44.20003
KID CHAMELEON	Vies infinies	FFFC3 F0003
KID CHAMELEON	Puissance infinie	FFFC4 10002
KID CHAMELEON	Continues infinis	FFFC5 F0003
KID CHAMELEON	Gèle le temps	FFFC1 F0004
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Vies infinies	FF0FF.30002
LANDSTALKER	Invincible	FF543 E0006
LANDSTALKER	Pour avoir les herbes de vie infinies	FF104 E0002
LAST BATTLE	Énergie infinie	0093D.86002
MT ABRAMS BATTLE TANK	Canon infini	00C89.C6002

ACTION REPLAY • MEGADRIVE

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
MARBLE MADNESS	Vies infinies	FFAC7.70039
MASTER OF WEAPON (JAP)	Bombes infinies	FF0FF 70004
MAZIN' WARS	Énergie infinie	FFCDE D00064
MAZIN' WARS	Vies infinies	FFEED 90003
MAZIN' WARS	Tirs rapides	FFED3 20000
MERCS	Bombes infinies	0080B.8C351
MICKEY & DONALD (WORLD...)	Essais illimités	FFFD530003
MICKEY & DONALD (WORLD...)	NRJ au max (CARTES...)	FFA0380005
MICKEY: CASTLE OF ILLUSION	Vies infinies	FFF32 50003
MICRO MACHINES	Vies infinies	FFA63 70003
MORTAL KOMBAT	Temps infini	FFAC7E0099
MORTAL KOMBAT	Le joueur 2 reste à la même place	FFCC4 B0046
MORTAL KOMBAT	Énergie infinie joueur 1	FFCAB 90078
MORTAL KOMBAT	Énergie infinie joueur 2	FFCBB 90078
MORTAL KOMBAT	X= choix du niveau ( 0 à C)	FFAAB B000x
MORTAL KOMBAT	Active le mode sanglant	FFFF5 B0001
PHANTASY STAR 2	Niveau maximum pour ROLF	FFC00 C270F
PHANTASY STAR 2	Pour NEI	FFC04 C270F
PHANTASY STAR 2	pour RUDO	FFC08 C270F
PHANTASY STAR 2	pour AMY	FFC0C C270F
PHANTASY STAR 2	pour HUGH	FFC10 C270F
PHANTASY STAR 2	pour ANNA	FFC14 C270F
PHANTASY STAR 2	pour KAIN	FFC18 C270F
PHANTASY STAR 2	pour SHIR	FFC1C C270F
PHELIOS	Vies infinies	0035D.C6004
PUGGSY	Vies infinies	FF08660003
QUACKSHOT	Vies infinies	00487.26004
RAIDEN TRAD (US)	Commence avec 127 vies	000A5.A70AF
RASTAN SAGA 2	Vie illimitée	FF0AC.1000A
ROAD BLASTER	Vies infinies	FF2A5.D0005
ROLLING THUNDER 2	Vies infinies	FFF20.D0002
SHADOW OF THE BEAST	Énergie restaurée	FF1A1.7000C
SHINING FORCE	Pour avoir PLAYER infini	FF9CA 7000C
SHINING FORCE	Pour avoir TAO infini	FF9E8 7000B
SHINING FORCE	Pour AMON	FF9FE F000E
SHINING FORCE	pour BALBAROY	FFA01 70010
SHINING FORCE	ANRI	FF9FE 37009
SHINING FORCE	DOMIGO	FF9EA F000F
SHINING FORCE	ADAM	FFA08 F001F
SHINING FORCE	DIANE	FF9F7 7000D
SHINING FORCE	LYLE	FF9FC 7000F
SHINING FORCE	HANS	FF9F9 F000D
SHINING FORCE	LOWE	FF9ED 7000D
SHINOBI 3 - NINJA MASTER	Vies infinies	FF37E-00009
SHINOBI 3 - NINJA MASTER	Invincibilité	FF416-5000F
SHINOBI 3 - NINJA MASTER	Shurikens à gogo	FF37E-30046
SHINOBI 3 - NINJA MASTER	Ninjutsu infinies	FF37E-60003
SONIC SPINBALL	Vies infinies	FF5790003
SONIC THE HEDGEHOG	Temps infini	FFFE2 40000
SONIC THE HEDGEHOG	Commencer avec les 6 émeraudes	FFFE5 70006
SONIC THE HEDGEHOG 2	Vies infinies	FFFE1.20009
SONIC THE HEDGEHOG 3	Permet de jouer avec la version US sans perte de vitesse	0001F 04500
SONIC THE HEDGEHOG 3	Permet de jouer avec la version US sur la MD Jap	0001F 04A00
SONIC THE HEDGEHOG 3	Vies infinies	FFFEE1 20005
SONIC THE HEDGEHOG 3	Anneaux infinis	FFFE2 10063
SONIC THE HEDGEHOG 3	Changer Sonic en d'autres graphiques et de rajouter des éléments dans les niveaux	FFFFF A0001

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
SONIC THE HEDGEHOG 3	X= nombre de gemmes collectées ( 0 à 7)	FFFFB 1000x
SONIC THE HEDGEHOG 3 (US)	Choix du niveau (appuyer sur Start pendant l'écran titre puis C). Jeu au ralenti (faire pause et maintenir B). Level design (à l'écran choix du niveau, faire A et Start puis B pour activer Sonic, A pour changer son image et C pour le placer sur la carte, B pour le réactiver).	00396 24E71
SPEEDBALL 2	Argent infini joueur 1	FF00F.A7FFF
SPIDERMAN	Toiles infinies	FFE71 D0040
SPIDERMAN	Vies infinies	FFE71 D0040
SPLATTERHOUSE 2	Vie illimitée	FF00F.70004
SPLATTERHOUSE 3	Vie illimitée	FF00B 40005
SPLATTERHOUSE 3	Temps infini	FF00B 700E1
STAR FLIGHT	Argent illimité	FF978.10098
STEEL EMPIRE	Bombes illimitées	FFCB5.70003
STORMLORD	Vies infinies	FF002.50005
STREETS OF RAGE	Vies infinies	002B6.64E71
STREETS OF RAGE 2	Énergie infinie joueur 1	FFFEA90068
STREETS OF RAGE 2	Énergie infinie joueur 2	FFFOA90068
SUNSET RIDERS	Énergie au max	FFB0990003
SUNSET RIDERS	Vies infinies	FFB09 90002
SUPER BATTLE TANK	Boucliers infinis	FFC3E F0032
SUPER BATTLE TANK	Pistolets infinis	FFC3F B0093
SUPER BATTLE TANK	Laser infini	FFC3F 30001
SUPER BATTLE TANK	Vies infinies	FFC44 90003
SUPER HANG-ON (UK&JAP)	Pour ne plus tomber	FF06570000
SUPER HYDLIDE	Vie illimitée	FFE00.D0019
SUPER SHINOBI 2	Vies infinies	FF37E 0000A
SUPER SHINOBI 2	Énergie infinie	FF37E 9000F
SUPER SHINOBI 2	Armes infinies	FF37E 30032
SUPER SHINOBI 2	Pouvoir infini	FF37E 60006
SUPER SHINOBI 2	Remplacer X pour choix du niveau	FF37A 6000X
SUPER SHINOBI 2	Tirs rapides	FF377 C0000
SUPER THUNDERBLADE	Vies infinies	FFF82 A0007
SUPER THUNDERBLADE	Le joueur ne peut pas perdre de vies	007A2 64A38
SWORD OF VERMILLON	Magie illimitée	01A20.24A78
T2 : ARCADE GAME	Vies illimitées	FF80C.A0004
TASK FORCE HARRIER (US)	Bombes infinies	0021B.24A38
TAZMANIA	Protection contre les ennemis	FFD4C B0002
TECHNOCOP	Vie illimitée	FF25A.E0001
THE FLINTSTONES	Énergie infinie	FF01550004
THE TERMINATOR	Énergie infinie	FF147.D001F
THE TERMINATOR	Énergie infini pour Schwarzy	FF147 D00F1
THUNDER FORCE 4	Toutes les armes	FFF2D.D00FF
THUNDER FORCE 4	Vies infinies	FFF2F10003
THUNDERFOX	Vies infinies	FFB00.D00C0
TINY TOONS	Vies infinies	FFFB0.90002
TMNT:HYPERSTONE HEIST	Vie illimitée joueur 1	FFC05.90050
TOEJAM & EARL	Vies infinies pour Toejam & Earl	00BCB.06002
TOKI	Vies infinies	FF1B8.60005
TRUXTON	Donne 4,000 vaisseaux	000A8.61040
TWO CRUDE DUDES	Vies infinies joueur 2	FF477B0002
TWO CRUDE DUDES	Vies infinies joueur 1	FF46CB0002
UNIVERSAL SOLDIER	Donne X vies	FF0AD.F000X
VALIS (JAP)	Énergie infinie	FFF44 30020
VALIS (JAP)	Pouvoirs à bloc!	FFF45 50003
VALIS 3	Vies infinies	FFF45.90016
WANI WANI WORLD	Vies infinies joueur 1	FF846.90003
ZOMBIES	Clés illimitées joueur 1	FFFA8 FO0FF

**Au tour de la Game Boy. Première partie: les codes Action Replay. Pour utiliser ces codes, il faut brancher la cartouche Action Replay sur la Game Boy, sinon ça marche pô...**

TITRE	EFFET	CODE GAME GENIE
ADVENTURE ISLAND	Energie illimitée	087F 22C4
ADVENTURES OF ROCKY...	Vies infinies	0102 51DD
ADVENTURES OF ROCKY...	Énergie illimitée	0103 57DD
ADVENTURES OF STAR SAVER	Conserver la corde de vie	0104 31C6
ALIEN 3	X= choix de l'arme (1 à 5)	0A0x 32C3
ALTERED SPACE	Air infini	0432 7CC2
BALLOON KID	Vies infinies	0104 21DE
BART SIMPSON : ESCAPE...	Flotter dans les airs	0105 98C9
BART SIMPSON : ESCAPE...	Boomerangs infinis	0105 94C9
BIONIC COMMANDO	Activer tous les "protectors"	00FF 4BDF
BLUES BROTHERS	Energie infinie	0103 37C3
BOULDER DASH	Temps infini	04C7 F0D7
BUBBLE BOBBLE	Vies infinies	0109 00C4
BUGS BUNNY 2	Avoir toutes les clés	0108 B8C3
BURGER TIME DELUXE	Vies infinies	0102 46C3
CASTLEIAN	Temps infini	0799 12C5
CRASH DUMMIES	Temps infini	0160 84C0
DOUBLE DRAGON 2	Énergie illimitée	083C B7C6
DOUBLE DRAGON 3	Énergie illimitée	08BF 27DF
DR FRANKEN	Énergie illimitée	05D0 2BC8
DUCK TALES	Temps infini	0796 11CA
EMPIRE STRIKES BACK	Continues infinis	0005 89DA
GHOSTBUSTERS 2	Vies infinies (piéteur)	0104 DFD9
GREMLINS 2	X= choix du niveau	010x A2C0
HOOK	Balles infinies	0A04 15C0
HUMANS	Avoir 12 hommes	040C 92CF
JEEP JAMBOREE	Finir toujours le 1er	0401 CBC1

TITRE	EFFET	CODE GAME GENIE
KICK OFF : JPP	Temps infini	0731 04C9
KID DRACULA	X= choix du niveau	000x C1C8
KUNG FU MASTER	Énergie illimitée	0850 17C7
MEGAMAN 3	X= choix du niveau (1 à B)	010x 08DF
MORTAL KOMBAT	Energie infinie joueur 1	081F 95D6
NAVY SEALS	XX= nombre de munitions	01xx ADFF
OUT OF GAS	Temps infini	0145 DCC0
PACMAN	XX= choix du niveau	03xx 69D6
PAPERBOY	Journaux infinis	040A 35C4
PARASOL STARS	Énergie illimitée	0104 6FD4
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT	Énergie illimitée	0004 96C1
ROGER RABBIT	Énergie illimitée	0106 0ACF
ROLAN'S CURSE	XX= choix du niveau	01xx 90FF
SNOW BROS	Vies infinies	0203 E064
SPIDERMAN 2	Énergie illimitée	08FF DFD0
SPIDERMAN 3	Tuer les ennemis en les touchant	00FF 3FD0
STAR TREK	Photons infinis	0109 4FD1
STAR WARS	Continues infinis	050A A3CA
SUPER MARIO LAND	Temps illimité	0799 01DA
SWAMP THING	Énergie illimitée	0840 C7C1
T2 : JUDGEMENT DAY	Énergie illimitée	08E0 BDD8
TETRIS	Terminer le jeu en faisant une ligne	0100 95FF
THE FLASH	Énergie illimitée	0848 70C1
TINY TOON BAB'S BREAK	Energie infinie	0102 F0C9
TMHT 2	Énergie illimitée	040C B3C7
TOM & JERRY	Temps infini	043B 1AD5
TURRICAN	Grenades illimitées	0103 FEC4

**Deuxième partie: les codes Game Genie, toujours pour Game Boy. Là encore, il faut impérativement brancher une cartouche Game Genie sur la Game Boy pour que ça marche...**

ADDAMS FAMILY	Épée infinie	B68-688-3BE
ADDAMS FAMILY	Energie infinie	C9E-F8E-081
ADDAMS FAMILY	Commencer avec une vie	011-B9F-F2E
ADVENTURE ISLAND	Commencer avec 2 vies	018-5FF-E66
ADVENTURE ISLAND	Aller directement à Lake Island	058-64F-E6E
ALIEN 3	4 vies.	04B-27E-E66
ALIEN 3	Commence avec 4 continues	04B 27E E66
BLADES OF STEEL	Vous gagnez toujours les combats	007 938 19A
BLADES OF STEEL	Energie se regenere	007-938-19A
CYRAID	(1) Débouche dans le 5° pièce après la 1°	05E 8BF F7E
CYRAID	(2) Débouche dans la 3° pièce après la 1°	03E 8BF F7E
DIG DUG	Commencer avec 6 vies	06B-ACA-E66
DOUBLE DRAGON	A mettre avec le code suivant	012-87F-E66
DOUBLE DRAGON	Commencer avec 5 vies	052-B6F-E66
DOUBLE DRAGON	Energie infinie	007-FOA-B30
DOUBLE DRAGON 2	A mettre avec le code suivant,	3ED-8CF-081
DOUBLE DRAGON 2	A mettre avec le code suivant,	01D-8DF-195
DOUBLE DRAGON 2	Commencer à la mission 2	00D-8EF-D55
DOUBLE DRAGON 2	A mettre avec le code suivant,	3ED-8CF-081
DOUBLE DRAGON 2	A mettre avec le code suivant,	02D-8DF-195
DOUBLE DRAGON 2	Commencer à la mission 3	00D-8EF-D55
DOUBLE DRAGON 3	Commencer avec 10 vies	090-9FF-F72
DOUBLE DRAGON 3	Commencer avec 10 pieces	099-498-E6E
DOUBLE DRIBBLE 5 ON 5	Commencer la partie au dernier quart-temps.	04C-E2F-E6E
DOUBLE DRIBBLE 5 ON 5	Le jeu dure 1/4 du match	04C E2F E6E
FIGHTING SIMULATOR	Commence avec 5 vies	057 24E E66
FLYING WARRIORS	Commencer la partie avec 5 vies.	057-24E-E66

FLYING WARRIORS	Énergie quasi-illimitée.	3D7-3CE-19A
HIT THE ICE	La période dure 10:00	0A1 F6B F7E
HIT THE ICE	La période dure 1:00	011 F6B F7E
HIT THE ICE	La période dure 2:00	021 F6B F7E
HUMANS	Commence avec 15 humains	0FD 609 D5A
HUMANS	Commencer la partie avec 6 vies.	06D-609-D5A
HUMANS	Commencer la partie avec 9 vies.	09D-609-D5A
IN YOUR FACE	Commence avec 20 secondes de jeu	20A 08E 80F
IN YOUR FACE	La partie dure 5 secondes.	05A-08E-80F
JORDAN VS BIRD	(1) 5 pts pour un shot à 1 pts	056 A1D E6E
JORDAN VS BIRD	(1) 5 pts pour un shot à 2 pts	056 72D E62
JORDAN VS BIRD	(2) 5 pts pour un shot à 1 pts	056 ADD E62
JORDAN VS BIRD	(2) 5 pts pour un shot à 2 pts	056 81D E62
KIRBY'S DREAM LAND	Commencer avec 5 vies	051-BBF-F7E
KIRBY'S DREAM LAND	Commencer avec 9 vies	091-BBF-F7E
MALIBU BEACH VOLLEY	L'ordinateur ne marquera jamais de points	00F-0CA-E6D
MEGAMAN 3	Commencer avec 6 vies	06B-17F-E66
MEGAMAN 3	Commencer avec 9 vies	09B-17F-E66
MEGAMAN 3	Energie infinie	00C-099-3B7
NINTENDO WORLD CUP	L'ordinateur ne marquera aucun point.	00E-2D8-19A
ROBOCOP 2	Pas d'homme aux fenêtres	005 15F A22
ROBOCOP 2	Commencer avec 5 vies	05A-E8E-F7A
SIMPSONS: B. vs JUGGERNAUT	Temps infini	008-A6F-3B7
SPOT THE COOL ADVENTURE	Commence avec 9 vies	095 F6D F7A
ULTIMA RUNES OF VIRTUE	Cash à volonté	FAB-5BF-4C1
ZELDA	Energie infinie	FA0-999-4C1
ZELDA	Tout est gratooooos!!!!	FAF-BDA-4C1

ACTION REPLAY • GAMEBOY • GAME GENIE

Voici maintenant les codes Super Nintendo réservés aux possesseurs de la cartouche Game Genie. On n'ose même pas penser à ceux qui vont taper ces codes alors qu'ils n'ont ni l'une ni l'autre. Les pauvres! Ils n'obtiendront RIEN!

TITRE	EFFET	CODE GAME GENIE
ALIEN 3	Le lance-flammes consomme moins de fuel	EE26-37D4
ALIEN 3	Le lance-flammes consomme plus de fuel	7D26-37D4
ALIEN 3	Commencer avec plus de coups de fusil	FD36-44D1
ALIEN 3	Commencer avec plus de grenades	FD3B-4F01
ALIEN VS PREDATOR	Commencer au niveau 1-2	D4EE-A766
ALIEN VS PREDATOR	Commencer au niveau 2-1	D7EE-A766
ALIEN VS PREDATOR	Commencer au niveau 3-1	D0EE-A766
ALIEN VS PREDATOR	Commencer au niveau 4-1	D9EE-A766
ALIEN VS PREDATOR	Commencer au niveau 5-1	D1EE-A766
B. O. B	Armes infinies, excepté le lance-flammes	3C37-A7D4
B. O. B	Maximum d'armes à ramasser	DDC0-C770
B. O. B	Temps ralenti	CD61-0D64
B. O. B	Temps accéléré	7961-0D64
B. O. B	REMOTES infinies	3CC7-3F85
BATTLETOADS IN BATTLE...	Commencer avec 5 continues	D96D-04AD
BATTLETOADS IN BATTLE...	Continues infinies joueur 2	C96A-346F
BATTLETOADS IN BATTLE...	Continues infinies joueur 1	C96B-34DF
BATTLETOADS IN BATTLE...	Invisible après un coup+l'ennemi n'attaque pas	6D20-34A8
BATTLETOADS IN BATTLE...	Moins vulnérable sous les coups	8280-4DD9
BOXING LEGENDS OF...	Temps infini par round, jusqu'au KO	C2BA-A7A7
BOXING LEGENDS OF...	Commencer au round 5	338F-C7A4
BOXING LEGENDS OF...	Commencer au round 12	A38F-C7A4
COOL SPOT	Commencer avec 6 vies	DB28-D404
COOL SPOT	Commencer avec 9 vies	DF28-D404
COOL SPOT	Moins de temps d'invincibilité	EE89-DF69
EARTH DEFENSE FORCE	Commencer au niveau d'expérience 2	D42E-A7A7
EARTH DEFENSE FORCE	Commencer au niveau d'expérience 3	D72E-A7A7
EARTH DEFENSE FORCE	Commencer au niveau d'expérience 4	D02E-A7A7
EARTH DEFENSE FORCE	Commencer au niveau d'expérience 5	D92E-A7A7
GOOF TROOP	2 coups de cerise	D4A8-4762
GOOF TROOP	4 coups de banane	DOA8-47A2
GOOF TROOP	1 coup de banane	DFA8-47A2
GOOF TROOP	Commencer avec 9 vies	D8CD-146D
JOHN MADDEN 2	6 TIMEOUTS pour le joueur 1	DB30-D43A
JOHN MADDEN 2	9 TIMEOUTS pour le joueur 1	D130-D43A
JOHN MADDEN 2	9 TIMEOUTS pour le joueur 2	DB30-D74A
JOHN MADDEN 2	6 TIMEOUTS pour le joueur 2	D130-D74A
MARIO ALL STARS LOST LEVEL	9 vies après continue	DB61-05D0
MARIO ALL STARS LOST LEVEL	Continue avec 3 coeurs au lieu de 2	DF6B-A9A1
MARIO ALL STARS LOST LEVEL	Continue avec 4 coeurs	D46B-A9A1
MARIO ALL STARS LOST LEVEL	Ne jamais perdre de coeurs	DD32-6966
MARIO ALL STARS LOST LEVEL	Sélectionner n'importe quel monde de FILE A	D1D4-FA0D
MARIO ALL STARS SMB	Commencer le jeu FILE A avec 2 vies	DFDF-FAAD
MARIO ALL STARS SMB	Commencer le jeu FILE A avec 10 vies	DBDF-FAAD
MARIO ALL STARS SMB	Commencer le jeu FILE A avec 50 vies	7FDF-FAAD
MARIO ALL STARS SMB	Commencer le jeu FILE A avec 100 vies	17DF-FAAD
MARIO ALL STARS SMB3	Voler à chaque moment	DDAF-A8A3
MARIO ALL STARS SMB3	Commencer et continuer en BIG MARIO	ETA3-D60A
MARIO ALL STARS SMB3	Les collisions transforment en BIG MARIO	D4A8-6CAA
MARIO ALL STARS SMB3	Les collisions transforment en FIRE MARIO	D7A8-6CAA
MARIO ALL STARS SMB3	Les collisions transforment en RACCOUN MARIO	DOA8-6CAA
MARIO ALL STARS SMB3	Les collisions transforment en FROG MARIO	D9A8-6CAA
MARIO ALL STARS SMB3	Les collisions transforment en TANOOKI MARIO	D1A8-6CAA
MARIO ALL STARS SMB3	Les collisions transf. en SLEDGEHAMMER MARIO	D5A8-6CAA

TITRE	EFFET	CODE GAME GENIE
MORTAL KOMBAT	Temps infini	C9B2-17AF
MORTAL KOMBAT	Round de 199 secondes (temps décompté 2 fois)	D466-3D04
MORTAL KOMBAT	Toujours combattre dans le Courtyard	DD6A-47AF
MORTAL KOMBAT	Commencer au match 2	DF61-14DD
MORTAL KOMBAT	Commencer au match 3	D461-14DD
MORTAL KOMBAT	Commencer au match 4	D761-14DD
MORTAL KOMBAT	Commencer au match 5	D061-14DD
MORTAL KOMBAT	Commencer au match 6	D961-14DD
MORTAL KOMBAT	Les mises à terre causent plus de dommages	56B9-4DAD
OPERATION LOGIC BOMB	Prendre un minimum de dommages	33C6-C704
OPERATION LOGIC BOMB	Energie infinie	C2B5-4DD0
OPERATION LOGIC BOMB	6 continues	D1B4-1FD4
OPERATION LOGIC BOMB	9 continues	DBB4-1FD4
OPERATION LOGIC BOMB	Rayons laser plus longue portée	1DB2-44D9
ROCK'N'ROLL RACING	Commencer avec 50000\$	D9CF-CDD5
ROCK'N'ROLL RACING	Armes proposées à l'infini	C2BF-476F
ROCK'N'ROLL RACING	Charges de puissance infinies	C2BF-1FA4
ROCK'N'ROLL RACING	Aucun dommage en percutant d'autres voitures	3CE5-CD67
ROCK'N'ROLL RACING	Aucun dommage de mines	DD26-34D7
SECRET OF MANA	Commencer un nouveau jeu avec 255 GP	EE28-EDAF
SECRET OF MANA	Commencer un nouveau jeu avec 32768 GP	6D28-EFDF
SECRET OF MANA	Commencer au niveau 16	6F09-8707
STREET FIGHTER 2 TURBO (US)	Pour ne pas avoir à recharger les coups spéciaux	D071-E460
STREET FIGHTER 2 TURBO (US)	Pour que les projectiles soient plus rapides	3E31-37AD
STREET FIGHTER 2 TURBO (US)	Stoppe les boules de feu & Sonic booms	C9BB-77A5
STREET FIGHTER 2 TURBO (US)	Vous chargez instantanément les mouvements	D071-E460
STREET FIGHTER II TURBO	Vous stoppez les boules de feu, les Sonic Booms.	C9BB-77A5
STREET FIGHTER II TURBO	Les projectiles speedent encore plus vite.	3E31-37AD
STREET FIGHTER II TURBO	Les "Light Projectiles" ralentissent.	EE31-34AD
SUPER TURRICAN	5 vies au départ (NORMAL/DIFFICILE)	D061-6D0D
SUPER TURRICAN	Commencer avec 5 continues (FACILE/NORMAL)	D96F-6DDD
SUPER TURRICAN	Commencer avec l'arme bleue	DF83-6D0D
SUPER TURRICAN	Commencer avec l'arme jaune	D483-6D0D
SUPER TURRICAN	Commencer au niveau 2	D46D-64DD
SUPER TURRICAN	Commencer au niveau 3	D76D-64DD
TUFF E NUFF	Chaque round en 80 secondes	6D65-14D4
TUFF E NUFF	Chaque round en 60 secondes	1D65-14D4
TUFF E NUFF	Chaque round en 40 secondes	0D65-14D4
TUFF E NUFF	Chaque round en 20 secondes	4D65-14D4
TUFF E NUFF	Jouer le stage 2 dans l'histoire	D066-446F
TUFF E NUFF	Jouer le stage 3 dans l'histoire	D166-446F
WORLD HEROES	Le joueur 2 gagne un lot	D509-8F04
WORLD HEROES	Le joueur 1 gagne un lot	D409-8F04
WORLD HEROES	Energie infinie pour le joueur 1	4008-8FAF
WORLD HEROES	Chrono ralenti de moitié	CD07-84AF
YOSHI'S SAFARI	1 minute pour le stage 1 au lieu de 4	DFC9-4F82
YOSHI'S SAFARI	9 minutes pour le stage 1	DBC9-4F82
YOSHI'S SAFARI	1 minute pour le stage 2 au lieu de 4	DFC9-4472
YOSHI'S SAFARI	9 minutes pour le stage 2	DBC9-4472
YOSHI'S SAFARI	Commencer avec 5 vies	D067-1D50
ZOMBIES	Commencer avec 10 vies	DB66-4DD4
ZOMBIES	Commencer avec 50 tirs de pistolet à eau	DD6B-4DA4
ZOMBIES	Commencer avec le bazooka	216B-4704
ZOMBIES	Commencer avec les tomates	2C6B-4704

