



HORS-SERIE

Joyypad

NOVEMBRE 1993

30F

LE 1^{er} 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 Génie



Les coups secrets de

**Mortal
Kombat,
Street
Fighter II,
II', Turbo**

Les plans complets de

Jurassic Park • **Astérix** • **Star Wars**

Megadrive

Game Boy

Master System/Game Gear

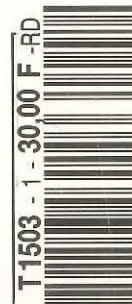
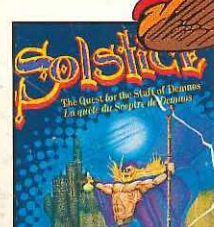
• **Batman Returns** • **Solstice** •

Super Nintendo

Nintendo

Empire Strikes Back

Game Boy et Nintendo



HORS SERIE JOYPAD • ASTUCES MANIA • NOVEMBRE 1993 • 30F • BELGIQUE 195 FB • SUISSE 9FS • CANADA 5,95 \$ • PORTUGAL CONT. 600 ESC.

E D I T O

Bienvenue dans l'univers merveilleux des tricheurs, des grugeurs, des arnaqueurs, des magouilleurs, des gratteurs, des escrocs, des marlous, des gens qui en un mot ne parviennent pas à se faire à l'idée qu'il faut faire les choses dans l'ordre et que quand on joue, on commence au niveau 1 et on progresse jusqu'au dernier niveau dans l'ordre, sans en sauter et sans se rajouter d'infinite lives ni de power-ups.

Parce que chez nous, les Arsène Lupin du third level, les Stradivarius du cheat, les Mozart du bas-droit-A-A-C-B-à-l'écran-d'options, autant vous dire qu'on n'aime pas ça, parcourir les tableaux linéairement. D'ailleurs, le mot "linéairement" n'existe même pas dans notre vocabulaire. Je ne l'ai même pas dit, tiens. Quand on commence un jeu, on commence au tableau 12 avec des vies infinies, puis on passe (sans même avoir pris le temps de le finir) au tableau 53 avec l'octuple-tir laser renforcé, le super-shield anti-neutron beam et 2550 pièces d'or; puis, après avoir découvert deux ou trois salles secrètes, on se termine sur le Boss de fin, qu'on achève avec des mega-bombs (grâce à un cheat), un smash glove (grâce à une astuce) et un double laser shatterizer special (grâce à un truc).

Ouais, ça se passe comme ça, chez nous les grutteurs. Et comme on est pas des chiens (la comparaison avec Arsène Lupin n'était pas innocente: on est des gentlemen-grutteurs), on va vous filer tous nos plans, nos astuces, nos trucs. Là, dès que vous allez tourner la page, ça va vous sauter aux yeux et vous perdrez enfin cet air d'aimable incompréhension qui vous fait pendouiller la mâchoire, je vous signale en passant.

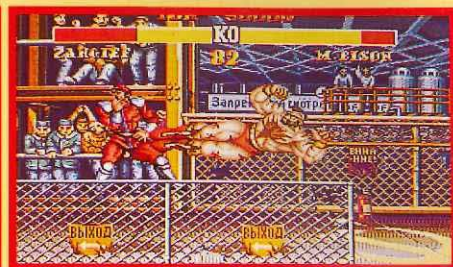
Puisqu'on est parti dans les signalements en passant, je vous signale en passant également que certains plans de jeux sont prévus pour certaines consoles mais qu'ils marchent également sur d'autres (d'ailleurs, des logos au début de chaque plan vous indiquent pour quelles machines est prévu le dit plan).

Et je vous passe en signalant que vous pouvez nous écrire pour: 1) nous dire ce que vous pensez de nos astuces à nous, les grutteurs; 2) nous envoyer vos propres astuces, leur publication étant récompensée par une surprise (en l'occurrence, un certificat d'appartenance à la confrérie des grutteurs) et 3) nous dire sur quels jeux vous bloquez. Pourquoi? Très simple: vous n'imaginez tout de même pas que nous, les grutteurs, n'avons que ces quelques milliers d'astuces en stock? Il nous en reste encore plein de fois autant, et vos appels au secours nous aideront à choisir les astuces que nous publierons lors d'un hypothétique prochain numéro dont on ne sait pas encore si on va en faire un ou pas, si ce n'est que la date de sortie est déjà fixée par le Chef des Grutteurs au 19 janvier 1994, et que du coup on va être obligés, nous les grutteurs, de le préparer, ce prochain numéro.

Voilà. On grutte, pourquoi pas vous?

A S T U C E

LES PLANS COMPLETS



STREET FIGHTER II'/II/TURBO
MEGADRIVE - SUPER NINTENDO

6

JURASSIC PARK
MEGADRIVE

34



STAR WARS 44
MASTER SYSTEM - NES
GAME GEAR - GAME BOY

EMPIRE STRIKES BACK 79
GAME BOY - NES



MORTAL KOMBAT 90

MEGADRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
SUPER NINTENDO
GAME BOY

S • O • M • M



ASTERIX 102
GAME BOY

BATMAN RETURNS 110
SUPER NINTENDO

SOLSTICE 119
NES

TRUCS • ASTUCES •
CHEAT MODE • CODES 55

CODES ACTION REPLAY
SUPER NINTENDO 73
MEGADRIVE 75
GAME BOY 78

CODES GAME GENIE
MEGADRIVE 77
GAME BOY 78

**NE RATEZ PAS
LE PROCHAIN NUMÉRO
D'ASTUCES MANIA**
EN VENTE LE 19 JANVIER 1994
Chez tous les marchands de journaux

ASTUCES MANIA est un Hors-série de JOYPAD. JOYPAD est édité par la Société HACHETTE-DISNEY Presse. SNC au capital de 100 000 francs. Locataire gérant. RCS 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 • Imprimé par: BRODARD GRAPHIQUE
• Distribution TRANSPORT PRESSE

Création de couverture
Pixel Press Studio

Maquette
Michaël CAMBOUR - Jean Jacques DUPUIS - Michel DESANGLES - Alain LANGLOIS.

JURASSIC PARK™ & ©1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc.
Iconographie sous license PARAGON Publishing Ltd. Dossier réalisé par Manu & Dan Boss - Mis en page par Jean Jacques DUPUIS

MORTAL KOMBAT™ ©1992 Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. Developed by Probe Software Ltd. Area™ is a Trademark and Division of Acclaim Entertainment Ltd. © 1993 Acclaim Entertainment Ltd. All rights reserved.
Dossier réalisé par Manu - Mis en page par Michaël CAMBOUR

STAR WARS Game © 1990, 1993 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. STAR WARS is a registered Trademark of Lucasfilm Ltd..
Iconographie sous license PARAGON Publishing Ltd. Dossier réalisé par Manu & Dan Boss - Mis en page par Jean Jacques DUPUIS

THE EMPIRE STRIKES BACK™. Lucasfilm™ Ltd. © 1992 LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPAGNY.
Iconographie sous license PARAGON Publishing Ltd. Dossier réalisé par Manu & Dan Boss - Mis en page par Jean Jacques DUPUIS

ASTERIX © 1993 Les Editions Albert RENE/ GOSCINNY-UDERZO
Iconographie sous license PARAGON Publishing Ltd. Dossier réalisé par Manu & Danboss - Mis en page par Jean Jacques DUPUIS

SOLSTICE is a Trademark of Software Creations (ROM Developments) Ltd.
Dossier réalisé par Laurent KLOEBLE, Manu & Francis MANFREDINI - Mis en page par Michaël CAMBOUR

STREET FIGHTER II © CAPCOM
Dossier réalisé par Manu - Mis en page par Michaël CAMBOUR

BATMAN RETURNS is a Trademark of Warner Bros., a Time-Warner Entertainment Company. © 1993
Iconographie sous license PARAGON Publishing Ltd. Dossier réalisé par Manu & Dan Boss - Mis en page par Jean Jacques DUPUIS

Astuces
Professeur HIRSCH & DANBOSS

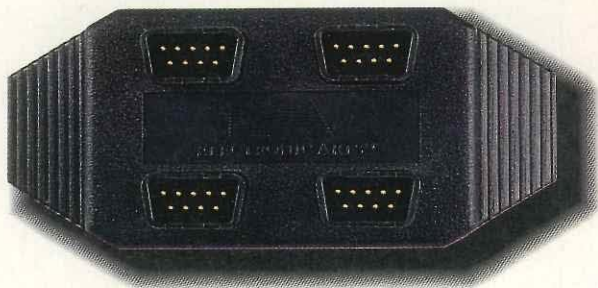
Tous droits de reproduction réservés dans le monde entier.
Commission paritaire: 73360. Dépôt légal à parution.
Tous les jeux, illustrations et produits désignés dans ce magazine sont des noms et produits déposés par les compagnies respectives.

C'est Génial



LE MEGAMASTER II

Sous ce nom quelque peu barbare se cache en réalité une méga manette pour la Megadrive. Fabriqué par Saitek, le Megamaster II MX-341 c'est son nom de code possède un auto-fire sur les trois boutons, une option slow, et s'apparente bien plus à un joystick d'arcade qu'à un petit pad de Megadrive. Lourd et de bonnes dimensions, Le Megamaster II est particulièrement résistant, et possède également huit micro-switches. Esthétiquement superbe, il se prend très bien en main.



FOUR WAY PLAY

Electronic Arts fait des siennes grâce à ce superbe accessoire qui permet de jouer à quatre en même temps sur la Megadrive. Avec le Four Way Play, les simulations de sport prennent une nouvelle dimension, encore plus fun. Compatible avec des jeux comme General Chaos, NHL '94, Bill Walsh College Football, FIFA Soccer, Mutant League Hockey (qui sera disponible au début de l'année prochaine), le Four Way Play est un accessoire complètement dément qu'il faut posséder pour s'éclater entre amis.



GAME GENIE :

Code Masters nous offre avec le Game Genie un accessoire de choix. Disponible sur Megadrive, sur Game Boy, sur NES et sur Super Nintendo, le Game Genie est un boîtier qui s'enfiche dans vos cartouches et qui se plonge dans votre console. Vous pouvez alors paramétrer vos jeux grâce à la validation des codes que nous vous donnons dans les pages d'ASTUCES MANIA. À vous les vies infinies, les armes à gogo, le temps illimité, etc. De quoi arriver au bout des jeux en paix !



SUPER ADVANTAGE

Et hop, un nouveau joystick pour la Super Nintendo. Produit par la société Ascii, le Super Advantage est un sacré numéro. Lourd, il possède toutes les options classiques du joystick haut de gamme. Six boutons de couleurs différentes, un auto-fire progressif sur chaque bouton, et une option slow. Grâce à une plaque métallique sous le joy lui-même, le Super Advantage est lourd, ce qui lui permet d'être d'une excellente stabilité. Agréable sous le doigt, il faudra par contre s'habituer aux différentes positions des boutons.

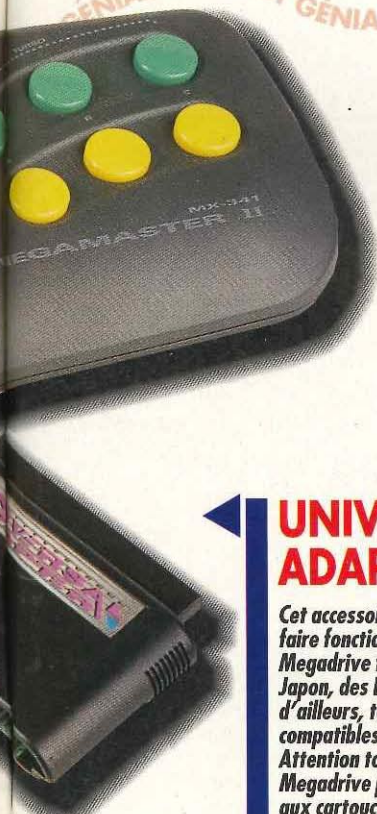
BOOSTER BOY

Grave, si vous désirez transformer votre Game Boy en une navette spatiale, en un astronef ou un truc de ce style, le Booster Boy est le bon plan. Attendez et écoutez plutôt. Deux enceintes pour une meilleure stéréo, des boutons de tir et un vrai petit joystick, une loupe, une lumière pour jouer la nuit, un emplacement pour ranger ses cartouches, etc., c'est tout ce que pourra vous apporter le Booster Boy pour peu que vous soyez possesseur d'une Game Boy. Cool, non !? Attention toutefois, votre Game Boy ne sera plus réellement portable, mais plutôt transportable ! Jouer dans le métro avec le Booster Boy devient de la démente pure et simple...



LES DUAL TURBO

Les Dual Turbo sont deux joy pads créés par Acclaim. Leur originalité ? Ils fonctionnent sans aucun fil ! Ils sont entièrement gérés par infrarouge, et lors de notre essai, nous n'avons remarqué aucune perte dans la précision des différentes commandes, de direction ou de tir. Composés de trois parties, un récepteur et deux joy pads, les Dual Turbo comportent également une option slow, qui permet de ralentir les jeux souvent un peu trop rapides et un turbo-fire, juste histoire de ne pas se faire éclater trop rapidement par des ennemis un peu trop agressifs.



UNIVERSAL ADAPTOR

Cet accessoire de Datel Electronic permet de faire fonctionner n'importe quel jeu sur Megadrive française. Qu'elles viennent du Japon, des Etats-Unis, de Chine, du Congo ou d'ailleurs, toutes les cartouches seront compatibles avec votre Megadrive française. Attention toutefois, si vous possédez une Megadrive japonaise, vous ne pourrez pas jouer aux cartouches européennes. Voilà, vous savez maintenant à quoi vous en tenir.



JOYPAD 6 BOUTONS

Initialement destiné au jeu Street Fighter II, ce nouveau joy pad doté de six boutons a la particularité d'être parfaitement adapté à toutes les mains, grâce à sa forme de banane. Les six boutons situés à droite de la manette sont suffisamment proches les uns des autres pour que le doigt ne se perde pas en les recherchant. D'une parfaite compatibilité avec l'ancien joy pad, il s'avère que de plus en plus de jeux utiliseront dans l'avenir les nouvelles possibilités de cette manette. Street Fighter II n'est qu'un début dans le domaine...



PRO ACTION REPLAY :

Disponible sur les trois consoles Nintendo et sur les trois consoles Sega, le Pro Action Replay de Datel Electronics vous permettra d'obtenir plus d'énergie, plus de vies, des sauts plus hauts pour un jeu de plates-formes, etc. Cela sera possible grâce aux codes que vous trouverez seul ou dans les pages d'ASTUCES MANIA. La version Super Nintendo du Pro Action Replay sert en outre d'adaptateur universel. En effet, si vous possédez une Super Nintendo française et que vous voulez faire fonctionner un jeu japonais ou américain dessus, il vous suffira d'enficher une cartouche française sur le port arrière du Pro Action Replay et de placer votre cartouche étrangère sur le port principal du génial boîtier de Datel Electronics. Inversement, vous pourrez jouer avec un jeu français sur une console japonaise ou américaine, et ainsi de suite. Finis les problèmes de compatibilité, et bonjour les vies infinies !



CAPCOM

COMBIEN DE CENTAINES DE FRANCS AVEZ-VOUS DÉPENSÉES DANS LA BORNE D'ARCADE ? COMBIEN DE NUITS À REVER DE CE JEU ? N'AVEZ-VOUS JAMAIS OSÉ ESPÉRER AVOIR CE HIT CHEZ VOUS ? C'EST MAINTENANT CHOSE FAITE, ET C'EST AVEC BRIO ET PANACHE QUE CAPCOM NOUS GRATIFIE D'UNE VERSION DE STREET FIGHTER II QUI N'A RIEN PERDU DE SON PUNCH INITIAL ! DOUZE CONCURRENTS, UNE TRENTAINE DE POUVOIR SPÉCIAUX, DES ENCHAINEMENTS DÉMONIAQUES, DES DÉCORS AUSSI NOMBREUX QUE VARIÉS ! QUOI DE PLUS REPOSANT QUE DE LANCER DES BOULES DE FEU, DÉFIER SANS ARRÊT LES LOIS DE L'APESANTEUR, DIRIGER UNE BÊTE VERTE, QUI POUSSE DES CRIS PLUS QU'INHUMAINS. VOUS FAITES PLUTÔT DANS LE



STREET FIGHTER II

S T R E E T F I G H T E R I I

R Y U
K E N
H O N D A
C H U N - L I
B L A N K A
Z A N G I E F
G U I L E
D H A L S I M
B A L R O G
V E G A
S A G A T
B I S O N

RAYON GROSSE BRUTE, PAS DE PROBLEME, UN CATCHEUR RUSSE COMBLERA TOUS VOS DÉSIRS ! SI C'EST LA FINESSE ET LA RAPIDITÉ QUI VOUS BRANCHENT, UNE MAGNIFIQUE CHINOISE (EXCUSE, HO !) EXAUCERA TOUS VOS VŒUX ! EN UN MOT COMME EN UN SEUL, STREET FIGHTER EST LE JEU QUI COMBLERA TOUS VOS ESPOIRS. EN ALLANT PLUS AVANT DANS LE DOSSIER, VOUS POURREZ DÉCOUVRIR UN TABLEAU DESCRIPTIF DE TOUS LES COUPS, DES PROJECTIONS, DES POUVOIRS SPÉCIAUX ET PLUSIEURS ENCHAINEMENTS-TYPES QUI POURRONT VOUS SAUVER LA MISE (VOIR LA TA) DANS CERTAINES SITUATIONS PLUS QUE PRÉCAIRES ! VOUS

TROUVEREZ AUSSI QUELQUES CODES ACTION REPLAY ! VOILÀ, J'ESPERE QUE CE DOSSIER VOUS SERA UTILE, SINON MON BOSS M'A PRÉVENU : UNE LETTRE DE MÉCONTENTEMENT ET JE ME FAIS FRACASSER LA TÊTE PAR ZANGIEF ! AU FAIT, EN PASSANT, CETTE VERSION EST AUSSI VALABLE POUR TOUS LES STREET FIGHTER SORTIS SUR TOUS LES STANDARDS. STREET FIGHTER II, STREET FIGHTER II TURBO ET STREET FIGHTER II'. ENTRE NOUS, LES COUPS SONT AUSSI VALABLES POUR LA VERSION NEC, UNE CONSOLE QUE TOUT LE MONDE OUBLIE. POURTANT, ELLE MET DANS LE VENT PLUS D'UNE MACHINE (C'ÉTAIT LE COUP DE GUEULE D'UN PASSIONNÉ DE VRAIES CONSOLES !).



S T R E E T F I G H T E R I I T U R B O

B I S O N S A G A T V E G A B A L R O D H A L S I M G U I L E Z A N G I E F B L A N K A C H U N L I H O N D A K E N R Y U

POUVOIRS SPÉCIAUX

COUP DE POING

PETIT

MOYEN

FORT

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



100 PTS

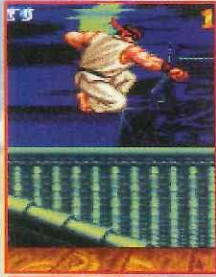


300 PTS



500 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE



100 PTS

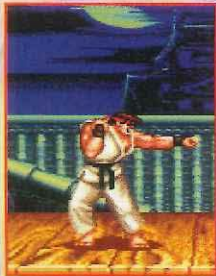


400 PTS



500 PTS

DEBOUT ÉLOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



100 PTS



300 PTS



500 PTS

DEBOUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



100 PTS

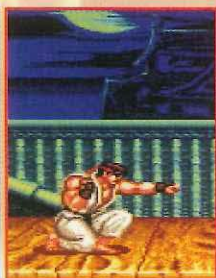


400 PTS

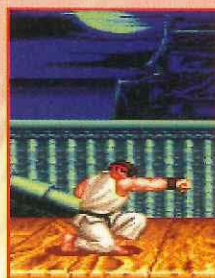


500 PTS

ACCROUPI



100 PTS



300 PTS



500 PTS/300PTS



Fireball : bas, diagonale avant bas, avant+poing : 500 pts.

ENCHAINEMENTS

Coup de pied sauté, coup de pied bas et Fireball.

RYU

DATE OF BIRTH: 7-21-1964

HEIGHT: 5' 10"

WEIGHT: 150 lbs.

B-SIZE: B 44"
W 31"
H 33"

BLOOD TYPE: O

PROJECTION OU PRISE



Projection faite avec les boutons de pied : 1000 pts.

Projection faite avec les boutons de poing : 1000 pts.



UX

Dragon punch :
avant, bas,
diagonale avant
bas+poing :1000+30
0 pts.



Flying rotatif air kick :
saute et une fois en l'air
et fais rapidement : bas,
arrière diagonale bas,
arrière+ pied : 500 pts..



Rotatif Air Kick : bas,
arrière diagonale
bas, arrières+pied :
500 pts.



**Coup de pied sauté, coup
de pied bas
et Rotatif air
kick.**



Coup de pied sauté, balayage et coup de pied facial.

Ryu est l'un des plus grands combattants du Japon. Tout au long de sa vie, il s'est entraîné au karaté avec son frère ennemi, Ken ! Tous les deux ont eu les mêmes maîtres et leurs techniques sont très proches. Au cours de sa vie, Ryu a été amené à rencontrer plusieurs combattants à travers le monde, et c'est avec un certain intérêt qu'il s'est inscrit au tournoi d'arts martiaux. Ryu est un homme de caractère qui veut gagner le tournoi pour prouver à son maître qu'il est bien son digne successeur.

COUP DE PIED

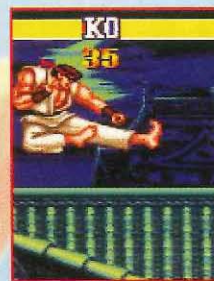
PETIT

MOYEN

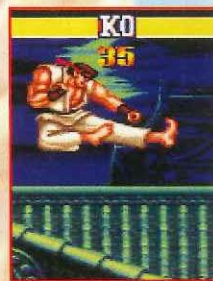
FORT



100 PTS



300 PTS



500 PTS

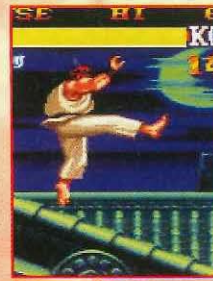
EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



100 PTS



400 PTS



500 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE



100 PTS



300 PTS



500 PTS

DEBOUT ÉLOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



100 PTS



400 PTS

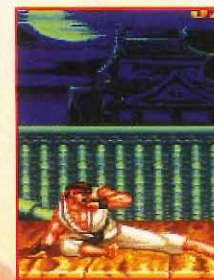


500+100 PTS

DEBOUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



100 PTS



300 PTS



500 PTS

ACCROUPI

RYU

STREET FIGHTER II

BISON SASAT VEGA BALROG DHALSIM GUILLE ZANGIEF BLANKA CHUN LI HONDA KEN RYU

POUVOIRS SPÉCIAUX

COUP DE POING

PETIT

MOYEN

FORT

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



100 PTS



300 PTS

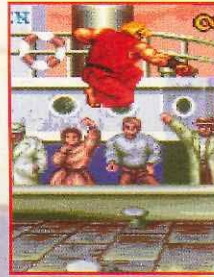


500 PTS

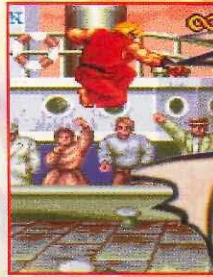
EN SAUTANT SUR PLACE



100 PTS



400 PTS



500 PTS

DEBUT ÉLOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



100 PTS



300 PTS



500 PTS

DEBUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



100 PTS



400 PTS



500 PTS

ACCROUPI



100 PTS



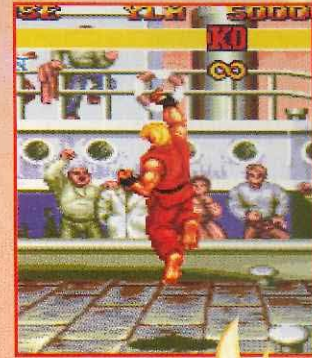
300 PTS



500+300PTS



Fireball : bas, diagonale avant
bas, avant+poing : 500 pts.



Dragon punch :
avant, bas,
diagonale
avant
bas+poing :
1000 pts.

PROJECTION OU PRISE

Projection
faite avec le
bouton de
pied :
1000 pts.



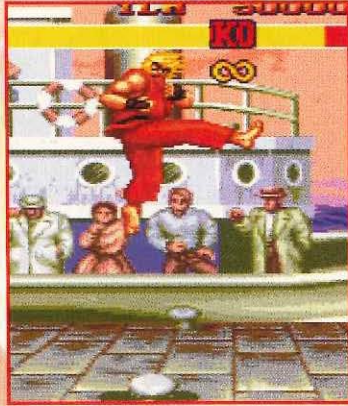
Projection faite
avec le bouton de
poing : 1000 pts.



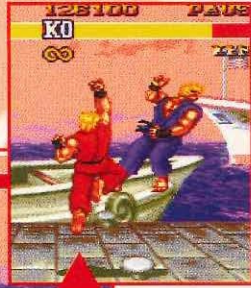
Il est né en Amérique dans le Bronx. Toujours rejeté, il est très vite devenu un loup solitaire, violent et sans pitié ! Dès qu'il fut en âge de voyager, il partit en Asie s'entraîner avec les plus grands maîtres du monde. C'est là-bas qu'il fit la connaissance de Ryu. Au début, tout allait bien entre les deux hommes puis, leur ambition prenant le dessus, les fit se combattre à plusieurs reprises. Jamais l'un ou l'autre ne prit le dessus et le tournoi est pour Ken l'endroit idéal pour prouver à son vieil ennemi sa supériorité !

	KEN
	DATE OF BIRTH: 2-14-1966
	HEIGHT: 5' 10"
	WEIGHT: 169 lbs.
	3-SIZE: D 44" H 32" W 33"
	BLOOD TYPE: B

Rotatif air kick : bas, diagonale arrière bas, arrière+ped : 500 pts.



Flying rotatif air kick : saute une fois en l'air et fais rapidement : bas, diagonale arrière bas, arrière+ped : 500 pts.