**Pour terminer, les codes Game Genie pour Megadrive. Les gens qui vont taper ces codes sur Ataga 360XL sont particulièrement mal barrés. Car en effet, hors Megadrive et cartouche Game Genie, point de salut!**

TITRE	EFFET	CODE GAME GENIE
AERO THE ACRO-BAT	Commencer avec 8 vies	WTEA-BE4Y
AERO THE ACRO-BAT	Commencer avec 11 vies	TNEA-BE4Y
AERO THE ACRO-BAT	Aucune perte de santé	RG2A-A61W
AERO THE ACRO-BAT	Commencer avec 5 continues	AZ6A-EADL
AERO THE ACRO-BAT	Chrono arrêté	RE8A-A6Z2
AERO THE ACRO-BAT	Sauter plus haut à l'arrêt	8TLA-D976
ALADDIN	Commencer avec 9 vies	HEAB-OACO
ALADDIN	Invincibilité	ATCB-OA24
ALADDIN	Les cœurs du génie n'augmentent pas la santé	D51V-YA32
ALADDIN	Les cœurs du génie augmentent la santé au max	CM1V-YA32
ALADDIN	Commencer avec aucune pomme	GCXB-ZAM8
ALADDIN	Commencer avec 5 pierres précieuses	GOXB-ZAM8
ALADDIN	Commencer avec 99 pierres précieuses	HGXB-ZWMG
ALIEN 3	Remplir votre réserve d'énergie avec 1 trousse	RG2T C6W4
BATMAN RETURNS	Invincibilité (excepté les chutes)	BLYT-AA4R
BATMAN RETURNS	Nuée infinie	BLJT-AA8C
ECCO LE DAUPHIN	Les pieuvres sont mortelles	HAVT-NAFC
EVANDER HOLYFIELD'S...	Pour ne jamais quitter le premier round.	AJWA-AA64
EVANDER HOLYFIELD'S...	Avec BJNA-AJHW: rounds durent 4 minutes.	BJWA-AEJN
EVANDER HOLYFIELD'S...	Avec BJNA-ANHW: rounds durent 6 minutes.	BJWA-ANFN
EVANDER HOLYFIELD'S...	Avec BJNA-AWHW: rounds durent 9 minutes.	BJWA-AWFN
EVANDER HOLYFIELD'S...	Les rounds ne prennent jamais fin.	CTRA-AA2L
F22 INTERCEPTOR	Commencez la partie avec 2 vies.	AHAA-AAEE
F22 INTERCEPTOR	Commencez la partie avec 3 vies.	AMAA-AAEE
F22 INTERCEPTOR	Commencez avec 900 unités de munitions.	TWPA-GGA8
F22 INTERCEPTOR	Commencez avec 40 anti-radars.	FC1A-GAAG
F22 INTERCEPTOR	Le kérosène d'Afterburner brûle 2 fois plus vite.	1B7T-BGZA
FLASH BACK (US)	Vous tomberez de haut avec ce code!	ATZT-AA44
FLASH BACK (US)	Que de thunes, que de thunes...	RGBT-A6T4
FORGOTTEN WORLDS	Le joueur 1 commence avec 7500 Zennies.	AAWA-DL8N
FORGOTTEN WORLDS	Le joueur 2 commence avec 7500 Zennies.	AAWT-DL38
FORGOTTEN WORLDS	Les petites pièces valent 200 Zennies.	AD8T-AEFA
FORGOTTEN WORLDS	Les pièces normales valent 200 Zennies.	AD8T-AEFE
FORGOTTEN WORLDS	Les grands pièces valent 500 Zennies.	AD8T-ALFJ
FORGOTTEN WORLDS	Les énormes pièces valent 20000 Zennies.	AM8T-AAFL
GREENDOG	Les poissons sont plus puissants que d'habitude.	AX8A-AACL
GREENDOG	Les poissons sont incroyablement puissants.	CD8A-AACL
GREENDOG	Les oiseaux sont plus puissants que d'habitude.	BC6A-AA8G
GREENDOG	Les oiseaux sont incroyablement puissants.	CC6A-AA8G
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Commencez la partie avec 10 vies.	BJ5T-AAGW
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Chaque icône de vie vaut double.	SFGA-BJZ0
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Chaque icône de super-balle vaut double.	AKHA-AAEL
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Chaque icône de tarte vaut triple.	APGA-AA8L
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Les icônes de bouffe rendent 10 pts d'énergie.	BKFT-AAGN
MORTAL KOMBAT	Créer du sang	ABNT-CABN
MORTAL KOMBAT	Pour posséder 90 sec. à chaque combat	WBRA-AAEA
MORTAL KOMBAT	Toujours se battre dans Courtyard	A2JT-DA9W
MORTAL KOMBAT	Commencer au Match 2	AJ9A-CAG2
MORTAL KOMBAT	Commencer au Match 3	AN9A-CAG2
MORTAL KOMBAT	Commencer au Match 4	AT9A-CAG2
MORTAL KOMBAT	Maximum de dégâts	8C7T-AA2
REVENGE OF SHINOBI	Shurikens infinis (ou BMTT-GA4L)	BMVT-GA6L
REVENGE OF SHINOBI	Barre de vie infinie (ou BXTA-GA7A)	BXVA-GA9A
REVENGE OF SHINOBI	Commencer avec 100 Shurikens (ou NTBA-AACO)	NTBA-AAC6

TITRE	EFFET	CODE GAME GENIE
REVENGE OF SHINOBI	9 Continues (ou BGHA-AAGO)	BGKA-AAH4
ROAD RASH 2	MASTER CODE - DOIT ÊTRE ENTRÉ-	RH6A-86YJ
ROAD RASH 2	Commencer avec 5 000\$ (joueur 1)	8TST-ACD8
ROAD RASH 2	Commencer avec 10 000\$ (joueur 1)	7AST-AGD8
ROAD RASH 2	Commencer sans thunes (joueur 1)	AAST-AAD8
ROAD RASH 2	Commencer avec 5 000\$ (joueur 2)	8TTA-ACDW
ROAD RASH 2	Commencer avec 10 000\$ (joueur 2)	7ATA-AGDW
ROAD RASH 2	Commencer sans thune (joueur 2)	AAATA-AADW
ROLO TO THE RESCUE	Commencer la partie avec 2 vies.	AFVT-AACT
ROLO TO THE RESCUE	Commencer la partie avec 10 vies.	BFVT-AACT
ROLO TO THE RESCUE	Saut ridiculement petit.	AB6T-BAHN
ROLO TO THE RESCUE	Les boîtes dorées ne valent aucune vie.	ACNT-BA98
ROLO TO THE RESCUE	Vision panoramique de la carte, sans s'y balader.	HGSA-BAYT
SHINOBI 3	Commencer avec 50 vies	CBTT-BCL8
SHINOBI 3	Commencer avec 99 shurikens	HVTT-AG5Y
SHINOBI 3	Shurikens infinis	AT3A-EA72
SHINOBI 3	Ne commencer avec aucun accessoire Ninjitsu	ABTT-BAEE
SHINOBI 3	Accessoires Ninjitsu infinis	AT1T-EA4E
SHINOBI 3	Crédits infinis	AX6T-AA2E
SHINOBI 3	Combiné avec le code suivant	Y2NA-DRJ2
SHINOBI 3	Commencer au Round 2	APTT-ACD6
SHINOBI 3	Combiné avec le code suivant	Y2NA-DRJ2
SHINOBI 3	Commencer au Round 3	APTT-AED6
SHINOBI 3	Combiné avec le code suivant	Y2NA-DRJ2
SHINOBI 3	Commencer au Round 4	APTT-AGD6
SONIC 2	1 Anneau = 2 (joueur 1) ou SATA-DJTJ	SAST-DJ1A
SONIC 2	Commencer avec 9 vies (1) ou BE8A-AADN	BE8A-AAD2
SONIC 2	1 Anneau = 2 (joueur 2) ou SATA-DJW8	SATA-DJWV
SONIC 2	Commencer avec 9 vies (2) ou BE8A-AADW	BE8A-AAD8
SONIC 2	Saut plus grand	FVVT-CAE2
SONIC 2	Commencer avec 7 émeraudes ou ACZT-CACN	ACZT-CACA
STREETS OF RAGE 2	Commencer au stage 2	AK9A-BA6C
STREETS OF RAGE 2	Commencer au stage 3	AV9A-BA6C
STREETS OF RAGE 2	Commencer au stage 4	A39A-BA6C
STREETS OF RAGE 2	La pomme donne plus d'énergie	JKFA-AAG6
STREETS OF RAGE 2	Le sac d'argent vaut 5 000\$ au lieu de 1000	LBFT-AAAT
STREETS OF RAGE 2	Le lingot vaut 1 000\$	CBFT-AAAY
STREETS OF RAGE 2	Le joueur 1 commence avec 6 continues	AZ1A-AAAE
STREETS OF RAGE 2	Le joueur 2 commence avec 6 continues	A71A-AAC4
T2 - ARCADE GAME-	Commencer avec 25 crédits	EY6A-BE3W
T2 - ARCADE GAME-	Commencer au niveau Humain Hideout	SF4A-BEXL
T2 - ARCADE GAME-	Commencer au niveau Go Skynet	SF4A-BJXL
T2 - ARCADE GAME-	Commencer au niveau Skynet	SF4A-BNXL
T2 - ARCADE GAME-	Commencer au niveau Cyberdyne System	SF4A-BTXL
T2 - ARCADE GAME-	Commencer au niveau Freeway	SF4A-B2XL
T2 - ARCADE GAME-	Commencer au niveau Stell Mill	SF4A-B6XL
T2 - ARCADE GAME-	Commencer avec un max de roquettes	XGGA-BA30
TEAM USA BASKETBALL	Master code	R19T-860T
TEAM USA BASKETBALL	Le joueur 1 commence avec 5 points	AYCA-AAHY
TEAM USA BASKETBALL	Le joueur 1 commence avec 10 points.	BJCA-AAHY
TEAM USA BASKETBALL	Le joueur 1 commence avec 15 points	B6CA-AAHY
TEAM USA BASKETBALL	Le joueur 2 commence avec 5 points	AYCA-AAH6
TEAM USA BASKETBALL	Le joueur 2 commence avec 10 points	BJCA-AAH6
TEAM USA BASKETBALL	Le joueur 2 commence avec 15 points	B6CA-AAH6



**SUPER NINTENDO**

## PLAN DE L'ILE



C'est un grand jour pour la pêche à Louffoqueville, le ciel est dégagé, le soleil est à son zénith, en un mot, le temps est au beau fixe. Goofy et Max décident donc de profiter de cette magnifique journée pour aller "tâter le brochet" en compagnie de leurs deux

amis, Pat et Junior. Mais au cours de cette pêche — qualifiée par bon nombre de connaisseurs de truculente ! — un effroyable drame survient. Alors que Goofy et Max se sont arrêtés au large sur un banc de maquereaux cendrés, un énorme galion pirate apparaît de nulle part, avec à son bord Pat et Junior ! Goofy et Max, impuissants devant l'horrible scène, ne peuvent qu'entendre les rires sardoniques des pirates, les narguant de venir récupérer leurs copains sur leur île démoniaque ! Tiens, une petite aide comme ça, "histoire de"... : dans le jeu, certaines pièces sont sombres, et il vous faut donc la bougie pour créer une zone de lumière autour de vous afin d'avancer en tâtonnant dans la salle plongée dans le noir. Comme nous ne sommes pas radins en "aides de jeu", chez Astuces-Mania, eh bien nous les avons éclairées sur nos plans, c'est tout de même plus cool pour s'y retrouver, non ?



# GOOFY

# ATTRO



## LES MOTS DE PASSE

Comme nous ne sommes pas avares de nature, voici, à la volée, les codes des cinq niveaux ! 'Sont-ils pas gentils, les p'tits gars d'Astuces-Mania, quand même, ma brave dame !



## CODES ACTION REPLAY

**FE015703 :** Vies infinies pour le joueur 1  
**FE01D703 :** Vies infinies pour le joueur 2  
**FE011D06 :** Énergie infinie pour joueur 1  
**FE019D06 :** Énergie infinie pour joueur 2

: ces sigles vous indiquent les portes de passage à l'intérieur d'un même niveau.

## LE PISTOLET-HARPON :

Vous pouvez l'utiliser de différentes façons et en différentes circonstances. Comme grappin pour attraper divers objets, comme corde pour traverser des gouffres, ou comme arme pour paralyser les pirates ou pour tuer les serpents et autres abeilles du jeu. Vous pourrez aussi, lorsque vous vous trouverez devant un gouffre ou une rivière, y pousser les pirates en donnant un coup de harpon, les rayant ainsi définitivement de la carte !



## LES CLEFS :

Elles sont disséminées à travers tout le jeu, et vous permettront d'ouvrir des portes (ça, je pense que vous vous en seriez douté !) menant à d'autres pièces importantes du niveau.



## LA PELLE :

À de rares occasions, vous pourrez prendre cet objet pour creuser le sol, et participer ainsi à une mini chasse au trésor. Attention cependant, vous ne trouverez aucun trésor caché, mais plutôt des dizaines de fruits, remontant ostensiblement votre niveau d'énergie.



## LA BOUGIE :

Vous rentrerez quelquefois dans des pièces plongées dans le noir. En utilisant cet item, vous verrez un rond de lumière assez important se dessiner autour de vous, vous permettant de distinguer les pourtours et les formes de la pièce.



## LA PLANCHE :

En la couchant, elle vous permettra de traverser un pont ou un ponton endommagé.



## LA CLOCHE :

En la faisant tinter, elle permet d'attirer les pirates dans votre direction, même quand ils sont derrière un mur ou toute autre palissade.



# BOOP

## NIVEAU 1

**Ce premier niveau est plus une mise en train qu'un niveau proprement dit. Pas de grosse difficulté, une progression assez simple, sans casse-tête démoniaque. Vous rencontrerez en fin de stage un boss, ou devrais-je dire plutôt, six boss, qui sont des pirates lanceurs de bombes et autres objets à caractère contondant.**

En rentrant dans cet écran, dégommez les pirates se trouvant de l'autre côté de la rivière avec les pots de fleurs et les tonneaux à gauche de l'entrée. Ceux-ci étant détruits, vous pourrez aller collecter les fruits un peu plus haut. Une petite astuce pour récupérer les deux diamants dans l'angle supérieur de l'écran : il faudra que vous soyez armé du pistolet-harpon (qui se trouve dans l'écran à droite du premier pêcheur), et avec ledit pistolet, que vous tiriez sur le tonneau à gauche des diamants ; le harpon l'attrapera alors, vous permettant de donner un coup de pied dans le bloc bouchant l'accès aux deux diamants.

Vous allez enfin pouvoir démontrer les prouesses "curatives" de votre pistolet-harpon. Sur ce ponton se trouvent quatre pirates, contre lesquels vous utiliserez tout simplement votre pistolet afin de les propulser dans les flots bleu azur de l'île de Louffoqueville.

En entrant dans cette zone, utilisez les différents tonneaux et autres jarres pour tuer tous les ennemis présents à l'écran. Une fois qu'ils auront rendu l'âme, la porte du haut, qui était jusque-là fermée, s'ouvrira automatiquement. Notez que lorsque vous reviendrez dans cette aire, vous devrez de nouveau tuer les trois pirates pour pouvoir ouvrir les deux portes.

Pour pouvoir traverser ce ponton endommagé, utilisez la planche de bois préalablement trouvée à gauche de l'endroit précédemment cité.



Poussez les blocs dans la direction souhaitée pour faire voler les deux pirates.

En rentrant dans cette zone, allez chercher la clochette puis poussez le bloc de gauche à droite, il sera dès lors bloqué par le bloc de droite ; actionnez alors la clochette et quand les deux pirates s'approcheront de vous, poussez le bloc vers le haut. Ceux-ci seront alors dégomés comme de vulgaires quilles par le bloc ainsi lancé.

Allez donc discuter avec ce pêcheur, il vous narrera l'histoire de l'île de Louffoqueville, mais aussi de son déclin depuis le retour du Roi des pirates, j'ai nommé Keelhaul Pete !

Pas de problème ici ! Juste quelques cerises pour votre niveau d'énergie, et un pistolet-harpon. Prenez le temps de discuter avec le pêcheur, qui pourra vous donner de bien précieux indices sur le terrifiant Keelhaul Pete !

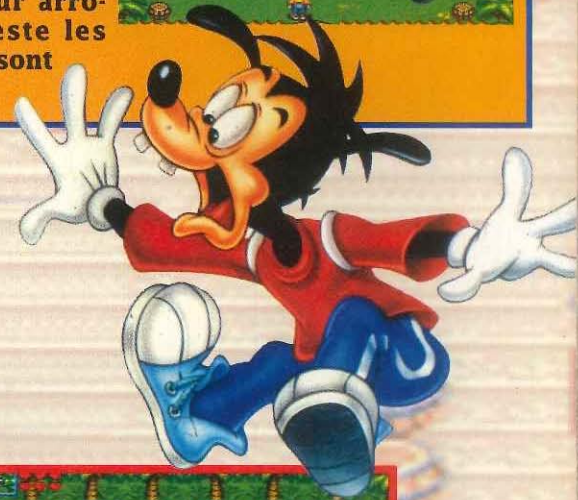


Pour ouvrir la porte et collecter la clef : poussez le bloc 1 à gauche, puis en haut, le bloc 2, en haut, puis à droite. Bloc 4 à gauche. Bloc 3 à gauche également, il ira ainsi se caler contre le bloc 4. Bloc 3 en haut. Bloc 4, en bas, à gauche, et en haut.

## LE BOSS

Dans un premier temps, prenez la clochette à votre gauche, et poussez le bloc du bas vers la gauche (les pirates ne pourront plus, dès lors, passer par le chemin du centre). Montez ensuite et poussez le bloc étoilé du haut à gauche, placez-vous au-dessus, et actionnez votre clochette. Les pirates se précipiteront alors dans le couloir à gauche du drapeau et il ne vous restera plus qu'à pousser le bloc sur eux. Vous pourrez ainsi "faire d'une pierre trois coups" !

Ce premier gardien est très simple à battre. Six pirates sortiront de ces trous tels des taupes, en vous lançant divers objets à la figure. Pour les battre sans problèmes, levez vos mains et attrapez au vol les bombes ou les tonneaux qu'ils vous lancent, et relancez-les tout de suite dans leur direction. C'est ce que l'on pourrait appeler "l'arroseur arrosé"... Au fait, évitez comme la peste les boules hérissées de clous qui vous sont également lancées !



Prenez la pelle à gauche de l'entrée, et partez pour une mini chasse au trésor dans ce carré de terre en friche. Vous pourrez y trouver un grand nombre de cerises, essentielles pour vos points de vie.



Utilisez les différents pots de fleurs pour dégommer cette multitude de hérissons. Vous pourrez ensuite ouvrir la porte, avec la clef précédemment acquise dans le coin supérieur droit de la carte, et partir collecter la clef d'or vous permettant d'aller affronter le gardien de ce niveau.

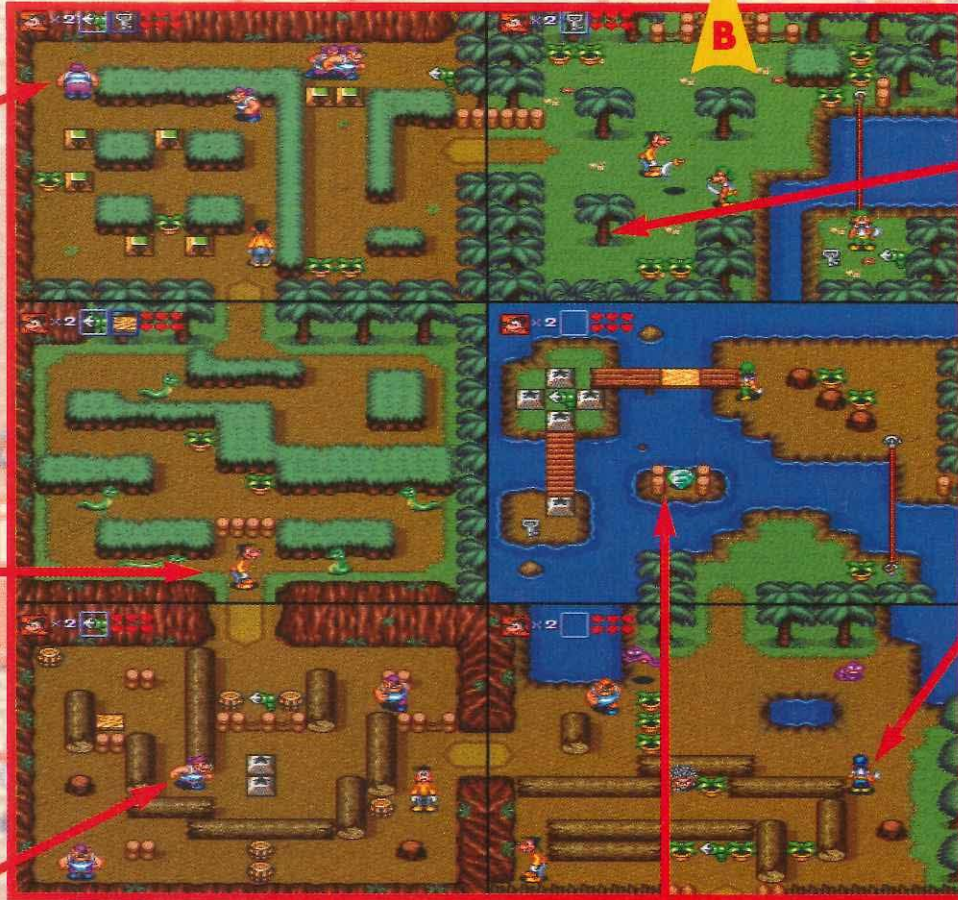
Avec l'un des pots de fleur ou votre pistolet, tuez cette abeille et vous pourrez pousser l'un des blocs étoilés dans son réceptacle pour ouvrir l'une des trois portes, sachant que le bloc de droite ouvrira la porte de droite et ainsi de suite.



Vous pourrez utiliser ces blocs explosifs comme simples blocs contre les pirates, mais aussi comme objets destructeurs, en paralysant un pirate et en le plaçant à côté d'un tel bloc. Quand celui-ci explosera à proximité de l'ignoble individu, boum, vous assisterez à la naissance d'un nouveau type de spationaute !

Pour se débarrasser des serpents, pas besoin d'utiliser des pots de fleurs ou autres barils... Prenez tout simplement votre pistolet et en avant la musique, ou devrais-je plutôt dire, la marche mortuaire !

Comme d'habitude, dégommez les pirates, puis vous pourrez récupérer le pistolet-harpon, essentiel pour la suite du niveau.



Tuez ces deux pirates, puis vous pourrez tendre votre harpon le long des deux crochets pour récupérer une clef ainsi qu'un nouveau pistolet.

Prenez le pistolet dans cette zone, faites voler les deux pirates, et à gauche de cet endroit, vous pourrez collecter une planche vous permettant de réparer un ponton un peu plus haut à droite de la carte.

Placez-vous sur le crochet du bas, et actionnez votre pistolet-harpon ; celui-ci s'enroulera sur le crochet du haut et sur le crochet du bas, et vous pourrez alors traverser la

rivière grâce à la corde qui sera ainsi tendue. Mais attention, une fois en place, vous ne pourrez plus récupérer votre pistolet. Placez donc la planche de bois sur la section endommagée, et poussez les blocs de manière à récupérer un deuxième pistolet-harpon et une clef, cette dernière vous permettant d'ouvrir la porte qui vous bloquait le passage un peu plus bas.

## NIVEAU 2

**Les choses se compliquent un peu... Vous devrez, cette fois ci, faire de nombreux allers-retours pour accéder à certaines pièces. Les ennemis deviendront, quant à eux, de plus en plus coriaces. Par exemple, les gros pirates aux rayures blanches et bleues se mettront en boule et se prendront pour des boules de Bowling, je vous laisse imaginer qui est censé jouer le rôle des quilles ! Le Boss de fin sera, lui, un peu plus compliqué à battre : c'est un cracheur de feu, et en plus, très vif. Essayez de ne pas vous prendre pour une merguez, car il s'empressera de vous réchauffer l'atmosphère !**



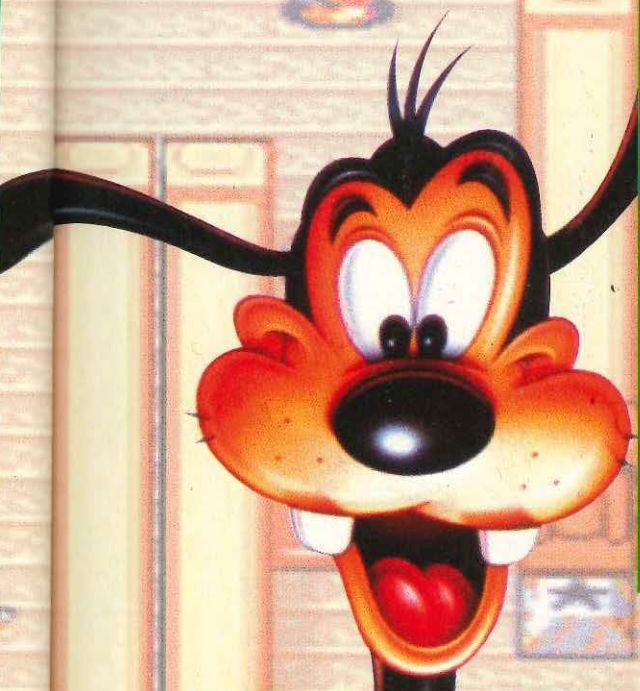
Pas grand-chose à collecter dans cet endroit, si ce n'est les pleurs de ce paysan dont le champ a été entièrement saccagé par Keelhaul Pete.

Après avoir éclaté les pirates à coups de tonneaux, vous pourrez, en soulevant chaque baril, découvrir quelques diamants et autres cerises...