ENCHAINEMENTS



Coup de poing sauté, uppercut et Dragon punch.



Coup de poing sauté, coup de coude et Fireball.



Coup de pied sauté, balayage et Fireball.

COUP DE PIED

PETIT

MOYEN

FORT



100 PTS



300 PTS



500 PTS

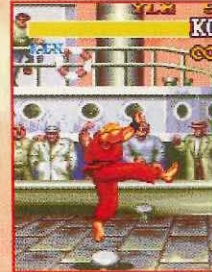
EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



100 PTS



400 PTS

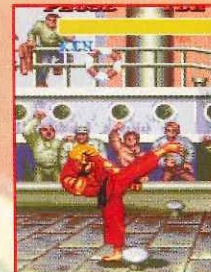


500 PTS

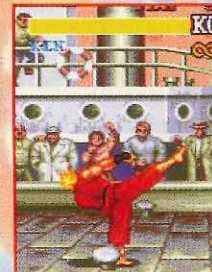
EN SAUTANT SUR PLACE



100 PTS

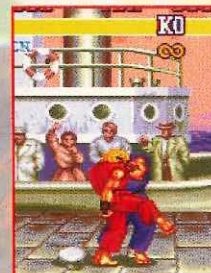


300 PTS



500 PTS

DEBOUT ÉLOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



100 PTS

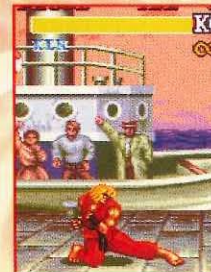


400 PTS

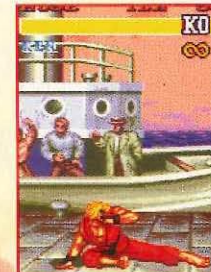


500 +100 PTS

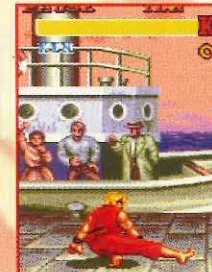
DEBOUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



100 PTS



300 PTS



500 PTS

ACCROUPI

KEN

STREET FIGHTER II

BISON SAGAT VEGA BALROG DHALSIM GUILLE ZANGIEF BLANKA CHUN LI HONDA KEN RYU

COUP DE POING

PETIT

MOYEN

FORT

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



300 PTS



400 PTS



500 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE



400 PTS



500 PTS



500 PTS

DEBOUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



300 PTS



400 PTS



500 PTS

DEBOUT ÉLOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



300 PTS



400 PTS



500 PTS

ACCROUPI



200 PTS



400 PTS



500 PTS

PROJECTION OU PRISE



Projection faite avec le bouton de poing moyen : 1000 pts.



Prise faite avec le bouton de poing fort : 500+100x1 à 7 pts.



Prise faite avec le bouton de pied : 500+100x1 à 6 pts.

POUVOIRS SPÉCIAUX



Les mille mains : appuyez plusieurs fois et très rapidement sur le bouton de poing : 500 pts.

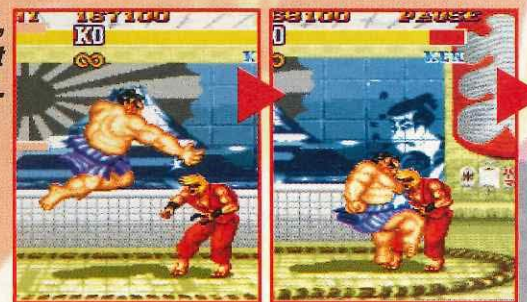


Super air smash : arrière pendant deux secondes puis avant+poing : 500 pts.

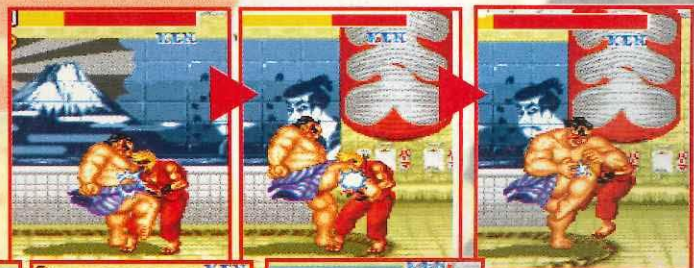
Super crucher : bas deux secondes puis haut+pied : 500 pts suivant le bouton de pied.

ENCHAINEMENT

Coup de poing sauté, coup de pied moyen et coup de pied fort.



Coup de pied moyen, coup de pied fort et prise avec bouton pied fort.



Saut de l'ange, balayage et coup de pied fort.

STREET FIGHTER II





COUP DE PIED

PETIT

MOYEN

FORT



300 PTS



400 PTS



500 PTS

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



400 PTS



500 PTS



500 PTS

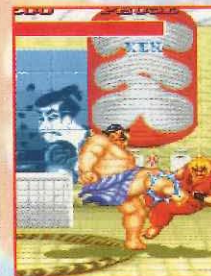
EN SAUTANT SUR PLACE



300 PTS



500+500 PTS



500+400 PTS

DEBOUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



200 PTS



400 PTS



500 PTS

DEBOUT ELOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



200 PTS



400+400 PTS



500 PTS

ACCROUPI



E.HONDA

DATE OF BIRTH:
11-3-1960

HEIGHT: 6'2"

WEIGHT: 304 lbs.

3-SIZE: B 83"
H 70"
W 82"

BLOOD TYPE: A



Surnommé "Gros Quouik", Honda est l'un des derniers grands Sumotori qui subsistent au Japon. La nouvelle génération de Sumo ne respecte plus les anciennes coutumes et Honda, en s'inscrivant au tournoi, veut démontrer aux jeunes générations que l'ancienne méthode est la plus aboutie pour vaincre. Honda n'est pas le plus rapide du tournoi, mais comme Zangief, il a une force de frappe à toute épreuve.

HONDA

BISON SAGAT VEGA BALROG DHALSIM GUILLE ZANGIEF BLANKA CHUN LI HONDA KEN RYU

BISON SAGAT VEGA BALROG DHALSIM GUILLE ZANGIEF BLANKA CHUN LI HONDA KEN RYU

BISON SAGAT VEGA BALROG DHALSIM GUILLE ZANGIEF BLANKA CHUN LI HONDA KEN RYU

BISON SAGAT VEGA BALROG DHALSIM GUILLE ZANGIEF BLANKA CHUN LI HONDA KEN RYU

BISON SAGAT VEGA BALROG DHALSIM GUILLE ZANGIEF BLANKA CHUN LI HONDA KEN RYU

BISON SAGAT VEGA BALROG DHALSIM GUILLE ZANGIEF BLANKA CHUN LI HONDA KEN RYU

ENCHAINEMENT

COUP DE POING

PETIT

MOYEN

FORT

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



100 PTS

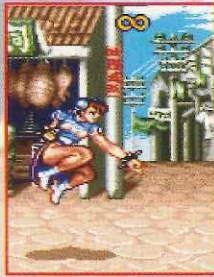


200 PTS



400 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE



200 PTS



300 PTS



400 PTS

DEBOUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



200 PTS



200 PTS



300 PTS

DEBOUT ELOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



100 PTS

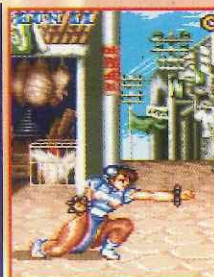


200 PTS



300 PTS

ACCROUPI



100 PTS



200 PTS



300 PTS

PROJECTION OU PRISE

Projection faite avec le bouton de poing fort : 1000 pts.

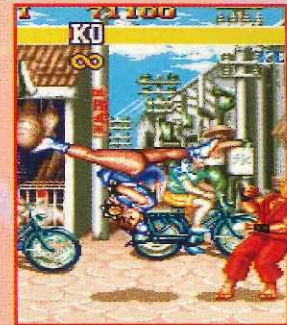


Coup de poing sauté, coup de poing moyen et coup de poing fort.

POUVOIRS SPÉCIAUX



Les mille pieds : appuyez rapidement et plusieurs fois sur le bouton de pied : 500 pts.



Hélicoptère kick : bas pendant deux secondes puis haut+piéd : 500 pts.

Fireball : arrière, arrière diagonale bas, bas, avant diagonale bas, avant+poing : 500 pts.



C'est une jeune Mandchoue de vingt-cinq ans. Elle est belle et racée, rapide comme l'éclair et souple comme un roseau. Au cours de ses nombreuses années d'entraînement, elle a acquis une maîtrise des déplacements dans l'air qui frise la perfection. Son seul point faible pourrait résider dans son manque de force, et c'est pour pallier à cela qu'elle a développé une rapidité qui en fait un des adversaires les plus sérieux du tournoi !

CHUN LI



DATE OF BIRTH: 3-1-1968

HEIGHT: 5'8"

WEIGHT: UNKNOWN

3-SIZE: B 34"

H 22"

H 35"

BLOOD TYPE: A

Projection faite avec le bouton de poing fort quand vous êtes en l'air collé à l'ennemi : 1000 pts.



Coup de poing sauté, coup de paume et mille pieds.

Coup de poing sauté, coup de pied moyen et projection.

Air hélicoptère kick : bas pendant deux secondes, saut et bas+pied, ne vous inquiétez pas, ce pouvoir est très dur à maîtriser au début : 500 pts.

Feet crucher : sautez sur l'ennemi et appuyez sur le bouton de pied moyen la manette vers le bas.



STREET FIGHTER II

CHUN LI

COUP DE PIED

PETIT

MOYEN

FORT



100 PTS



200 PTS



400 PTS

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



200 PTS



300 PTS



400 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE



200 PTS



300 PTS



200 PTS

DEBOUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



100 PTS



200 PTS

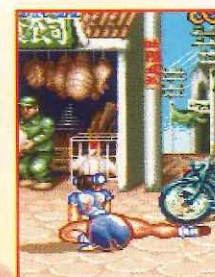


300 PTS

DEBOUT ELOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



100 PTS



200 PTS



300 PTS

ACCROUPI

COUP DE POING

PETIT

MOYEN

FORT

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



300 PTS



400 PTS



500 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE



300 PTS



400 PTS



500 PTS

DEBOUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



300 PTS



400+400 PTS



500 PTS

DEBOUT ELOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



200 PTS



400 PTS



500 PTS

ACCROUPI



200 PTS



400 PTS



500 PTS

POUVOIRS SPÉCIAUX

Electrification : mettre sa manette vers le bas et appuyez plusieurs fois rapidement sur le bouton de poing : 1000 pts.



Canonball : arrière pendant deux secondes puis avant+poing : 500 pts.



Coup de poing sauté, coup de poing et coup de boule.



BLANKK



Air cannonball : bas pendant deux secondes puis haut+piéd : 400 pts.

BLANKA

DATE OF BIRTH: 2-12-1966

HEIGHT: 6'5"

WEIGHT: 218 lbs.

3-SIZE: B 77"
H 47"
H 67"

BLOOD TYPE: B

PROJECTION OU PRISE



Bite : se mettre près du joueur et appuyer sur le bouton de poing fort : 400+100x1 à 6 pts.

ENCHAINEMENT



Grignotage, roulade et électrification, après ça, une aspirine et au dodo !



Coup de poing sauté, coup de pied bas et coup de pied retourné.



COUP DE PIED

PETIT	MOYEN	FORT
200 PTS	400 PTS	500 PTS
300 PTS	400 PTS	500 PTS
300 PTS	400+400 PTS	500 PTS
200 PTS	400 PTS	500 PTS
200 PTS	400 PTS	500 PTS

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE

EN SAUTANT SUR PLACE

DEBOUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE

DEBOUT ELOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE

ACCROUPI

A

La génétique peut faire des miracles ? Demandez à Blanka ce qu'il en pense ! Moitié homme, moitié... je ne sais quoi, il n'est pas du tout représentatif de l'homme du vingtième siècle. Issu d'un institut de beauté, il essaya un jour une crème de nuit et le résultat ne se fit pas attendre. Depuis ce temps, il cache son teint verdâtre au Brésil et est la vedette du Carnaval de Rio ! Le temps du tournoi est venu et Blanka, au cerveau peu développé, croyant qu'il s'agissait d'un concours de beauté, s'inscrit pour montrer au monde son pelage "verdoyant".

COUP DE POING

PETIT

MOYEN

FORT

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



200 PTS



400 PTS



500 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE



200 PTS

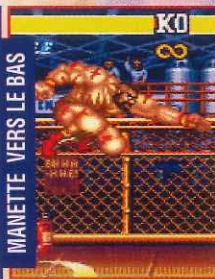


400 PTS



500 PTS

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE
MANETTE VERS LE BAS



200 PTS

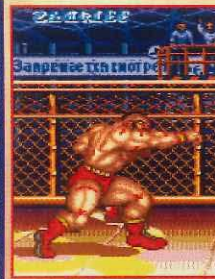


400 PTS

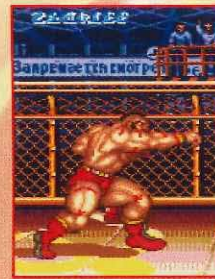


400 PTS

DEBOUT ELOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



200 PTS



400 PTS



500 PTS

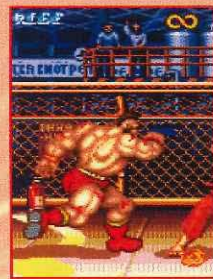
DEBOUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



200 PTS



400 PTS

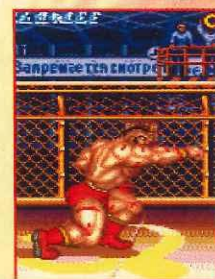


500 PTS

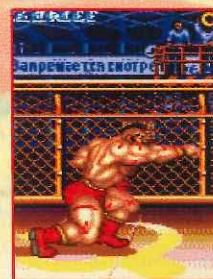
ACCROUPI



200 PTS



400 PTS



500 PTS

PROJECTION OU PRISE



Voici une panoplie des différentes possibilités que Zangief peut faire subir à ses adversaires. Collant comme garçon, vous ne trouvez pas ?

ENCHAINEMENT



Saut de l'ange, coup de pied bas fort puis coup de pied fort.



Saut de l'ange, coup de poing fort puis prise faite avec le poing.

Coup de poing faible, coup de pied fort et coup de pied sauté.

Ex-déménageur-lutteur-catcheur, Zangief, qui a loupé de peu sa maîtrise en cassage de tête, est une brute parfaite. Buveur invétéré de vodka, sa vie n'est que bagarre dans des tripots aux noms qui feraient peur à Rastapopulos ! Ayant eu vent d'un concours de baston se déroulant à travers le monde, Zangief s'est inscrit pour essayer de le gagner et ainsi de vendre la coupe du vainqueur pour boire des coups avec ses amis travailleurs du parti !

POUVOIRS SPÉCIAUX

Spinning piledriver : collé à l'adversaire, faites un trois cent soixante-degrés avec votre manette plus le bouton de poing.



Clotesline : appuyer plusieurs fois sur les deux boutons de poing les plus forts.

ZANGIEF



COUP DE PIED

PETIT

MOYEN

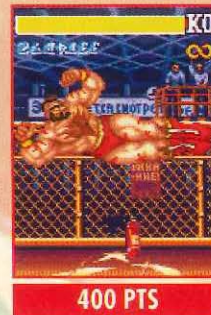
FORT



EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



EN SAUTANT SUR PLACE

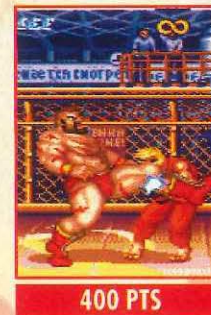


MANETTE VERS LE BAS

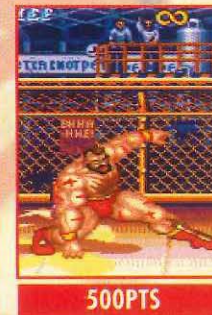
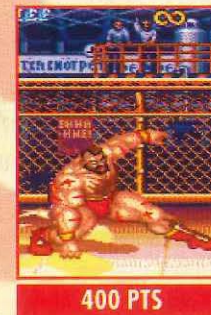
EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



DEBOUT ELOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



DEBOUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



ACCROUPI

ZANGIEF

DATE OF BIRTH: 6-1-1966
 HEIGHT: 7'
 WEIGHT: 266 lbs.
 3-SIZE: S 64"
 M 59"
 L 53"
 BLOOD TYPE: A



Speed clotesline : appuyer plusieurs fois sur les deux boutons de pied les plus forts.

GIEF

STREET FIGHTER II

COUP DE POING

PETIT

MOYEN

FORT

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



100 PTS



300 PTS



500 PTS

DEBOUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



100 PTS



400 PTS



500 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE



100 PTS



300 PTS



500 PTS

DEBOUT ELOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



100 PTS



300 PTS



500 PTS

ACCROUPI



100 PTS



300 PTS



500 PTS

PROJECTION OU PRISE



En sautant, collez-vous à l'adversaire et appuyez sur le bouton de poing fort : 1500 pts.

Prise effectuée avec le bouton de poing fort : 1000 pts.

En sautant, collez-vous à l'adversaire et appuyez sur le bouton de pied fort : 1500 pts.



Projection effectuée avec le bouton de poing moyen : 1000 pts

ENCHAINEMENT



Coup de poing sauté, coup de poing bas et Flash kick.



Coup de poing sauté, uppercut et Sonic boom.



Coup de poing sauté, balayage et Flash kick.

Garde à vous ! Va pas falloir faire les mariolles ! Guile, il a fait l'Indo, la Crimée, Saint-Domingue et l'attaque éclair des cadets de l'Académie sur le bar des sous-off ! C'est pas un comique, entraîné depuis sa plus tendre enfance à chasser du coco, il a une aversion pour tout ce qui est rouge ! Le jour où il a eu le malheur de voir que son sang n'était pas blanc, un escadron entier de soldats a eu du mal à empêcher son suicide ! Le tournoi organisé, Guile s'y est inscrit pour chasser les membres du Polit Bureau ! Il ne rigole pas, Guile ! C'est pas un tendre, et c'est pour cela que c'est un des principaux "berzekers" du tournoi ! Un patriote, un vrai qui se bat pour défendre les couleurs de l'Amérique, et "tutti quanti", amen !





GUILE
 DATE OF BIRTH: 12-23-1960
 HEIGHT: 6' 1"
 WEIGHT: 191 lbs.
 3-SIZE: B 49"
 H 32"
 W 35"
 BLOOD TYPE: O

POUVOIRS SPECIAUX



Flash kick : bas deux secondes puis haut+piéd : 1000 pts.
Sonic boom : arrière deux secondes puis avant+poing : 500 pts.

COUP DE PIED

PETIT

MOYEN

FORT



100 PTS



300 PTS



500 PTS

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



100 PTS



400 PTS

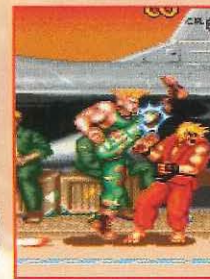


500 PTS

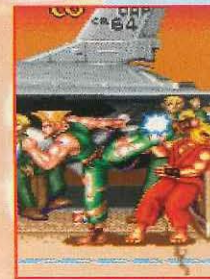
EN SAUTANT SUR PLACE



100 PTS



300 PTS



500 PTS

DEBUT ELOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



100 PTS



300 PTS



500 PTS

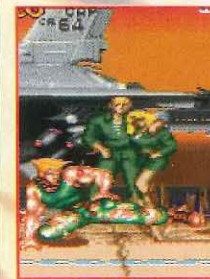
DEBUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



100 PTS



300 PTS



500 PTS

ACCROUPI



100 PTS



300 PTS



500 PTS

DEBUT PRÉS DE L'ADVERSAIRE

GUILE

BISON SAGAT VEGA BALROG DHALSIM GUILE ZANGIEF BLANKA CHUN LI HONDA KEN RYU

COUP DE POING

EN SAUTANT SUR PLACE (MANETTE VERS BAS)

PETIT



100 PTS

MOYEN



200 PTS

FORT



400 PTS

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



100 PTS



200 PTS



200 PTS

DEBOUT ELOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



100 PTS



100 PTS



200 PTS

DEBOUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



100 PTS



200 PTS



300+300 PTS

ACCROUPI



100 PTS



100 PTS



200 PTS

ACCROUPI PRÈS DE L'ADVERSAIRE



100 PTS



200 PTS



200 PTS

POUVOIRS



Yoga fire : bas, diagonale avant bas, avant+bouton de poing : 500 pts.



Yoga flamme : arrière, diagonale arrière bas, bas, diagonale avant bas, avant+poing : 1000 pts.



Front Teleport : avant, bas, diagonale avant bas + les trois boutons de poing : 0 pt.

Rear Teleport : arrière, bas, diagonale arrière bas+les trois boutons de pieds : 0 pt.



ENCHAINEMENT



Glissade, coup de pied moyen de



Glissade, coup de poing moyen e



PROJECTION



Prise effectuée avec le bouton de poing moyen : 400+100x1 à 5 pts.

DHAMA

NT



fois.



le coup de pied moyen.



Coup de pied tombant fort, glissade et casse-tête.

Ex-monsieur Univers, Dhalsim a eu un accident. Alors que pour financer ses concours il travaillait dans une usine à lyophiliser la viande, il glissa sur un morceau gras et tomba dans l'étireuse-sècheuse ! Vous comprendrez maintenant l'état de notre pauvre Indou ! Mais ses malheurs n'en étaient pas pour autant terminés : adepte de la coupe Punk, il essaya un jour un shampoing à base d'acide naturel ; le lendemain à son réveil, il découvrit avec effroi que tous ses cheveux s'étaient envolés pendant la nuit. Et c'est pour crier sa haine contre le monde moderne que Dhalsim s'est inscrit dans le tournoi ! Léger comme une plume, il faudra faire attention à toutes ses élongations, car Dhalsim bien manié se révèle être un redoutable concurrent !

OU PRISE



Projection effectuée avec le bouton de poing fort : 500 pts.

DHALSIM

DATE OF BIRTH: 11-22-1952
 HEIGHT: 5' 10"
 WEIGHT: 107lbs.
 HE CAN CHANGE HEIGHT AND WEIGHT TO SOME EXTENT.
 3-SIZE: B 42"
 H 18"
 W 26"

COUP DE PIED

PETIT

MOYEN

FORT



100 PTS



200 PTS



400 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE (WANETTE VERS BAS)



100 PTS



200 PTS



200 PTS

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



100 PTS



100 PTS



200 PTS

DEBOUT ELOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



100 PTS



200 PTS



300 PTS

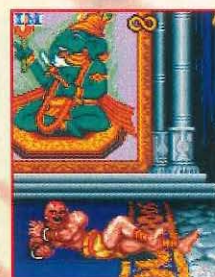
DEBOUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



100 PTS



100 PTS



200 PTS

ACCROUPI



100 PTS



200 PTS



200PTS

ACCROUPI PRÈS DE L'ADVERSAIRE

DHALSIM
STREET FIGHTER II

BISON SAGAT VEGA BALROG **DHALSIM** GUILLE ZANGIEF BLANKA CHUN LI HONDA KEN RYU

COUP DE POING

PETIT



100 PTS

MOYEN



300 PTS

FORT



500 PTS

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



200 PTS



400 PTS



500 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE



100 PTS

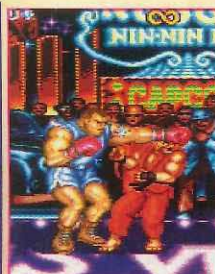


300 PTS



500 PTS

DEBOUT ÉLOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



100 PTS



400 PTS



500 PTS

DEBOUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



100 PTS



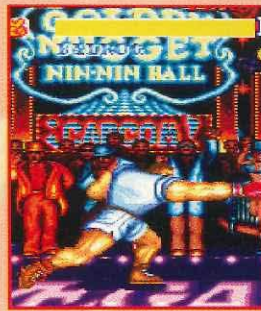
300 PTS



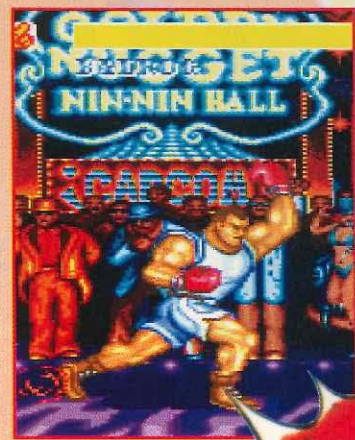
500 PTS

ACCROUPI

POUVOIRS SPÉCIAUX



Uppercut :
Arrière deux secondes puis avant + pied : 500 pts.



Dash punch : Arrière deux secondes puis avant + poing : 500 pts.

Turn punch : Laissez appuyé le bouton de poing : 1000 pts.

Un cerveau d'amibe dans un corps de titan, voilà comment l'on pourrait décrire notre boxer préféré. Son QI dépassant à peine les trois, Balrog a compensé son manque de discussion par une remarquable maîtrise en cassage de tronche. Le manager qui gère son énorme portefeuille l'a inscrit au tournoi pour pouvoir décrocher l'énorme récompense qui sera décernée au vainqueur ! Et comme nous dit avec le sourire Balrog lors de notre interview au célèbre César Palace, "Moi j'aime bien taper, ça me détend !"



BALROG

DATE OF BIRTH: 9-4-1968
 HEIGHT: 6'5"
 WEIGHT: 252 lbs.
 3-SIZE: B 47"
 H 35"
 W 39"
 FIGHT TYPE: A

BALROG

ENCHAINEMENT



Coup de poing sauté, coup de poing bas, coup de coude, Uppercut et direct du droit.

Coup de poing sauté, coup de pied fort et uppercut.



Headbutt : Collez-vous à l'adversaire puis bouton moyen ou fort : 500+100x1 à 11 pts.