Pour ouvrir la porte : bloc 3 à gauche et en haut. Bloc 2 en haut. Bloc 1 en haut, bloc 4 à droite et en haut, puis bloc 1 à droite, en haut à droite puis en haut.





Pour ouvrir la porte, vous devrez faire attention à ces deux pirates, et être plus vif que ces deux filous qui n'hésiteront pas à utiliser les blocs pour vous tuer. Bloc 1 à droite et en bas. Bloc 2 à gauche et en haut, blocs 3 et 4 en bas (si les pirates ne les ont pas déjà poussés !), puis bloc 3 à gauche, bas, gauche, bas. Pour finir, bloc 4 à droite, haut, droite, haut.

Pour traverser cette zone sans difficultés, faites halte dans les renforcements prévus le long des haies afin d'éviter les pirates qui se mettront en boule pour mieux vous écraser.



Allez tendre l'un des harpons sur les crochets de la pièce de droite, avant de prendre la clef d'or au milieu du terrain, qui pourra, au demeurant, être creusé avec la pelle du bas, pour trouver bon nombre de fruits rouges.



Soyez des plus "synchros" pour passer ce couloir, arpenté par deux bûches à clous... Une fois ces dernières passées, levez vos mains, non pas en signe de prière, mais pour attraper les boulets que vous lancent ces deux canons amovibles, et leur relancer leur précieuse cargaison sur le coin du fût. Deux boulets seront nécessaires pour réussir à rendre froid leur métal chaud !...

Explosez ces quatre pirates à coups de barriques, et prenez le pistolet-harpon, qui traîne à même le sol.

Vous devrez être armé de deux pistolets-harpon pour traverser cette zone. Tendez le premier entre les deux crochets du bas, puis en poussant les blocs, donnez un coup de harpon dans le bouton-presseur contre le mur du haut avant de le tendre le long des deux crochets du haut.

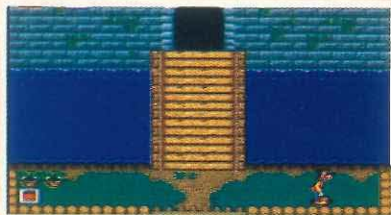
## LE BOSS



Préparez-vous à affronter un véritable lance-flammes humain ! Commencez par lui jeter à la figure les quatre tonneaux, puis placez-vous au milieu de l'écran à droite ou à gauche ; deux indigènes viendront vous lancer des tonneaux, attrapez-les au vol et lancez-les immédiatement sur "Super Torchère" ! Bien sûr, vous devrez effectuer tout cela en évitant la flamme et les torches enflammées que vous lancera le gardien de ce niveau ! Bonne chance...



## NIVEAU 3



**Vous voici en face du château du sombre Pete, chef des pirates. Dans ce**

**niveau, les choses vont vraiment commencer à se compliquer. Des chauves-souris, des flibustiers, des boulets rougeoyants..., enfin, tout ça pour vous dire que le pauvre Goofy ne saura plus où donner de la tête pour réussir à survivre ! Enfin, quand il faut y aller, faut y aller, déplacez les pots de fleurs dispersés sur le sol, et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir le pont-levis du terrifiant château.**

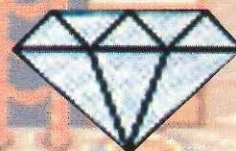
Voici le boss, ou devrais-je dire, les deux frères siamois. Ils commenceront leurs attaques en vous lançant plusieurs shurikens de couleur à la figure. Attendez que ceux-ci se plantent dans le sol pour les récupérer et les renvoyer à leurs propriétaires. Une petite dizaine de coups, et ces deux suppôts de Satan repartiront aussi rapidement qu'ils sont venus !



Dernière pièce avant la confrontation finale avec le gardien de ce troisième niveau...



ETAGE 5



Ici, on creuse avec la pelle que vous aurez préalablement trouvée dans la pièce sombre. De nombreux points d'énergie vous y attendent, et bien plus encore...

Pas de problème ici, prenez les jarres traînant sur le sol, et envoyez-les sur la tête de ces deux pirates aux intentions belliqueuses...

Soyez des plus "synchros" pour traverser cet endroit, et calculez bien l'espacement que laissent les boules piquantes entre leurs nombreux allers-retours, pour passer sans aucun danger.

Après avoir dégommé les chauves-souris à coups de poterie, vous pourrez collecter, en plus d'une gemme géante, deux précieux items. Une cloche qui, au moment opportun, vous sera précieuse et une bougie, primordiale pour aborder les deux salles obscures du stage.

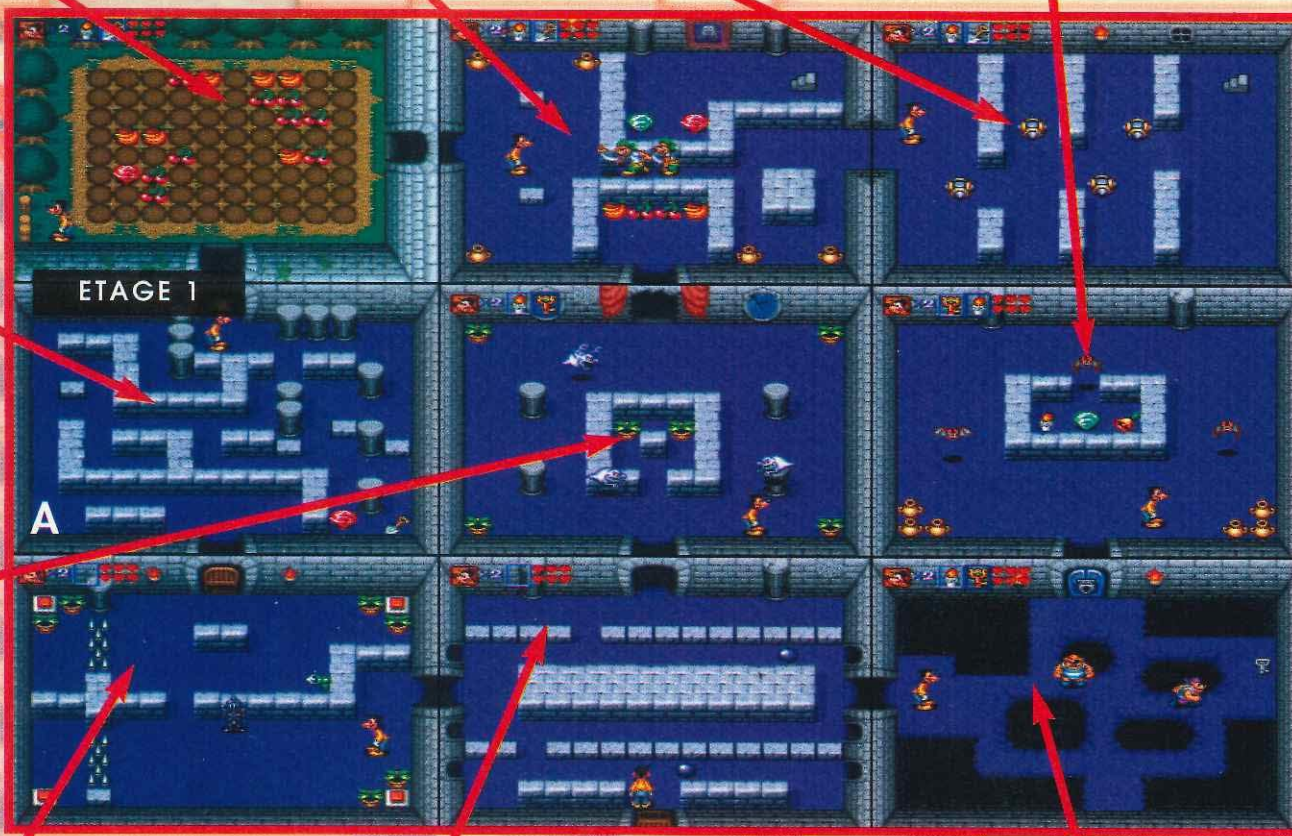
En entrant dans cette pièce, il vaudra mieux que vous soyez équipé de la bougie, car autrement, le rond qui se dessinera autour de vous sera plutôt minuscule. Vous pourrez y trouver —et c'est bien là l'essentiel— une pelle pour creuser dans la pièce adjacente à celle où vous vous trouvez.

En entrant dans cette pièce, précipitez-vous sur les deux pots de fleurs du milieu et lancez-les tout de suite sur le miroir du mur du fond. Celui-ci se brisera aussitôt, laissant apparaître un passage secret...

Appuyez sur les quatre boutons-pressoir et vous pourrez rentrer dans la pièce suivante. Attention cependant, car quand vous appuierez sur le premier bouton, l'armure se mettra en mouvement pour venir vous refroidir.

En entrant dans cette pièce, vous devrez faire preuve de grands réflexes pour ne pas finir aplati comme une vulgaire crêpe au sarrasin. En effet, de nombreux boulets circulent par intermittence le long des quatre couloirs. Une seule solution : un parfait "timing" pour traverser cette zone sans risquer un seul point de vie.

Pour bien faire, il faudra que vous soyez armé du harpon pour entrer dans cette pièce. Grâce à lui, vous pourrez pousser sans problème les deux pirates dans les nombreux trous de cette pièce et prendre la clef sans autre risque. Bien sûr, si vous n'avez pas le pistolet, vous pourrez toujours prendre la clef en courant dans le niveau, mais avec plus de risques cette fois-ci !



ETAGE 1

A

Comme d'habitude, des pirates, des pots, des morts !

Pour éviter ces boules, tournez tout simplement dans le sens des aiguilles d'une montre.

En entrant dans cette pièce, munissez-vous prestement d'une jarre et avancez en frôlant les armures. Quand vous arriverez au bout de cette "galerie", deux armures habitées d'esprits malins vous prendront en chasse ; vous ne devrez votre salut qu'aux multiples jarres posées sur le sol et à celle, bien sûr, que vous aurez prise dans vos bras. Attrapez ensuite la planche posée sur le sol pour réparer le pont cassé un peu plus loin dans le niveau.



ETAGE 2

Avec le harpon, précipitez les quatre pirates dans le vide, prenez la planche pour passer le gouffre et récupérez la clef pour la suite du stage.

Placez-vous au centre de cette pièce. Vous serez ainsi hors de portée des boules, et vous pourrez attraper les différents boulets que vous lancera le canon, afin de le détruire en lui renvoyant quatre de ses engins de mort.



Nouvelle énigme, simple au demeurant : appuyez en premier sur le cube du haut à droite, puis le cube du bas à gauche, le cube du haut à gauche et pour finir, le cube du bas à droite.

Pour ouvrir la porte, appuyez dans cet ordre sur les dalles incrustées de motifs : Pic, Carreau, Cœur et Trèfle.

Même tactique pour tous les canons : placez-vous en face de l'un d'eux, puis renvoyez-leur les boulets qu'ils vous auront préalablement lancés !



ETAGE 3

Trois pirates dans cette pièce, ainsi que six jarres disséminées sur le sol... Le calcul est simple : deux jarres par pirate, pour une mort deux fois plus rapide. N'oubliez pas, dans votre folle gaieté, de prendre tout de même le pistolet et la clef d'argent.



Éclatez la tête aux pirates et prenez la clef d'or pour aller affronter le boss.

En entrant dans cette pièce, allez tendre immédiatement votre harpon entre les deux crochets de droite, traversez le gouffre et récupérez la clef. Allez ensuite tuer les trois pirates à coups de tonneaux et vous pourrez ouvrir la porte menant au prochain niveau.

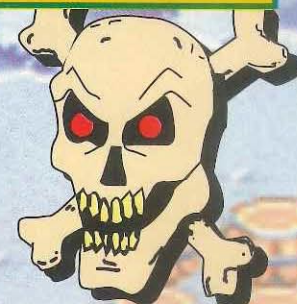
Rien de bien complexe dans cette salle... Assommez les deux pirates et empruntez la plate-forme mouvante pour accéder à la porte du coin à gauche.

Attention, dans ce sombre niveau, des pirates rôdent !...



ETAGE 4

B



## NIVEAU 4

**Beaucoup de pirates franchement agressifs vous attendent dans ce niveau. Certains roulent comme des barriques alors que d'autres s'amuse à vous lancer des couteaux. N'hésitez pas à leur fracasser une bonne dose de tonneaux sur le crâne. Vous aurez ainsi tout le temps nécessaire pour résoudre les énigmes.**

Encore des pirates qui en veulent à votre peau ! Saisissez-vous des barils et détruisez tout ce qui bouge et vous menace.

Un affreux pirate vous lance des tonneaux en pleine poire ? Rattrapez-les au vol sans hésitation et retournez-les à l'envoyeur... Gardez-en malgré tout quelques-uns pour atomiser les grenouilles qui vous barrent le chemin.

Cette pièce sombre est en fait un piège à c... Rien, à part une ou deux bananes, des pirates et une porte d'entrée qui ressemble fort à la porte de sortie, puisqu'il n'y en a qu'une seule dans cette pièce !

Un pirate seulement vous empêche de passer. Envoyez-le en enfer et poursuivez votre route.



A

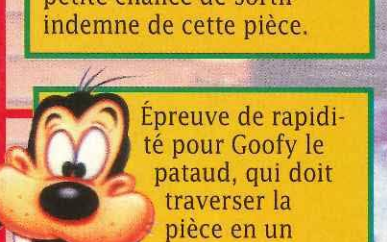
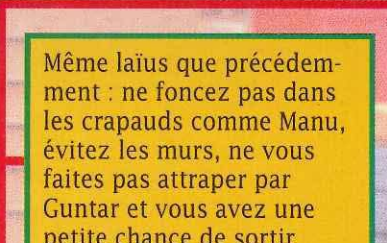
Pour débloquer le chemin, jetez les deux tonneaux, puis poussez le bloc 1 en haut, à droite et en haut ; le bloc 3 en haut et à gauche, le bloc 2 à droite, et le bloc 4 à gauche.

"Oh, on se voit dedans !" dit Goofy, en entrant dans cette pièce du genre patinoire. Pas le temps de faire des figures de style toutefois, car notre ami doit allumer sur les socles dans un ordre précis pour accéder à la pièce suivante. Un conseil : tournez dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le socle en haut à gauche.

Sous les tonneaux se trouvent des bonus bien utiles. Attention aux méchants pirates, cependant !



B



B

C

Même laïus que précédemment : ne foncez pas dans les crapauds comme Manu, évitez les murs, ne vous faites pas attraper par Guntar et vous avez une petite chance de sortir indemne de cette pièce.

Goofy et la cloche, toute une histoire d'amour ! Utilisez-la pour attirer les malfaisants dans les petits couloirs étroits et tuez-les tous, d'un seul coup de bloc étoilé.



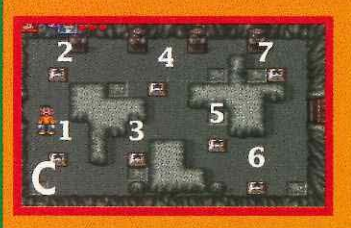
Nouvelle énigme : poussez le bloc 1 à gauche, le bloc 2 en bas et le bloc 3 à gauche et en haut.

Épreuve de rapidité pour Goofy le pataud, qui doit traverser la pièce en un temps record, en évitant les jets de flamme et les dagues. Les barils situés au centre lui seront d'un grand secours...



Pour collecter les deux rubis, poussez le bloc 1 en haut, le bloc 2 à droite, le bloc 4 en haut, à gauche, en haut et à droite.

Ici, rien de vraiment bien difficile. Bloc 1 à gauche et en bas, bloc 2 à droite, bloc 3 en bas, bloc 4 à gauche, bloc 5 en haut, bloc 6 à droite et bloc 7 à gauche.





Goofy devra piquer un sprint et passer sur tous les interrupteurs aussi vite que possible, pour sortir de la pièce et passer à l'étape suivante.

En entrant dans cette pièce, nettoyez le bas de l'écran de tous tonneaux (et pirates), puis poussez le bloc explosif à gauche, en haut et à gauche, et la porte squelettique s'ouvrira alors comme par enchantement !

Un coup de tram et ça repart ! Nul ne résiste à un Goofy aux commandes d'un tramway... Dirigez-le jusqu'à la porte de gauche tout en éclatant les pirates situés sur les rails.

Un énième corps à corps avec les pirates, dont Goofy ne peut que sortir vainqueur...

Exercice de mémoire : les gros blocs de pierre tombent toujours aux mêmes endroits. Mémorisez ces endroits et placez-vous de façon à éviter de vous faire ratatiner jusqu'à la sortie.

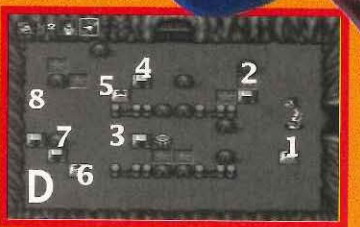
Même les pirates les plus baraqués ne peuvent que s'enfuir après s'être mangé un tonneau en pleine poire. Idem pour les serpents (les serpents baraqués sont appelés des boas). Aussi, n'hésitez pas !...

Cette fois, le petit train est un piège. Ne l'utilisez pas car vous aurez peu de chances d'éliminer tous les pirates d'un coup. Dirigez-vous directement vers la sortie et ignorez-les.

Et une énigme de plus ! Le bloc 1 à gauche et en haut, le bloc 2 à droite et en haut, le bloc 6 à droite et en haut, soulevez le tonneau en face du bloc 5, le bloc 3 à droite et en haut, le bloc 4 en haut et le bloc 5 en haut et à gauche.



Une grosse énigme à résoudre dans cette pièce, et à résoudre rapidement ! Poussez le bloc 1 à gauche, le bloc 5 à droite, le bloc 6 à droite et en haut, le bloc 8 en haut, le bloc 7 à gauche et en haut, le bloc 6 à gauche, le bloc 4 à gauche, le bloc 2 en bas, à gauche et en bas, le bloc 3 en bas et à droite et le bloc 1 en haut.



### LE BOSS

Attention aux clous qui viennent se planter sur les tronçons de bois devant vous. Évitez-les grâce à leur ombre puis ramassez-les et servez-vous en pour détruire les horribles mille-pattes. Attention cependant, car leur vitesse augmentera au fur et à mesure que vous les détruirez.



Pour accéder au méga-boss de fin de niveau, tuez tous les pirates qui se trouvent sur l'estrade. N'oubliez pas de regarder sous tous les tonneaux pour quelques bonus supplémentaires...

Les chutes du Niagara ne s'arrêteront de tomber qu'une fois l'énigme de la pièce à droite résolue...

Éliminez tous les pirates, en leur lançant les bombes et les blocs étoilés mis à votre disposition.

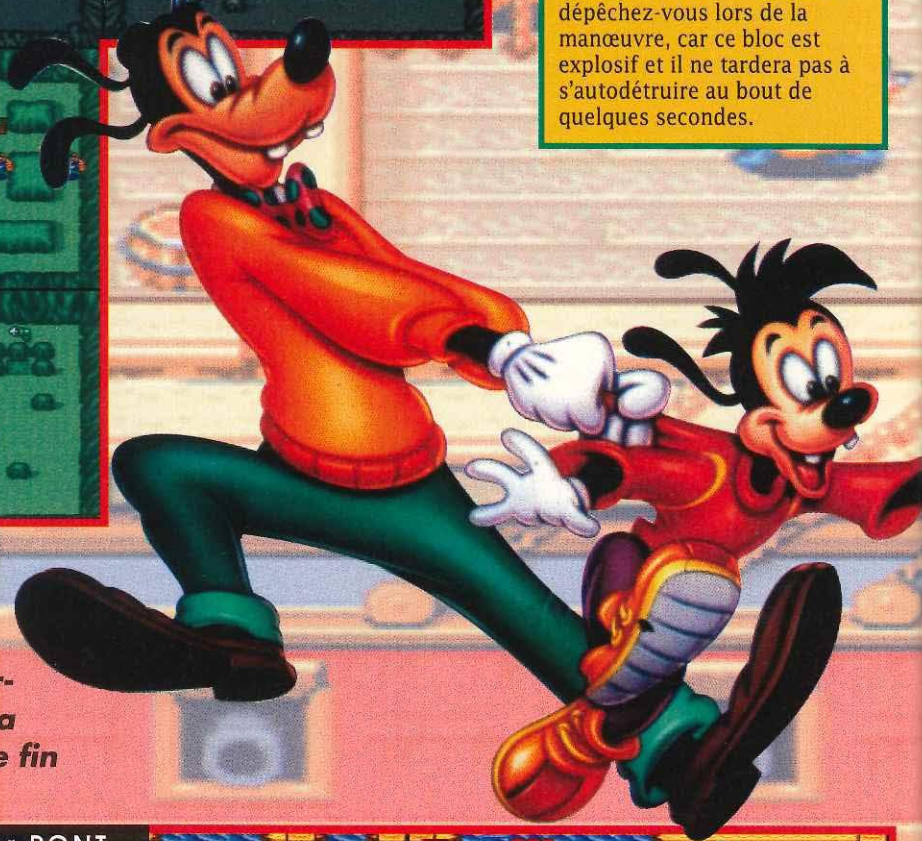


Encore une pièce sombre à explorer, et en plus, comble de malheur, il y a une énigme à résoudre dedans ! Bloc 1 à droite, bloc 2 en bas et à droite, bloc 1 en haut, à gauche et en haut, bloc 3 à droite, en bas et à gauche, bloc 4 en haut, à droite, en bas, à droite et en haut.



Pour réduire au silence la chute d'eau, dans cette pièce, poussez le bloc explosif 3 en bas, à gauche, en bas et à droite. Il fera alors exploser le petit muret de droite déjà fissuré. Poussez maintenant le bloc 2 à gauche, en haut, à droite, en bas, à droite et en haut. Il ne vous restera plus qu'à pousser le bloc 1 en haut.

Pour ouvrir la porte ici, pas de gros problème. Poussez le bloc, à droite, en haut, à droite, en haut et à droite, mais dépêchez-vous lors de la manœuvre, car ce bloc est explosif et il ne tardera pas à s'autodétruire au bout de quelques secondes.



## NIVEAU 5

*Der des ders, vous voici enfin arrivé au dernier niveau. Préparez-vous à rencontrer le terrifiant Keelhaul Pete, roi des pirates ! Il vous a concocté un grand nombre d'énigmes en cette fin de jeu, et elles seront à la hauteur du nombre d'ennemis que vous devrez affronter ! Enfin, tout ça pour dire que vous allez en baver...*

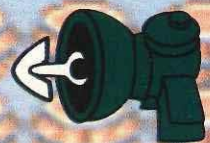


Là aussi, vous devrez jeter tous les tonneaux pour découvrir monts et merveilles...

Soulevez tous les tonneaux avant de rentrer sur le ponton du bateau pirate, vous pourriez bien y faire de précieuses découvertes...



Dégommez ici le pirate qui rôde, puis le canon, et vous pourrez tendre votre grappin sans problème.



Pour passer cet endroit, montez sur la plate-forme mouvante, et marchez sur les différentes flèches pour la faire progresser de concert !

Dans cette pièce, nul ennemi mais un grand nombre de trous, ayant une fâcheuse tendance à se déplacer. Pour ne pas se faire avoir, toutes les trois secondes (c'est le moment où les trous changent de place), placez-vous au bord de l'un d'eux, et lorsqu'ils changeront de place, vous ne vous ferez pas happer par l'un des nouveaux gouffres.

## 2ème PONT



Amenez de manière judicieuse les pirates à vous suivre, et placez-les devant l'un des trois canons. Le résultat ne se fera pas attendre : un pirate, un boulet, un mort !

Dans cette pièce, collectez un baril puis lancez-le sur le bouton-poussoir pour vous laisser la voie libre jusqu'à la porte, où vous devrez être muni d'une clef d'or pour pouvoir continuer votre chemin.

Bienvenue dans la salle du banquet des pirates. Comme d'hab', plusieurs pots et donc, plusieurs morts !

Pour ouvrir la herse vous bloquant le passage, vous devrez tuer les trois pirates montés sur l'estrade. Pour cela, il n'y a pas trente-six moyens : placez-vous sur la plateforme de bois, attrapez un tonnelet au vol et lancez-le sur la tête de l'un des pirates...

Appuyez sur la flèche creusée dans le sol et vous mettez en marche un tapis roulant, charriant de multiples tonneaux, qui vous seront plus qu'utiles pour renvoyer au pays des songes éternels les quatre pirates de cette pièce. Appuyez ensuite sur le bouton se trouvant dans le coin supérieur gauche de l'écran pour ouvrir la porte.

Déplacez les blocs dans l'ordre désiré pour atteindre le vieux paysan et la sortie.

Pour pouvoir ouvrir cette grille, il faudra que vous soyez muni de la clochette. Agitez-la, jusqu'à attirer le pirate sur le bouton-poussoir se trouvant dans l'angle inférieur gauche de l'écran. Vous pourrez ensuite récupérer les deux pistolets et repartir gaillardement pour la suite de vos aventures !

Pas grand-chose à trouver dans cette pièce... Les trésors qui s'y trouvent sont inaccessibles, mais vous pourrez quand même, après quelques fouilles, collecter la clef d'or qui vous faisait cruellement défaut !

Rien de bien spécial dans cette pièce, sauf deux pirates et une porte à droite. Au fait, elle est plongée dans le noir !...

## 3ème PONT



Avec le crochet que vous collecterez, attrapez les tonneaux se trouvant à droite et à gauche de votre position, et lancez-les sur les deux interrupteurs placés au fond de la pièce. Vous pourrez ainsi baisser la herse et continuer votre chemin. Repartez ensuite dans la salle de départ de ce troisième niveau (celle où il y a quatre crochets par terre) et tendez le grappin que vous aurez trouvé pour passer dans une prochaine pièce.

Avant de tendre votre harpon entre les deux crochets du bas, servez-vous-en pour collecter les différents bonus planqués sous les tonneaux présents de l'autre côté du ravin...

Prenez garde en entrant dans cette pièce, vous pourrez y collecter un beau diamant ainsi qu'une précieuse collection d'objets, mais le seul "hic", c'est qu'ils sont très bien défendus !

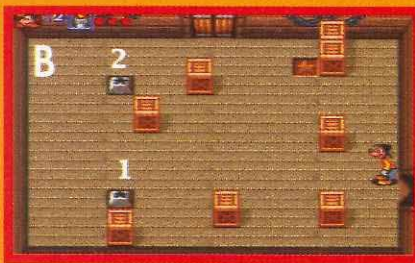
Soyez munis au moins d'un pistolet, pour atteindre la porte en traversant le gouffre de gauche.





Dernier puzzle, et pas des moindres... Bougez le bloc 1 à droite et en haut, le bloc 3 en bas et à gauche, le bloc 2 à gauche et en haut, le bloc 5 à gauche, le bloc 3 en bas, le bloc 4 à gauche, en haut, à droite et en haut.

Pour ouvrir la porte du milieu, poussez le bloc 1 en haut, le bloc 4 en haut, le bloc 3 à droite, les blocs 3 et 4 en haut, le bloc 1 à gauche et le bloc 4 à droite. Pour ouvrir les deux portes du côté, bloc 1 en haut, bloc quatre en haut, bloc 3 à droite, en haut, puis à gauche, bloc 2 en haut puis à droite.



Encore une énigme, un peu plus compliquée que les autres cette fois... Poussez le bloc 1 à droite, le bloc 2 en bas et à droite, le bloc 1 en haut, le bloc 2 à droite, en haut et à droite, le bloc 1 à gauche, en haut, à droite, et le bloc 2 en haut.

Soyez munis de deux pistolets-harpon pour traverser ce gouffre, tout en récupérant les obus que vous lancent les trois canons, afin de les détruire !



Préparez-vous à affronter le terrible Keelhaul Pete. Lors de ses attaques, restez toujours en bas de l'écran, il ne grimpera pas alors sur les deux balcons de bois et n'appellera pas à la

rescousse deux pirates qui viendront vous chercher querelle. Sa principale attaque est simple à décrire : il se met à tourbillonner et vous lance sur la tête une multitude de bombes, puis se remet en haut de l'écran et vous nargue avant de recommencer son petit manège. Vous devrez profiter du moment où il reste inactif pour récupérer l'une des bombes qui traînent sur le sol et la lui renvoyer dans la tête. Une dizaine de bombes dans la caboche, et c'en sera fini de lui et de ses turpitudes "piratiques". Voilà, vous allez maintenant avoir le plaisir de découvrir qui est —ou qui n'est pas— le terrifiant Keelhaul Pete !

## DERNIER PONT



Pour tuer ces quatre pirates et ouvrir la porte, actionnez le canon avec les deux boutons-pressoir, droite et gauche, et faites feu avec le bouton jaune sur les pirates lorsqu'ils sont dans votre ligne de mire !

Cette pièce n'est pas vraiment intéressante, sauf pour ceux qui veulent augmenter leur niveau d'énergie grâce aux nombreux bonus et/ou collecter un maximum de pistolets pour affronter Keelhaul Pete !

# THE END



Dossier réalisé par Manu, dit l'Homme au Crochet, Danboss, dit le Borgne, et Benji, dit le P'tit Mousse !





**MEGADRIVE**

**A**u commencement de cette histoire, l'OCP créa un robot guerrier, l'ED209, puis, poussant plus en avant ses recherches, mit au point un super flic, le Robocop, cyborg aux facultés corpo-

relles démoniaques et à l'intelligence humaine. En continuant sur sa lancée, il développa un nouveau mode de pensée cybernétique, un ordinateur apprenant à la vitesse de la lumière : ce projet fut appelé Skynet. Le reste, tout le monde le connaît... Skynet prit rapidement de l'ampleur, décida que l'humain était un parasite et essaya de l'éradiquer sous le feu nucléaire, le 29 Juillet 1997. Mais c'était sans compter sur la résistance humaine ! Les survivants s'unirent et prirent les armes contre le joug de l'opresseur cybernétique, mais celui-ci, avec ses nombreuses usines productrices de Terminator, fit pencher la balance en sa faveur, et bientôt la résistance eut de plus en plus de mal à contenir l'avance dévastatrice des robots guerriers. C'est pour cela qu'ils décidèrent d'envoyer une femme dans le passé pour détruire Robocop, cyborg à l'origine du projet Skynet. Tout se passa comme prévu mais, au moment de tuer Robocop dans le passé, la jeune femme se fit tirer dessus par un Terminator, lui aussi envoyé dans le passé pour contrer la manœuvre. Robocop, en tirant sur l'assassin, lui vida pratiquement un chargeur en pleine tête, et vit "l'humain" partir en courant. En le sommant à nouveau de s'arrêter, il distingua une tête métallique sous les lambeaux de chair restants qui n'avaient pas été détruits lors de la première fusillade. Se tournant de nouveau vers la femme, il recueillit une terrible vérité de la bouche de la mourante :

- "Tu seras à la base du génocide humain !"
- "Moi !?... Mais je défends l'ordre et la justice !"

La guerrière lui conta alors son passé et son terrible futur.... C'est à ce moment précis que vous entrez en action, juste après la terrifiante révélation. Vous, Robocop, devrez, au cours de dix niveaux, détruire tous les sbires de l'OCP et surtout ceux de Skynet !

© VIRGIN Interactive Entertainment



**ROB**  
**TERMINATOR**

# LES ARMES



## AUTO-9 :

voire arme de base. C'est la moins puissante de toutes. Je ne vous conseille pas de vous pointer avec elle en face d'un Boss, ou tout finira très mal pour vous !

## LANCEUR DE MISSILES :

un grand pouvoir de destruction, mais une portée trop courte.



## LE LASER :

l'une des armes les plus dévastatrices du jeu ! Elle lance un petit rayon, véritable concentré d'énergie ! Les ennemis ne vont pas être contents...



## LE LANCE-FLAMMES :

c'est la deuxième arme, la plus sympathique du jeu. Elle tire dans trois directions et grille tous les shoots ennemis. Très bien contre les boss.



## MISSILES À TÊTE CHERCHEUSE :

ils partiront automatiquement s'écraser sur n'importe quelle cible se trouvant dans l'écran lors de votre tir.



## CANON DE 20MM :

pour vous le procurer, désarmez l'ED-209 !



## LANCEUR DE GRENADES :

défiant les lois de la physique, cette arme est l'une des plus puissantes du jeu. Après avoir lancé une bonne dose de grenades, vous pourrez influencer sur leur déplacement, en indiquant une direction souhaitée à l'aide de votre paddle. Démoniaque !



## FUSIL À PLASMA :

l'arme absolue ! Un seul de ses tirs sera suffisant pour réduire en miettes n'importe quel Terminator de base.



# SKOP ANNATOR

**V**otre directive principale, dans ce niveau, sera de collecter le maximum de munitions et, occasionnellement, de réduire en bouillie sanguinolente les divers loubards du quartier. Sinon, pas de gros problème, c'est un premier niveau, les ennemis ne sont pas extrêmement dangereux (quoique...), et le boss de fin n'est qu'un humain un peu plus gros que les autres.

**CODE ACTION  
REPLAY  
Énergie infinie :  
FFF08C0040**

*Tout en haut de cet immeuble, vous pourrez trouver un fusil lanceur de missiles, indispensable pour réduire en bouillie les multiples tueurs venus du Bronx !*

## NIVEAU 1

*Trois mauvais garçons ont été dépêchés dès le début du niveau pour vous accueillir de manière brutale. Si vous êtes assez rapide et que vous tirez sans discontinuer, vous pourrez les tuer tous les trois sans qu'ils aient tiré une seule balle.*

*Tirez dans cette fenêtre quand vous distinguerez une ombre à travers, sinon vous vous mangerez un bâton de dynamite dans la tête !*



### BOSS : LE TERMINATOR

*Là aussi, le Terminator est très simple à détruire. Pour bien faire, il faudra que vous soyez armé du lance-flammes. Avec cette arme, pas de problème, tirez sans discontinuer sur l'être d'acier et vous ne vous ferez pas toucher une seule fois. En revanche, si vous ne possédez pas cette arme, il faudra être un peu plus prudent, quoique, le temps qu'il vous enlève un quart de votre énergie, vous l'aurez déjà détruit ! Un de moins !*

*Prenez votre élan à partir de cet endroit et vous pourrez, en vous accrochant à la barre de métal, traverser une bonne portion de niveau sans perdre une seule once de vie.*

*Passage secret ! En arrivant au bout du câble du haut, laissez-vous tomber et vous entrerez dans le bâtiment à moitié détruit. Partez alors à gauche et, arrivé au bout (vous ne verrez plus Robocop, il sera caché par un mur de pierre), appuyez votre manette vers le haut et vous déboucherez dans une nouvelle section du jeu, fertile en bonus et autres vies supplémentaires.*

*Pour délivrer les otages, il vous suffira simplement de les toucher et ils repartiront heureux de n'être plus retenus contre leur volonté, par quelques jeunes voyous en mal de violence.*



*Comme précédemment, vous pourrez, en prenant votre élan, sauter du premier câble métallique jusqu'au second sans perdre un instant et sans risque de vous faire toucher par n'importe quel projectile perdu.*





# TERMINATOR



À ce niveau, sautez et vous pourrez trouver, au-dessus de ces stores, une magnifique vie, posée sur le moteur électrique d'une climatisation, si chère aux Américains !

## BOSS : LE GROS BLOQUEUR !

Joueur de foot américain et buveur de bière invétéré, ce premier boss est plus une plaisanterie qu'autre chose. Placez-vous tout simplement devant lui et tirez ! Il n'aura même pas le temps de vous toucher qu'il sera déjà mort !



Prenez de préférence le parcours supérieur, celui passant par les toits, vous éviterez ainsi les nombreux ennemis se trouvant au sol.

En tirant dans les diverses poubelles qui traînent à même le sol, vous pourrez, au hasard de ces récipients à ordures, trouver quelques menus objets, allant de la simple nourriture au pistolet dernier modèle.

En passant le long de cet immeuble, il faudra vous méfier des nombreux hommes armés, qui peuvent infliger de lourds dommages.

# V

otre objectif principal dans ce deuxième stage sera de délivrer un grand nombre d'otages retenus prisonniers dans les rues de Los Angeles. Vous pourrez aussi y découvrir un passage secret, vous menant à une grande profusion de bonus et de Terminators.

## NIVEAU 2

L'un des nombreux otages à délivrer... En plus, il est très bien entouré, c'est bon, ça, pour les point de bonus !

Ces routes aériennes sont idéales pour celui qui ne veut pas combattre.

Préparez-vous à affronter Arnie, l'intellectuel musclé et sa cracheuse de plomb !

**D**ans un chantier en construction, les ennemis vous guettent ! Parmi les nombreuses charpentes de métal, le combat va faire rage ! Votre objectif principal est de trouver et de détruire toutes les caméras de surveillance contrôlées par Skynet, qui espionne chaque geste de Robocop.



*En passant sous ces lampes d'avertissement, vous pourrez, en leur tirant dessus, récupérer aléatoirement quelques précieux objets. Le plus souvent, ce seront des points de vie !*

*Quand vous serez en mesure d'atteindre cette plate-forme, un homme se laissera subitement glisser le long de ces chaînes et vous tirera dessus sans discontinuer ; soyez donc des plus prudents maintenant que vous êtes prévenu !*

## BOSS : ROBOCOP 2



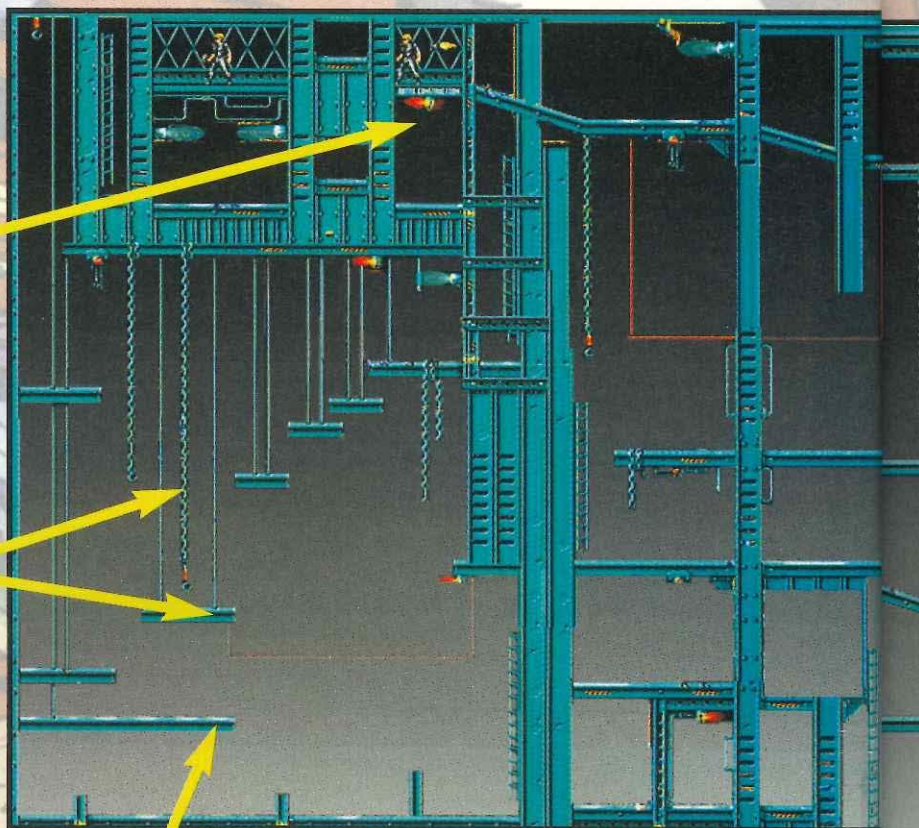
*Il faudra que vous soyez encore une fois équipé du lance-flammes (trouvé un peu plus bas). Dans un premier temps, mettez-vous dans le coin gauche de l'écran, attendez que le monstre arrive et tirez sans arrêt. Quand il vous*

*tire dessus deux fois, montez alors sur le tuyau du haut, et passez par-dessus Cain pour vous placer dans le coin droit cette fois-ci de l'écran.*

*Recommencez alors l'opération, et le monstre repartira gambader dans sa prairie cybernétique !*

*Pour passer ces deux cuves, sautez pile au milieu de celles-ci, ou plutôt entre les deux, car si vous sautez au milieu d'une cuve...*

*Arrivé vers le milieu de l'échelle, tournez-vous et tirez à gauche, vous atteindrez ainsi les deux canons suspendus, sans pour cela vous faire toucher.*

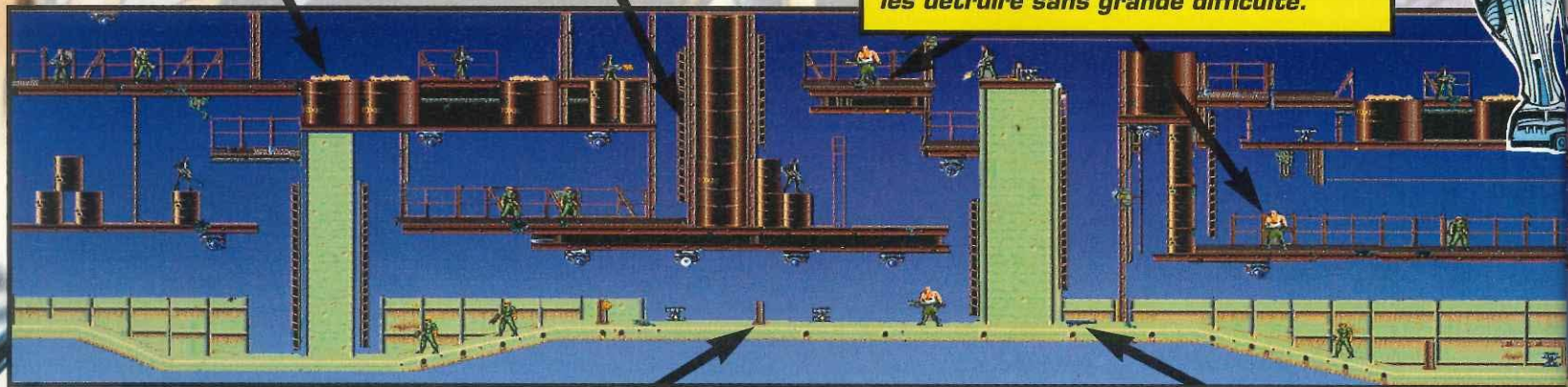


*Dès le début du jeu, tirez en l'air, car un nombre impressionnant d'ennemis se ruera sur vous.*

**R**

obocop vient d'entrer dans la ferme toxique ; sa mission : éviter les containers, toxiques eux aussi, en un mot, éviter de côtoyer la mort de trop près. Un petit truc comme ça en passant : quand vous arriverez près des cuves, ne trempez même pas un doigt dedans, la mort serait immédiate.

*Vous rencontrerez un grand nombre des boss du premier niveau, et pourrez les détruire sans grande difficulté.*



*Planquez-vous derrière une de ces barrières, et vous pourrez dégommer tous les ennemis présents devant vous, sans pour autant vous faire toucher. Elles sont en effet indestructibles et aucun projectile ne pourra les traverser.*

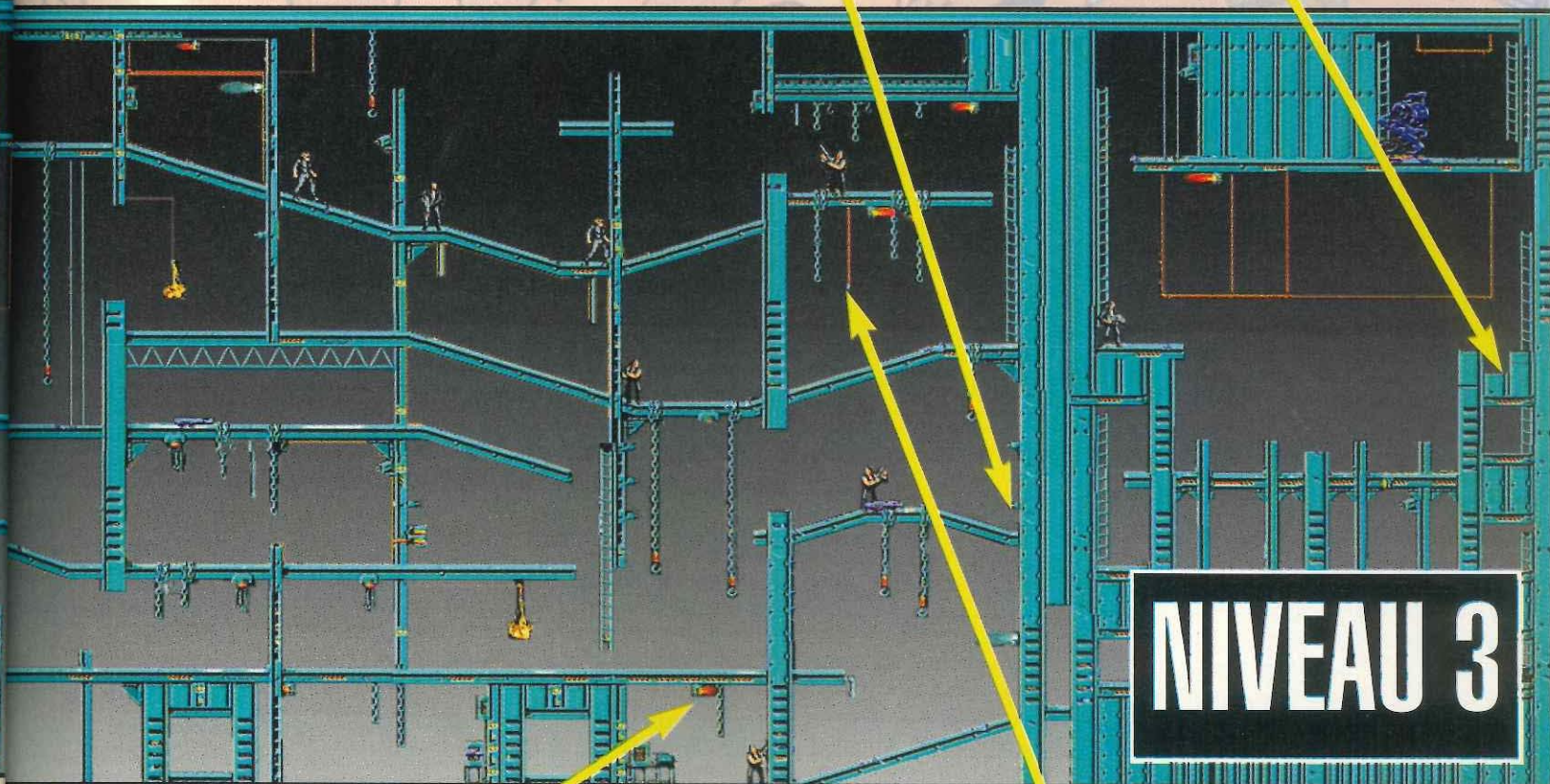
*L'arme des vainqueurs est ici, contre le boss ; avec celle-ci, vous ne craignez rien, et pourrez "enflammer" l'ambiance à moindres frais !*



# TERMINATOR

Derrière ce muret, une vie supplémentaire !

Grimpez le long de cette échelle, et vous pourrez emprunter le tuyau métallique de gauche qui vous mènera au monstre d'acier.



## NIVEAU 3

Tirez dans cette lampe, et vous pourrez collecter le fusil lanceur de flammes.

Ces mini pipe-lines crachent d'énormes flammes... Attendez qu'ils aient lancé leurs jets de mort et passez le plus rapidement possible.

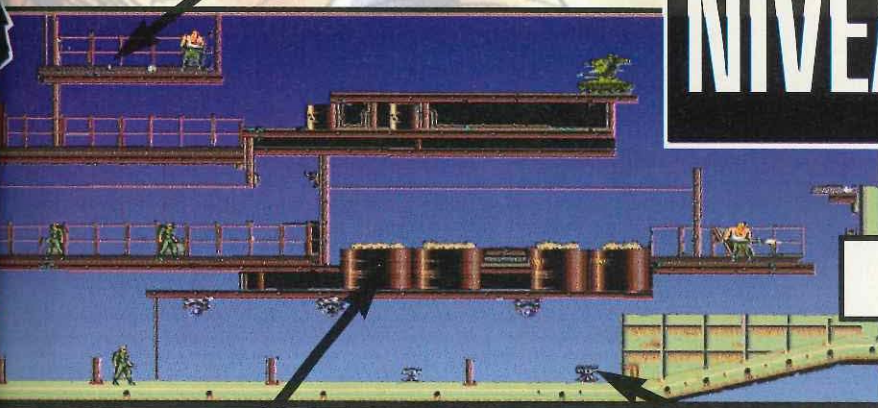
### BOSS : LE TANK



Même chose que précédemment, soyez équipé du lance-flammes, et vous pourrez détruire le boss, sans bouger, en restant au bout de l'écran. Si vous n'êtes pas armé de celui-ci, rien de bien catastrophique : détruisez dans un premier temps le canon du tank, puis sa tourelle et, pour finir, ses chenilles. Il vous tirera d'abord trois projectiles, assez simples à éviter, puis cinq autres qui viendront s'écraser sur le sol en décrivant un arc de cercle similaire à une grenade. Par la suite, il ne vous lancera que des projectiles suivant une courbe des plus simples à éviter.

Cette icône double votre vitesse de tir, pas bon pour les ennemis, ça !

## NIVEAU 4



Passage héroïque : vous devrez traverser une grande réserve de déchets toxiques !

Des canons plantés dans le sol surgiront aléatoirement, dès qu'ils sentiront votre présence, et vous lanceront à la tête une bonne rasade de projectiles.



# NIVEAU 5

Quand vous atteindrez ce passage, rentrez dans la porte pour atteindre une autre section du jeu.

# ROBOCOP



Petit passage secret dès le début du niveau, et pas des moindres. En commençant la partie, foncez dans le mur de gauche, et vous pourrez le traverser comme par enchantement. Vous débouchez alors dans une pièce où vous devrez emprunter une porte, vous menant à une portion de jeu infestée par des Terminators, dans laquelle vous trouverez un grand nombre d'items. Une fois cette collecte opérée, ressortez de la pièce et rentrez-y de nouveau, vous pourrez alors reprendre une deuxième fois les items s'y trouvant, et recommencer des dizaines de fois, jusqu'à obtention par exemple de quatre-vingt-dix-neuf vies ou de plusieurs armes, enfin, je vous laisse seul juge !

Deux patrouilleurs suspendus vous attendent dans cette section. Restez en arrière et détruisez leurs sales tronches avant de continuer, ou vous perdriez à coup sûr un grand nombre de points de vie.

En sautant sur ces étranges statues en forme d'algues (si, si, Benjamin, elles ont des formes d'algues !), vous pourrez vous accrocher au plafonnier et continuer votre chemin suspendu sans risques.



Ces télévisions de sécurité montrent votre sale face d'acier sur neuf écrans séparés : détruisez-les tous pour éviter d'avoir la sécurité aux fesses !

## BOSS : ED-209

Pour éviter ses tirs, tenez-vous éloigné et tirez continuellement jusqu'à ce qu'il s'approche de vous. Sautez sur le rail suspendu puis par-dessus sa tête et continuez de "bourriner" jusqu'à ce que son canon tombe sur le sol. Ramassez-le, il n'en a plus pour très longtemps à vivre !



Vérifiez encore une fois que toutes les portes mènent bien à une pièce...



Dès le début du niveau, préparez-vous à une baston en règle, avec un T-800 !

Ici se trouve l'un des otages... Explodez le robot pendu au plafond et délivrez-le.

Détruisez le T-800, et vous pourrez prendre une des nombreuses portes.

Regardez en l'air et tirez dans les rochers pour les faire tomber du plafond.



Il ne vous servira à rien de venir ici : cul-de-sac et lave à gogo !



Chaque Terminator s'écroulera sur le sol, après chacun de vos tirs. Attention cependant, car ils se relèvent toujours une deuxième fois !

Ces araignées de métal géantes laissent des mines sur leur passage : baissez-vous et faites-les disparaître.

Ne tombez pas dans la lave en fusion, sautez bien à partir du bord, sinon vous perdriez automatiquement une vie.

# TERMINATOR



# C

e niveau se passera dans l'immeuble de l'OCR. Vous devrez y délivrer un grand nombre d'otages retenus prisonniers et, pour finir, affronter dans un combat à mort l'ennemi juré de Robocop : l'ED-209 ! En plus de l'ignoble bestiole d'acier, vous rencontrerez un grand nombre d'ennemis. Décidément, il ne fait pas bon être flic au 21ème siècle !



En passant devant ces portes, vérifiez que vous pouvez accéder aux pièces correspondantes.