▲ PROJECTION OU PRISE

COUP DE PIED

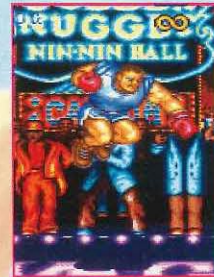
PETIT

MOYEN

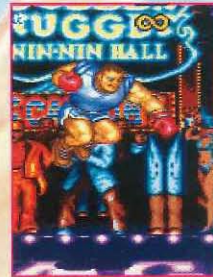
FORT



100 PTS



300 PTS



500 PTS

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



200 PTS

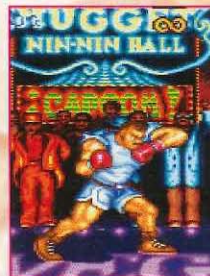


400 PTS



500 PTS

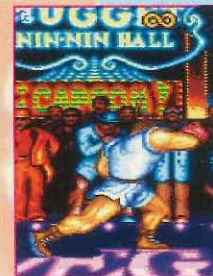
EN SAUTANT SUR PLACE



100 PTS

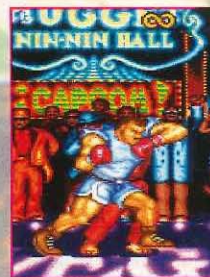


300 PTS



500 PTS

DEBUT ELOIGNÉ DE L'ADVERSAIRE



100 PTS

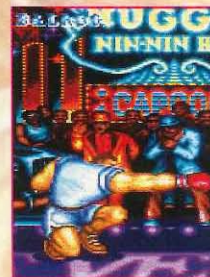


400 PTS



500 PTS

DEBUT COLLÉ À L'ADVERSAIRE



100 PTS



300 PTS



500 PTS

ACCROUPI

STREET FIGHTER II

BISON SAO T VEGA BALROG DHALSIM GUILLE ZANGIEF BLANKA CHUNLI HONDA KEN RYU

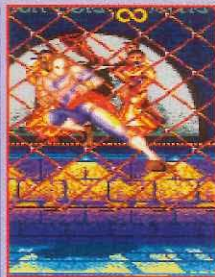
COUP DE POING

PETIT

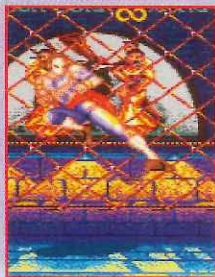
MOYEN

FORT

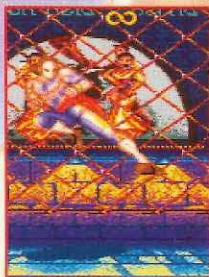
EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



100 PTS



100 PTS



200 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE



100 PTS

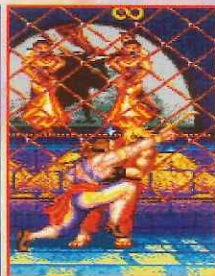


200 PTS

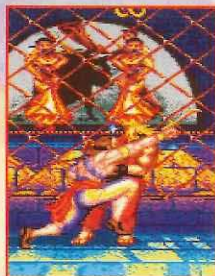


300 PTS

DEBOUT



100 PTS



200 PTS



400 PTS

ACCROUPI



100 PTS

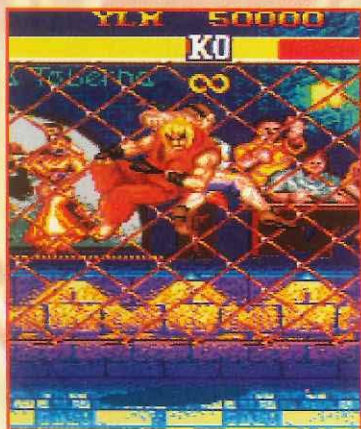


200 PTS

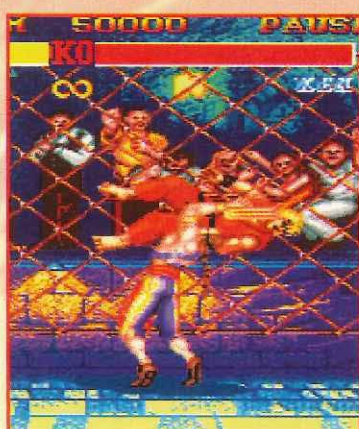


400 PTS

PROJECTION OU PRISE

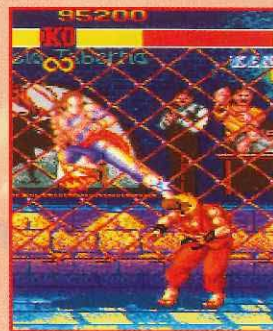


Pendant votre saut, collez-vous à l'ennemi puis appuyez sur le bouton de poing fort : 1000 pts.

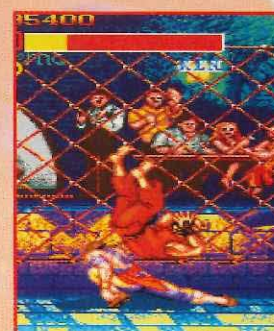


Prise effectuée avec le bouton de poing fort : 1000 pts.

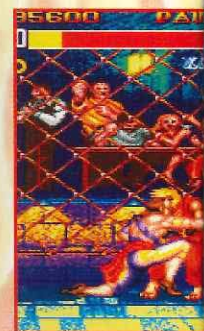
ENCHAINEMENT



Coup de pied haut, coup de pied bas et coup de poing fort.



Crystal roll Barcelona et coup de poing haut.



Coup de poing bas, coup de poing haut et coup de poing bas.

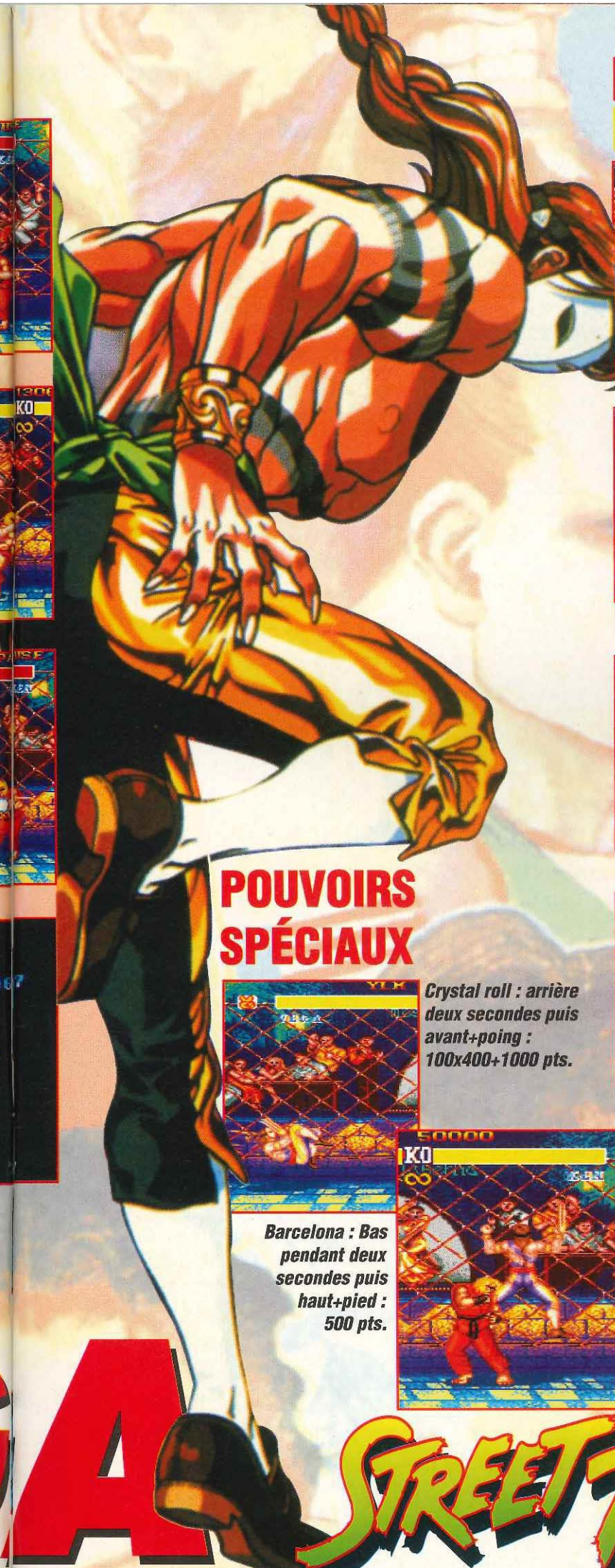


VEGA

DATE OF BIRTH: 1-27-1900
 HEIGHT: 6'
 WEIGHT: 208 lbs.
 3-SIZE: B 48"
 H 29"
 W 33"
 BLOOD TYPE: O

Attention, vous avez devant vous la version de Patrick Dupont, body-bUILDER espagnol. Véga a commencé comme danseur étoile, puis matador. Et maintenant, il a fait de ces deux métiers un art martial plus que dangereux ! Souple, vif et rapide, c'est la Chun li masculine !

VEGA



COUP DE PIED

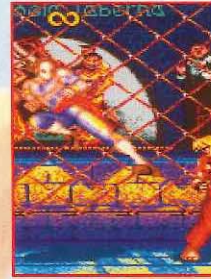
PETIT

MOYEN

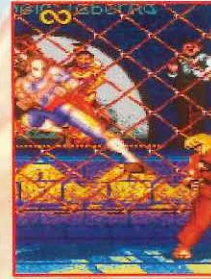
FORT



100 PTS



100 PTS



200 PTS

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



100 PTS



200 PTS

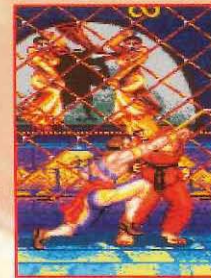


300 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE



100 PTS

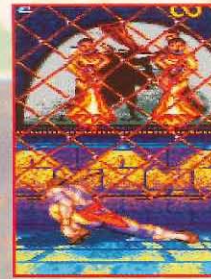


200 PTS



400 PTS

DEBOUT



100 PTS



100 PTS



200 PTS

ACCROUPI

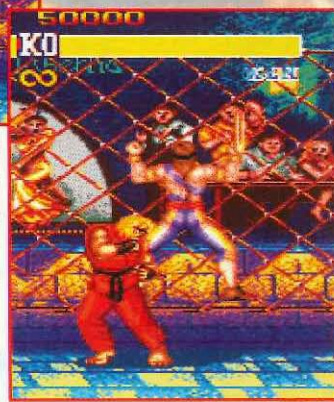
POUVOIRS SPÉCIAUX



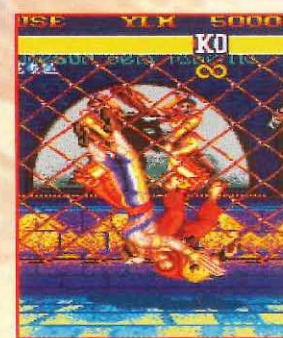
Crystal roll : arrière deux secondes puis avant+poing : 100x400+1000 pts.



Barcelona : Bas pendant deux secondes puis haut+ped : 500 pts.



Spanish roll : appuyez sur les trois boutons de poing simultanément : 0 pt.



Izna kick : Bas pendant deux secondes puis haut+ped, lors de la descente faites bouton de poing collé à l'adversaire : 1000 pts.



STREET FIGHTER II

BISON SAGAT VEGA BALROG DHALSIM GUILLE ZANGIEF BLANKA CHUNLI HONDA KEN RYU

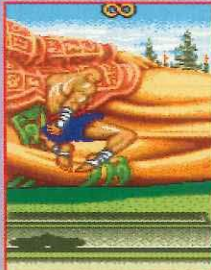
COUP DE POING

PETIT

MOYEN

FORT

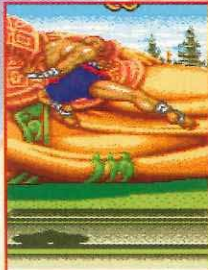
EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



100 PTS

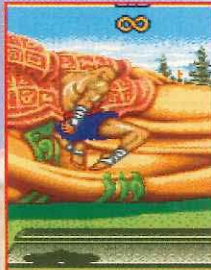


300 PTS



500 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE



100 PTS



400 PTS



500 PTS

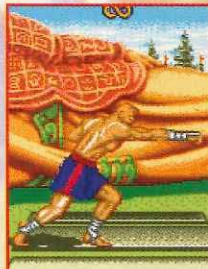
DEBOUT



100 PTS



300 PTS



500 PTS

ACCROUPI



100 PTS



300 PTS



500 PTS

Il était le boss de fin dans le premier Street Fighter, Ryu l'a battu et lui a laissé une trace indélébile sur le thorax. Il rumine sa haine et le tournoi est la meilleure façon de se débarrasser de tous les cloportes qui gravitent autour de lui ! Ses attaques sont foudroyantes et violentes, rien ne lui résiste, c'est l'un des plus grands guerriers qui soient, et sa maîtrise du Moai Thai va en laisser plus d'un sur le carreau !

PROJECTION OU PRISE



Projection effectuée avec le bouton de poing : 1000 pts.

POUVOIRS SPÉCIAUX



Tiger uppercut : Avant, bas, diagonale avant bas+poing : de 1000 à 2000 pts suivant le poing utilisé.

Mange mon genou : Bas, avant, diagonale avant haut+ pied : 200+500 pts.

Low tiger shot : Bas, diagonale avant bas, avant+ pied : 500 pts.



Tiger shot : Bas, diagonale avant bas, avant+ poing : 500 pts.

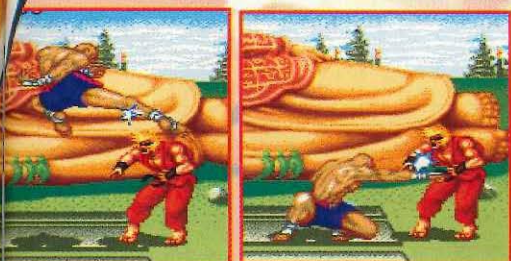
SAGAT

DATE OF BIRTH: 7-2-1955
 HEIGHT: 7' 4"
 WEIGHT: 283 lbs.
 3-SIZE: B 51"
 W 34"
 H 37"
 BLOOD TYPE: B

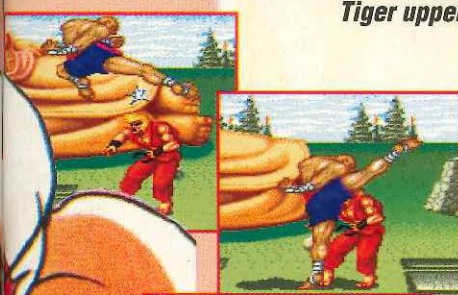




ENCHAÎNEMENTS



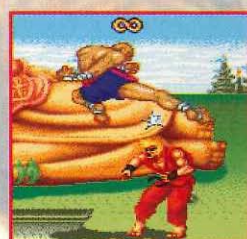
Coup de pied sauté, coup de poing bas et Tiger uppercut.



Coup de pied sauté, coup de pied haut et coup de genou.



Coup de pied sauté, Low Tiger shot et Tiger uppercut.



COUP DE PIED

PETIT	MOYEN	FORT
100 PTS	300 PTS	500 PTS

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE

100 PTS	400 PTS	500 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE

100+100 PTS	200+200 PTS	400+400 PTS

DEBOUT

100 PTS	300 PTS	500 PTS

ACCROUPI

SAGAT STREET FIGHTER II

BISON SAGAT VEGA BALROG DHALSIM GUILLE ZANGIEF BLANKA CHUNLI HONDA KEN RYU

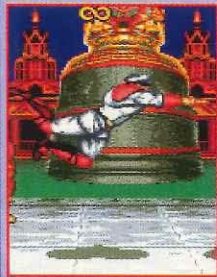
COUP DE POING

PETIT

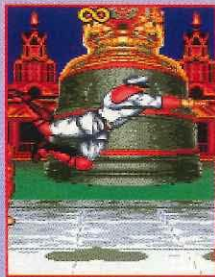
MOYEN

FORT

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE



100 PTS



200 PTS



500 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE



100 PTS



300 PTS



500 PTS

DEBOUT



100 PTS



400 PTS



500 PTS

ACCROUPI



100 PTS

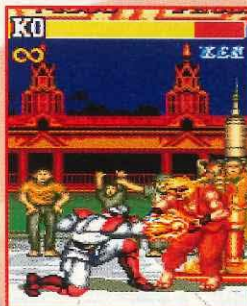


400 PTS



500 PTS

ENCHAINEMENT



Coup de poing bas, coup de poing haut et Flaming torpedo.

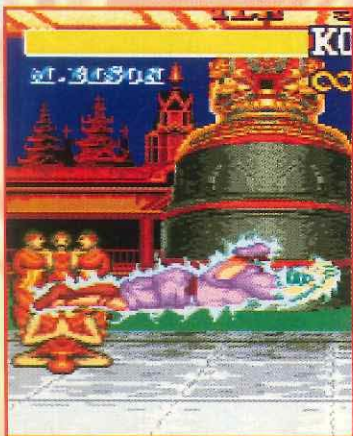
Gnaaargh ! Tention, v'là Marcel Bison ! Alors lui comme violent, on ne fait pas mieux. Ancien soldat de l'armée russe, il est un peu à la manière de Rambauf, parti se ressourcer spirituellement en Thaïlande, dans un monastère de moines bouddhistes. Trop de guerre, trop de sang, Marcel -comme l'appellent si communément ses intimes- est un garçon simple élevé dans un milieu de brutes, qui l'ont forcé à devenir l'un des plus grands guerriers de Russie. La "petite reine du Caucase", la "Foufoune de Sibérie", tous ces noms le hantent, chaque jour et chaque nuit. Le tournoi sera-t-il pour lui une sorte de test pour exorciser tous ses vieux démons ? Seul l'avenir pourra le dire !



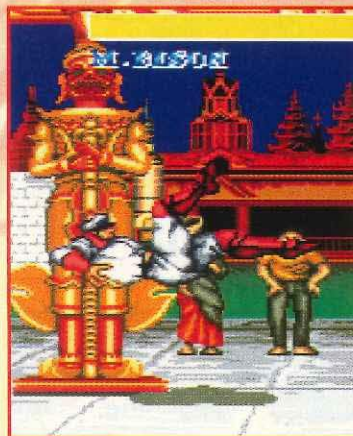
M. BISON

	DATE OF BIRTH :
	HEIGHT :
	WEIGHT :
	3-SIZE :
	BLOOD TYPE :

POUVOIRS SPÉCIAUX



Flaming torpedo : arrière pendant deux secondes puis avant+poing : 500 pts.



Knee : arrière pendant deux secondes puis avant+ped : 500+300 pts.

Head stomp : bas pendant seconde puis haut pied. 400 PTS.



Belly flop : lorsque vous effectuez votre head stomp, en retombant, collez-vous à l'adversaire et appuyez sur le bouton de poing fort : 500 pts.



Coup de poing haut, coup de pied fort et projection.



Coup de poing bas, coup de poing haut et glissade.



Projection effectuée avec le bouton de poing : 1000 pts.

PROJECTION OU PRISE

COUP DE PIED

PETIT	MOYEN	FORT
100 PTS	300 PTS	500 PTS

EN SAUTANT VERS L'ADVERSAIRE

100 PTS	400 PTS	500 PTS

EN SAUTANT SUR PLACE

100 PTS	300 PTS	500 PTS

DEBOUT

100 PTS	300 PTS	500 PTS

ACCROUPI

STREET FIGHTER II

BISON

BISON SAGAT VEGA BALROG DHALSIM GUILLE ZANGIEF BLANKA CHUN LI HONDA KEN RYU

TIPS

SUPER NINTENDO

Au fait, en passant, cette version est aussi valable pour tous les Street Fighter sortis sur tous les standards : Street Fighter II, Street Fighter II Turbo et Street Fighter II'. Entre nous, les coups sont aussi valables pour la version Nec, une console que tout le monde oublie et qui pourtant met dans le vent plus d'une machine (c'était le coup de gueule d'un passionné de vraies consoles !).

STREET FIGHTER II TURBO

Lorsque le mot "Turbo" défile à l'écran de présentation, effectuez la manip du mode Versus dans l'ancienne version de SF2 (BAS, R, HAUT, L, Y, B, X et A) : vous pourrez ainsi choisir dix phases d'accélération du jeu.

Si par contre vous effectuez cette manip au même moment que sur la première version de SF2, c'est-à-dire à l'apparition du logo Capcom, vous serez privé de coups spéciaux.

Codes Action Replay

Cartouche américaine (certains des codes américains marchent sur la française, alors prenez votre mal en patience et essayez ceux qui vous intéressent !)

- ENERGIE INFINIE POUR LE JOUEUR 1 :7E0530B0
- ENERGIE INFINIE POUR LE JOUEUR 2 :7E0730B0
- STOPPER LE TEMPS :7E18F399
- LE JOUEUR 1 BRULE QUAND IL SE FAIT TOUCHER :7E054C22
- LE JOUEUR 2 BRULE QUAND IL SE FAIT TOUCHER :7E074C22
- CHANGER LA COULEUR DU JOUEUR 1 :7E054515
- POUR REDUIRE L'AMPLITUDE DU JOUEUR 1 : .
.....7E052D22

• POUR REDUIRE L'AMPLITUDE DU JOUEUR 2 : .
.....7E072D22

• TURBO TURBO EDITION :7E1C880E

• DES BOULES DE FEU ET DES SONIC BOOMS PLUS RAPIDES POUR LE JOUEUR 1 : ..7E05E609

• DES BOULES DE FEU ET DES SONIC BOOMS PLUS RAPIDES POUR LE JOUEUR 2 :
.....7E07E609

• UNIQUEMENT DES POUVOIRS SPECIAUX POUR LE JOUEUR 1 :7E05E801

• UNIQUEMENT DES POUVOIRS SPECIAUX POUR LE JOUEUR 2 :7E07E801

• POUR QUE LE JOUEUR 1 NE PUISSE PAS ETRE KO :7E05B300

• POUR QUE LE JOUEUR 2 NE PUISSE PAS ETRE KO :7E07B300

• TIR AUTOMATIQUE POUR LE JOUEUR 1 :
.....7E05D300

• POUR QUE LE JOUEUR 1 FASSE TOUS LES MOUVEMENTS SPECIAUX DANS LES AIRS : 7E05EA00

• POUR QUE LE JOUEUR 2 FASSE TOUS LES MOUVEMENTS SPECIAUX DANS LES AIRS : 7E07EA00

• POUR QUE LE JOUEUR 1 JOUE TOUJOURS AVEC LES COULEURS DU TURBO :7E05DC00

• POUR QUE LE JOUEUR 2 JOUE TOUJOURS AVEC LES COULEURS DU TURBO :7E07DC00

• Lorsque le sigle Capcom apparaît à l'écran de présentation, effectuez la manip suivante (BAS, R, HAUT, L, Y, B, X et A) : vous pourrez ainsi jouer en mode Versus (Ken vs Ken, Ryu vs Ryu etc.).

Codes Action Replay

Cartouche américaine :

• POUR QUE LE JOUEUR 1 S'ENVOLE COMME UN OISEAU :7E0C 35B0.
POUR LE FAIRE REDESCENDRE, ÉTEIGNEZ L'ACTION REPLAY.

• POUR QUE SEULES LES PROJECTIONS ET LES BOULES DE FEU AIENT DE L'EFFET : ..7E0C 0010.

• ENERGIE INFINIE POUR LE JOUEUR 1 :
.....7E0C 2BB0.

• PRENEZ BLANKA ET LAISSEZ-VOUS VOUS FAIRE PROJETER. VOUS VOUS TRANSFORMEREZ ALORS EN BLANKA-STONE-MÉGADÉLIRE-GRUNGE-PSYCHÉ. AVANT TOUT, IL VOUS FAUDRA TAPER CE CODE :7E0C D105 SANS POUR AUTANT METTRE L'ACTION REPLAY EN MARCHÉ.

• BATTEZ-VOUS, PETITS HOMMES, DANS LES BONUS STAGES :7E1A 5A0D.

• INVISIBILITÉ POUR LE JOUEUR 1 : 7E10 1602.

• SUPER SAUT DU JOUEUR 1 :7E0C 3035.

• SUPER SAUT DU JOUEUR 2 :7E0E 3035.

• JOUEZ À BATMAN ET BATTEZ-VOUS AU PLAFOND (CE COMBAT EST RÉALISÉ SANS TRUCAGE) :7E0C 16FF.

• BATTEZ-VOUS DANS L'ARRIÈRE-SCÈNE DU DÉCOR DE RYU :7E0C 160F.

• POUR ACCÉLÉRER LA PARTIE (OUAIS, ON SE CROIRAIT PRESQUE DANS LA VERSION TURBO !) :7E0C 6010.
UNE FOIS QUE VOUS AVEZ TAPÉ CE CODE, CHOISISSEZ HONDA ET FAITES-LE RECULER DANS UN DES COINS DE L'ÉCRAN JUSQU'À CE QU'IL NE PUISSE PLUS BOUGER. LAISSEZ-LE DANS CETTE POSITION PENDANT QUELQUES INSTANTS : IL SE TRANSFORMERA SOUDAIN EN UNE IMMENSE MASSE GÉLATINEUSE. HONDA, LE BLOB VENU DU PAYS DU SOLEIL-LEVANT !

• LE CODE SUIVANT, 7E0D 9010, PERMET DE SIMPLIFIER L'EXÉCUTION DES COUPS SPÉCIAUX DES COMBATTANTS. RYU ET KEN FERONT UNE

STREET FIGHTER II

BOULE DE FEU LORS D'UNE SIMPLE PRESSION SUR BAS, HONDA DONNERA DES COUPS DE BOULE RAPIDES SI VOUS APPUYEZ SUR L, CHUN-LI EXÉCUTERA SES COUPS DE PIED HÉLI-COPTERE GRACE AUX BOUTONS B, A OU R, BLANKA SE PROJETERA EN BOULE À L'AIDE D'UNE SIMPLE PRESSION SUR L, GUILLE ENVERRA SON SONIC BOOM GRACE AUX BOUTONS L, Y OU X ET DHALSIM CRACHERA SON YOGA FIRE APRES UNE PRESSION SUR BAS.