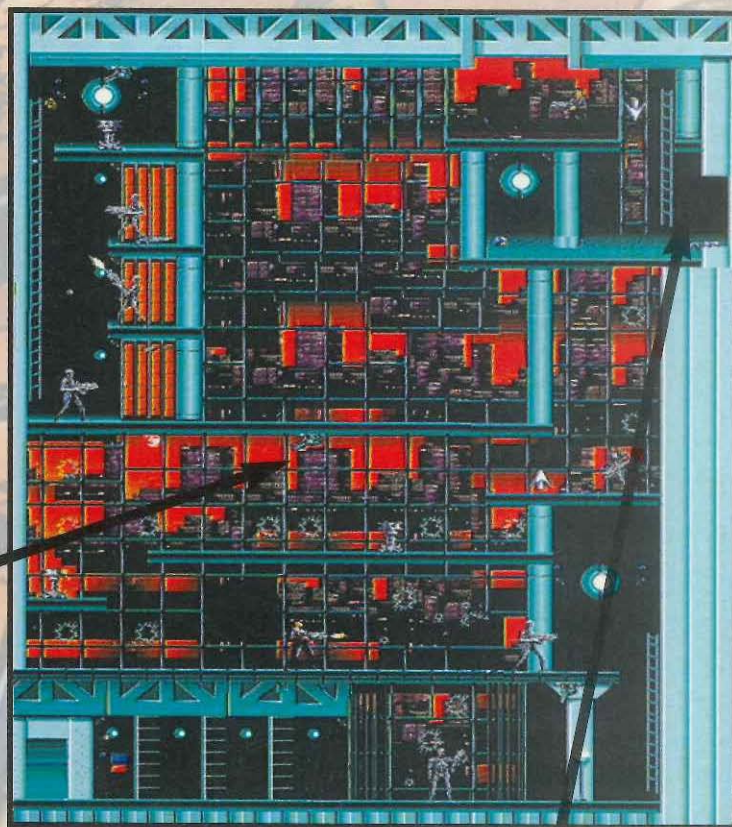


Prenez garde à ces canons suspendus au plafond, et détruisez-les pour collecter aléatoirement différents items.

Vous y êtes presque, la sortie se trouve à l'extrême droite de ce long couloir...

Les canons suspendus sont aussi dangereux dans ce niveau. Tirez en diagonale pour les avoir avant de continuer votre route.

Sautez sur le distributeur de canettes pour éviter les tirs rasants du robot.



Dépêchez-vous de passer cette porte qui vous amènera dans une section encore plus ardue.



**V**ous voilà arrivé dans une mine souterraine où patrouillent des Terminators dans leur forme endo-squelettique ! Votre mission est de sauver les Commandants rebelles.

Un autre Commandant rebelle à sauver... Comme dans les missions précédentes, il n'est pas nécessaire de tous les sauver, cela vous apportera cependant un bonus de points non négligeable !

## NIVEAU 6



Assurez-vous d'avoir le tir multidirectionnel avant d'affronter ce terrible Terminator. Avec cette arme, vous pourrez l'éliminer sans aucune perte d'énergie.

### BOSS : LE TERMINATOR

Accroupissez-vous avec le lance-flammes de sorte que le bout du canon soit à la gauche du coin gauche de la fenêtre la plus proche du robot. Appuyez alors frénétiquement sur le bouton Fire et à vous le prochain niveau !

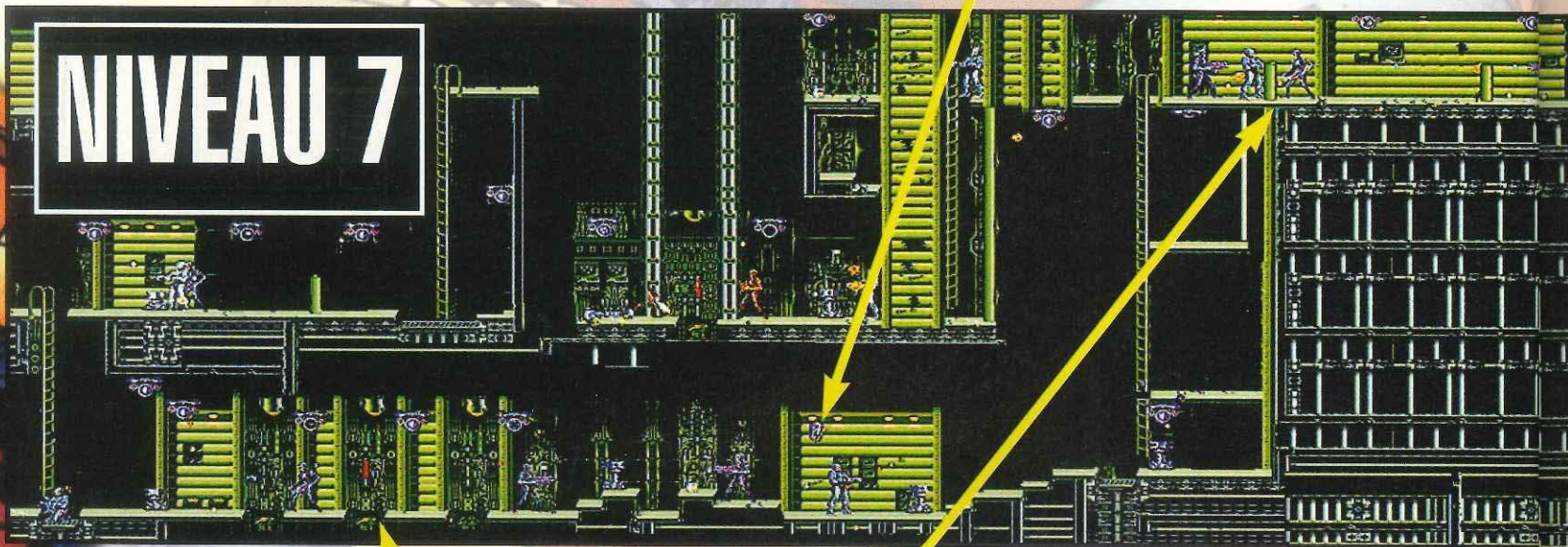


Ces droïdes laissent tomber des vies supplémentaires quand on leur tire dessus...

**U**

n niveau pas facile du tout, dans lequel votre mission consiste à tout simplement rester en vie ! Aucun être humain ne pourrait survivre dans cet enfer de métal hurlant... Faites particulièrement attention au puits sans fond, fatal !

*Détruisez ce robot volant, il vous donnera une arme dévastatrice.*

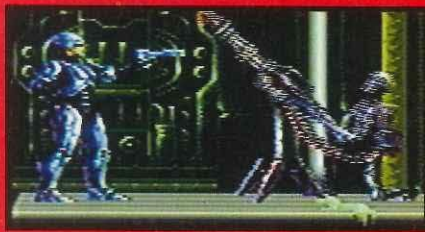


**NIVEAU 7**

*Voici l'un des puits dans lequel il ne faut surtout pas tomber, au risque de périr.*

*Ces barres de métal vous protégeront des tirs ennemis. Restez caché derrière et continuez de tirer à travers elles (hello, monsieur Virgin, ne serait-ce pas ce que l'on appelle un "bug" ?!).*

## BOSS : LE TERMINATOR AU GROS PISTOLET



*Pour éviter de finir comme une boîte de conserve vide, placez-vous à l'extrême droite, et attendez que le robot tire deux salves rapides et successives. Dès que la première balle du second tir approche, sautez dans les airs sur la gauche par-dessus sa tête, puis revenez à l'extrême droite. Répétez l'opération jusqu'à ce que mort s'ensuive !*

**V**

ous vous retrouvez, une fois de plus, au sein d'une mine souterraine. Votre mission, si vous l'acceptez, est de réduire à néant tous les Terminators rouges du niveau, et il y en a un paquet !

## ROBOCOP Vs TERMINATOR : La B.D. !



Publié aux States par Dark Horse et en France par Zenda, dans le cadre de sa collection Ecran Total, ce Comics ravageur peu connu encore dans notre vert pays est une véritable mine d'or. Deux hommes, Frank Miller et Walter Simonson, ont eu un sombre jour l'idée de marier deux des héros les plus connus du cinéma américain dans un Comics haut en couleurs et bien sous tous rapports. Comme nous l'avons décrit dans l'introduction du dossier, cette histoire logique pour certains, tirée par les cheveux pour d'autres, est à mon humble avis une idée plus que sympathique. En effet, réunir ces deux machines dans une même BD pouvait équivaloir à un tour de force, mais les deux comparses dessinateurs ont eu le brio de nous offrir quelque chose de solide et d'efficace. Un petit conseil, si vous avez quelque menue monnaie, investissez !



*Ces trous contiennent de la lave. Votre crâne contient un cerveau, n'essayez surtout pas de voir lequel sera le plus résistant !*

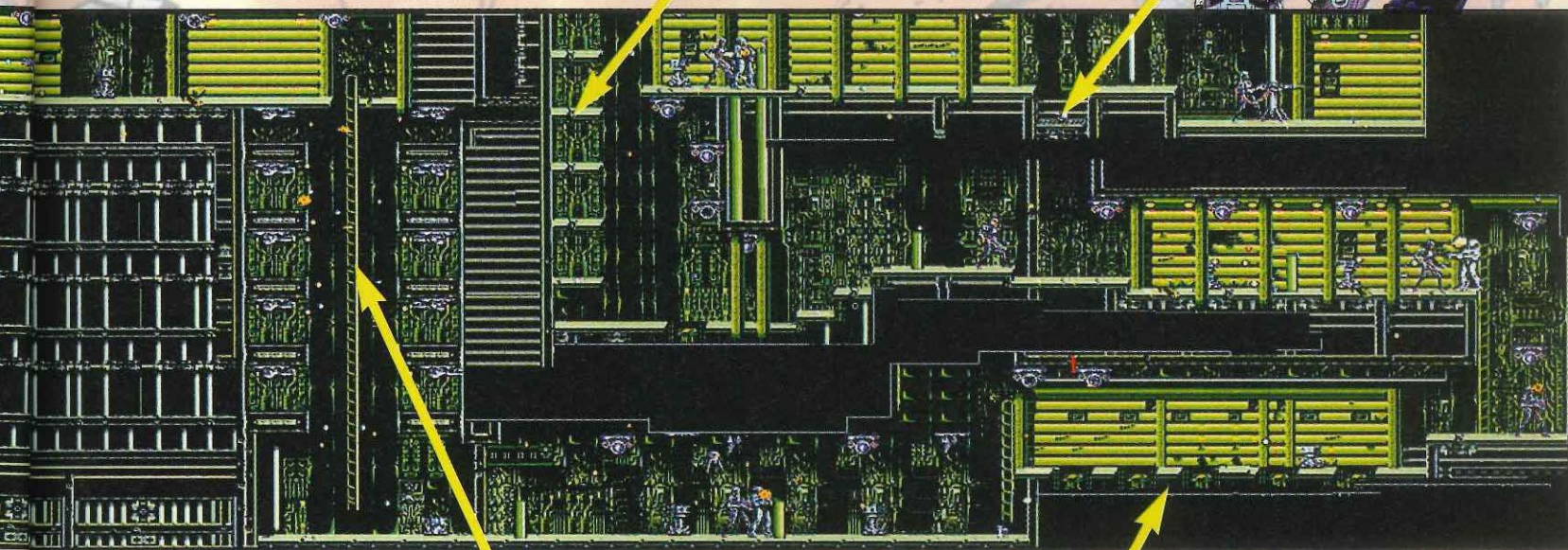


*Voici un Terminator rouge. Quatre gros coups seront nécessaires pour réussir à le détruire.*

# TERMINATOR

Cette suite de plates-formes contient de nombreux bonus d'énergie. Aussi, sautez le plus rapidement possible pour éviter les tirs et ramassez-les !

Une vie supplémentaire, qui vous sera bien utile pour la fin de ce niveau.



Laissez-vous descendre le plus rapidement possible le long de cette échelle, de façon à éviter un maximum de tirs.

Ces petites plates-formes sont séparées par des gouffres immenses. Passez cette section le plus rapidement possible et ne faites pas attention aux tirs que vous vous prendrez obligatoirement dans la figure.

## BOSS : LE CHASSEUR-TUEUR

Dès le début du stage, prenez l'arme posée sur la plate-forme de gauche et vous pourrez vous pendre au filin d'acier. Shootez alors le robot et, quand il vous tirera dessus, faites un petit saut et recommencez l'opération. Pendant tout ce temps, le robot avancera par à-coups ; dès qu'il vous approche dangereusement, sautez-lui par-dessus tout en restant accroché au filin pour ne pas tomber dans la lave, et partez vous réfugier dans le coin opposé. Recommencez alors l'opération jusqu'à ce qu'il soit réduit en miettes !



Le sol de ce passage est constellé de mines. Soyez prudent, et tirez en diagonale pour les détruire.



# NIVEAU 8

Tirez dans ces rochers pour les faire s'écrouler à l'avance sur le sol, et non pas en retard sur votre tête.

Voici la porte menant au boss. Avant d'y rentrer, vérifiez bien que vous possédez un gros pistolet et de gros nerfs d'acier !

Sur les plates-formes de droite et de gauche du gardien, vous trouverez deux items plus qu'essentiels !

**E**n approchant du cœur de Skynet, assurez-vous que personne ne puisse détecter votre présence, en détruisant les robots radars en sus des nombreux Terminators qui vous attendent dans ce niveau.

Sur cette plateforme, pointez votre arme vers la diagonale droite, pour shooter le terminator du dessus sans vous faire toucher.

Surtout, ne tombez pas dans la lave, mais utilisez le rail pour vous suspendre et glisser.

Ces robots ne peuvent, hélas, pas être anéantis. Fort heureusement pour vous, ils vivent excessivement mal !

## NIVEAU 9

Voici l'un des robots radars à détruire. Cela fait, vous aurez droit à d'utiles "power-ups".

Swartzzy vous attend avec son "méga-gun"... Réduisez-le à sa forme squelettique avant de l'éparpiller en petits morceaux !

Voici la sortie vous menant dans un autre univers apocalyptique futuriste.

### BOSS : UN AUTRE TERMINATOR

Ce Terminator tire toujours deux salves consécutives. La première consiste en quatre tirs en forme de demi-cercle, alors que la deuxième se résume à trois tirs en diagonale vers le bas. Restez sur la plateforme comme nous vous le montrons gracieusement sur la photo, et tirez pendant la première salve. Courez vous mettre ensuite à l'abri dès la deuxième, et répétez le tout jusqu'à ce que mort s'ensuive !



Vous vous trouvez confronté à des Terminators armés de lasers destructeurs. Il ne sert à rien de leur sauter par-dessus, puisque deux secondes suffisent pour qu'ils fassent demi-tour.

Attention aux robots scotchés au plafond : détruisez-les pour de nombreuses surprises agréables...

En grim pant le long de cette échelle le plus vite possible, vous éviterez les tirs fournis des Terminators se tenant sur votre droite.



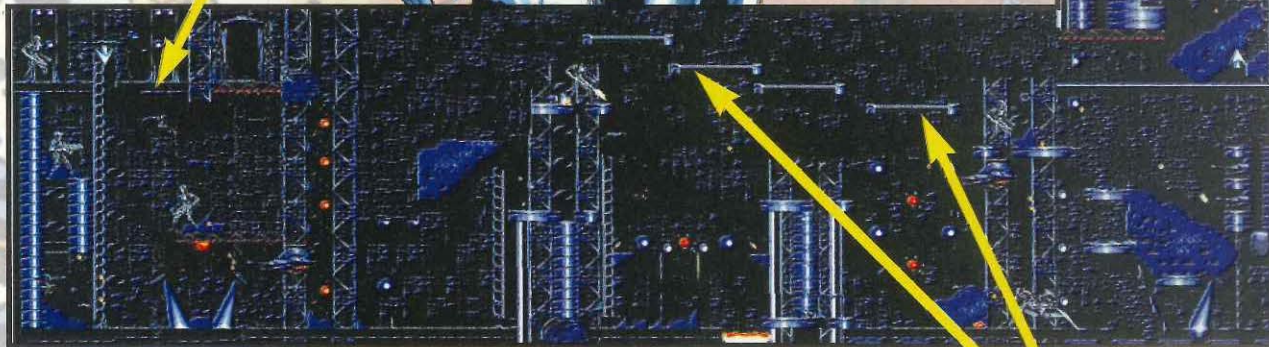
# TERMINATOR



Les araignées de métal, le retour de la revanche ! Faites attention aux bombes qu'elles pondent régulièrement sur le sol.

Dernière ligne droite avant le boss. Descendez l'échelle et continuez vers la droite tout en butant les nombreux Terminators.

En atteignant le haut de ce passage, rendez-vous complètement sur la gauche et empruntez la porte cachée qui vous mènera jusqu'au boss.



La meilleure façon d'arriver au terme de ce niveau est de commencer par vous laisser tomber le long de l'échelle, puis de vous y raccrocher.

En sautant de rail en rail, vous arriverez jusqu'à une vie supplémentaire et un bonus d'énergie protégé par un Terminator surarmé.

Éliminez ce Terminator qui barre la sortie, la fin du niveau n'est décidément pas loin !

La sortie finale, enfin ! Répondez sans plus attendre à l'invitation de ce cher Skynet.

# V

Décidément, les relations publiques de Skynet sont assurées par des employés qui conçoivent ce type de travail d'une façon bien

particulière ! La promotion de boîtes de conserves thermonucléaires semble être leur principale occupation ! Heureusement, Robocop, 50% homme, 50% machine, 100% génération écologie, veille au grain... et au grain fermier !

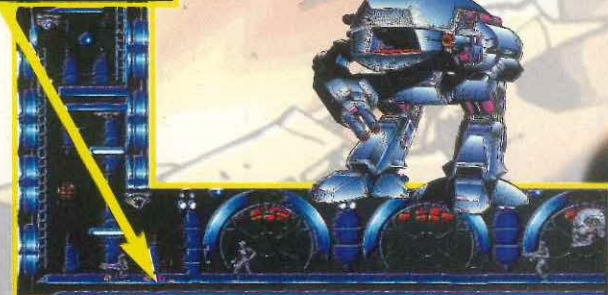
Un item apparaît ici, se transformant simultanément en chacun des objets qui peuvent être collectés dans tous les niveaux. Attendez patiemment que l'option ou l'arme soit présente et jetez-vous dessus pour obtenir l'objet tant convoité. Skynet laissera tomber aussi ce type d'items régulièrement...

Dès le départ de cette petite section, les T-800 vous assailleront de toutes parts !

## NIVEAU 10

### BOSS : SKYNET

Détruisez le Terminator sur la gauche pendant qu'un autre sur la droite apparaît, que vous devrez ignorer. Placez-vous ensuite à l'extrême gauche de l'écran et sautez pour viser les yeux. De ce point, vous n'aurez aucun mal à détruire les crânes qui tombent en arc de cercle de sa tête.



Dossier réalisé par Manu, le T-1000, Danboss le T-800 et Benji le T-à la menthe !

# CHUCK

MASTER SYSTEM

# SON OF

GAME GEAR

La suite tant attendue de Chuck Rock sur Master System débarque enfin pour le plus grand plaisir de tous ! Voilà bien de la plate-forme traditionnelle, pour ce jeu qui met en scène le fils du bedonnant Chuck, homo-ça-pince (encore une vanne qui tue !) typique, kidnappé par un vilain-pas-beau qui lui veut du mal. Mais ne nous attardons pas car Junior s'impatiente et il n'est pas avare de coups de massue... Que l'aventure commence, une barre de Chuck-olat et un paddle entre les mains !

# ROCKIT!

## CHUCK



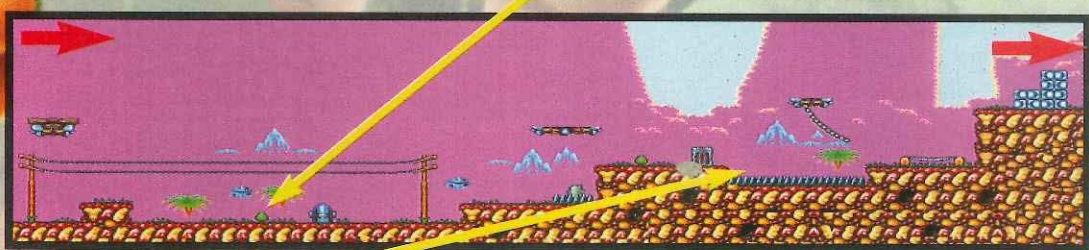
La mission de Junior commence avec un ciel bleu et des oiseaux qui chantent. Alors que notre jeune héros parcourt des prairies verdoyantes, il est agressé de temps à autre par un homme préhistorique qu'un bon coup de massue devrait réduire au silence. Une section plutôt simple, sans grande difficulté.

### NIVEAU 1.1



Attention au "stremon" caché dans la poubelle ! Frappez-le dès qu'il montre le bout de son nez !

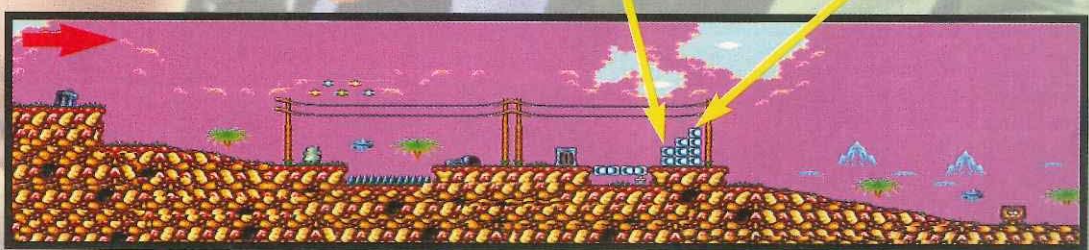
Une femme des cavernes, complètement azimutée, tentera de s'en prendre à bébé Chuck. Pour cette fois, vous êtes autorisé à jouer les machos en lui balançant quelques coups de masse en pleine poire. De toute façon, le MLF n'a pas votre numéro de téléphone.... Profitez-en !



Tenez-vous le plus près possible du bord et agrippez la corde dès qu'elle s'approche. Sautez ensuite sur le trampoline pour accéder à la plate-forme la plus haute.

Sous ces briques se trouve un biberon qui devrait satisfaire un Junior en manque... Vérifiez cependant qu'il fasse bien son petit rot une fois le lait avalé !

À partir de ces blocs, sautez sur les fils électriques pour ramasser quelques bonbons supplémentaires.



## NIVEAU 1.2

Sur la première plate-forme de cette section se trouvent un biberon vitaminé et une vie supplémentaire en mode easy. Il n'est pas encore l'heure, pour Junior, de faire un gros dodo s'il veut retrouver son papounet chéri !...



## NIVEAU 1.3

Pas de grands changements par rapport aux deux niveaux précédents, si ce n'est un peu plus de difficulté. Des sauts précis seront requis si vous voulez éviter de finir empalé sur des pieux acérés.

Encore des bonbons pour un bébé qui n'a pas peur des caries...

Ce Schwarzenegger version préhistorique vous catapultera jusqu'en haut de ce petit à-pic. Pour ce faire, donnez-lui un petit coup de massue...

Derrière ces blocs se cachent quelques sucreries bonnes à prendre pour augmenter son capital de points.



## NIVEAU 1.4

Pas de difficulté majeure dans cette nouvelle partie du jeu, relativement courte comparée aux précédentes, si ce n'est quelques pics à éviter. Le pal devrait être exclusivement réservé aux chiens, vous ne pensez pas ?

Ce trampoline en peau de mammouth vous mènera directement sur la corniche. Arrivé à bon port, sautez contre le mur de pierre. Des marches invisibles vous conduiront jusqu'à un biberon rempli de bon lait-lait !



Agriguez-vous fermement à cette liane si vous ne voulez pas finir embroché sur ces pieux acérés.

Les rochers immobiles seront peut-être vos seuls amis tout au long de cette terrible aventure. Quelques coups de massue suffisent à les déplacer et à vous faire traverser des endroits dangereux sans dommage.

Un bon coup de méga-gourdin préhistorique dans ces blocs vous permettra de remplir votre jauge d'énergie grâce à un nouveau biberon.

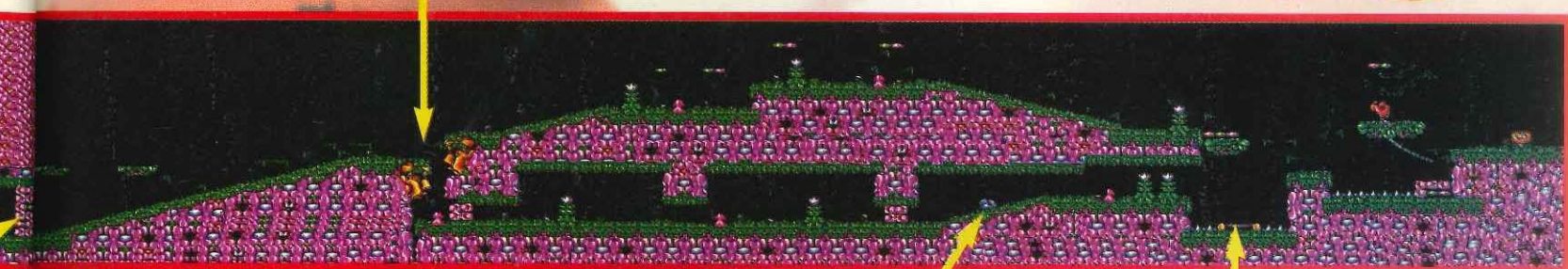


## NIVEAU 2.1



Le dos d'un dinosaure, long de plusieurs dizaines de mètres, est le nouveau théâtre des actions du fils de Chuck. Toutes sortes de parasites l'attendent, parmi eux des crabes et des poissons volants. Une mouette géante l'aidera aussi à poursuivre sa route en lui permettant de ne pas se faire engloutir par les flots. Bref, encore tout un programme en perspective !

Un choix difficile pour notre marmot : continuer sur le chemin du dessus et bronzer un peu plus au soleil, ou se laisser tomber et prendre la route "underground" qui recèle quelques bonus supplémentaires.



Un nouvel escalier invisible vous permettra de faire une razzia de bonbons.

De la corde, sautez sur cette plate-forme pour accéder à un énième garde-manger pour enfants en bas âge.

Si vous ne voulez pas faire un remake du célèbre "Brain Dead" de Peter Jackson, film gore s'il en est, évitez ces rochers assassins !

Un trampoline fort utile pour qui veut accéder à la plate-forme supérieure et, finalement, s'emparer de la corde.

Arrivé à la fin du niveau, si Junior est en manque de lait revigorant, vous trouverez un biberon qui lui redonnera du tonus.

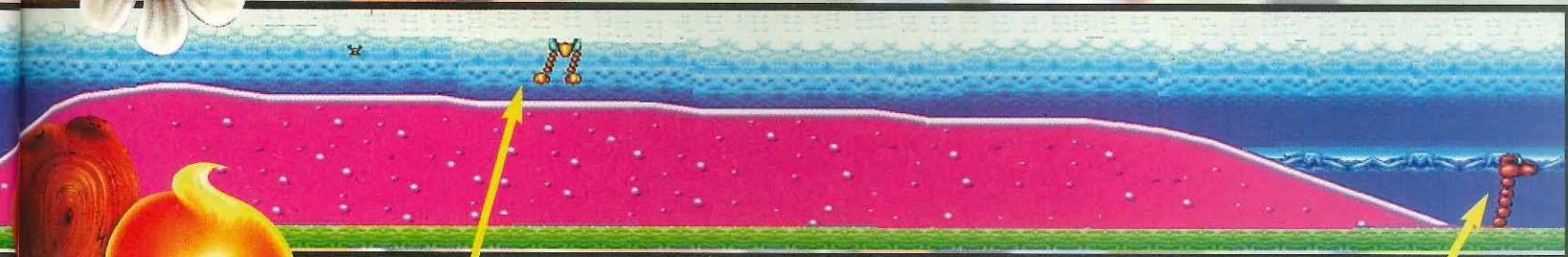


## JUNIOR CONTRE DINO-DENTS-D'ACIER

Vaincre le premier boss du jeu nécessite d'adopter une tactique simple. Dès que le dino ouvre la gueule, déplacez-vous légèrement de côté : il plantera ses quenottes exactement à l'endroit où vous vous trouviez il y a seulement deux secondes. Les plus rapides pourront alors lui donner deux coups de massue. Répétez ensuite l'opération jusqu'à l'extinction de la race.



Assommez ce moustique, seul rescapé de l'ère du Jurassique, avant d'utiliser les services de l'homme singe-catapulte.



Sautez sur ses papattes si vous voulez ne pas servir de plat de résistance — plus très résistant, d'ailleurs ! — aux crustacés du coin.

Un nouveau dino, dont on peut se débarrasser de la même façon que le premier boss. Les CRS actuels n'ont vraiment rien à envier à Junior, précurseur dans l'art de donner des coups de massue...

# CHUCK ROCK!! SON OF CHUCK



Cette fois, nous avons droit à un remake de "Gorilles dans la brume", avec Junior dans le rôle du scientifique. Tapis dans la jungle, les singes attendent sa venue avec impatience. Certains l'aideront dans sa quête alors que d'autres lui jetteront des bananes à la figure, perchés sur les branches de baobabs qui pourront servir de plates-formes à l'occasion.

Prenez garde à cette branche morte, qui vous fera tomber de l'arbre plus vite que vous ne croyez. Armez votre petit bras musclé pendant la chute pour recevoir les moustiques comme il se doit, dès votre arrivée sur la terre ferme.

## NIVEAU 2.2



Dernier passage au royaume du futur Tarzan, quelques milliers d'années après cette histoire (Manu me répète depuis deux jours qu'il s'appelle Jane, mais moi pas envie de jouer au Tarzan avec lui). Encore une fois, faites-vous plaisir en assénant un max de coups de massue sur tout ce qui bouge.

Détruisez ces blocs de couleur pourpre pour faire tomber le rocher sur les pics et ainsi éviter d'attraper le tétanos, mortel en ces temps reculés.

Sautez de branche en branche jusqu'au sommet de l'arbre. Utilisez le singe, les blocs et les marches invisibles pour poursuivre votre route et ramasser encore plus de sucreries.

## NIVEAU 2.3

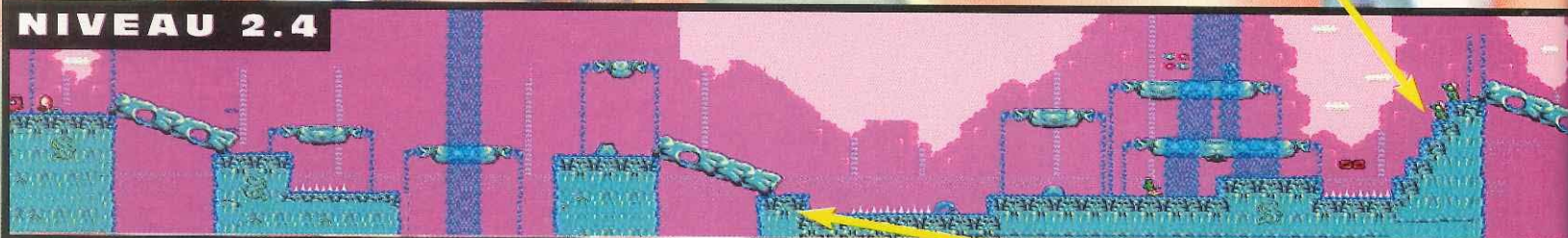


Les Chutes du Niagara en "direct live" pour notre gastronome en grenouillère ! Attention aux crocodiles cracheurs, pieuvres et autres mesquins habitants de ce niveau...

La sœur jumelle de la fourmi du niveau précédent vous attend pour une nouvelle chevauchée fantastique jusqu'à un endroit sûr.

Les crocodiles enrhumés crachent sur tout ce qui se présente. Placez-vous sur l'avant-dernière marche et donnez un bon coup de massue pour leur remettre les idées en place.

## NIVEAU 2.4



**NIVEAU 3.1** La lave et les volcans servent de nouveaux décors dans ce niveau. "SOS enfants battus" n'existait pas encore à l'époque, malheureusement pour Junior qui n'avait pas besoin de ce sauna pour perdre du poids...

Surtout ne vous éternisez pas sur ce rocher immergé qui finira par s'enfoncer dans la lave.

La vague vous aidera à passer par-dessus les pics. Ne pas oublier toutefois d'effectuer un petit bond quand elle commence à disparaître sous vos petits petons.



**NIVEAU 3.2** Cette fois, il s'agira d'éviter les blocs de roches en fusion, crachés par les volcans en éruption, tout en frappant les hommes préhistoriques vêtus de scaphandres et armés de lance-flammes, qui essayeront de vous griller les fesses. Soyez le plus rapide possible pour rester en vie !

Un biberon à boire rapidement avant que le lait ne s'évapore.

Un saut précis vous évitera de rôtir dans la lave, "ad vitam eternam".

Cette tortue ancestrale vous aidera à traverser ce lac de lave, une fois mise en marche suite à un petit coup de massue...



Préparez-vous à esquiver les jets de lave du volcan car la douche risque d'être un peu trop chaude pour un bébé.

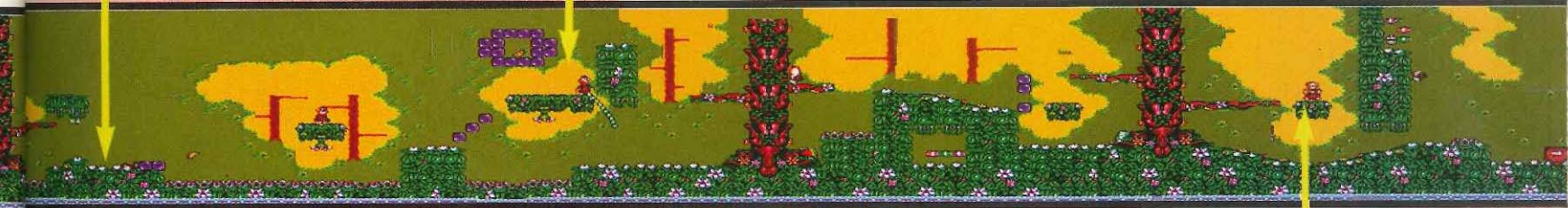
Ce rocher permettra à Junior de passer par-dessus le gouffre et d'accéder à la corniche la plus éloignée pour poursuivre l'aventure.





Après la mouette, la fourmi, une fois libérée, vous fera traverser sans encombre le terrain rempli d'épines meurtrières.

Détruisez ces blocs de façon à faire tomber la banane qui attirera le singe et sa corde. Agrippez-la pour passer de l'autre côté du fossé.



Faites tomber le rocher de l'arbre pour accéder ensuite au rebord le plus éloigné et poursuivre ainsi l'aventure.

La récolte des sucreries placées sous le baobab augmentera singulièrement votre capital de points.

Dernière liane à attraper avant de terminer le niveau. Surtout, pas de précipitation !

Soyez plus rusé que ce vilain représentant de la race des babouins ! Évitez ses attaques répétées et approchez-le subrepticement pour le faire tomber de son perchoir grâce à un bon coup de massue.



Tenez-vous sur la pieuvre qui finira par vous expulser dans les airs vers les plates-formes les plus difficiles d'accès.

Balances ce rocher par-dessus le rebord pour protéger vos pieds menus des pics acérés.



Un nouveau biberon pour redonner de l'énergie à bébé Chuck.

### JUNIOR CONTRE LES TENTACULES DE SIEUR OZRIC

Après vous avoir craché à la figure, Ozric s'enfoncera dans les profondeurs sous-marines pour envoyer des bulles et finalement revenir à la surface avec un bébé poisson-scie. Quand il vous le balancera, retournez-le lui dans sa sale face d'octopus. Répétez l'opération en évitant ses attaques de fourbe et il finira par manger les algues par la racine...

Vous voici arrivé à la fin de ce premier niveau. Reprenez votre souffle avant d'entamer la suite !

Ne flânez pas et vous éviterez sans problème les blocs de lave tombés du ciel.



Cette femme des cavernes vous donnera du fil à retordre. Malgré tout, elle finira par battre en retraite après quelques coups de gourdin bien placés.

Ramassez ces quelques bonbons avant qu'ils ne fondent sous la chaleur ambiante.



# CHUCK ROCK II SON OF CHUCK

## DE L'AVIRON POUR LES 3/4 ANS

Si le camescope existait à l'époque, cette course de radeaux passerait très certainement à Vidéo Gag... Junior se retrouve face à deux petits dinosaures et si vous voulez gagner pour obtenir plus de points lors du décompte final, vous devrez le faire avancer en appuyant rapidement de façon répétée sur les deux boutons du paddle de la Master ou de la Game Gear.



Cette mouche risque d'emmer... sérieusement Junior s'il ne s'en débarrasse pas très vite !



## NIVEAU 3.3

Cette fois, l'action prend place à l'intérieur d'un gigantesque arbre creux. Junior devra faire face à de nombreux ennemis, comme des mouches, des araignées ou encore des scarabées affamés. À première vue sans grande difficulté, ce niveau requiert toutefois une excellente maîtrise du paddle lors de sauts particulièrement dangereux.



## NIVEAU 3.4

Après l'ascension dans les entrailles du baobab géant, la descente. Pas de changement au niveau des ennemis, qui restent les mêmes que dans la précédente section, et sont toujours aussi agressifs. Encore une fois, un bon "timing" dans les sauts de Junior est demandé.

Cette plante carnivore n'avele que les adultes. En revanche, elle projette les bébés dans les airs de sorte qu'ils puissent continuer leur route, donc profitez-en !

Montrez à ces insectes qui est le maître, en leur donnant quelques coups de votre matraque en bois !

Dévallez les marches tout en sachant qu'une sale bestiole volante vous attend juste sous la dernière. Évitez-la soigneusement !

Accrochez-vous à ces lianes tout en vous méfiant des attaques d'araignées.

Attention à cette mouche tsé-tsé qui pourrait bien vous mettre hors d'état de nuire pendant un bon bout de temps...

Enfin ! Vous voilà arrivé à la fin de ce niveau. Reprenez des forces et enlevez les échardes enfoncées dans vos orteils si vous ne voulez pas succomber aux attaques du boss.

## JUNIOR CONTRE "CRANE DE PIAF"



Crâne de Piaf le bien nommé attaquera Junior de deux façons différentes. Pour la première, il s'agira de sauter par-dessus l'œuf qui parcourt le nid de long en large. Puis, une fois éclos, l'oiseau de malheur s'envolera pour prendre des blocs de lave et les balancer à la figure de bébé Chuck qui devra le toucher lorsqu'il remonte, un rocher entre les pattes, et une fois qu'il l'aura lâché sur le nid. Soyez patient et vous le vaincrez sans problème.





## NIVEAU 4.1

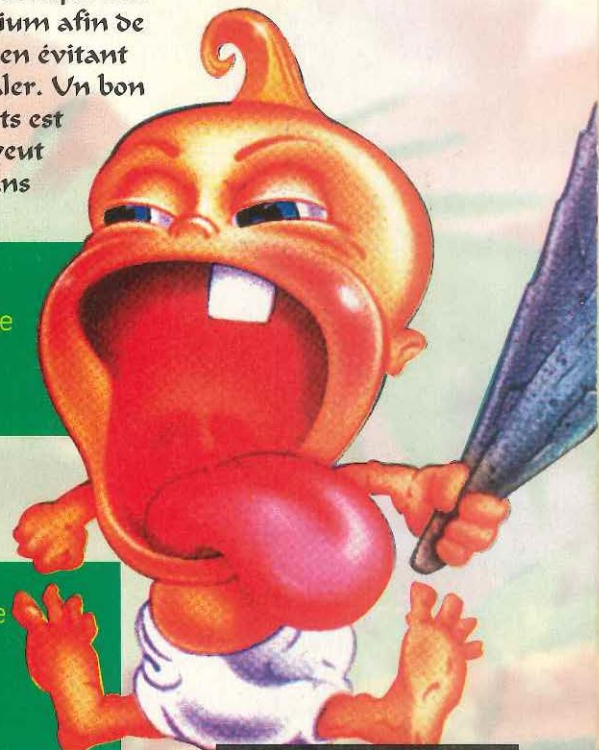
Des fruits, des ballons et des ronces composent ce niveau aux décors surréalistes. En fait, Junior doit sauter sur des demi-tranches d'orange et attraper des ballons gonflés à l'hélium afin de s'élever dans les airs, en évitant ainsi de se faire empaler. Un bon "timing" dans les sauts est indispensable si l'on veut terminer le niveau sans égratignure.

Junior doit jouer les montgolfières s'il veut passer à l'étape suivante sans se prendre les ronces. Surtout ne pas avoir le vertige !

C'est la fête foraine ! Bébé Chuck s'en donne à cœur joie avec les ballons rouges qui le transportent de plate-forme en plate-forme.

Dès le début du niveau, Junior peut faire sa récolte de bonbons perchés sur des quartiers de citron.

Utilisez ces morceaux de fruit pour continuer votre ascension jusqu'à la sortie.



## NIVEAU 4.2

Après les fruits, le froid polaire. Junior garde sa grenouillère pour faire du patin à glace. Il semblerait que les -30° ambiants ne l'effrayent en aucune façon ! Gare aux gerçures, quand même... Sans parler des esquimaux et des rochers qui en veulent encore à la vie du héros. Ce dernier devrait arriver à la fin du niveau sans trop de peine, cependant.



Débarrassez-vous du vieil homme dès que possible car il ne s'agit pas d'un gentil marchand de glaces !

Cet arbre ne vous fera aucun mal et vous pouvez sauter sur ses branches pour éviter les ennemis.

Ces plates-formes gelées s'écrouleront sous vos pieds malgré vos 3 kilos et 500 grammes. Aussi, ne vous éternisez pas !



Des rochers tombés du ciel tenteront de vous réduire en bouillie (pour bébé, forcément !). Utilisez les plates-formes pour vous protéger.

Des sucreries, encore et toujours, sont à ramasser à cet endroit précis.

# CHUCK ROCK II

## SON OF CHUCK

## NIVEAU 4.3

Attention à ces blocs. Évitez la collision sinon Junior vous cassera les oreilles en appelant maman-Chuck.

Restez caché sous ces petits blocs si vous ne voulez pas vous faire écraser par les nombreux rochers tombés des cieux.



Encore une fois, ces arbres peuvent servir d'abri face à des hommes des neiges plutôt belliqueux.

Ces rondins ne sont pas aussi stables qu'ils en ont l'air et en restant trop longtemps dessus, vous risqueriez de vous égratigner sur les pieux.



## NIVEAU 5.1

Un monde froid et désolé attend Junior, qui commence à se les geler sec. Fort heureusement, la bonne douzaine d'hommes des cavernes et les pièges qu'il devra éviter l'empêcheront de finir à l'état de glaçon. Bébé Chuck fera une nouvelle démonstration de l'art de manier la massue avec précision.



De petites gouttes d'un liquide acide, style sang d'alien, tombent du plafond. Ne soyez pas assez stupide pour vous en prendre une ou deux en pleine poire.

## JUNIOR CONTRE MONSTRUS MARINUS



Surtout ne vous faites pas toucher par les vilaines mimines de ce monstre marin. Dès que l'une d'elles fait mine d'approcher, courez et sautez en donnant des coups de massue sur son vilain muscau. Il devrait finir par succomber et retourner voir ses ancêtres.

Un saut relativement difficile pour un bébé qui n'a pas encore atteint toute sa maturité musculaire ! Si près du but, vous ne pouvez vous permettre de tomber dans ce bain d'acide nitrique, aussi, calculez bien votre coup.



Attention aux gros cailloux que Brick envoie sur votre petite tête blonde. Il semblerait que les bébés les attirent avec frénésie, ces derniers temps...

Ces tonneaux auront tendance à s'immerger si vous stationnez plus d'une seconde dessus.

Fermez ces robinets si vous ne voulez pas finir en ravioli cuit à la vapeur !

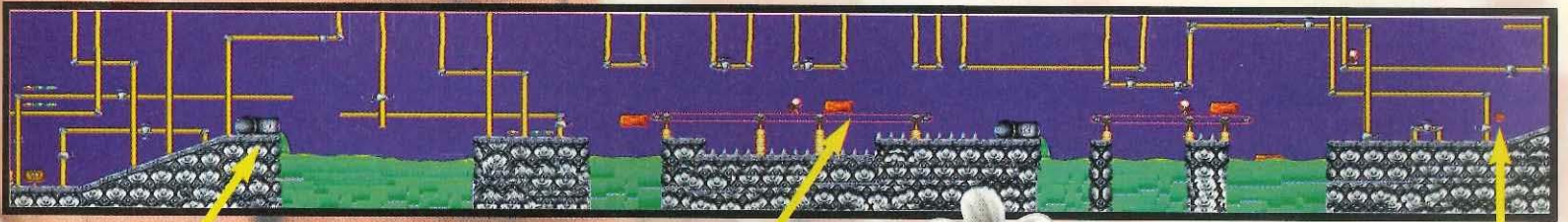


Tapez dans tous les poisons volants que vous rencontrez sur votre route et vous n'aurez aucun problème pour arriver à la fin du niveau.



## NIVEAU 5.2

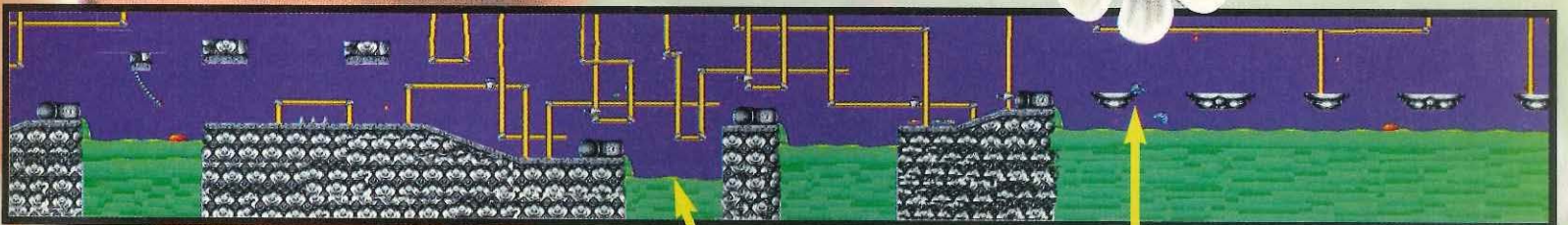
Dernière étape avant de rencontrer le big boss appelé Brick. Cette fois, vous devez utiliser des tapis roulants et des tuyaux pour évoluer et espérer délivrer votre cher père.



N'ayez pas peur d'utiliser la tuyauterie du coin pour effectuer des sauts moins dangereux.

Sautez sur les tapis roulants en évitant de vous faire pousser vers les lacs pollués par les blocs charriés sur ces mêmes tapis.

Encore un rôti de bébé en perspective si vous touchez ces gouttes d'acide !



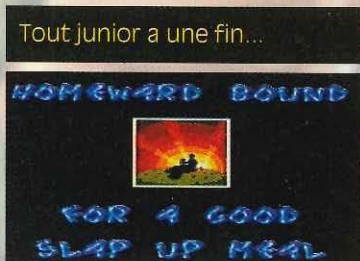
### JUNIOR CONTRE BRICK

Le premier boss attaque en vous envoyant sa tête de robot et en vous suivant comme un pervers pépère qui donnerait des bonbons à la sortie des écoles. Ne restez jamais au même endroit et lorsque la tête tombe et explose, approchez-vous du monstre et donnez-lui un bon coup de massue. Ne changez pas de tactique avec Brick qui finira par abandonner lâchement le combat pour vous laisser dans les bras de votre papounet retrouvé !

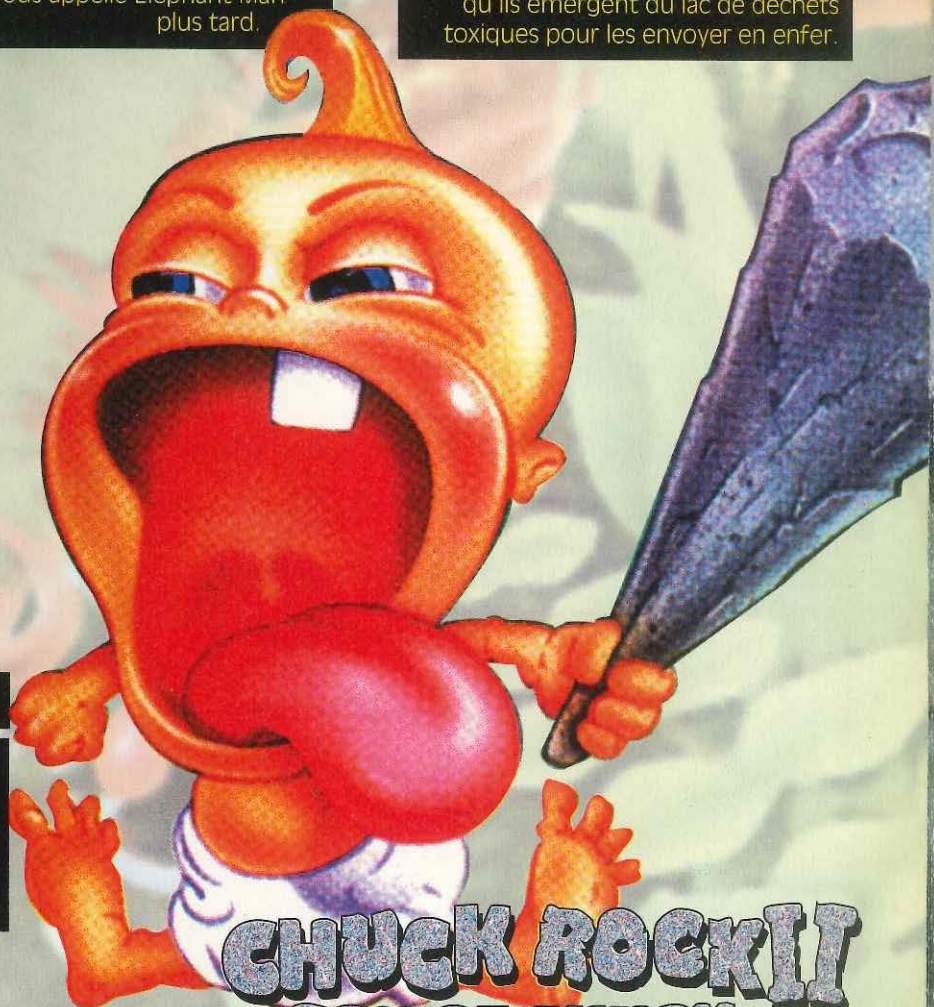


Surtout, évitez de tomber dans ce slime vert corrosif si vous ne voulez pas que l'on vous appelle Elephant Man plus tard.

Beaucoup de poissons volants tenteront de vous attaquer dans cette dernière section du jeu. Attendez qu'ils émergent du lac de déchets toxiques pour les envoyer en enfer.



**DOSSIER RÉALISÉ PAR :**  
Manu la tulipe,  
Danboss le coquelicot  
et Benji la fleur de pavot.



**CHUCK ROCK II**  
**SON OF CHUCK**



**R**ien ne va plus, le roi Grosrat a kidnappé tous les amis de Speedy Gonzales, la souris la plus rapide de l'Ouest ! Vous devrez, au cours de six niveaux, déjouer les plans du terrible roi Grosrat et défier ses nombreux acolytes dans une joute sans merci, où seul le meilleur pourra survivre. Depuis une forêt tropicale, jusqu'aux monts enneigés de l'Antarctique, notre souris au grand cœur ne va vraiment pas chômer ! Voilà, maintenant, préparez-vous à diriger le rongeur supersonique, et que la croûte sacrée du Munster Tibétain puisse vous protéger !



Looney Tunes, characters, names and all related indicia are Trademarks of WARNER BROS © 1993  
© 1993 SUN ELECTRONICS CORPORATION



# Replay on Zales

### CODES DES NIVEAUX :

Niveau 1 : Vous n'avez qu'à allumer la console !

Niveau 2 : 500999

Niveau 3 : 343003

Niveau 4 : 830637

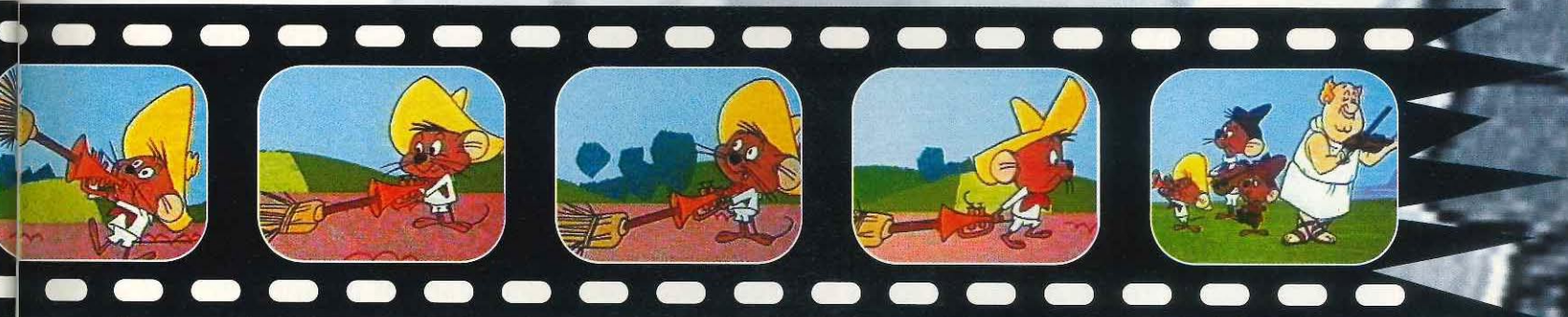
Niveau 5 : 812171

Niveau 6 : 522472



### CODE ACTION REPLAY

Vie infinie : 1103B8DF



# NIVEAU 1 : L'ICELANDIE

## NIVEAU 1-1

Dans ce niveau, et les suivants, grâce à ces pingouins, vous pourrez rebondir sur le sommet de leur crâne et vous propulser à divers endroits ! Remarquez, si ce n'est pas un pingouin, ce pourra tout aussi bien être un champignon ou tout autre objet à caractère élastique !