• QUAND VOUS DONNEREZ DES COUPS DE PIED, LES BRUITAGES NE SERONT PAS LES MEMES QUE D'HABITUDE :7E0C B993.

• DES QUE VOUS TOMBEREZ AU SOL SUITE À UNE PROJECTION, VOUS AUREZ LE FEU AUX FESSES (C'EST LE CAS DE LE DIRE) : ..7E0C F220.

• POUR CHANGER LES MESSAGES DES COMBAT-TANTS AU BOUT DE QUELQUES COMBATS GAGNÉS ET PERDUS :7E0C D0E2.

• POUR CHANGER DE PLACE COMME PAR MAGIE DES QUE VOUS APPROCHEZ VOTRE ADVERSAIRE :7E0C F220.

Codes Action Replay

Cartouche française :

• PAS DE COUPS SPÉCIAUX POUR LE JOUEUR 1 :7E0C B201.

• BOULES DE FEU EN AUTO-FIRE : ...7E0C 030C.

• IMPOSSIBLE DE LANCER UNE BOULE DE FEU :7E0D 1D10.

• SEULS LES LANCERS SUITE À UN CORPS-À-CORPS ET LES BOULES DE FEU ONT DE L'EFFET :7E0C 0010.

• ENERGIE INFINIE POUR LE JOUEUR 1 :7E0C 2B80.

• ENERGIE INFINIE POUR LE JOUEUR 2 :7E0E 2B80.

• TEMPS ILLIMITÉ :7E1A C899.

• CHANGEZ LA COULEUR DU JOUEUR 1 :7E0C 0DXX, EN REMPLAÇANT "XX" PAR NOMBRE DE VOTRE CHOIX.

• IDEM POUR LE JOUEUR 2 :7E0E 0DXX.

• POUR EXÉCUTER LES COUPS SPÉCIAUX DU JOUEUR 1 DANS LES AIRS :7E0C B200.

• IDEM POUR LE JOUEUR 2 :7E0E B200.

• POUR QUE SEULE UNE DOUBLE VICTOIRE DU JOUEUR 1 SOIT ENREGISTRÉE :7E0E D000.

• IDEM POUR LE JOUEUR 2 :7E0C D000.

• POUR QUE LE JOUEUR 1 N'AIT QU'UN ROUND À GAGNER AFIN D'ACCÉDER AU COMBAT SUI-VANT :7E0C D002.

• IDEM POUR LE JOUEUR 2 :7E0E D002.

• LANCEZ UNE BOULE DE FEU À CHAQUE COUP SPÉCIAL :7E0D 8000.

• POUR QU'UN SEUL COUP DE POING DU DRAGON SUFFISE À EXTERMINER VOTRE ADVERSAIRE :7E0C 23A0.

• POUR QUE LES DEUX JOUEURS PUISSENT CHOISIR LE MEME PERSONNAGE : ..7E0B F220.

• POUR QUE LE JOUEUR 1 CHOISISSE SON ENNEMI EN REMPLAÇANT "X" PAR UN NOMBRE DE SON CHOIX :7E0E D10X.

• POUR CHANGER LA COULEUR DES BOULES DE FEU DE RYU, REMPLACEZ "XX" PAR UN NOMBRE DE VOTRE CHOIX :7E04 B3XX.

• POUR QUE LE JOUEUR 1 SOIT VICTIME D'UN TOUR DE LÉVITATION DU CÉLEBRE GARCIMORE :7E0C 35B0. POUR ANNIHILER L'EMPRISE MALÉFIQUE DU MAGICIEN "DÉCONTRACTÉ", ÉTEIGNEZ L'ACTION REPLAY.

• IDEM POUR LE JOUEUR 2 :7E0E 35B0.

• POUR ACCÉLÉRER LA PARTIE :7E0C 6001.

• POUR QUE LE JOUEUR 1 EXÉCUTE DEUX COUPS SPÉCIAUX EN MEME TEMPS :7E0D 8000.

• POUR EXÉCUTER UN COUP DE POING DU DRAGON INVISIBLE :7E0D 8001.

• POUR INVERSER LES COUPS :7E1A 20B4.

• POUR FAIRE TAIRE LE NAIN DE JARDIN CACHÉ DANS LA CARTOUCHE QUI JOUE LES MUSIQUES DU JEU (SEB, QU'EST-CE QUE TU FOUS LÀ ?) :7E0B 06F3.

• LE JOUEUR 1 A DES PETITS PROBLEMES SAN-GUINS :7E04 8300.

• POUR QUE LE JOUEUR 1 RÉCOLTE UN MAX DE

MILLIONS POUR UN MODESTE COUP DE POING DU DRAGON :7E0C 23B0.

• POUR QUE BLANKA SE JETTE EN BOULE TOUT EN ÉLECTRISANT SON ENNEMI, UNE FOIS CELUI-CI TOUCHÉ :7E0C 2030.

• POUR PARER INSTANTANÉMENT : 7E0C 4308.

• POUR AVOIR UN ÉCRAN PLUS GRAND (NÉAN-MOINS, CELA POSE DES PROBLEMES DE SCROL-LING) :7E0B ED00.

• POUR FACILITER L'EXÉCUTION DE CERTAINS COUPS SPÉCIAUX :7E0D 9040.

• CE CODE NE FONCTIONNERA QU'AVEC KEN ET RYU ! LORSQUE VOUS ENVERREZ UNE BOULE D'ÉNERGIE, CELA ÉLECTRISERA VOTRE ENNEMI :7E0C 23BD.

• POUR LANCER DES BOULES D'ÉNERGIE PLUS RAPIDES :7E0C B940

• POUR COMMENCER AU NIVEAU QUE VOUS VOULEZ :7E1A 5B0X. METTRE "C" À LA PLACE DU "X" POUR ETRE AU NIVEAU DE LA VOITURE, "D" POUR LE MUR, "7" POUR LE PREMIER BOSS ET "A" POUR LE DERNIER BOSS.

• POUR SE BATTRE SANS ATTENDRE LE "FIGHT" :7E1A 6300.

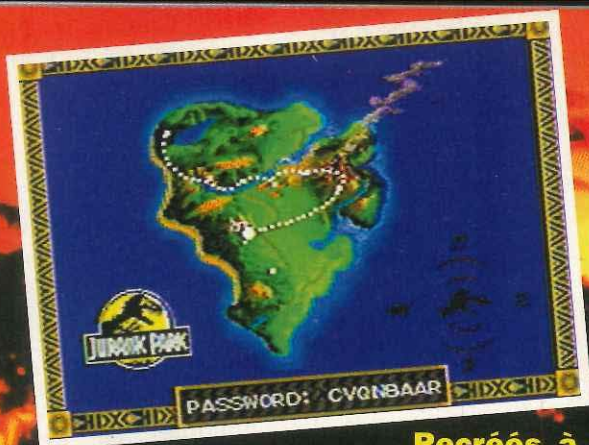
• POUR QUE TOUS LES PERSONNAGES SE DÉPLACENT À LA MEME VITESSE QUE MR BISON : 7E0C 36E1.

• POUR MODIFIER LA DÉMO : 7E0C CE00, 7E0C D10X ET 7E0E D10Y. LE "X" ET LE "Y" REPRÉ-SENTENT LES PERSONNAGES QUI S'AFFRONTÉ-RONT DANS LA DÉMO. SI VOUS METTEZ "8" À LA PLACE DU "X" ET "9" À LA PLACE DU "Y", CELA DONNE MR BISON CONTRE SAGAT.

• POUR QUE L'ÉNERGIE DE VOTRE ADVERSAIRE TOMBE INSTANTANÉMENT À ZÉRO : 7E0E 2B00

• POUR JOUER EN BLITZ, ENTREZ LE CODE 7E1A C8XX. LE "XX" REPRÉSENTE LA DURÉE DU COMBAT EN NOMBRE DE SECONDES. BIEN ENTENDU, LE NOMBRE DE SECONDES SERA À ENTRER EN HEXADÉCIMALES ! AU DÉBUT DU MATCH, VOUS N'AUREZ PLUS QU'À ÉTEINDRE VOTRE ACTION REPLAY.

STREET FIGHTER II



Recréés à partir d'ADN ancestral, les animaux les plus énormes et les plus dangereux ayant jamais vécu sur notre belle planète ressuscitent... comme si les 65 millions d'années qui nous séparent d'eux n'avaient jamais existé. Vous avez vu le film ; eh bien, jouez maintenant ! Incarne le Docteur Grant ou le Raptor et entrez dans un monde mystérieux où le but sera de survivre. Voici Jurassic Park, une île unique en son genre. Un cyclone vient de balayer le parc, piégeant les hommes et délivrant les dinosaures de leurs enclos. Vous avez choisi le Docteur Grant, vous devrez vous battre afin de libérer les visiteurs tout en restant en vie. En évitant des confrontations trop brutales et en ramassant toutes les armes que vous trouverez sur votre chemin, peut-être réussirez-vous dans votre quête. Mais souvenez-vous, seuls les meilleurs pourront survivre ! Vous aurez en plus, dans un deuxième dossier, l'occasion de voir comment diriger le Raptor. Deux pour le prix d'un, on dit merci qui ?

JURASSI

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS



Franchement pas le meilleur endroit pour avoir un accident ! N'excitez pas trop le triceratops, prenez votre sac à dos, armez-vous et sautez sur son dos. S'il vous attaque, utilisez les grenades lacrymogènes ou évitez-le en vous cachant sous la Jeep.

Un dinosaure cracheur de slime. Deux fléchettes hypodermiques et il ne vous ennuiera plus. Sautez par-dessus en n'oubliant pas de tirer sur le ptérodactyle, puis allez sur les racines des arbres et laissez-vous glisser jusqu'en bas. Sautez dès que la branche disparaît et vous devriez vous en sortir sans dommage.

Sautez sur la plate-forme et ramassez les fléchettes rouges. Glissez jusqu'aux racines et dégommez les deux ptérodactyles. Des fléchettes bleues se trouvent tout près. Juste avant les pieux, prenez votre élan pour les éviter et rebondissez sur la branche qui vous permettra d'aller très haut dans les airs et ainsi de passer au-dessus de ces cure-dents géants.

En glissant, vous devriez arriver à cet endroit. Agrippez la liane et traversez le gouffre. Des trousses de secours et des armes vous attendent. Attention aux proconpsognathus et aux cracheurs.

Attention aux ptérodactyles, trouvez la trousse de secours dans la grotte sur la droite. Retournez sur vos pas et tombez sur le côté gauche de la plate-forme, ou vous vous retrouverez à nouveau dans la grotte.



MEGADRIVE



JURASSIC PARK

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

Sain et sauf, dirigez-vous vers la branche rouge. Elle se dérobera sous vos pieds ; gardez le doigt appuyé sur la direction gauche de votre paddle. Une fois rétabli, allez vers la droite et tombez sur la plate-forme juste en-dessous.

Laissez-vous tomber de la plateforme et bondissez par-dessus les pics, évitez le gouffre et montez sur le rocher situé à droite. Au revoir le cracheur ! Sur votre droite se trouvent des trousse de secours ; une fois que vous les avez récupérées, tombez sur la tête du brachiosaure et sautez vers la droite pour sortir. Mais il y a d'autres chemins possibles !

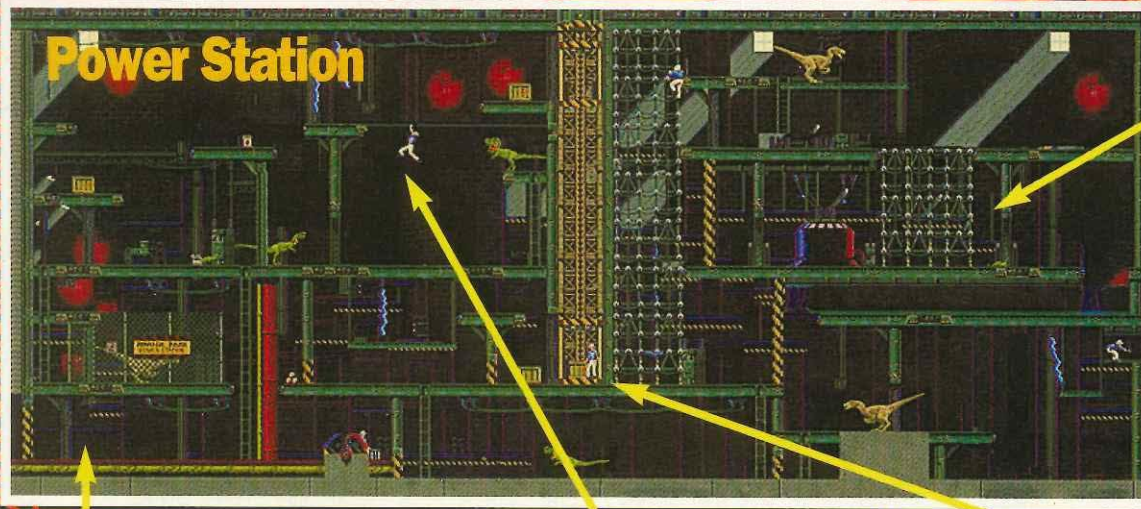
Jungle

Des éclairs strient le ciel, vous permettant de découvrir la route par intermittence, quand tout à coup des énormes mâchoires attrapent et broient votre Jeep. Vous êtes parvenu à vous échapper et, un peu sonné mais vivant, vous vous retrouvez dans la jungle. La première rencontre se fera avec un tricératops, puis viendront les ptérodactyles et autres mortels dilophosaures !

Grimpez, il y a une trousse de secours sur la droite. Sautez sur la gauche sur le petit rocher. Attention aux blocs qui tombent du plafond, laissez-vous tomber et courez vers la droite.



Vous devez non seulement détruire les dinosaures, mais de plus éviter les arcs électriques. Un niveau qui est divisé en trois sections. Appuyez vers le haut ou vers le bas du paddle quand vous vous trouvez dans l'ascenseur qui vous permettra d'atteindre les hauteurs. Grâce à votre force surhumaine, poussez les caisses pour atteindre d'autres plates-formes.



Power Station

Laissez-vous tomber à cet endroit, il y a un petit passage sur la droite. Atterrissez à nouveau sur la tête d'un Raptor, en haut à droite se trouve une petite plate-forme qui vous mènera à la deuxième partie du niveau.

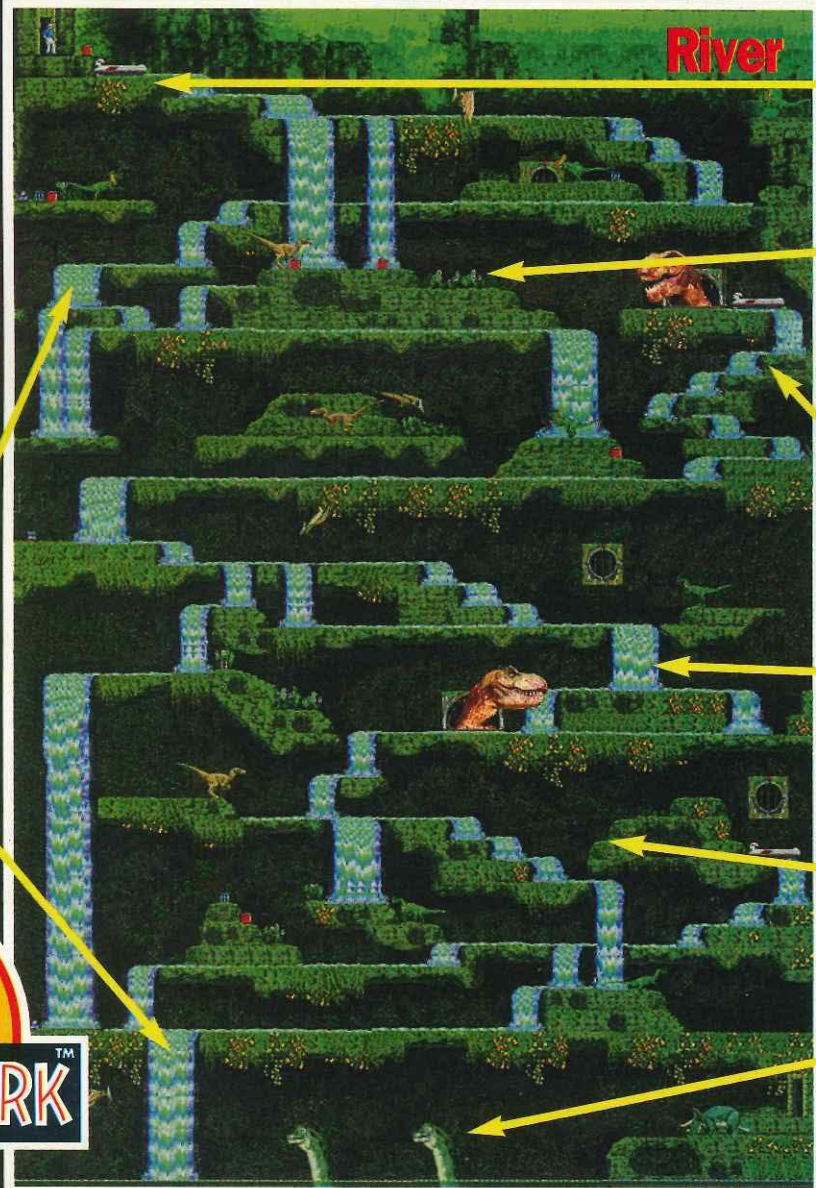
Voici l'endroit d'où vous démarrez. Grimpez sur les échelles et sur la première plate-forme. Un Raptor vous tombera sur la tronche, aussi utilisez une fléchette rouge et éloignez-vous le plus loin possible. Déplacez la caisse et grimpez de plate-forme en plate-forme jusqu'aux trousseaux de secours.

Un moyen pour éviter l'électricité et de tomber. Atomisez le cracheur, grimpez sur l'échelle et traversez le gouffre suspendu au fil. Utilisez la même technique et dirigez-vous vers la droite.

Poussez la caisse dans l'ascenseur, appuyez vers le bas du paddle et poussez à nouveau la caisse vers l'extérieur. Utilisez le passage, descendez tout le long des échelles en endormant tous les cracheurs que vous rencontrerez. Utilisez à nouveau les échelles et sautez sur les blocs électrogènes sur votre gauche sans vous faire électrocuter !



Ce niveau est uniquement pour le docteur Grant. Vous avez seulement à vous diriger une fois le radeau jusqu'en bas de la colline (vous verrez qu'il est très facile de mourir si vous faites un trop grand plongeon !). Récoltez les jerricanes, utiles pour le bon fonctionnement du canot. Vous devrez dans ce niveau, vers le milieu du stage, utiliser deux canots bien différents, ayez l'œil.



River

Au départ, prenez le jerricane et sautez dans le zodiaque. Evitez l'eau et vous survivrez. Dirigez-vous à l'aide de votre paddle. Faites attention aux ptérodactyles et, une fois arrivé plus à droite de l'écran, virez à gauche et prenez un jerricane.

Sautez de votre radeau : vous devrez en prendre un autre. Faites une pose et dégommez le Raptor. Changez d'arme, prenez les grenades, sautez par-dessus le gouffre, gazez le tyrannosaure Rex et montez dans votre nouveau navire.

Une fois dans votre navire, ne sautez plus, faites pivoter le zodiaque et suivez le cours des rapides.

N'allez surtout pas sur la gauche, le tyrannosaure Rex vous goberait irrémédiablement ! Allez plutôt à droite et jetez-lui des grenades lorsque sa tête se présente au-dessus de votre radeau. Les grenades lancées, précipitez-vous avec votre zodiaque sous sa tête, sain et sauf.

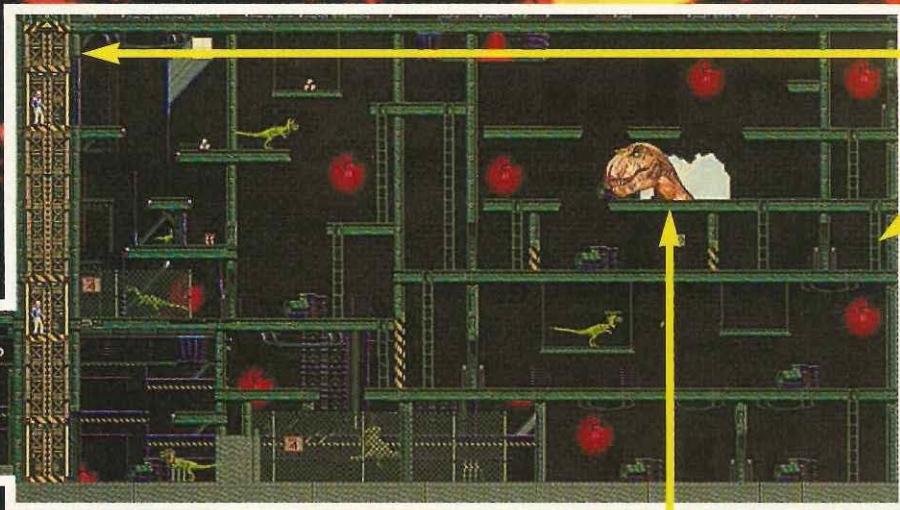
Vous devrez atteindre ce rocher ; dès que le bateau arrive sur le bord, sur la droite se trouve votre nouvelle embarcation.

Le brachiosaure est végétarien, attendez qu'il baisse la tête pour passer et atteindre la plate-forme de droite où se trouve le tricératops. Grenadez-le et dirigez-vous vers la sortie.

Une fois sur le bord, maintenez enfoncé votre doigt vers la droite, vous éviterez ainsi une mort subite.

Dès que vous arrivez à l'à-pic de cette cascade, laissez-vous tout simplement tomber. Ne vous inquiétez pas, vous ne craignez rien. Bienvenue au lac souterrain.





Dans l'ascenseur, une fois au dernier étage, sortez et descendez lentement en détruisant les dinosaures.

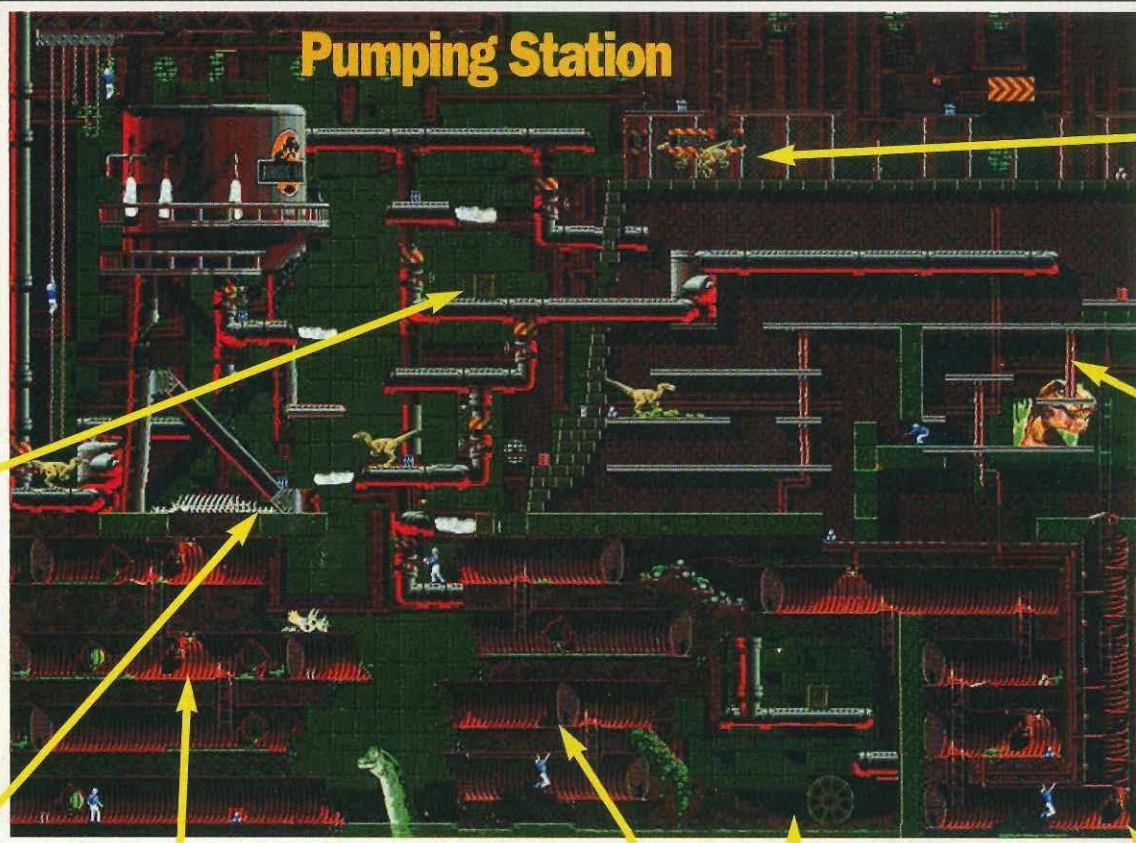
Ces échelles sont précieuses : la sortie du niveau est dans la petite pièce située au-dessus.



Tombez et ramassez la trousse de secours, sans oublier de tuer les dinosaures. Il y a aussi des fléchettes à trouver ici. Néanmoins, grimpez dans le tunnel et ressortez pour en emprunter un autre et trouver une batterie. Tirez une fléchette sur le Raptor, passez par-dessus les électrodes et attendez. Croyez-moi, le Raptor se relève rapidement, droquez-le à nouveau et prenez le tunnel au-dessus de votre tête, vous arrivez à la dernière section.

Attention, la tête du tyrannosaure Rex apparaît soudainement à travers le mur. En restant hors de portée, utilisez une grenade et passez rapidement sous sa mâchoire jusqu'à la sortie.

Un niveau difficile. Vous devrez ouvrir les portes coulissantes, grimper sur des chaînes mobiles et utiliser la tête des brachiosaures comme des ascenseurs de l'âge jurassique ! Attention aux squelettes, aussi tranchants que des couteaux !



Beaucoup de Raptors affamés vous attendent, aussi ne vous laissez pas tomber, restez au-dessus d'eux. La sortie se trouve à l'extrême droite.