Actionnez ce panneau pour arrêter le ventilateur, et continuez votre chemin.

Dans tous les stages, vous devrez impérativement vous précipiter sur ces panneaux marqués d'un point d'interrogation, afin de sauvegarder votre position en cas de mort inopinée, ou pour débloquer une voie sans issue.

Prenez votre élan, et sautez par-dessus cette rangée de pingouins. N'essayez même pas de leur rebondir dessus, sinon vous êtes cuit à coup sûr. Vous voyez un peu vers quoi ils risquent de vous faire rebondir si vous les touchez !...

Grimpez sur cette baleine pour traverser ce petit cours d'eau et récupérez, au passage, les quelques tortillas pour vous sustenter.

Aidez-vous de ces volatiles polaires pour prendre toutes les tortillas de gauche.



Gare ! Ces plates-formes de glace s'affaisseront quand vous les emprunterez. Regardez bien où vous tomberez, de préférence bien sûr sur l'un des deux pingouins, car si c'est dans un trou...

## NIVEAU 1-2

Prenez garde à ces esquimaux qui patrouillent sur le ponton, car s'ils vous touchent, vous êtes mort.

Un des passages les plus périlleux du niveau ! Je vous laisse le plaisir de juger par vous-même de sa difficulté, je pense que le plan est assez explicite...

Propulsez-vous avec le bumper pour réussir à passer cet endroit !

À partir de ces trois pingouins, sautez et prenez le chemin supérieur, plus riche en tortillas que le chemin du bas.

## NIVEAU 1-3



## BOSS 1er NIVEAU

Préparez-vous à affronter non pas le roi des phoques, mais celui des morses ! Comme c'est le premier des acolytes de Grosrat, vous ne resterez pas longtemps bloqué sur lui. Il fait tout bêtement des allers et retours sur sa banquise en se traînant lourdement, sautez-lui tout simplement sur le corps quatre fois, et il repartira illico presto dans ses mers glacées.

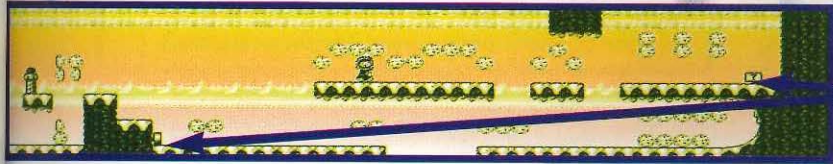
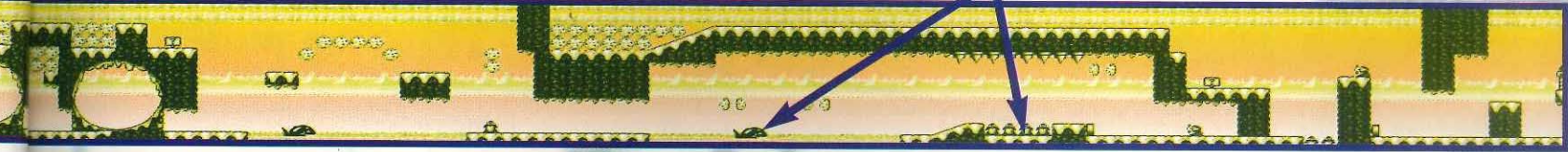
# Speedy Gonzales

En vous faisant propulser par ce bumper, vous pourrez défoncer le muret de droite qui vous bloquait le chemin.

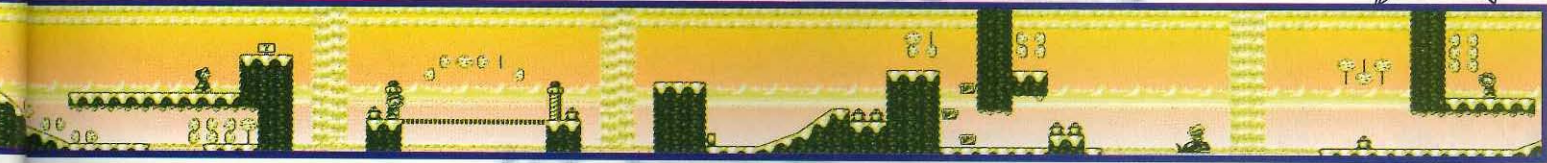


À l'aide de ce bumper, prenez votre élan pour franchir la courte rivière traversant le tableau.

Après avoir grimpé pendant un court moment sur cette baleine, vous pourrez prendre votre élan et sauter par-dessus ces quatre pingouins.

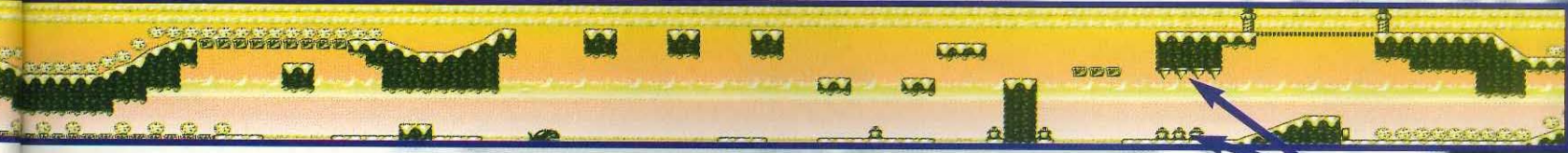
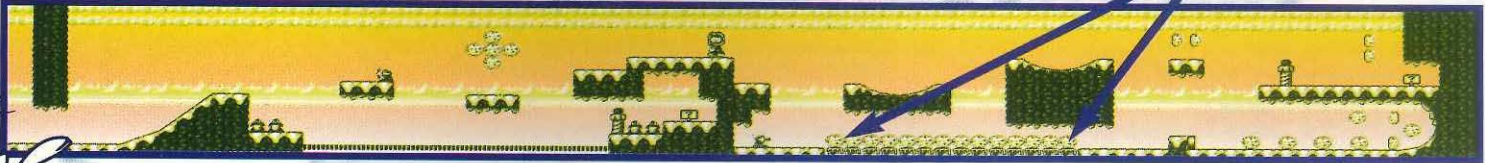
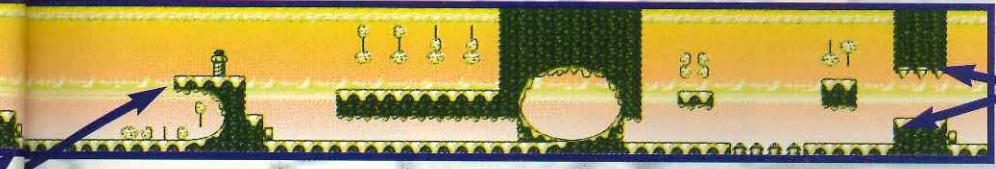


Propulsez-vous à l'aide de ce bumper et, après avoir sauté par-dessus le gouffre, vous pourrez toucher ce dernier panneau, synonyme de sortie.



Ne sautez surtout pas dans ce petit passage, ou le plafond vous rappellerait que la mort est un passage bien douloureux !

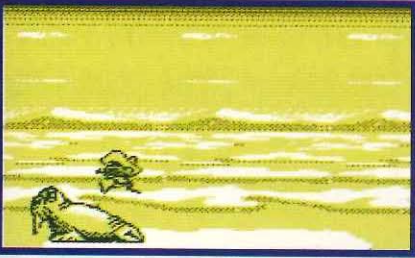
Lorsque vous collecterez ces nombreuses tortillas, ne traînez pas en chemin car le support sur lequel elles sont entreposées s'effondrera en quelques secondes.



Même chose que précédemment, ne sautez pas sur ces pingouins, ou vous seriez immédiatement empalé sur les pics plantés au plafond.

Il n'y a que les casse-cou qui oseront aller chercher ces galettes entre les cubes de glace !

La sortie, la seule, la vraie, l'unique, celle qui mène au boss !



# NIVEAU 2 : MEXICO

Prenez votre élan grâce à ce bumper, et sautez exactement à partir de cet endroit pour collecter dans un premier temps toutes les tortillas et, dans un deuxième temps, éviter de vous faire rôtir par ce feu.

Prenez ces plates-formes mouvantes pour traverser ces mini terres de feu.

## NIVEAU 2-1



Prenez ce passage souterrain pour toucher le panneau et ainsi débloquer le passage obstrué un peu plus loin.

Ces plates-formes s'effondreront à peine le pied posé dessus. Soyez des plus vifs lors de votre collecte de tortillas ou c'est la mort que l'on vous servira en guise de déjeuner.

Voici José Martinez, roi du poncho et des nuits chaudes de Mexico, les nuits "latines" comme on dit sur FG 98,2 FM. Enfin, tout ça pour dire que s'il vous attrape, c'est la mort !



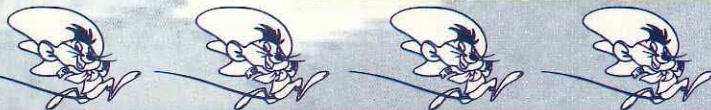
## NIVEAU 2-2



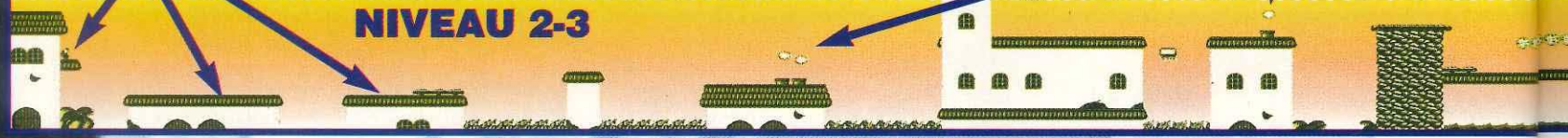
Tapez dans ce bumper et vous pourrez sauter de toit en toit.

Prenez garde lorsque vous sauterez de l'autre côté de ce petit ravin, un oiseau y est posté et vous tuera si vous ne prenez garde à la distance de votre saut.

Évitez comme la peste la fumée qui sort de ces cheminées, elles ne sont pas seulement chargées de carbone, mais mortelles.



## NIVEAU 2-3



Encore de la fumée, et encore la mort si vous n'y prenez garde !

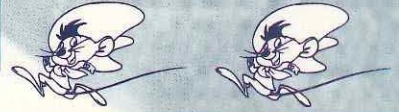
Aidez-vous de ces tremplins pour toucher le panneau et après, direction le boss !



# Speedy Gonzales



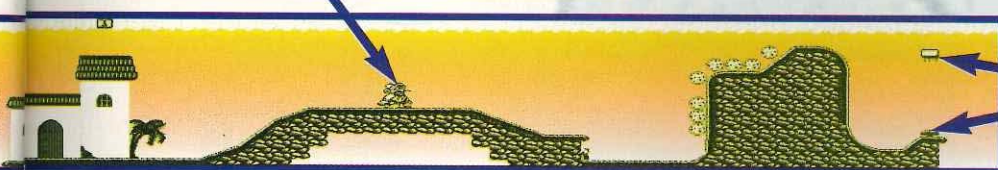
Après gare au gorille, gare au serpent !



Propulsez-vous à l'aide de ce bumper pour grimper cette énorme pente.

Avant la fin du stage, rebondissez sur ces trampolines pour collecter toutes les tortillas.

Attention, José Martinez arpente le level, méfiance !



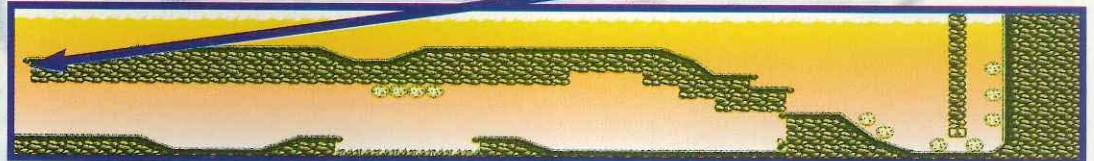
Sautez sur ce tremplin pour atteindre la plateforme mouvante à partir de laquelle vous pourrez continuer votre route.



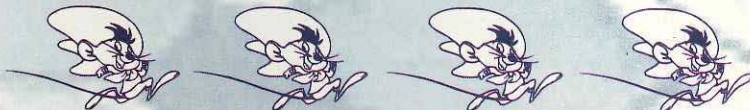
En sautant sur ces trampolines, vous pourrez accéder au chemin supérieur qui vous conduira à la sortie.



Pour toucher ce panneau, vous devrez éviter un méga piaf (désolé, Edith !) qui vole de haut en bas ; un bon "timing" sera essentiel pour ne pas se faire toucher.



Même chose que précédemment, propulsez-vous à l'aide du bumper pour grimper cette pente.



## BOSS 2e NIVEAU

Aïe, caramba, José Mojalez est là. Le plus grand bandit mexicain a tout spécialement été dépêché par le roi Grosrat pour vous mettre des bâtons —et je peux vous jurer qu'ils seront de dynamite !— dans les roues. Courant sur un train à grande vitesse, il essaiera par tous les moyens de vous piétiner la tête. Attendez patiemment sur un des côtés du train que José arrive, et sautez-lui sur le sommet du crâne. Répétez l'opération trois fois, et vous êtes sûr de continuer votre quête dans la joie et la bonne humeur.



# NIVEAU 3 : LA FORÊT DE SHERRYWOOD

## NIVEAU 3-1

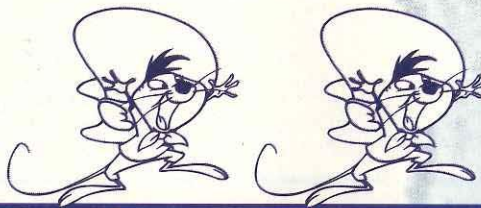
Dans cette forêt, quand vous vous retrouverez bloqué devant un arbre géant, cherchez le long de celui-ci une porte qui vous permettra de le traverser. Sur ce passage, la porte est simple à trouver, mais sur d'autres...

Utilisez ce champignon comme bumper pour collecter les tortillas, puis pour traverser le trou de droite.

Servez-vous de ces feuilles comme de vulgaires plates-formes, attention, certaines d'entre elles s'écrouleront quand vous les emprunterez, alors soyez des plus vigilants !

Prenez votre essor à partir de ce champignon et n'essayez surtout pas de sauter au-dessus des pics, la distance de votre saut ne serait pas assez grande pour vous en sortir vivant ! Prenez plutôt votre envol et atterrissez sur la plate-forme du haut, qui vous permettra de traverser sans gros problème cette zone hérissée de pieux métalliques.

Sautez de plate-forme en plate-forme, passez à travers ces arbres et sautez sur la feuille volante pour continuer sans difficulté votre route.



Sautez sur ces feuilles pour collecter les tortillas.

## NIVEAU 3-2

Placez-vous bien au bord de cette plate-forme avant de sauter, pour passer par-dessus l'oiseau sans vous faire toucher.

Rebondissez sur ce champignon pour atteindre les plates-formes du haut, ô combien riches en tortillas !

Après la zone que vous venez de passer, sauvegardez, on ne sait jamais, histoire de !...

Après avoir touché le panneau de sauvegarde, vous pourrez vous remplir les fouilles avec un nombre impressionnant de tortillas.

## NIVEAU 3-3

Un grand passage "trampoline" ! Préparez-vous à jouer les "apprentis Comaneccci" et traversez cet endroit en sautant tel un cabri !



# Speedy Gonzales



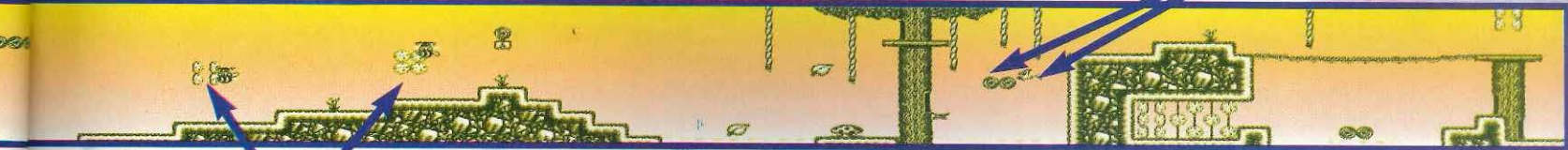
Avant de vous précipiter vers la sortie, collectez donc les multiples tortillas qui traînent en cette fin de stage. Le boss n'est pas loin !



Pour traverser cette mer de pics, propulsez-vous à l'aide de ces champignons.

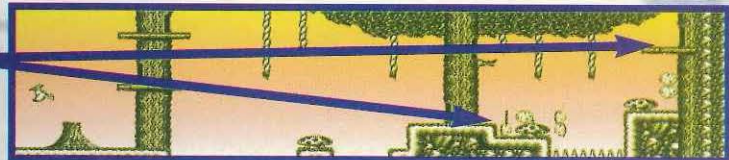
Prenez garde en grimpant sur ces plates-formes. Elles sont constituées de roues tournant dans un sens précis (celui-ci est indiqué par une flèche), et auront vite fait de vous propulser dans le vide sans que vous ne demandiez rien à personne.

Vous pourrez, pour atteindre le mont d'en face, sauter sur cette plate-forme roulante tout en faisant attention à ne pas vous prendre les pattes dans le volatile.

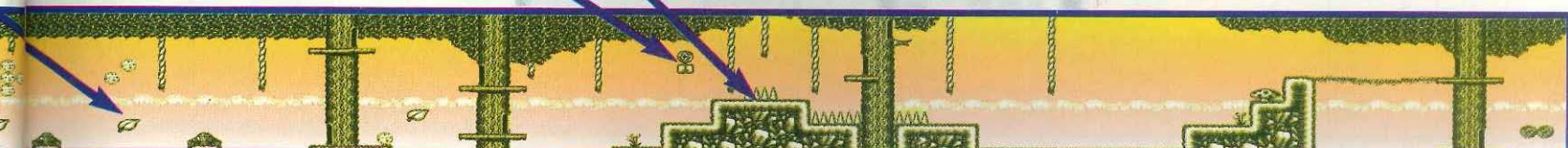


Ayez un bon "timing" pour ne pas vous faire transpercer par ces abeilles tueuses.

Sautez à partir de ce champignon pour atteindre la sortie, et par la même occasion, le boss de fin.

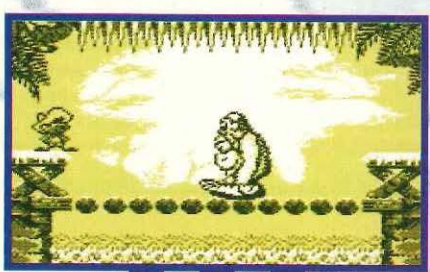


Touchez cette pancarte pour sauvegarder car la zone qui suivra est fertile en pics, une erreur est si vite arrivée !



Prenez votre élan ici, au bord de cet arbre et vous pourrez atteindre le champignon sans toucher une seule plume du piaf géant !

En arrivant sur ce parterre de roues, courez dans la direction de l'arbre pour ne pas être propulsé dans le vide, puis sautez sur une des branches qui pend de celui-ci, et vous pourrez le traverser en empruntant la porte du haut.



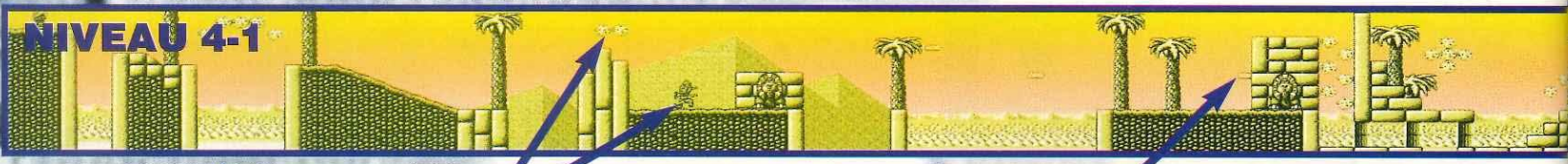
À vous la sortie ! Encore un niveau terminé, et vous venez de dépasser le milieu du jeu, bravo, belle performance !

**BOSS 3e NIVEAU**  
Gare au gorille ! Pour battre cet immeuble vivant, placez-vous sur l'une des plates-formes de côté et attendez que le monstre soit au milieu de l'écran pour lui sauter sur la caboche. Placez-vous ensuite sur la plate-forme opposée à la précédente et recommencez l'opération trois fois.



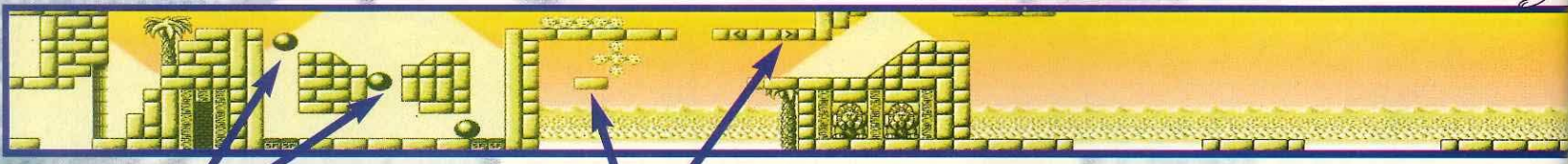
# NIVEAU 4 : LE DÉSERT DE SABLE

## NIVEAU 4-1



Sautez de l'extrême bord de cette plate-forme, et vous éviterez ainsi de toucher cette momie ô combien mortelle.

Cette petite plate-forme sortira par intermittence du mur. Calculez le bon moment pour vous y agripper et ainsi continuer votre parcours.




Encore des boules à éviter ! Si par malheur vous tombez dans la fosse, soyez muni d'une bonne dose de réflexes et de courage, car votre survie en dépendra.

Appuyez sur ces flèches pour faire avancer la plate-forme du bas, afin de continuer à avancer.

Comme dans le précédent niveau, touchez ces flèches posées sur le sol pour bouger la plate-forme du bas, vous permettant de continuer plus en avant.

Touchez ce panneau, car l'endroit qui suivra est plus que périlleux. Enfin, pour ce que j'en dis !...

## NIVEAU 4-2



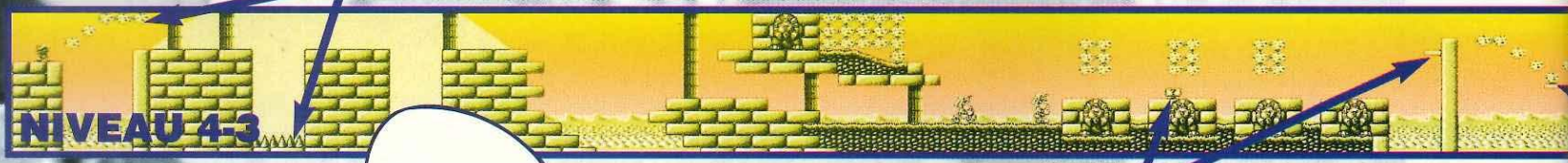
Une momie bien esseulée arpente cette zone, mais, même si elle n'est pas accompagnée de ses petites camarades, elle n'en reste pas moins dangereuse et mortelle !



Après avoir pris ces tortillas, vous devrez sauter par-dessus deux trous hérissés de pics, ne tombez pas !

Appuyez encore une fois sur ces flèches, et vous pourrez déplacer la plate-forme pour passer cette étape.

## NIVEAU 4-3



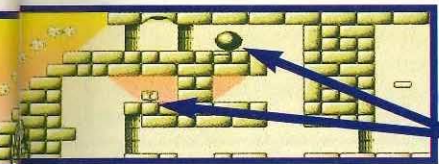
Touchez ce panneau de sauvegarde pour ne pas risquer de tout recommencer car, un peu plus loin, vous devrez sauter sur une plate-forme rétractable accrochée à un pan de mur qui, bien sûr, a été érigé dans le vide.



Après avoir touché ce panneau, vous pourrez partir vous refaire une collection de tortillas à droite.



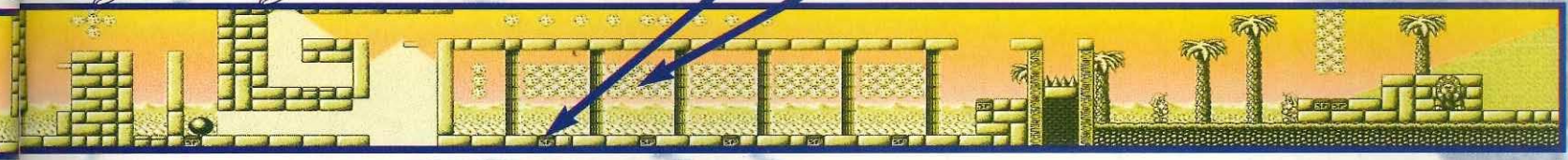
Speedy Gonzales



Pour atteindre ce panneau, il faudra, à la manière d'Indiana Jones, éviter une énorme boule qui dévalera les marches et sauter à la limite de tomber, sur les différentes plateformes sablonneuses !

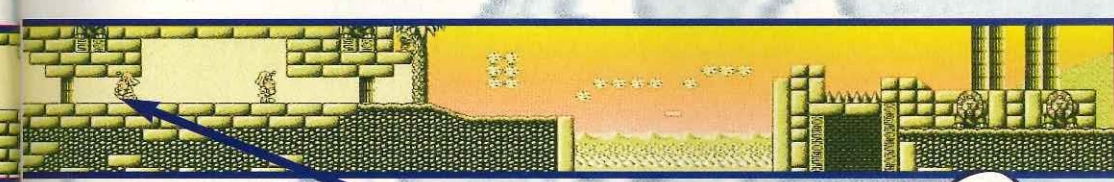


Alors là, les mecs, on va se les faire "à la rasade" ! Un maximum de tortillas à collecter et un grand nombre de points ajoutés !



Utilisez de nouveau ces flèches pour déplacer la plate-forme. Un conseil : placez-la au milieu de l'écran pour vous en servir comme d'un grand marchepied et passer ainsi cet endroit délicat.

Prenez ces quelques dernières tortillas et à vous le prochain niveau !