Garez la tête du tyrannosaure Rex, utilisez l'échelle et dirigez-vous sur la gauche.

Arrêtez les jets de vapeur et grimpez grâce à la caisse. Sur l'eau du réservoir, de petits jets de vapeur apparaîtront de temps en temps, choisissez le bon moment pour sauter et éviter le Raptor, descendez et grimpez sur la plateforme.

Droquez le Raptor et appuyez sur l'interrupteur, appuyez vers la droite et sautez de chaîne en chaîne. Au sommet, attendez l'apparition de la caisse flottante et servez-vous ne pour traverser le réservoir.

Au début, grimpez jusqu'à cet interrupteur et utilisez-le pour faire descendre l'échelle. Sautez au-dessus des eaux et laissez-vous tomber sur les fléchettes rouges. Maintenant, sautez de l'autre côté.

Au-dessus de votre tête se trouvent de la vie et des roquettes. Arrêtez les jets de vapeur pour les ramasser, puis placez-vous ici et sautez sur la tête du dinosaure ; elle descendra et, quand elle se trouvera au niveau du tube, profitez-en pour vous y engouffrer.

Poussez la roue et attendez qu'elle s'arrête de rouler. Grimpez sur le conduit, poussez la caisse dans le coin et prenez l'échelle ; ensuite, allez sur la droite.

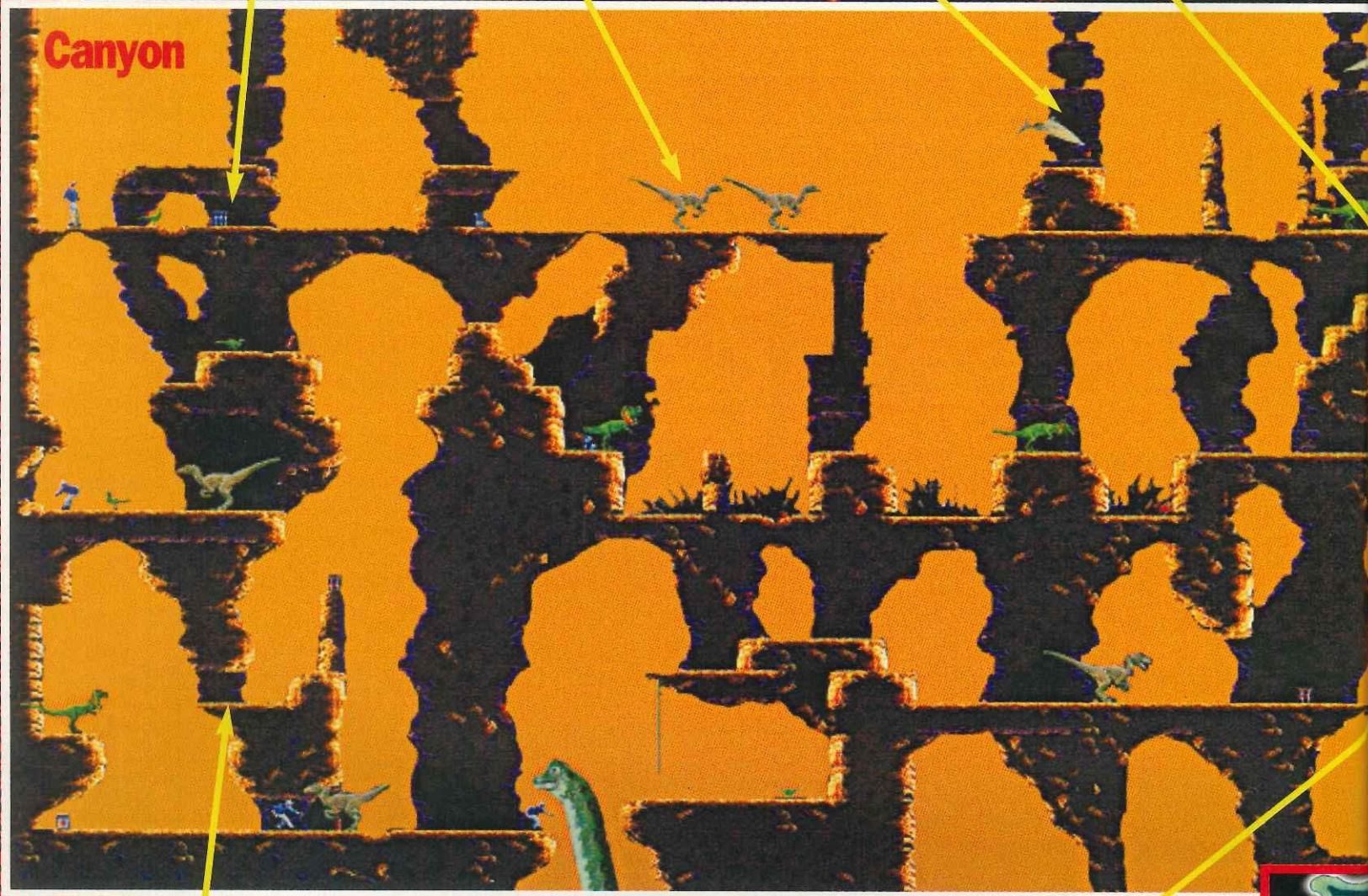
Après avoir traversé le trou, tournez l'interrupteur, qui éclairera le complexe. La porte est ouverte, faites vite !

Regardez bien au sol, plusieurs armes ont été déposées à votre intention. Ce serait un sacrilège de ne pas les prendre, ou un bienfait pour les dizaines de dinosaures qui vous attendent !

Prenez bien garde car, dès que vous pénétrerez dans ce niveau, plusieurs Raptors viendront vous attaquer ! Ayez toujours la main au holster, des fois que...

Dès que vous aurez sauté au-dessus de ce précipice, vous devrez tirer sur le ptérodactyle qui piquera sur vous telle une fourchette sur un bon steak -je ne vous dis pas à laquelle de ces deux choses vous devez vous identifier !

Plusieurs grenades sont déposées sur ce rock, ce serait dommage de ne pas les prendre.



Canyon

Ce petit trou est la seule issue pour passer à travers cette montagne. Bougez prestement dans ce boyau car de l'autre côté, un Raptor vous attend pour faire la fête !

Après avoir affronté le Raptor, vous serez, je pense, soulagé d'apprendre qu'une magnifique trousse de secours vous attend près de la sortie.



Grant's weapons

Voici la panoplie entière des objets et armes que Grant pourra collecter lors de son aventure.



Blue Dart : un puissant tranquillisant, mais il vous en faudra quand même deux pour paralyser chaque dinosaure !



Flash : quand elle explose, elle produit une très grande lumière qui éblouit les dinosaures et les paralyse par la fumée qui stagne juste après.



Red Dart : plus puissant que le Blues Dart, une seule de ses flèches met un dinosaure KO !



Concussion : c'est une grenade à effet d'impact, elle laisse étourdis les dinosaures pour un petit moment !



Gaz : elle a un grand pouvoir explosif ! Le T-Rex ne l'aime pas du tout !



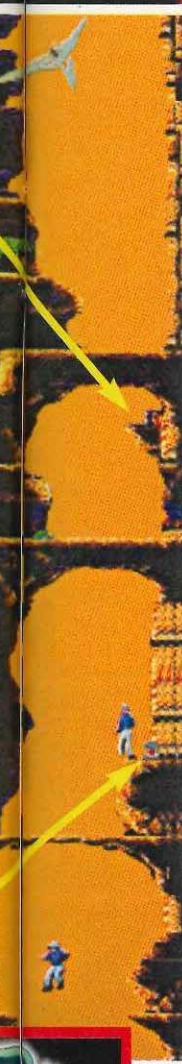
Roquette : ce petit bébé est tout sauf tendre ! Une seule de ses roquettes et finis les Raptors.





Vous devrez prendre votre envol de cet endroit : enfin envol, c'est vite dit, disons plutôt votre saut sur la corniche qui se trouve juste sous votre position. De là, vous pourrez sauter sur la plate-forme de droite.

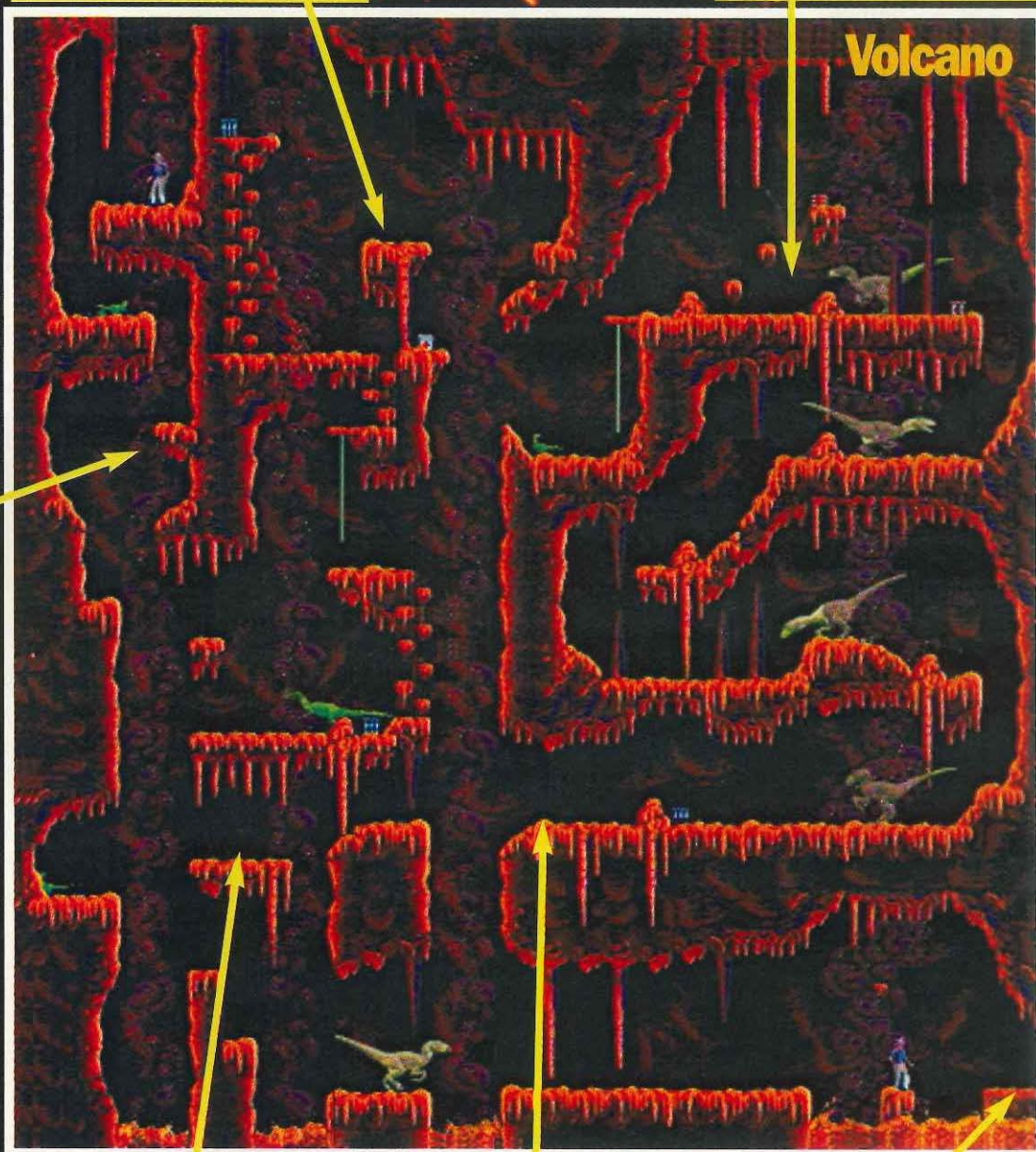
Faites de petits sauts et grimpez ces marches naturelles, puis faites un énorme saut à droite, vous atterrirez alors en face d'un Raptor, soyez rapide sur la gâchette, sinon...



Le canyon est un niveau intéressant. Vous rencontrerez les mêmes problèmes que dans les autres niveaux, mais de plus, un nombre imposant de Raptors viendront vous mener la vie dure. S'ajouteront à ces réjouissances des pentes vertigineuses, sur lesquelles la moindre erreur de saut vous sera fatale, des squelettes qui sont posés là pour vous empaler, plusieurs ptérodactyles, j'en passe et des meilleurs !

Sautez sur ce bloc de pierre, puis faites à nouveau un petit saut vers la gauche. Vous atterrirez sur un petit balcon naturel qui vous permettra de sauter sur la plate-forme de pierre ; essentiel pour la suite de votre parcours.

Grand devra prendre garde à son corps dans cet endroit très chaud aux vapeurs sulfureuses, un volcan n'est pas un lieu naturel pour le développement de l'homme ! Prenez une route obscure, vous commencerez votre périple en haut à gauche de l'écran et votre point de chute est l'angle en bas à droite de l'écran. Entre ces deux points, dix dinosaures, plusieurs murs de pierre et de la lave !



Quand vous arriverez sur cette corniche, vous pourrez collecter plusieurs grenades ainsi qu'un Raptor.

En sautant d'ici, vous devrez faire un saut assez faible ; autrement vous êtes sûr de vous payer le plafond et de faire un magnifique plongeon dans la lave.

C'est la sortie, au ras de la lave, pas de blague, ne faites pas comme Jésus, ce n'est pas de l'eau !

Petrol : ce n'est pas une arme, mais chaque bidon vous sera fort utile pour alimenter votre zodiaque.

Stun Gun : c'est un pistolet électrique, il vous sera utile contre toutes les petites bêtes.

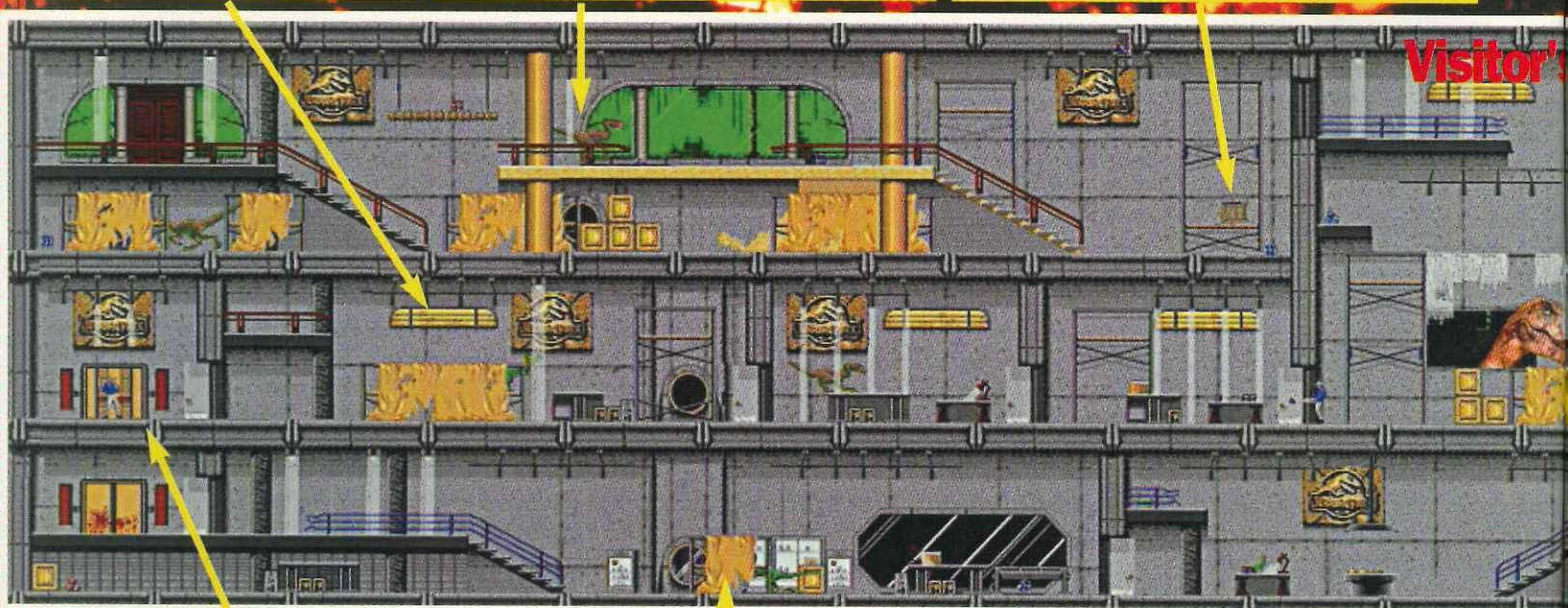
First Aid : très utile pour regagner un peu d'énergie.



Prenez garde au Raptor qui traîne en bas de cet étage, il est très vivace. Pour l'éviter, sautez sur la plate-forme.

Les Raptors sont de petits êtres qui vivent en communauté et, quand vous en évitez un, son frère jumeau vient vous tenir compagnie,

Tirez dans cette boîte pour pouvoir la faire tomber du plafond, et elle vous servira de marche géante pour atteindre le niveau supérieur.

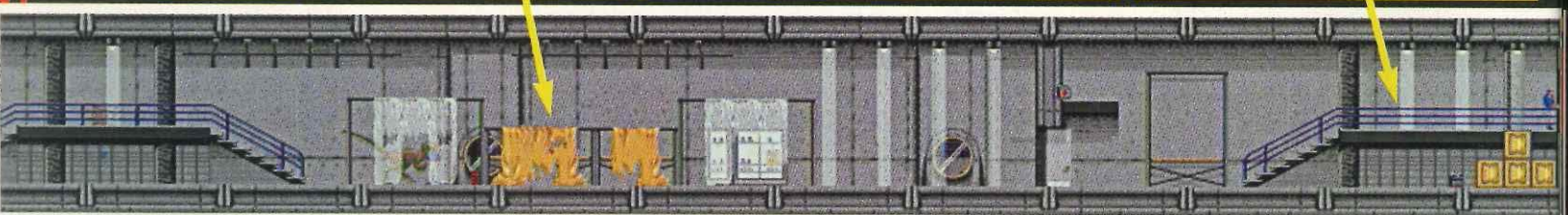


Vous devrez utiliser cet ascenseur pour pouvoir accéder à l'étage inférieur.

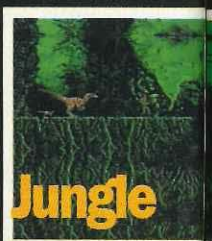
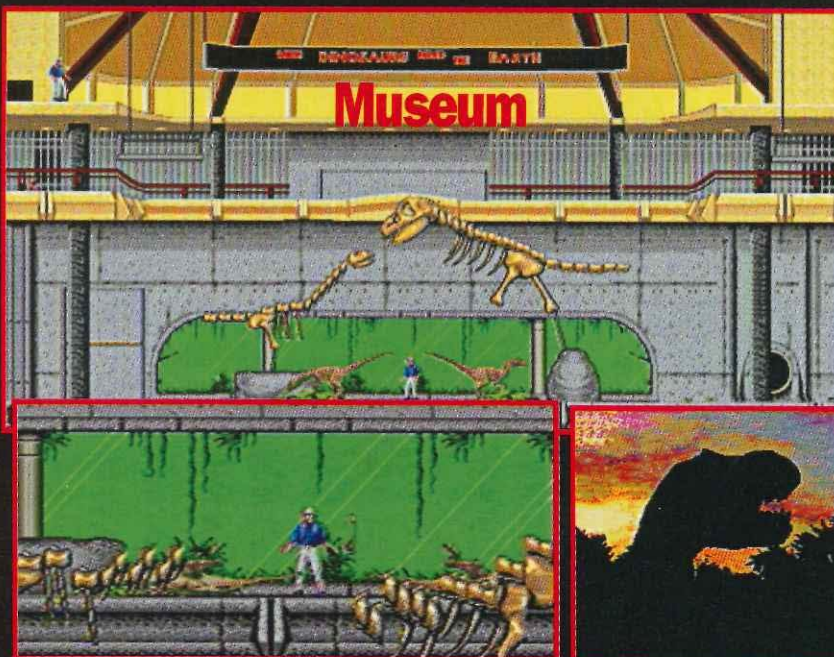
Attention au Raptor, il attend son repas.

Derrière cette peau tendue, vous trouverez un autre genre de peau, vivante cette fois, ne vous laissez pas surprendre !

Montez cet escalier et la seconde section est à vous.



C'est joli par ici : il y a deux énormes squelettes et deux féroces vélociraptors ! Pour vous sortir de cette délicate situation, il vous faut grimper sur la plate-forme suspendue. Au cas où vous n'auriez pas assez de grenades sur vous, vous pourrez en trouver juste en-dessous de votre position. Laissez-vous tomber sur le dos du squelette et grimpez le long de celui-ci jusqu'à ce que vous tombiez tranquillement entre les vélociraptors. Une fois sur le sol, lancez vos grenades sur les squelettes. Les Raptors seront alors écrasés et vous pourrez vous échapper avec les visiteurs en hélicoptère.

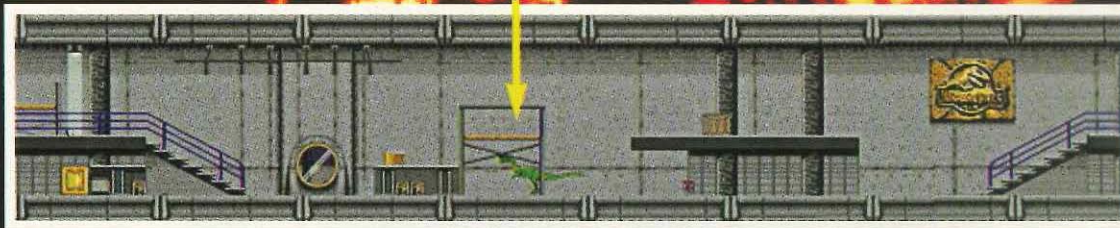


Jungle



Vous trouverez dans ce second niveau un couple de cracheurs, de Raptors et plein d'autres petites bêtes qui vous seront de très bonne compagnie.

C'est là que sont produits les œufs. Et dans les œufs, il y avait de petits dinosaures... ils ont grandi et ce centre est maintenant leur demeure ! Vous commencez à comprendre où je veux en venir ? Si oui, tant mieux, sinon vous êtes mort ! En plus de tout ce petit monde, plusieurs Raptors viendront jouer au gendarme et au voleur avec votre auguste personne et croyez-moi, vous n'êtes pas le gendarme !



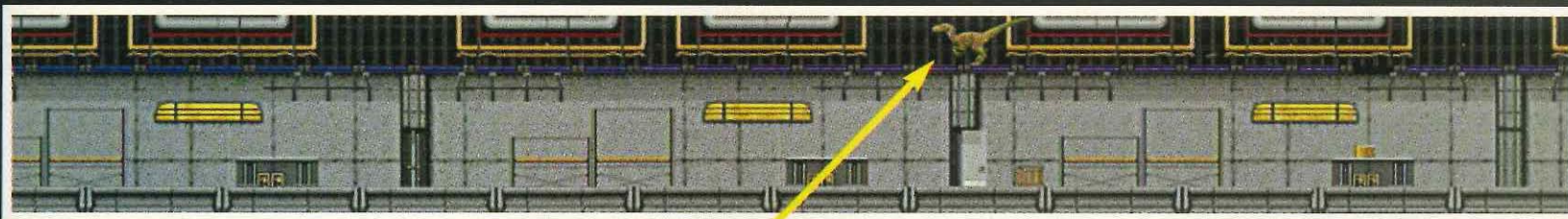
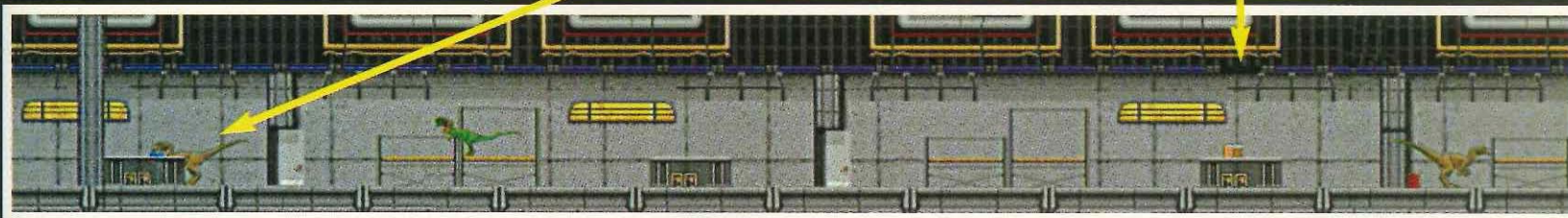
Un autre cracheur attend l'heure de son dard, ou plutôt sa dernière heure !

N'oubliez pas de ramasser les Darts posés sur le sol, ils vous seront plus qu'utiles pour sortir vivant de cette section.

Faites bien attention, car le T-Rex traîne dans les parages, gazez-le et passez sous son nez quand il est dans le vague.

Vous commencerez votre périple près d'un Raptor, galère comme début de stage.

Vous pourrez, pour éviter tous les ennemis qui sont à l'étage, grimper dans les infrastructures du mur qui sont cassées et ainsi vous précipiter sans encombre vers la sortie.



Enfin, sans encombre c'est vite dit, vous devrez quand même éliminer un dernier Raptor avant de sortir.

Votre masse fait de vous le plus puissant dinosaure, après le T-Rex bien sûr ! Seul ce dernier peut rivaliser en force avec vous, voire vous écraser comme une frêle crêpe. Vos seules armes sont vos six dents phénoménales et vos pattes sont aussi de bien dangereux objets contendants. Les humains et les autres dinosaures se sont ligüés contre vous pour faire de votre personne une superbe créature empalée. Réussirez-vous à sortir vivant de l'île ? Avec le dossier, sans problème, sans le dossier, c'est une autre histoire !



Dès le départ, sautez sur la plate-forme de droite, dégommez les deux gardes qui s'y trouvent, puis continuez votre périple vers la droite.

Après avoir passé les deux cracheurs, vous devrez prendre votre élan et sauter sur la plate-forme du haut.

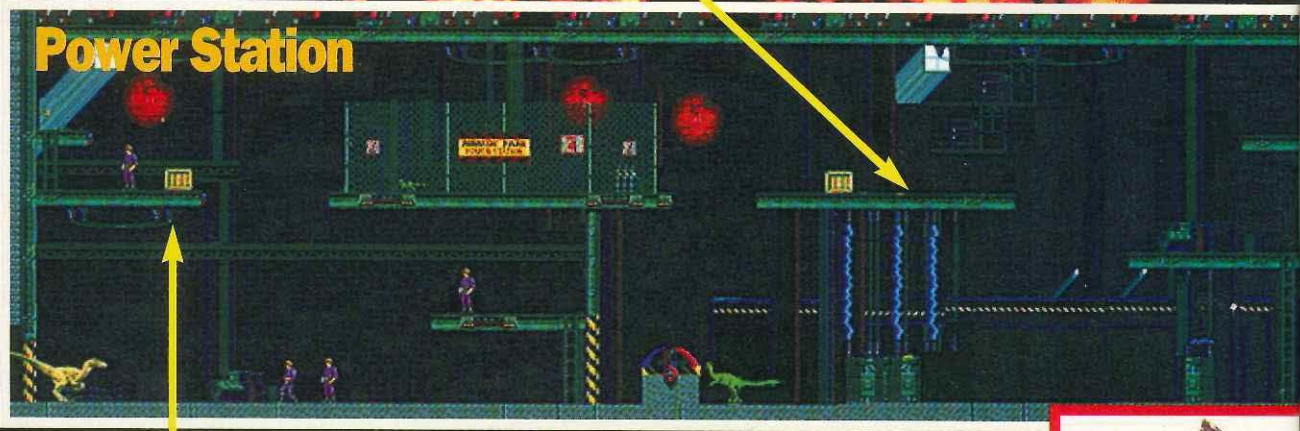
Comme Grant, vous commencerez votre périple dans la jungle. Le Raptor n'as pas d'arme, au sens où l'entendent les humains. Ses seules armes sont le naturel, la vitesse, la robustesse et de très... belles incisives !

Doucement, ne sautez pas directement dans l'eau, vous n'êtes pas amphibie ! La sortie se trouve en bas à droite.



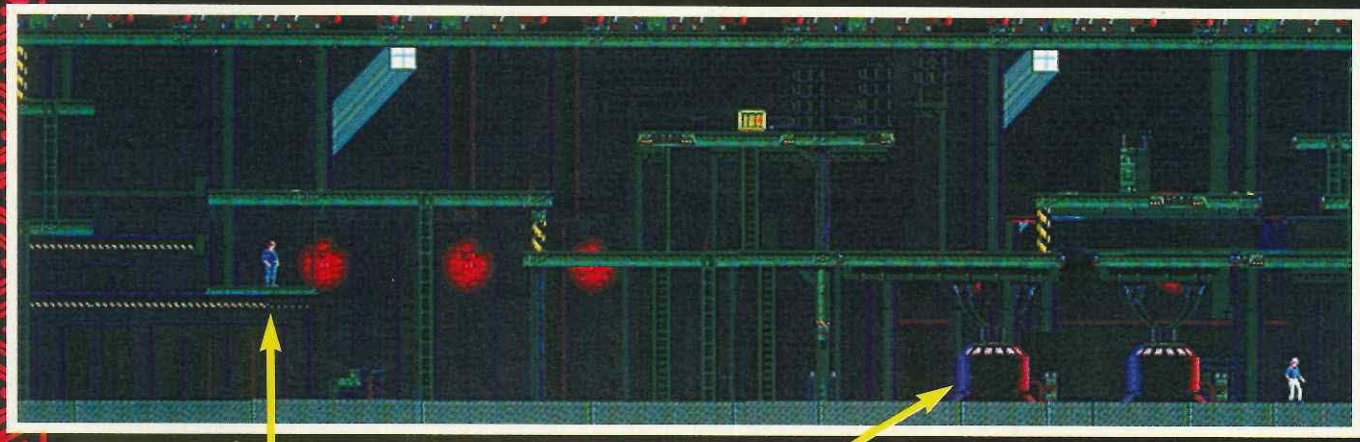
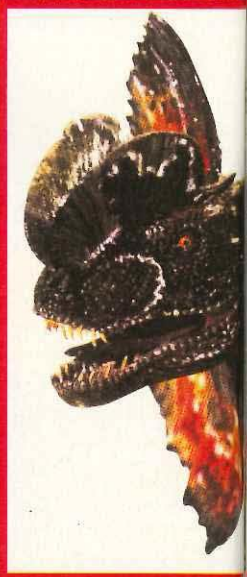
Sautez sur la plate-forme de droite et prenez garde au rayon électrique situé dessous.

Ce niveau n'est pas l'endroit de prédilection pour la corpulence du Raptor. Plutôt étriqué comme coin ! Plusieurs gardes seront présents dans cette station électrique pour vous faire la peau. Il y aura aussi quelques cracheurs et autres monstres Vous devrez faire aussi bien attention aux arcs électriques qui s'échappent des fils électriques dénudés.



Power Station

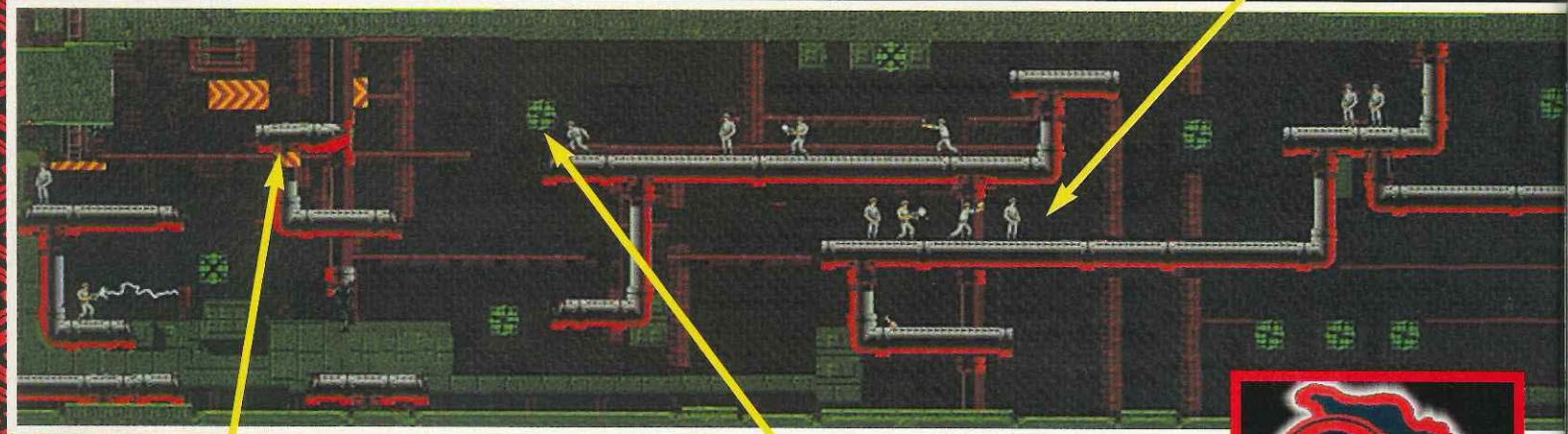
Pour atteindre la plate-forme du haut, sautez sur l'ensemble métallique de droite, tuez le garde et faites un saut à gauche ; quand vous êtes en l'air, dirigez-vous vers la droite, vous pourrez alors vous accrocher à la plate-forme supérieure.



Vous pouvez passer cet endroit sans tuer le gardien, mais tout est affaire de goût.

La prochaine "chose" que vous rencontrerez sera Grant, courez le plus vite possible et la sortie sera à vous.

Débarrassez-vous de vos adversaires et ne vous arrêtez pas de courir. Ne vous inquiétez pas, vous allez tomber sur la plate-forme du dessous. Les choses se gâtent à partir de maintenant car vous devez sauter de plate-forme en plate-forme. Si vous échouez, vous devrez recommencer au tout début.



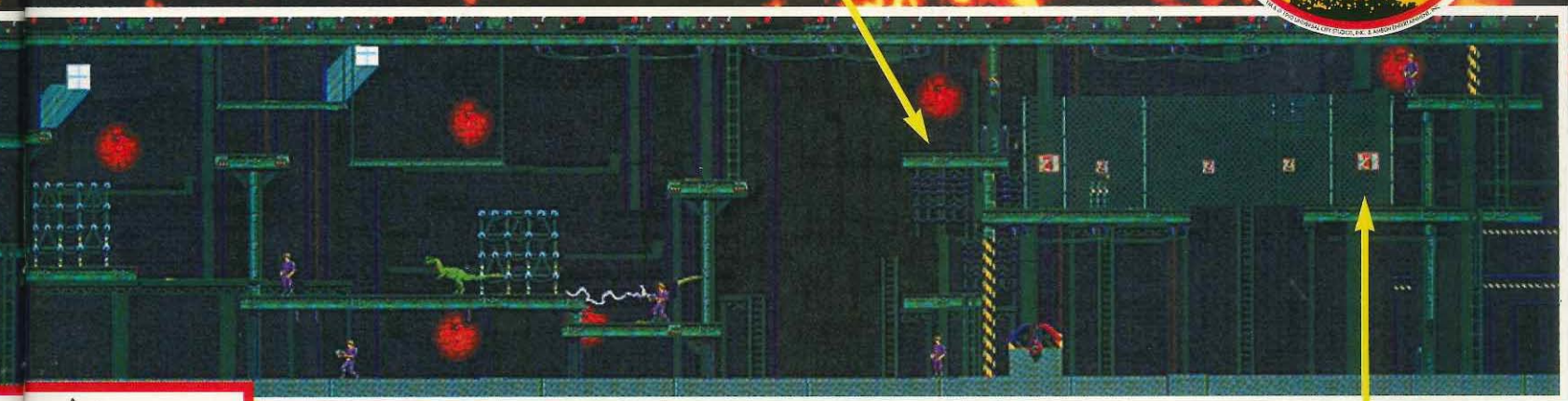
Voici l'objectif. Pour y arriver, il vous faudra sauter de tuyau en tuyau. En détruisant tous ceux qui se dressent sur votre chemin.

Avancez doucement et vous devriez tomber sur le gardien situé en-dessous de vous. Effectuez ensuite un grand saut pour arriver sur les tuyaux en face de vous. Dès que vous avez atterri, avancez ! Quatre gardiens vous attendent.





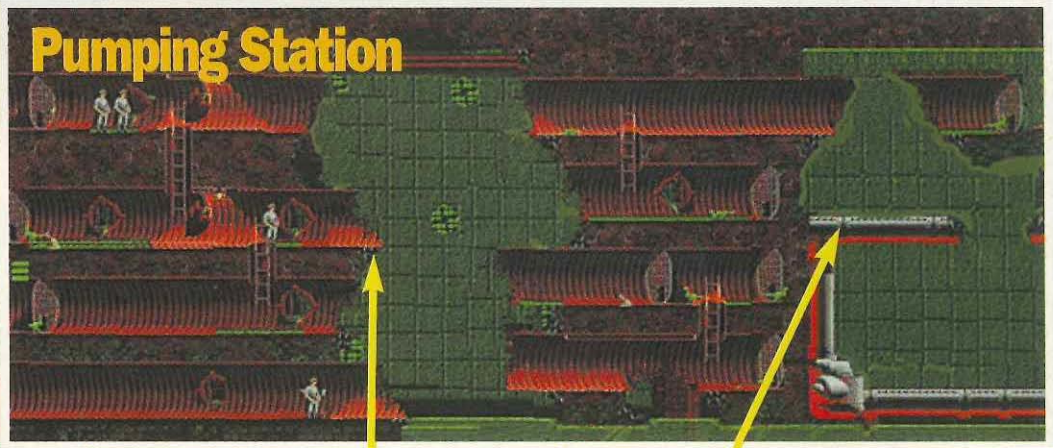
Vous serez obligé de suivre ce chemin, aucun autre ne vous amènera à la sortie.



Descendez le long de ces deux plates-formes pour continuer votre chemin.



La station de pompage est l'endroit le plus difficile pour le Raptor. Vu la taille de celui-ci, vous aurez du mal à évoluer dans ce monde fait de tuyaux et autres goulets métalliques. Outre tous ces tuyaux, qui vous gêneront dans votre déplacement, plusieurs gardes feront partie de la fête. Autant vous dire que la partie n'est pas vraiment gagnée pour notre Raptor !



Pumping Station

Un grand saut en hauteur vous permettra d'accéder au bout du tuyau. Sautez à nouveau vers le tuyau de droite, entrez dans le bâtiment de droite en utilisant le deuxième tuyau en partant du haut.

C'est d'ici que vous devrez faire votre saut. Vous atterrirez alors au-dessus du tuyau qui mène à la seconde partie du tableau.

C'est votre premier objectif. Une bonne course suivie d'un saut vous tirera d'affaire.



Seuls les joueurs les plus fous et les plus inconscients essayeront de réussir ce saut, on vous aura prévenu !

Deux sauts d'affilée vous débarrasseront de vos ennemis. Ici, pas de problème majeur.

En partant du haut, déplacez-vous en suivant la forme d'un S. Vous devriez être capable de reconnaître la tête de Grant, et savoir de ce fait où tomber. En vous déplaçant pas à pas, vous ne devriez pas tomber dans le slime.



Endroit de prédilection du Raptor : mis à part plusieurs humains et quelques ptérodactyles, vous ne devriez pas vous en faire. Et contre tous ceux qui vous mènent la vie dure, un coup de dent ou de queue et au revoir les ennemis.



Vous débuterez votre périple sous cet endroit. Sautez sur cette plate-forme et poussez le rocher sur le gardien. Vous pourrez ensuite, en vous aidant de celui-ci (le rocher, pas les restes du garde !), sauter de l'autre côté du ravin.

Méfiez-vous, car après votre saut, un garde bien armé viendra tailler le bout de gras avec votre carcasse.



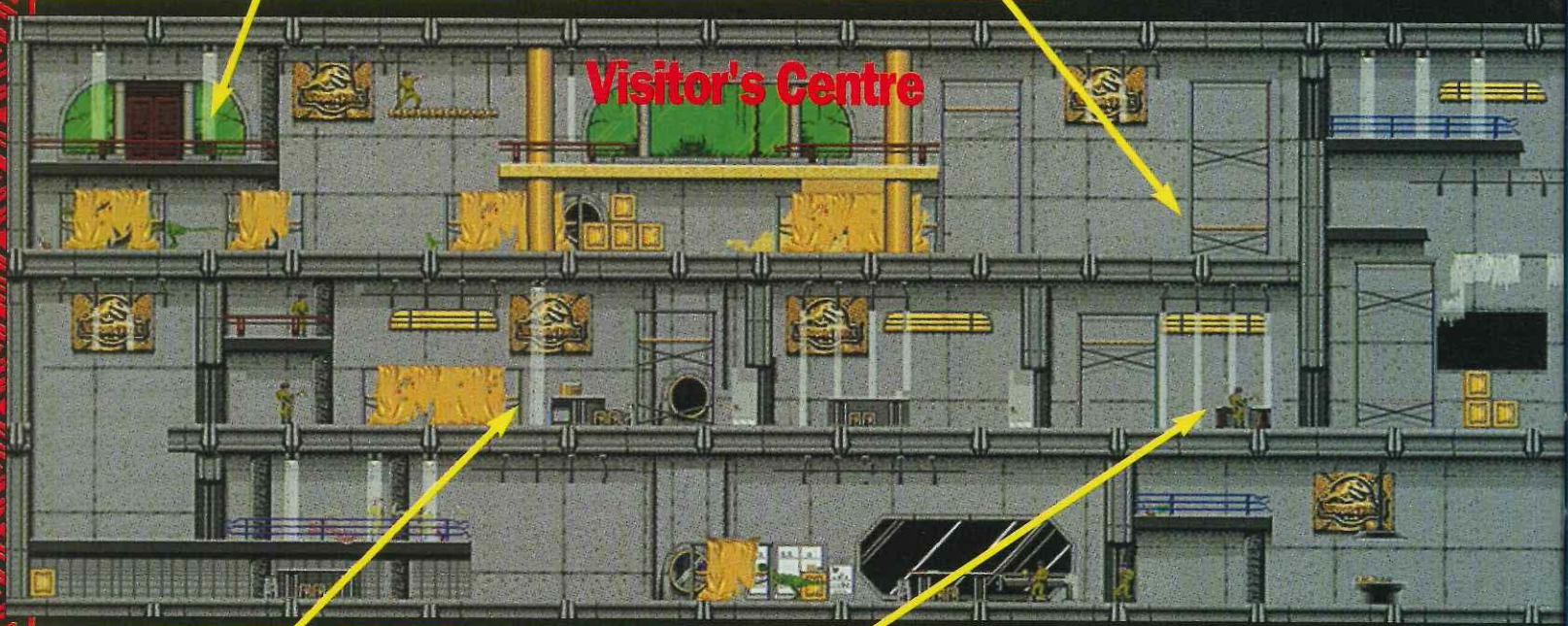
Canyon

La seule alternative pour pouvoir passer de l'autre côté du ravin est cette petite cheminée de pierre au milieu de nulle part.

Sur cette longue plate-forme, vous serez continuellement attaqué par plusieurs ptérodactyles, soyez donc vigilant.

Dès le départ, tuez le garde et sautez sur la plate-forme de droite.

Un bon saut et vous arriverez à vous agripper sur le coin gauche de cet endroit.

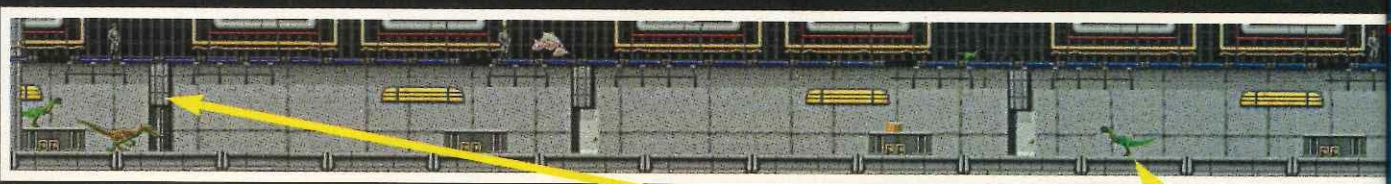


Visitor's Centre

Commencez à courir quand le garde vient à votre rencontre, tuez-le et prenez le chemin du bas pour finir le stage.

Cette pièce vous réserve beaucoup de surprises. Un nombre assez important de soldats vous attendront pour faire des côtelettes de votre corps.

Quand vous aurez fini de vous énerver sur le corps du malheureux garde, vous pourrez accéder au prochain level.



Cette pièce ne devrait pas vous poser de problème : un cracheur, un seul ; pourquoi ne pas lui faire connaître votre désaccord ?

Le dernier niveau du stage. Allez tout droit en courant comme un fou et vous passerez sans encombre ce stage.

Un autre cracheur. Une autre victime !

Plusieurs gardes armés vous attendront sur la route, donnez-leur des coups de griffes et de dents pour passer sans perdre d'énergie.

Votre objectif n'est pas de capturer Grant, mais de passer votre chemin sans chercher d'histoire.

Raptor's Power Up



Compy : Procompsognathus, c'est la nourriture préférée du Raptor. Il vous permettra de remettre à flot votre énergie.



Turkey : Pareil que pour les petits animaux à pattes, mais cette fois-ci, vous n'aurez pas besoin de courir après.

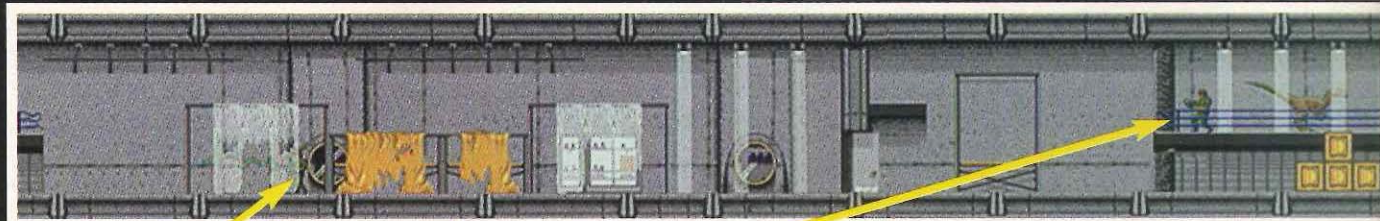
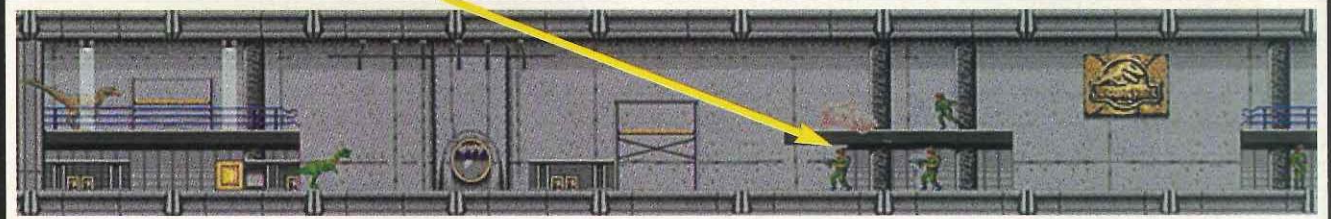


Dans ce niveau, vous aurez trois plates-formes et, sur ces trois plates-formes, plusieurs gardes vous attendront de pied ferme. Prenez bien soin de votre énergie parce que vous risquez d'en perdre un paquet !



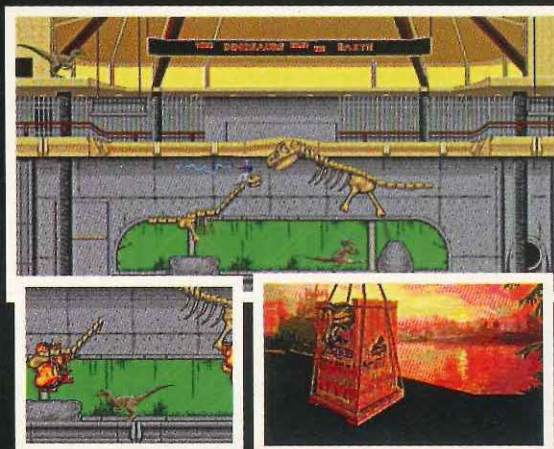
Dossier réalisé par MANU

Le Centre des Visiteurs est la dernière étape de votre périple. Votre objectif est simple : si vous arrivez à la fin de ce stage, à vous la liberté ! Vous aurez réussi alors à déjouer cinq fois les pièges de Grant. Belle victoire car c'est un vicieux !



Des hommes se cachent avec fourberie derrière ces tentures. Tuez-les et continuez votre chemin.

Vous devrez tuer, encore tuer. Ma parole, on n'arrête pas de tuer dans ce jeu ! Enfin bon, vous devrez tuer le garde et passer dans l'autre pièce.



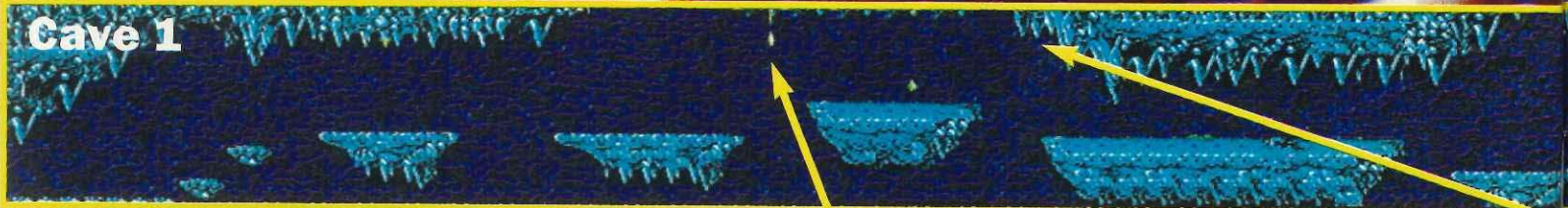
End Game

Pour finir le jeu en incarnant le Raptor, laissez-vous tomber devant Grant et donnez un coup de pied dans le rocher situé sous le squelette du grand dinosaure. Ils se rentreront alors dedans et vous serez libre !

Le dernier dinosaure à qui vous devrez montrer canine.

STAR WARS

Cave 1



Cette cave est le premier lieu où vous devrez vous rendre. Vous y trouverez un pistolet-laser, primordial pour la suite de votre aventure !

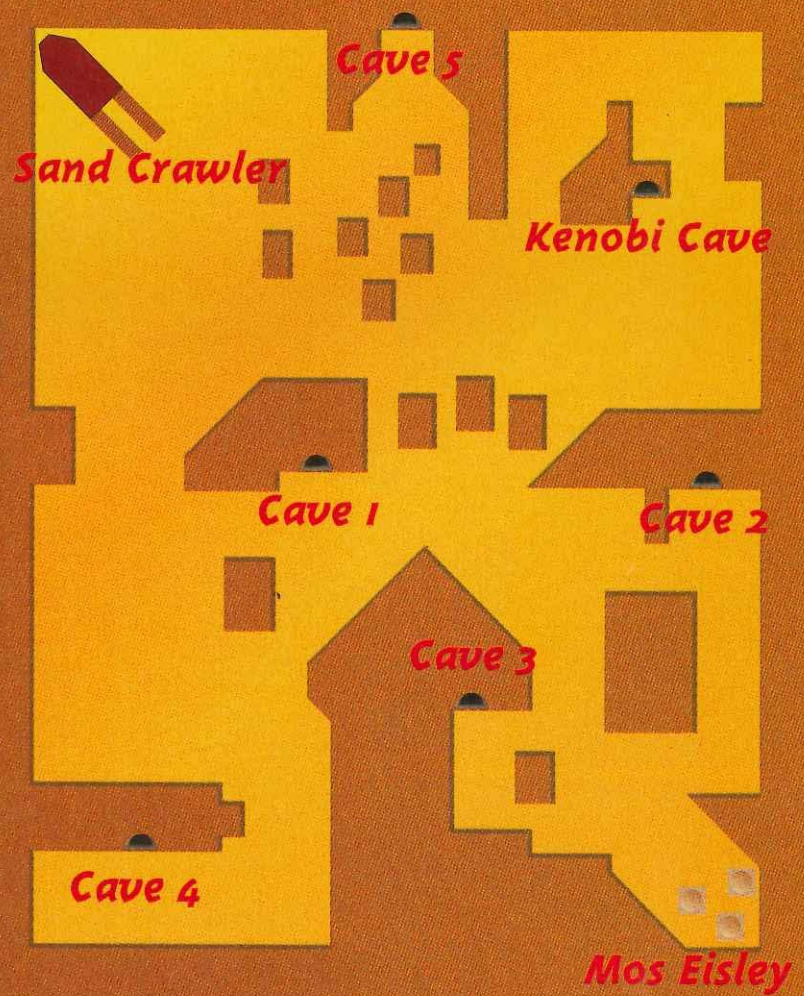
Des gouttes d'eau suinteront du plafond. Évitez-les, car elles vous repousseront lors de votre saut. Vous voyez de quoi est fait le sol, je ne vous fais pas un dessin si vous chutez !