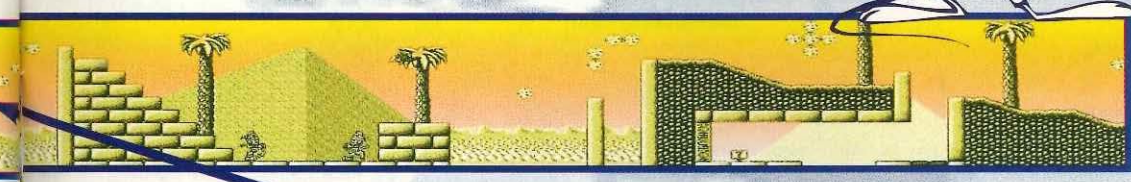


L'un des descendants de Toutankhamon hante le cœur de ce sanctuaire. Il est vif et méchant, alors taillez la route !

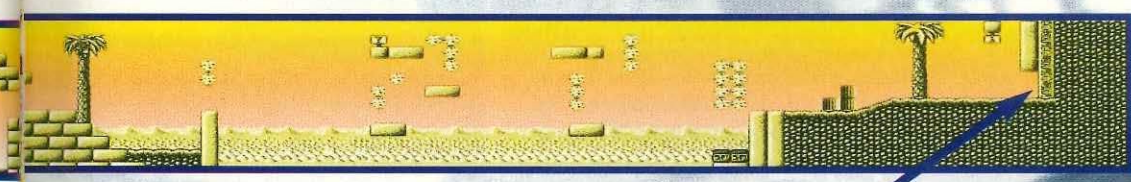
Attention, car cette plate-forme se rétractera toutes les secondes ! Alors, avant de sauter pour accéder au prochain stage, vous aurez plutôt intérêt à avoir un bon "timing", ce serait trop bête de mourir avant la fin !



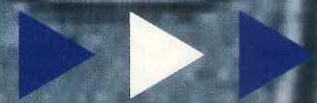
**BOSS 4e NIVEAU**  
Préparez-vous à affronter le terrifiant aigle des pyramides ! Attendez pour le battre qu'il décolle de son nid et vole au niveau du sol pour lui sauter sur le bec ! Quatre coups de patte et le très curieux volatile ira prendre quelques vacances bien méritées.



En sautant sur cette plate-forme, vous pourrez récupérer un maximum de tortillas. En revanche, n'y restez pas vingt ans ou elle s'écroulera dans le vide vous emportant avec elle, aussi vrai que un et un font deux.



Ne la cherchez pas en haut ni en bas, elle est tout simplement à droite, dans le pan de mur, je voulais bien sûr parler de la sortie !



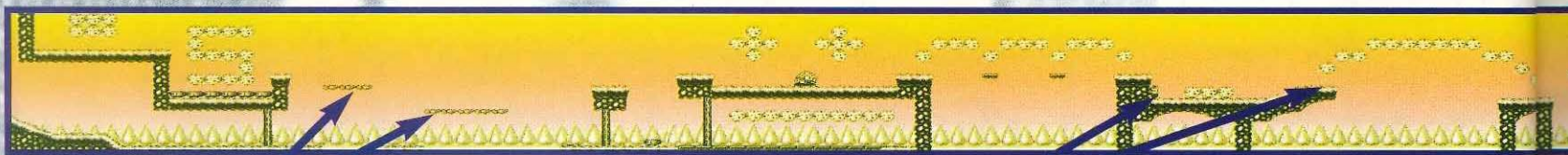
# NIVEAU 5 : LA CAMPAGNE

Avant de descendre dans le stage, touchez le panneau de droite, sinon les planches du bas resteront indéfiniment baissées, vous empêchant ainsi de continuer votre chemin.

Gare à ces bombes humaines (elles sont de marque Schmidt), car en les croisant, vous acquérez une bien piètre opinion du mot détonant !

De curieux mollusques arpenteront ce niveau... Ils sortent de temps en temps de leur carapace pour prendre un peu d'air, mais une chose est sûre : qu'ils soient rentrés ou sortis, s'ils vous touchent, vous êtes mort !

## NIVEAU 5-1



Méfiance, ces plates-formes sont faites de terre et elles s'effriteront dès que vous poserez un pied dessus, alors prenez garde.

Vous ne pourrez traverser le ravin qu'en vous propulsant avec ce ressort.

Vous pourrez, en touchant ce ressort, vous propulser directement de l'autre côté du ravin.

Un bon nombre de tortillas ont été laissées sans surveillance, allez donc faire un carnage !

Passage assez périlleux ! Vous devrez sauter de plate-forme en plate-forme pour traverser le gouffre, le seul hic, c'est qu'elles sont instables, alors...

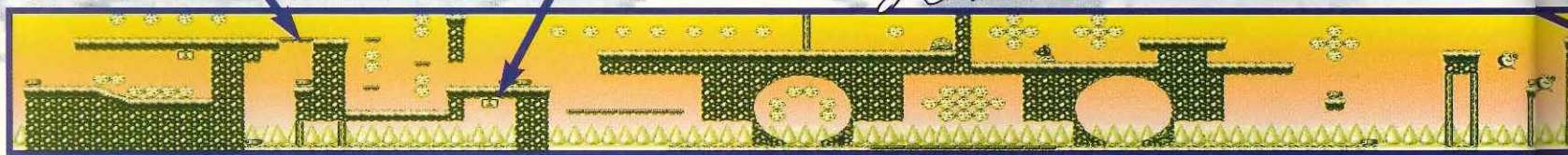
## NIVEAU 5-2



Laissez-vous tomber sans crainte le long de ces deux parois, pour une fois, il n'y a pas de piège.

Dernier panneau à toucher avant la fin... Courage, bientôt la délivrance !

Laissez-vous propulser par ces bumpers, et vous verrez si ça ne vous apporte pas un grand nombre de tortillas... Vous aurez quand même chopé un bon mal de mer !



Dès le début du stage, une zone remplie de piquants vous souhaitera la bienvenue. Ceux-ci sont montés sur ressorts, et se tendent et se rétractent par à-coups. Un "timing" efficace sera, là aussi, des plus précieux pour ne pas se faire toucher.

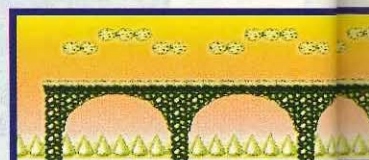
Utilisez ce ressort pour vous propulser sur la plate-forme à partir de laquelle vous pourrez toucher le panneau flanqué d'un point d'interrogation.

## NIVEAU 5-3



## BOSS 5e NIVEAU

Une espèce d'ours de rivière —un être bizarre, en tout cas !— vous attaquera sur un radeau de bûches. Pour le détruire, attendez qu'il saute sur le radeau et fonce sur vous ; profitez de ce moment précis pour lui sauter sur la tête. Quatre fois, et c'en sera fini de l'ignoble bête à poils !



Grimpez sur ces plates-formes ; attention, elles tombent quand vous les touchez, et allez donc sauvegarder sur la gauche. Le reste du stage étant des plus houleux, c'est la meilleure solution pour celui qui veut survivre !

En sautant sur ces ressorts, vous pourrez traverser ces gouffres, mais des abeilles voleront de haut en bas, alors soyez précis lors de votre saut pour ne pas vous retrouver empalé sur leur dard !

Propulsez-vous avec ce bumper et vous pourrez, sans difficulté, sauter par-dessus ce trou, et grimper la pente d'un seul coup.

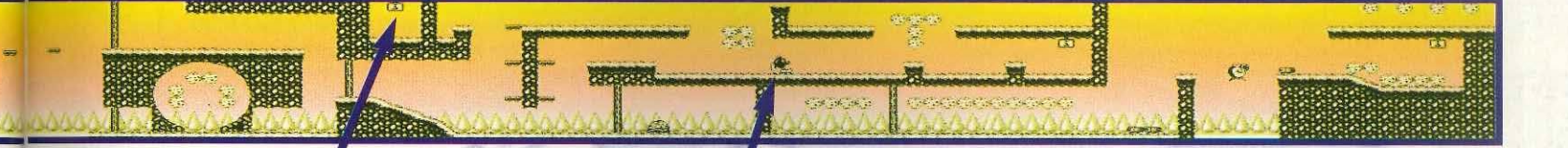
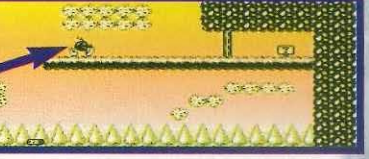


La dernière abeille avant la fin, elle est violente, mais vous en avez vu d'autres !

Touchez ce panneau pour faire s'écrouler le mur se trouvant sous les flammes. Celui-ci écroulé, vous pourrez vous servir du bumper de gauche pour pouvoir traverser le ravin de droite.

Après avoir effectué votre saut, vous atterrirez sur une grande plate-forme en terre meuble, ne vous y attardez pas ou vous seriez précipité au plus vite dans le vide.

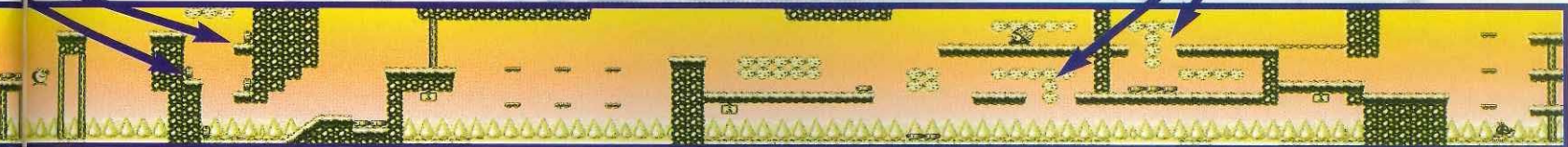
Une bombe humaine gardera jalousement le panneau de sortie, alors ne vous laissez pas surprendre.



Vous ne pourrez accéder à ce panneau qu'après en avoir touché un autre, précédemment placé dans le stage.

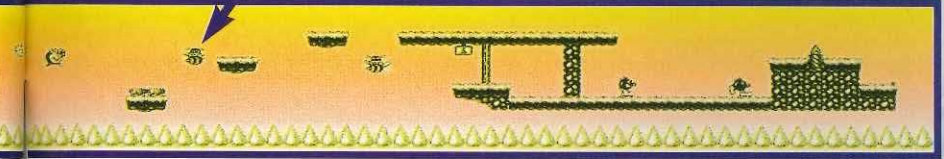
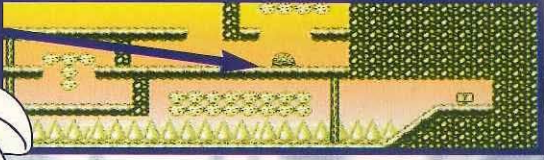
Encore ces bombes vivantes, et il y en a un petit nombre... Ce n'est pas le moment d'être mou du paddle ou la sanction sera immédiate.

Mini labyrinthe, où vous pourrez récolter un maximum de tortillas.



Une des nombreuses abeilles du jeu sera présente entre ces deux plates-formes... Comme d'hab', sautez décalé de la bougresse pour ne pas être piqué.

Eh oui, la seule, l'unique, j'ai bien sûr cité la sortie !



De curieux poissons sortiront de nulle part pour vous happer. Calquez votre saut sur leur mouvement pour passer sans coup férir.

Seuls les plus casse-cou d'entre vous pourront traverser cette zone ! Le jeu en vaut-il la chandelle, vous seul pourrez le dire...



# NIVEAU 6 : L'ILE AU FROMAGE

## NIVEAU 6-1

Après avoir collecté les tortillas, vous atterrirez sur une plateforme de glace. Ne vous y attardez surtout pas, ou elle s'effondrera en quelques secondes, vous précipitant dans le vide.

De nombreux marteaux-pilons seront disséminés tout au long du niveau. Calculez au millimètre près votre passage, ou vous pourriez bien finir aussi plat qu'une autoroute californienne !

Vous ne pourrez descendre le long de cette chute qu'en touchant le panneau de droite.

Autre petit passage délicat, où vous devrez sauter sur plusieurs plates-formes de glace pour traverser un énorme lac.

À cet endroit, vous pourrez prendre deux chemins possibles ; pour ma part, je vous conseille celui du bas où vous pourrez faire une sauvegarde, et réaccéder au chemin supérieur grâce au bumper.

Touchez donc le panneau avant d'aller plus en avant dans cette section. Elle est en effet des plus âpres à passer et une petite sauvegarde ne fait jamais de mal.

## NIVEAU 6-2

Sautez depuis ce promontoire pour atteindre la petite plate-forme blanche vous permettant d'atteindre l'autre côté du passage.

Une espèce de tomate sauteuse viendra arpenter cette section, soyez des plus vigilants car être "tomaté" serait synonyme de mort pour notre Speedy national !

Passage on ne peut plus délicat ! Quatre marteaux aplatiront le sol de cette descente et les éviter ne sera pas une mince affaire...

Ne restez pas sur cette plate-forme glacée, ou la mort viendra vite vous enlacer.

Une grande collection de tortillas à récupérer, avant de continuer votre route.

Touchez ce panneau pour débloquent le chemin du bas.

## NIVEAU 6-3

Prenez votre élan et sautez de l'extrême bord de cette butée pour traverser sans problème le sol de feu un peu plus bas.

Dernière ligne droite avant la fin ! Quelques marteaux à éviter, et à vous le plaisir d'affronter le boss de fin ! Good luck !

# Speedy Gonzales



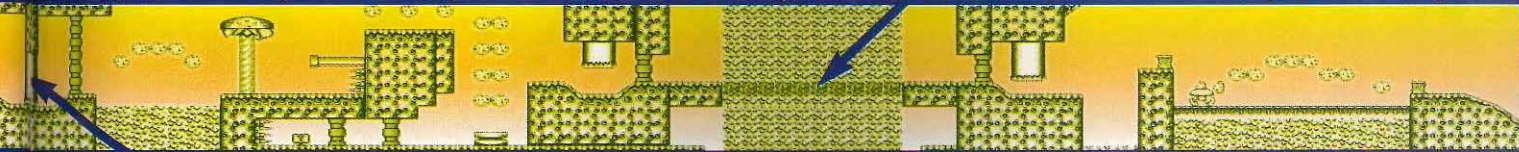


Ne me demandez pas de quelle sorte d'ennemi il s'agit, je sais juste qu'il est mortel !

Ne vous attardez pas sur cette plateforme de glace ou, en fondant, vous finirez empalé sur les pics du bas.

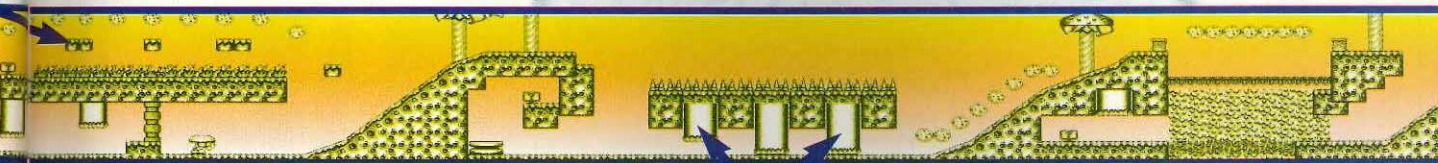
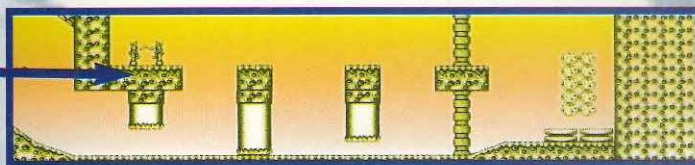
Vous ne craignez rien sous cette chute d'eau, aucun ennemi n'est planqué derrière ce rideau aquatique.

En traversant cette zone, vous devrez éviter un maximum de poissons, sortis tout droit des quatre rivières qui traversent le stage.



Prenez garde à ce marteau hydraulique, il est très bien caché et risque de vous réduire en bouillie si vous foncez comme un dément !

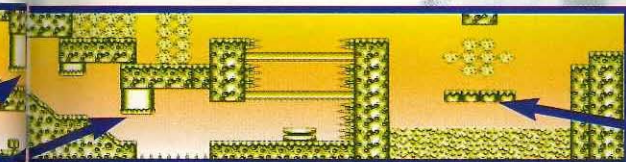
Cette fois-ci, la sortie ne sera pas bêtement au fond de l'écran, mais en hauteur, et aura la forme d'une porte qui vous téléportera dans le niveau suivant. Attention cependant, car avant d'y accéder, vous devrez passer dans une zone remplie de marteaux hydrauliques.



Encore de nombreux marteaux à éviter en ce milieu de niveau.

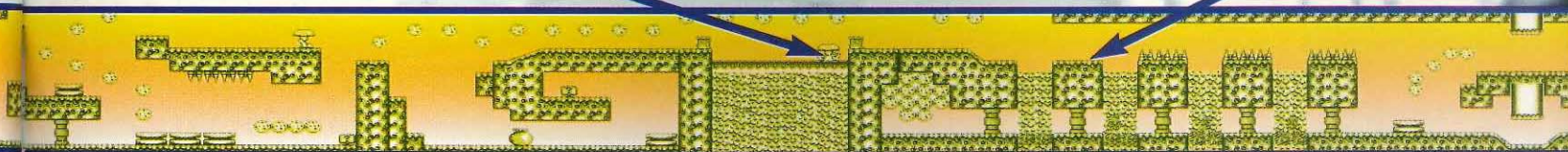
Une des dernières plates-formes de glace. Essayez de récolter le plus de tortillas possible avant de continuer, vos points de bonus ne s'en porteront que mieux !

Pour accéder à la sortie du bas, vous devrez débloquer le chemin du haut en touchant le panneau. Voilà, maintenant, à vous le dernier niveau !



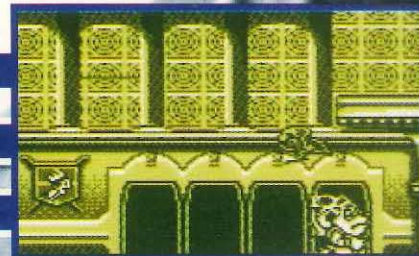
N'essayez pas de jouer au plus malin avec cet ennemi, sinon...

Ne prenez surtout pas le chemin supérieur, car les risques de s'y faire empaler sont énormes. Optez plutôt pour le chemin du bas, moins hasardeux.



## BOSS 6e NIVEAU

Le dernier, et pas des moindres ! Vous devrez le battre la bagatelle de cinq fois pour réussir à finir le jeu, une vraie partie de plaisir ! Le boss commencera par sortir quatre fois des quatre portes se trouvant sur le sol. La première fois qu'il sortira d'une porte, sautez-lui quatre fois comme d'habitude sur la tête et, une fois détruit, il ressortira une deuxième fois de la deuxième porte et ainsi de suite. Quand il sortira pour la quatrième fois sa vitesse sera le quadruple de celle du début. Sa cinquième attaque sera un peu différente. Alors que vous serez heureux d'avoir détruit ses quatre formes, il débouchera du plafond, et essaiera de vous écraser puis repartira sur le sol faire des allers-retours à une vitesse démesurée. Évitez-le quand il débouchera du plafond, puis sautez-lui sur la tête, de nouveau quatre fois, pour le réduire à l'état de vieux souvenir ! Voilà, encore un jeu de terminé pour Astuces Mania, à ce rythme, nous n'allons plus pouvoir vous fournir de dossier !



Dossier réalisé par :  
**Manu le rat des villes**  
et **Danboss le rat des champs.**

HORS-SERIE  
**Joypad** 30F  
 NOVEMBRE 1993

LE 1<sup>er</sup> MAGAZINE  
 100% SOLUTIONS  
 SEGA ET  
 NINTENDO

# ASTUCES Mania

Que la vie te soit infinie!

Des tonnes de trucs et astuces sur des centaines de jeux

Codes Action Replay et Game Genie

Les coups secrets de  
**Mortal Kombat, Street Fighter II, Turbo**

Les plans complets de  
**Jurassic Park • Astérix • Star Wars**  
**Batman Returns • Solstice**  
**Empire Strikes Back**

MEGA DRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR • NES • SUPER NINTENDO • GAME BOY

**COMPLÉTEZ  
 VOTRE  
 COLLECTION**

HORS-SERIE  
**Joypad** 30F  
 NOVEMBRE 1993

# ASTUCES Mania

Que la vie te soit infinie!

LES PLANS COMPLETS  
**HOOD • ALADIN • SHINOBI III • COOL SPOT • DUCK TALES II • ROAD AVENGER • LINK'S AWAKENING • LE LIVRE DE LA JUNGLE**

MEGA DRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR • NES • SUPER NINTENDO • GAME BOY

Et des tonnes de NOUVELLES Astuces, Cheat Modes, Codes Action Replay, SUR DES CENTAINES DE JEUX

NOUVEAU

**ET COMMANDEZ  
 LES ANCIENS  
 NUMÉROS**

**BON DE  
 COMMANDE**

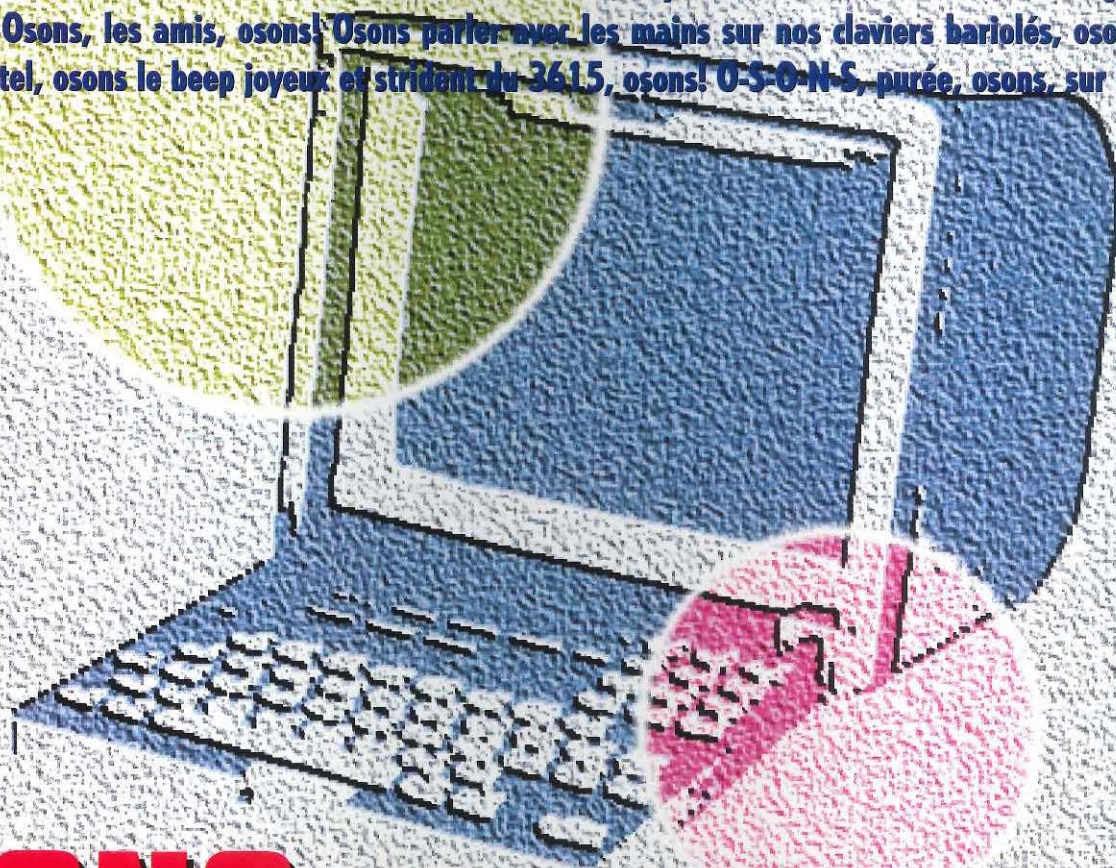
À adresser à :  
**ASTUCES MANIA  
 JOYPAD**  
 BP 21  
 10350 Marigny-le-Châtel

Nom : .....  
 Prénom : ..... Âge : .....  
 Adresse : .....  
 Ville : ..... Code postal : .....  
 Console : .....

Je veux recevoir :  
 ASTUCES MANIA n° 1   
 ASTUCES MANIA n° 2   
 Je joins mon règlement par chèque  
 (30 F l'exemplaire et 40 F pour l'étranger).

# OSONS!

Osons l'abondance des astuces pour les jeux! Osons les cheat-modes, osons les codes Game Genie, osons les passwords, osons les aides de jeux! Osons la bonne humeur généreuse des réponses de l'ami Greg! Osons! Osons aussi une Grande Information avec un grand "i" et un grand "g", avec la sortie des jeux au jour le jour, avec les dernières rumeurs, avec les confirmations officielles, avec les scoops exclusifs! Osons le dialogue en direct avec des correspondants de tous les coins de France! Osons les petites annonces classées! Osons pareillement la bourse d'échange de cartouches de jeux! O-sons! Osons les tribunes thématiques, osons leur convivialité et leur diversité! Osons les SOS pour nous entraider! Osons les concours et leurs cadeaux chatoyants! Osons la bonne humeur généreuse du Bloc-Notes de Greg! Osons, les amis, osons! Osons parler avec les mains sur nos claviers bariolés, osons le cliquetis des touches du Minitel, osons le beep joyeux et strident du 3615, osons! O-S-O-N-S, purée, osons, sur la vie d'ma mère!



**OSONS LES COULEURS  
CHAMARRÉES DU  
3615 JOYPAD**

LE SERVEUR AVEC DES COULEURS QUE MEME LES FRERES RIPOLIN, ILS ONT ETE DEGOUTES, MA PAROLE, LA HONTE DE LEUR VIE!



Ils me l'ont acheté et depuis  
ils schtroumpfent comme des bêtes  
jusqu'au petit matin...  
Ça craint pour leur santé!

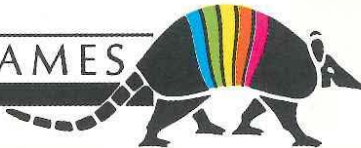


*les* **SCHTROUMPS** ...  
...c'est trop dur pour les parents!!!

Les schtroumpfs sur Game-Boy sont en vente partout ! Va vite les découvrir et surtout ne les prête pas à tes parents. Ils n'y arriveront jamais... c'est trop dur pour eux.



INFOGRAMES



Pour schtroumpfer de nombreux cadeaux, recevoir une documentation et trouver des trucs et astuces pour te sortir des pièges de Gargamel, tape sur ton minitel le :

**3615 INFOGRAMES\***  
**OU APPELLE AU**  
**36.68.30.20\***  
\*2,19¢ la minute

© **Peyo**

Licensed through I.M.P.S.