PLAN DE TATOOINE

Vous devrez parcourir la surface de la planète à bord de votre Landspeeder.

Vous ne risquez pas grand-chose sur cette étendue aride, car seuls quelques bêtes et un ou deux soldats impériaux se risqueront dans cette étendue sablonneuse, pas de quoi fouetter un chat !



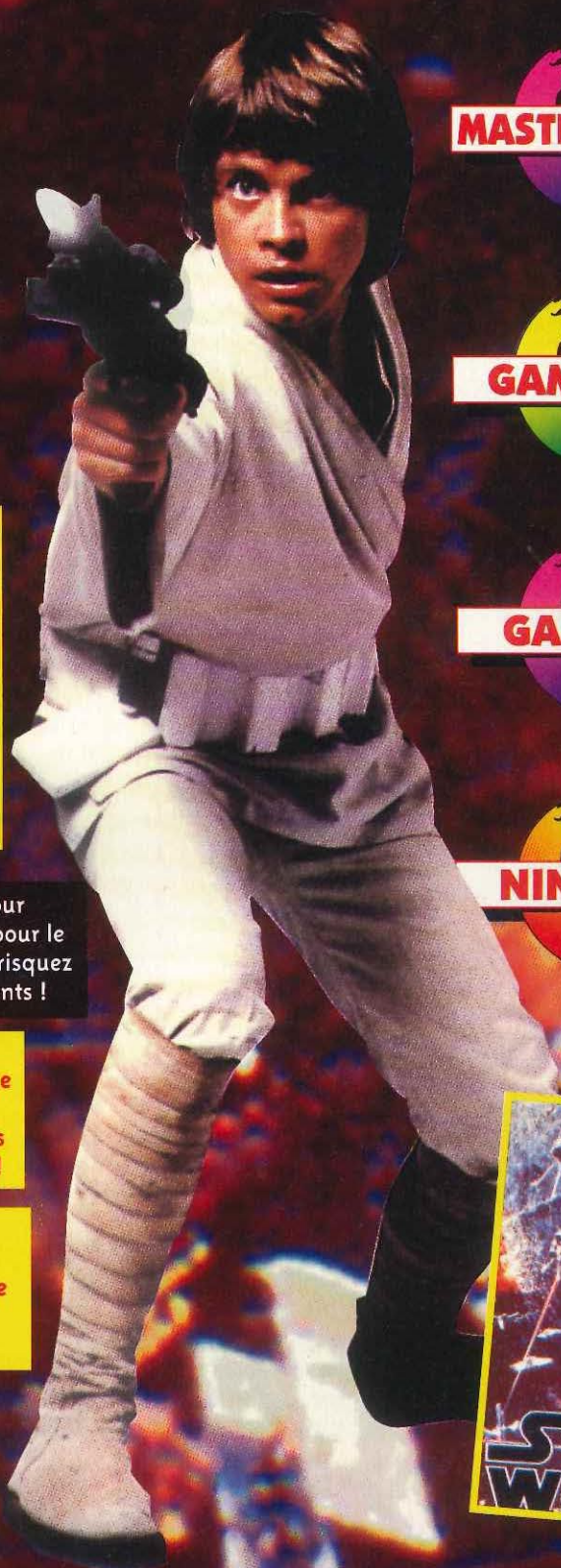
STAR WARS

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

GAME BOY

NINTENDO



EXIT

En attendant votre sabrelaser, vous ne devez pas vous laisser aller à ce pistolet-laser.

Quand vous sauterez, ne prenez pas trois kilomètres d'élan car vous risqueriez de vous empaler sur les pointes qui sont au plafond.

Cave 2

C'est la meilleure cave pour récupérer assez de "Shield" pour le Faucon Millénium. Mais vous risquez d'y rencontrer des vers géants !

Sautez du bord de cette plate-forme et dirigez tout de suite votre manette vers la gauche. Vous atterrirez alors directement sur le bouclier !

Sautez depuis cette plate-forme à la verticale. Vous atterrirez alors sur une autre plate-forme qui permettra d'accéder à un cœur.

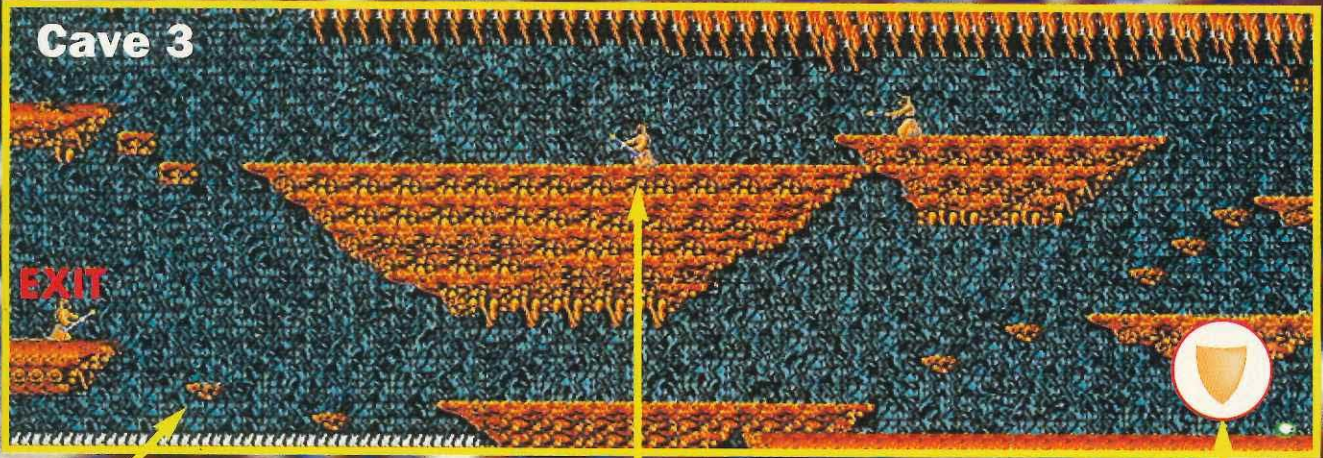
Vous devez attendre un petit moment sur cette plate-forme : quand vous verrez Maggot arriver, tirez-lui dessus et vous pourrez ensuite sauter en direction de la sortie !

EXIT



En mille neuf cent soixante dix sept, un séisme ébranla le monde ! Celui-là n'était pas dû à un caprice de notre chère Terre mais tout simplement à un film qui restera à jamais gravé dans les mémoires. Star Wars, un nom qui est synonyme pour la plupart des terriens, de la plus grande saga, et du plus grand Space Opera de mémoire d'homme. Et dans ce même numéro, vous pouvez trouver la suite de ce superbe jeu : The Empire Strikes Back ! Entre les deux films, trois années durant lesquelles la vie sur Terre s'est arrêtée, le temps s'est figé (enfin presque, il y a quand même eu l'incommensurable Alien !...). Je ne vous bassinerai pas avec l'histoire du film, tout le monde la connaît, enfin j'espère. S'il y a encore quelques ignares sur la planète qui ne connaissent pas la trame de ce chef-d'œuvre, eh bien qu'ils aillent se faire moines bouddhistes au Tibet ! Ce dossier a été réalisé sur Master System, mais les plans sont compatibles Master System, Game Gear, Nes et Game Boy.

Un autre bouclier vous attendra dans cette grotte ! Ainsi que d'autres choses moins agréables, du genre hommes des sables et vers géants.



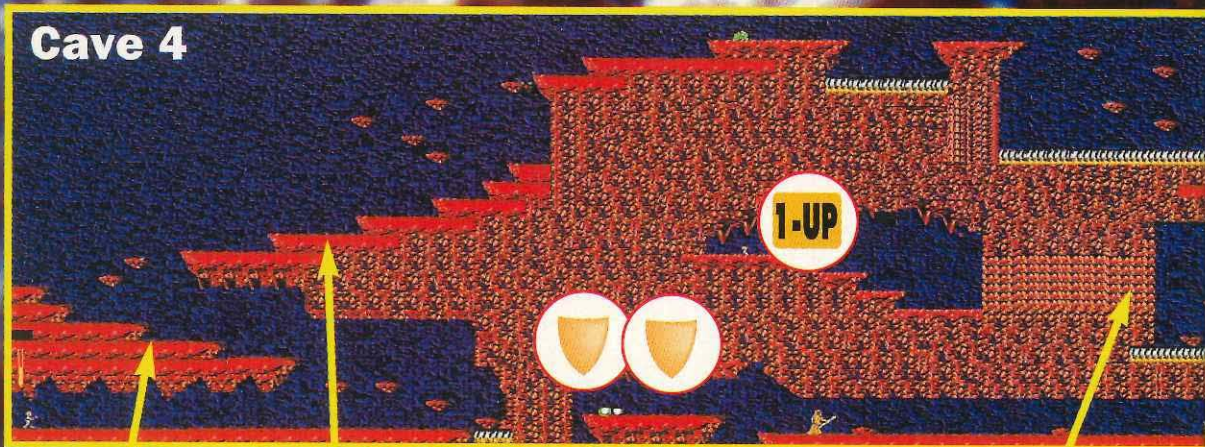
Ne loupez pas votre saut, la sortie est tellement près et les pics tellement... piquants !

Vous n'arriverez pas à tuer ces hommes des sables en un seul coup. Prenez votre temps et évitez la confrontation directe, vous perdriez toute votre énergie !

Vous pourrez récupérer un autre bouclier, primordial pour le Faucon Millénum.

Dans cette cave, aussi longue que dangereuse, vous pourrez faire le plein d'items en tout genre. Mais comme pour tout trésor, vous devrez combattre le gardien, et des vers géants et autres hommes des sables sauront (vous remarquerez au passage le jeu de mot "sauront", SAURON, pour ceux qui connaissent le JDR JRTM —si vous ne comprenez rien à ce que je viens d'écrire, c'est que vous n'êtes pas fan des jeux de rôles, c'est tout !) vous mener la vie dure !

Cave 4



Faites attention car, sous cette plate-forme, un rocher viendra vous barrer la route.

Même chose que précédemment : une autre roche viendra bloquer votre passage et par la même occasion essayer de vous broyer !

Passez à travers ce mur de pierres, et vous pourrez trouver une vie.

Ce sera dans ce bar que vous finirez votre périple sur Tatooine ! Vous devrez retrouver Yan Solo, qui vous attendra patiemment dans la Cantine pour pouvoir embarquer à bord du Faucon Millénum.



Mos Eisley

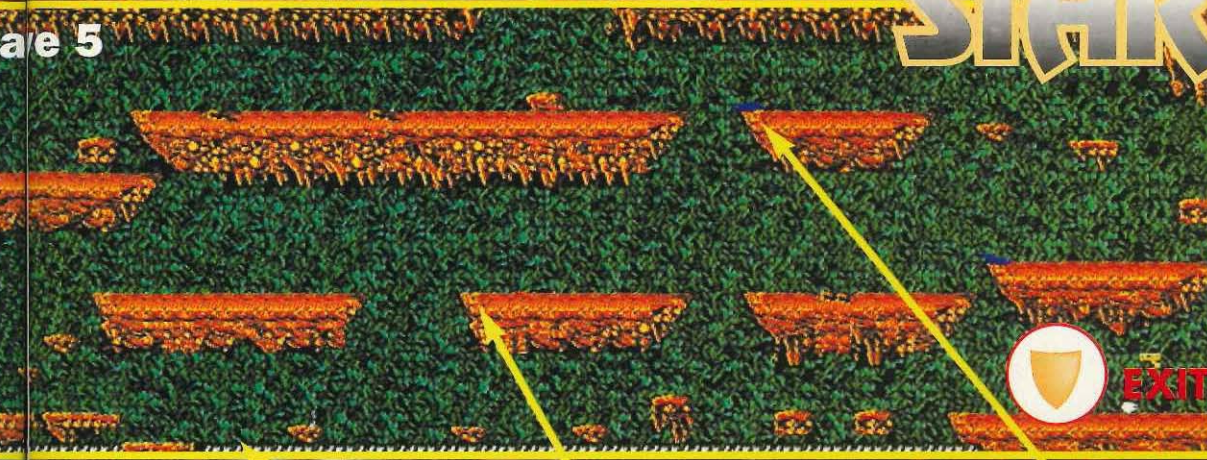


Voici l'entrée pour atteindre la Cantine. Faites un saut pour pouvoir y accéder.

Ce soldat volant est une vraie galère. Attendez qu'il fasse demi-tour et frappez-le dans le dos à l'aide de votre sabre-laser !



ave 5

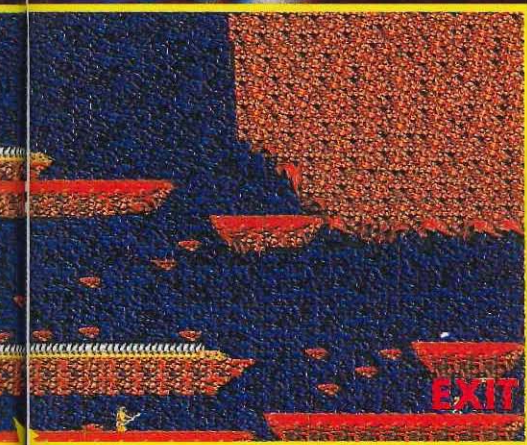


Rien de bien spécial dans cette cave, si ce n'est un bouclier pour le Faucon. Mais si vous voulez collecter plusieurs boucliers sans risquer grand-chose, je vous conseille de retourner indéfiniment dans la Cave 2.

Prenez bien votre élan avant votre saut car la distance qui sépare les deux plateformes est importante et la moindre erreur vous précipiterait dans les pics.

Pour éviter de faire un saut plus que précaire, sautez du bord de cette plateforme et laissez-vous tomber sur le bord de cet appendice rocheux !

Tirez sur ce slime bleu pour sauter de l'autre côté sans vous faire toucher !



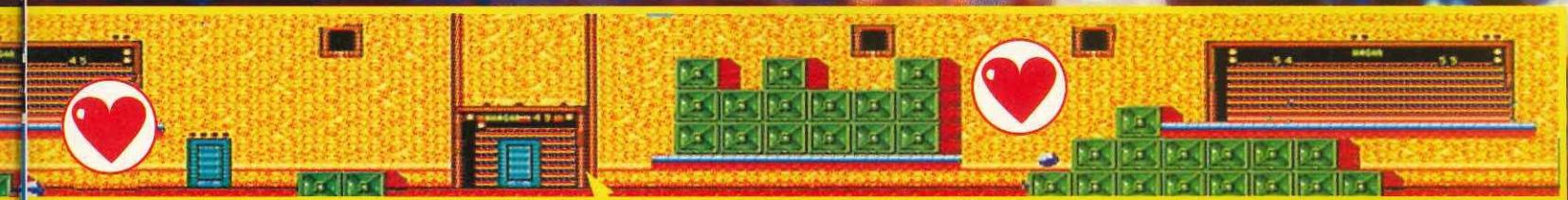
Traversez ce mur et vous accéderez à une cave secrète. Ne touchez surtout pas au "coureur" qui vient dans votre direction, sinon vous passeriez de vie à trépas.



Au fond de cette route, vous trouverez deux boucliers pour le Faucon, mais entre vous et les boucliers, un homme des sables montera la garde... Bonne chance !

Pour atteindre Obi-Wan, vous devrez traverser cette section de plateformes. Pour les passer sans encombre, maintenez votre bouton appuyé pour augmenter votre vitesse !

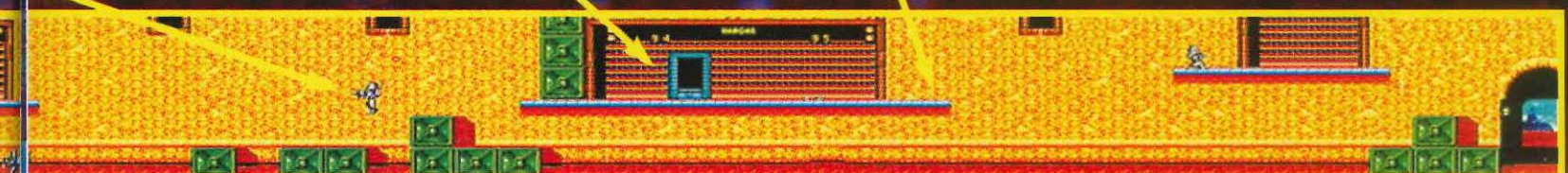
Ne tombez pas sur ce coureur sinon vous êtes sûr d'y rester !



Plusieurs soldats impériaux ainsi que plusieurs Jawas vous mettront des bâtons dans les roues...

Un autre soldat vous attendra à cet endroit : sautez par-dessus ses lasers et découpez-le en deux grâce à votre épée de Jedaï.

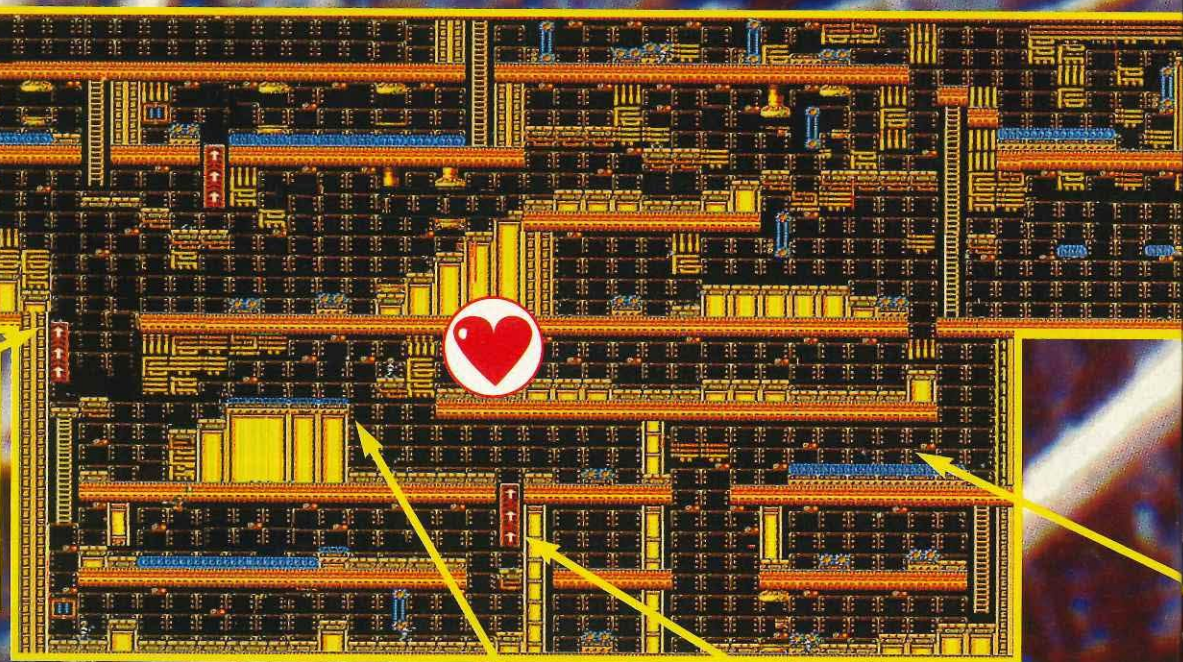
Pour atteindre cette plate-forme, vous devez prendre votre élan et sauter sur le bord de la plate-forme à droite.



Sandcrawler

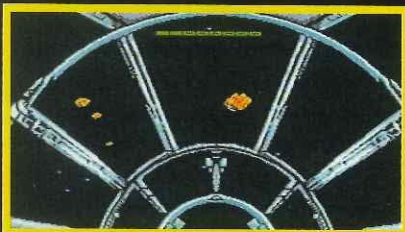
R2-D2 est tenu en captivité par les Jawas dans un recoin éloigné du char. Pour finir ce niveau, il vous faudra faire des bonds extraordinaires grâce au couloir anti-G.

Appuyez sur le bouton de saut au sommet des flèches, pour réussir un bond jusqu'à la plate-forme la plus haute.



Astéroïde field

Vous traversez de sérieuses perturbations, aussi voici le truc qui vous évitera de perdre : volez en petits cercles, et tous les astéroïdes ne vous toucheront pas !



Un endroit difficile à atteindre ! Au bord du tapis roulant, sautez en tenant le bouton de tir appuyé afin d'accroître votre vitesse.

Sauter à travers ces flèches vous envoie directement vers le plafond et les plates-formes.

Hangar 1



Ayant atteint l'Étoile Noire, vous devez trouver la princesse et détruire le rayon tracteur qui empêche le Millénium de s'échapper ; attention aux soldats impériaux !

Des soldats en nombre impressionnant se trouvent dans les sous-sols ; sautez par-dessus leurs tirs et détruisez-les avec votre pistolet.

STAR WARS

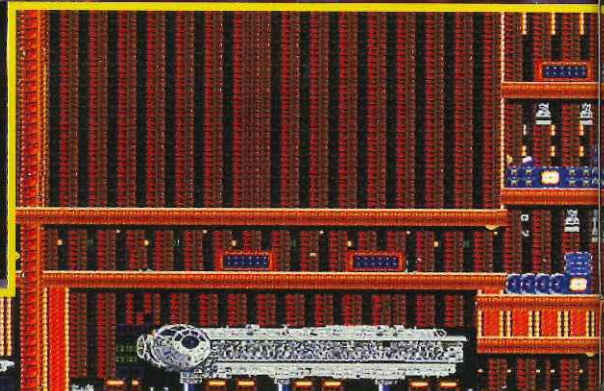
Hangar 94



Évitez les tirs de laser, et détruisez les soldats avec votre épée.

Les soldats impériaux vous attendent cachés dans le couloir, aussi n'avancez pas à l'aveuglette !

Le Faucon Millénium vous attend ! Un level facile, où se trouve un autre bouclier si n'en avez pas déjà huit. Sautez par-dessus les soldats et l'Étoile Noire n'est pas loin.



Ces canons-laser sont facilement évitables, il ne s'agit que d'une question de patience ; attendez qu'ils tirent et courez aussi vite que possible pour les éviter.

Tractor beam

Cette section est plus facile avec Yan Solo. De chaque côté du Tractor beam se trouvent plusieurs échelles ; montez dessus, tirez sur le Tractor beam, descendez les échelles et évitez ses tirs puis remontez, vous détruirez alors ce rayon maléfique.



Courez rapidement vers la droite, détruisant tout ce qui bouge avec votre épée-laser et branchez R2-D2 sur le Terminal de l'Étoile Noire.





R2-D2 se fait entendre pour que vous le trouviez... Évitez de tomber sur le tapis roulant inférieur, car un démoniaque Jawas vous y mènera la vie dure.

Montez sur ces tapis roulants et sautez au bout avec la vitesse acquise, vous devriez atteindre la plate-forme du dessous.

Le mercenaire Yan Solo se tient près du bar de la Cantina, en train de boire plus que de raison. Pour le rejoindre, courez aussi vite que possible en donnant de majestueux coups de sabre.



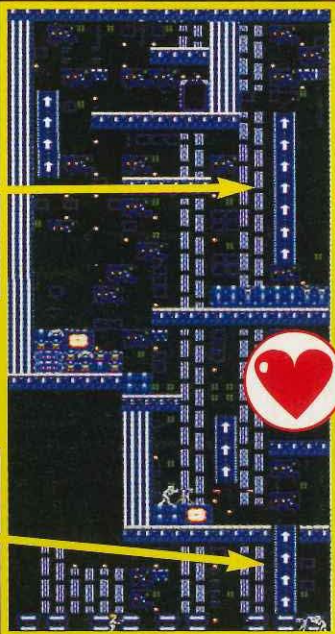
De retour vers Mos Eisley, avec Yan, ignorez ces plates-formes et courez vers un voyage hallucinant.

Enfin te voilà, Luc ! Prêt à partir pour sauver la princesse ?!



Ce mec est indestructible ! Sautez-lui par-dessus la tête, plutôt que de le combattre.

Arrivé au milieu des flèches, sautez sur la plate-forme de gauche ; si vous n'avez pas le timing, vous vous prendrez le plafond.



Ce canon-laser ne peut être détruit. Sautez directement dans les flèches ascendantes et évitez les tirs des soldats.



De petits "Power-ups", pour augmenter vos points de vie de moitié.



Un pistolet-laser. Meilleur que le précédent, vous le trouverez dans la grotte.



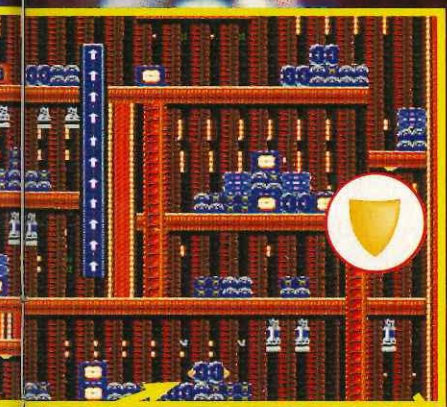
De gros "Power-ups" pour recouvrir tous vos points de vie.



Extra-life : des ups peuvent se récupérer facilement en retournant là où elle se trouvait.



Des boucliers pour le Faucon Millénium, très utiles lors des rencontres avec les astéroïdes et les navires impériaux.



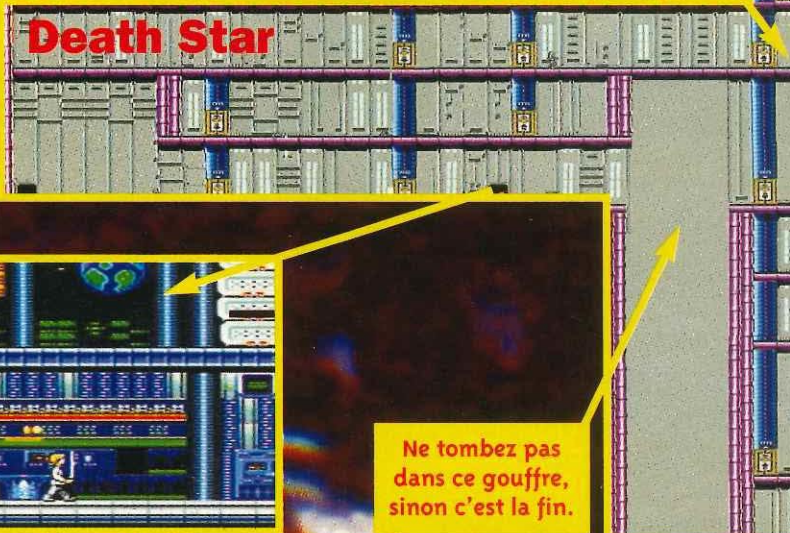
Atteindre cette plate-forme est relativement difficile : accélérez, sautez, puis une fois sur la plate-forme, ralentissez immédiatement, sinon vous tomberiez irrémédiablement.

Ce robot volant tire des flèches tueuses. Sautez-lui dessus et tranchez-le d'un coup de sabre.

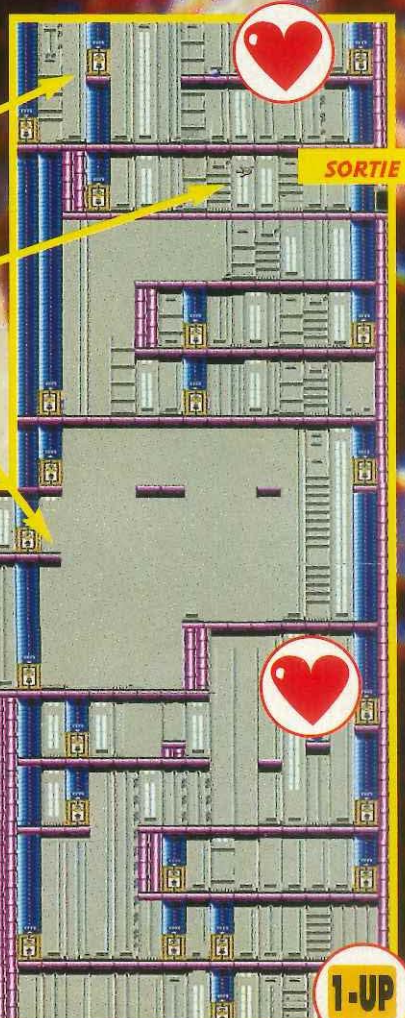
C'est un très grand niveau mais pas très difficile, il s'agit seulement de trouver le bon chemin sans oublier les vies supplémentaires.

Tombez de la plate-forme et prenez l'ascenseur dans les profondeurs de l'Étoile Noire où se trouve une vie supplémentaire.

Death Star



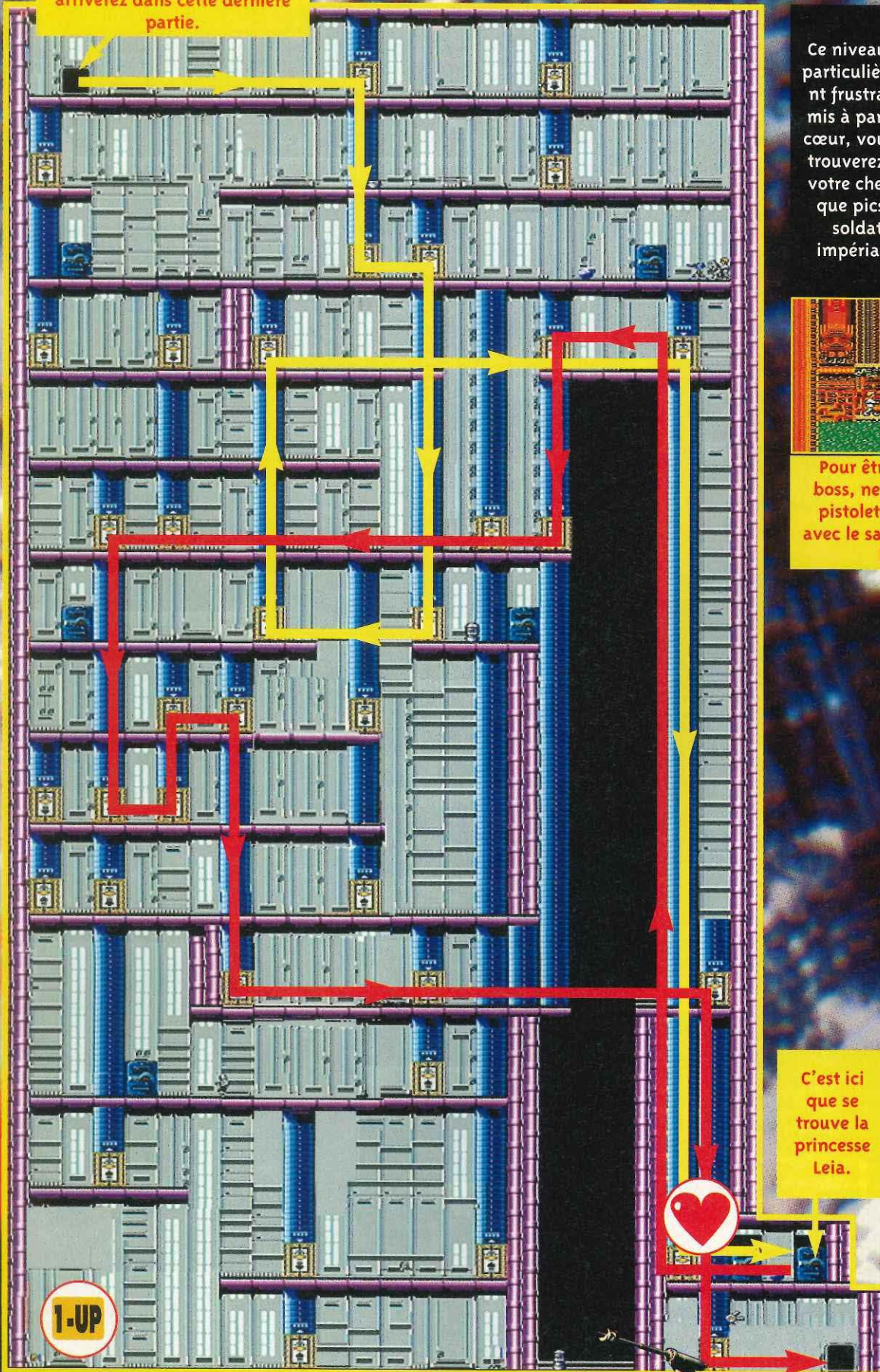
Ne tombez pas dans ce gouffre, sinon c'est la fin.



SORTIE



C'est le point par lequel vous arriverez dans cette dernière partie.

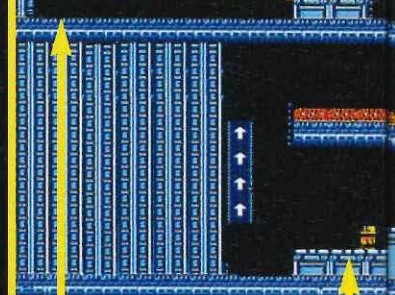


Prison

C'est dans ces sombres geôles que la princesse Leia est retenue prisonnière. C'est l'une des dernières épreuves que vous aurez à passer sous votre forme de chevalier Jedi ! Pour trouver la princesse, vous devrez suivre la flèche jaune, tandis que pour ressortir de cet endroit, c'est la flèche rouge que vous devrez suivre.

Ce niveau est particulièrement frustrant : mis à part le cœur, vous ne trouverez sur votre chemin que pics et soldats impériaux.

Trash Compact



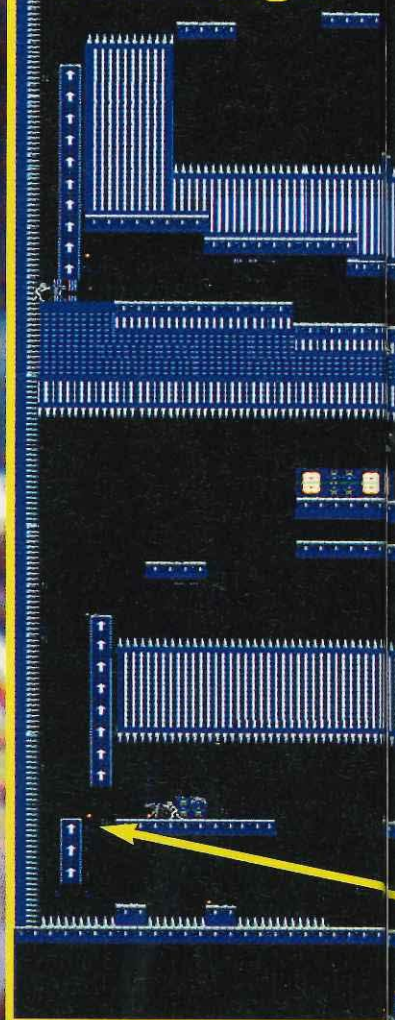
Ce droitier ne perd pas la tête, ne lui tirez pas dessus et contentez-vous de le contourner.



Pour être sûr de détruire le boss, ne tirez surtout pas au pistolet-laser, mais tuez-le avec le sabre, il ne tiendra pas longtemps !

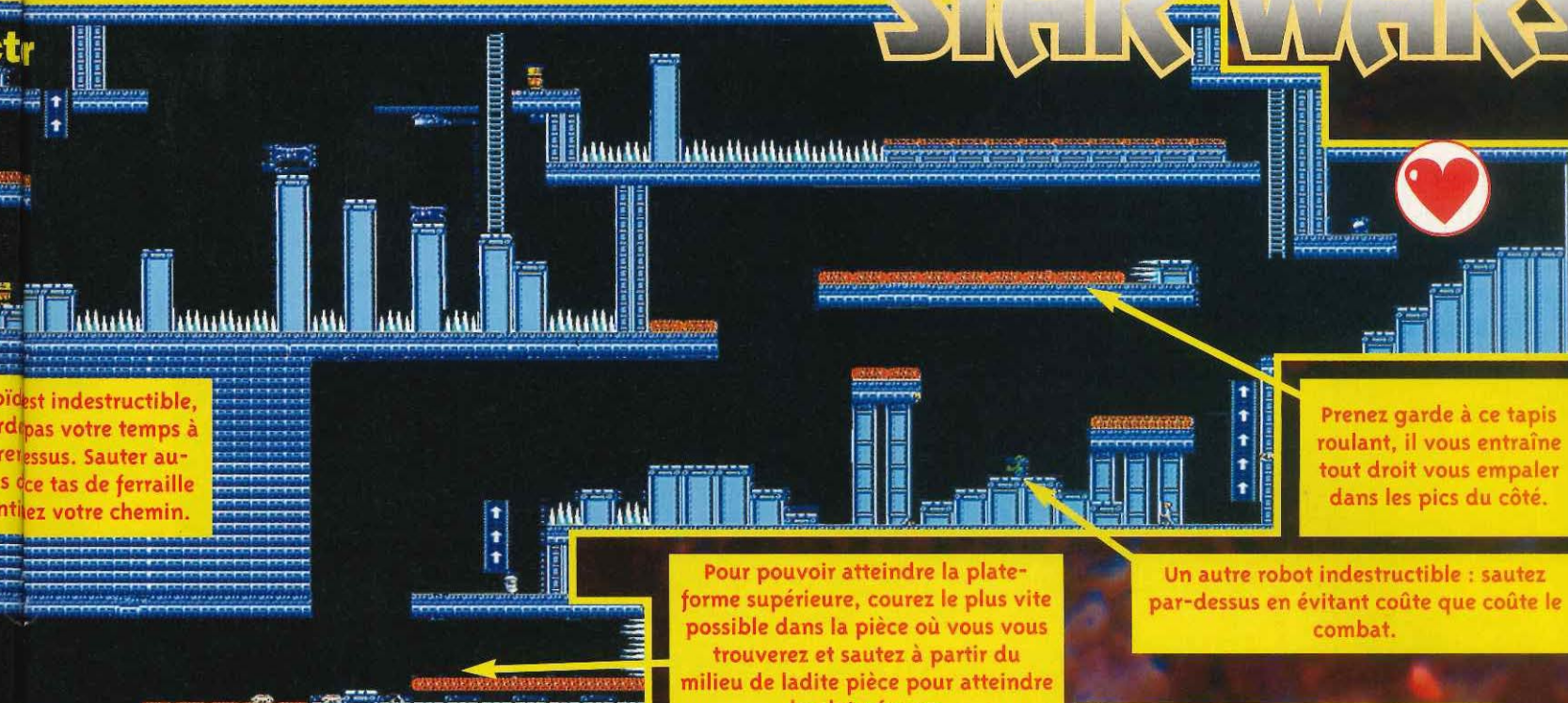
Vous voici dans le stage final de votre partie pédestre sur l'Étoile Noire. Un niveau bien dur, un environnement de pics, de pics et de... pics !

Final Hangar



C'est ici que se trouve la princesse Leia.

STAR WARS

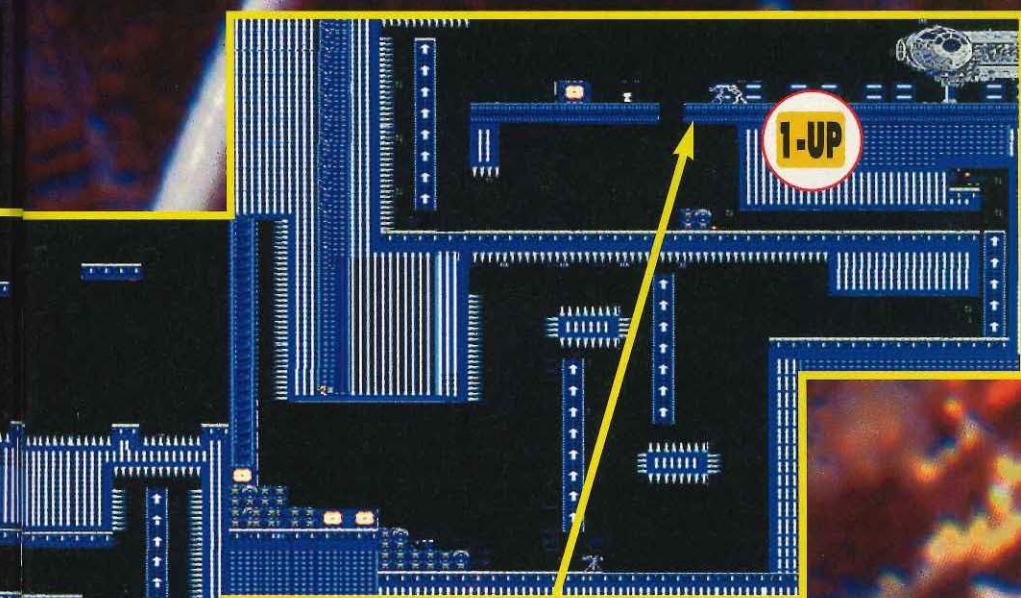


est indestructible,
rd pas votre temps à
ressus. Sauter au-
s ce tas de ferraille
ntiez votre chemin.

Prenez garde à ce tapis
roulant, il vous entraîne
tout droit vous empaler
dans les pics du côté.

Pour pouvoir atteindre la plate-
forme supérieure, courez le plus vite
possible dans la pièce où vous vous
trouvez et sautez à partir du
milieu de ladite pièce pour atteindre
la plate-forme.

Un autre robot indestructible : sautez
par-dessus en évitant coûte que coûte le
combat.



Fighter chase

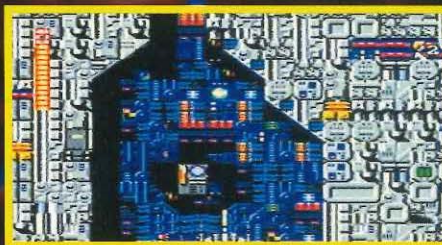
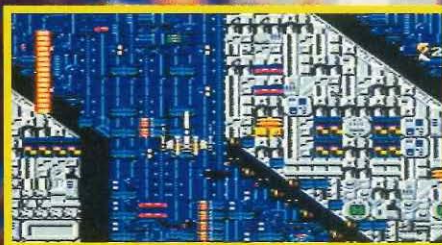
En sortant de l'Étoile Noire, un groupe de chasseurs Tie vous prendra pour cible ! L'essentiel ici consiste à éviter leurs tirs. Si vous pouvez les dégommer du premier coup, tant mieux, en revanche si l'un d'eux s'énerve et vous tire dessus, pensez d'abord à shooter ses tirs puis ensuite à concentrer votre attaque sur lui. La deuxième partie est plus facile : vous êtes à bord de votre aile-X qui est nettement plus manœuvrable que ce pauvre Faucon ! Vous ne devriez pas vraiment avoir de difficultés à gagner l'Étoile Noire pour l'ultime attaque !

Une vie supplémentaire se trouvera à cet endroit. Pourquoi ne pas la chercher ? Devant elle, vous trouverez un garde puissamment armé ; sautez par-dessus ce soldat de la mort, et collectez la vie sans combattre !

Une fois dans le tunnel anti-G, attendez d'être arrivé presque tout en haut pour sauter. L'endroit pour sortir de celui-ci se trouve vers le milieu de la plate-forme. Une fois arrivé dans cette zone, jetez-vous du tunnel, et vous arriverez sans encombre au lieu voulu.

Prenez votre élan à partir du bord de cette plate-forme pour pouvoir sauter dans le tunnel anti-G.

Ne vous arrêtez pas pour admirer le paysage, ce panorama risquerait de vous être fatal.



Trench chase

La bataille finale. Pour éviter les chasseurs et les turbos-laser ennemis, il vous faudra tout simplement voler le plus à droite de la paroi ! Vers les 3/4 du parcours, vous pourrez distinguer au sol la bouche d'aération de l'Étoile de la mort ! Une fois arrivé à l'aplomb de cette bouche, tirez un coup de laser et vous pourrez avoir le plaisir de voir l'Étoile exploser dans une myriade de boules incandescentes !

Voilà, j'espère que ce dossier vous sera utile pour finir le jeu ! Pour moi, ce fut un réel plaisir que de "mettre en images" ce film-culte de science-fiction !
Dossier réalisé par Manu et Danboss.

CONCOURS ASTÉRIX INFOGRAMES DANS ASTUCES MANIA

- LE REGLEMENT -

- 1) INFOGRAMES et ASTUCES MANIA organisent un concours qui sera clos le 10 JANVIER 1994 à minuit.
- 2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de INFOGRAMES et ASTUCES MANIA.
- 3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
- 4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 10 FEVRIER 1994.
- 5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

QUESTIONS

1 - EN QUELLE ANNEE EST PARU LE PREMIER ALBUM ASTÉRIX ?

A- 1961 B- 1960 C- 1970

2 - QUEL EST LE TITRE DU DERNIER ALBUM ASTÉRIX ?

A- ASTÉRIX ET CLEOPATRE
B- LA ROSE ET LE GLAIVE
C- ASTÉRIX GLADIATEUR

3 - EN QUELLE ANNEE A ÉTÉ CRÉÉ LE PARC ASTÉRIX ?

A- 1979 B- 1989 C- 1992

4 - QUELLE EST LA PLUS GRANDE CRAINTE D'ABRARACOURCIX ?

A- QUE LES ROMAINS ATTAQUENT
B- SA FEMME
C- QUE LE CIEL LUI TOMBE SUR LA TÊTE

5 - QUESTION SUBSIDIAIRE : TROUVEZ UN TITRE POUR UNE PROCHAINE AVENTURE D'ASTÉRIX;

• 1ER PRIX : 1 CDV (LECTEUR DE DISQUE LASER VIDÉO)

• 2EME PRIX : LA COLLECTION COMPLETE DES ALBUMS ASTÉRIX (30 TITRES)

• 3EME PRIX AU 33 EME PRIX : 1 ALBUM ASTÉRIX

• 34EME AU 70 EME PRIX : 1 MUG (TASSE) ILLUSTRÉ PAR UNE SCENE DE LA BD

• ET UN PIN'S À TOUS LES PARTICIPANTS AU CONCOURS.

- BULLETIN REPONSE - à remplir ou à photocopier et à renvoyer avant le 10 JANVIER 1994 à ASTUCES MANIA/Concours ASTÉRIX - 103 Bd MacDonald 75019 Paris - Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

Modèle d'ordinateur ou de console :

Age :

Réponse 1 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse 2 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse 3 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse 4 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire :

Astérix

WELCOME TO THE CAHIER DÉTACHABLE OF THE TRUCS AND ASTUCES AND PATCHES OF THE MIDDLE OF THE MAGAZINE!

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

Voici un recueil de trucs et astuces qui, pour n'être pas exhaustif, n'en est pas moins roboratif. En d'autres termes: y a p't'êt' pas absolument tout, s'tu veux, mais y en a d'jà un bon képa, mec, y a d'la stuff. Comment s'y repérer? C'est singulièrement facile, mais pour couper court à toute ambiguïté (en d'autres termes: pour qu'ça soit bien clair dans ta tête, s'tu veux), voici quelques explications. Le titre du jeu apparaît dans un cartouche; à gauche, la machine sur laquelle fonctionne le truc, selon le tableau suivant:

 **Game Boy**

 **Game Gear**

 **Master System**

 **Nintendo**

 **Super Famicom**

 **Super Nintendo**

 **Megadrive**

 **Super NES**

A BOY AND HIS BLOB

Le blob en mur de briques :

Donnez une pastille de miel à votre compagnon gluant. Dès qu'il commence à se transformer, lancez une pastille de ketchup dans la direction opposée afin que votre blob se transforme en mur de briques.

Interrupteur caché :

Dans la salle précédant celle de la machine à bonbons, sautez sur la canne sucrée géante qui se trouve située tout en haut de l'écran. Vous aurez ainsi la possibilité d'éteindre les machines grâce à l'interrupteur.

Fin du jeu :

Voici comment faire lors de la scène finale, quand votre blob est enfermé dans la cage. Il faut jeter un bonbon aux pommes dans sa bouche, mais ce n'est pas chose simple. Pour réussir cette manœuvre délicate, il vous faut diriger votre personnage vers la gauche et commencer le lancer. Juste avant de lâcher la succulente confiserie, appuyez sur DROITE.

ACTION FIGHTER

Armement maximum :

DOKI PEN est le mot de passe qu'il vous faut pour être armé jusqu'aux dents.

ACTRAISER

Mode arcade :

Si cet excellent jeu n'a plus de secrets pour vous et que vous l'avez fini avec un doigt dans le nez et l'autre doigt sur le pad, vous pouvez vous offrir les scènes d'arcade uniquement. En effet, une fois le jeu fini, recommencez une partie en utilisant l'option "New Game". Vous pourrez ainsi choisir le mode "Special", qui est dépourvu des phases de construction des villes.

ADDAMS FAMILY

72 vies et seulement Morticia à secourir :

Si les ténébreux câlins de Morticia vous manquent, tapez ce code : BLKX8. Gomez n'aura plus qu'à trouver sa femme, et il disposera en outre de cinq cœurs et de 72 vies.

99 vies :

Vous voulez commencer votre longue quête dans le voisinage hanté de la famille Addams avec 99 vies? Rien de plus simple grâce à ce code : 11111.

ADVENTURE ISLAND

Stage Select :

A l'écran de présentation, appuyez sur DROITE, GAUCHE, DROITE,

GAUCHE, A, B, A et enfin sur B. Bienvenue au Stage Select!

ADVENTURE ISLAND 2

Stage Select :

Pour accéder au Stage Select, appuyez sur DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, A, B, A et enfin sur B, le tout à l'écran de présentation.

ADVENTURE ISLAND 3

Stage Select

A l'écran de présentation, appuyez sur BAS, HAUT, GAUCHE, DROITE, B, A, B puis enfin A. Vous accéderez ainsi au Stage Select. De plus, où que vous commenciez, vous aurez une pleine réserve d'armes et d'objets.

ADVENTURES OF LOLO

Codes de niveaux :

Niveau 5 : CJZM
Niveau 6 : CPZH
Niveau 7 : CYYZ
Niveau 8 : DGYQ
Niveau 9 : DMJY
Niveau 10 : GBVY
Dernier niveau : GCVT

ADVENTURES OF LOLO 2

Codes de niveaux :

Level 1-1 : PPHP
Level 1-2 : PHPK

Level 1-3 : PQPD
Level 1-4 : PVPT
Level 1-5 : PRPJ
Level 2-1 : PBPM
Level 2-2 : PLPV
Level 2-3 : PCPZ
Level 2-4 : PGPG
Level 2-5 : PZPC
Level 3-1 : PYPL
Level 3-2 : PMPB
Level 3-3 : PJPR
Level 3-4 : PTPV
Level 3-5 : PDPQ
Level 4-1 : PKPH
Level 4-2 : HPPP
Level 4-3 : HHKK
Level 4-4 : HQKD
Level 4-5 : HVKT
Level 5-1 : HRKJ
Level 5-2 : HBKM
Level 5-3 : HLKY
Level 5-4 : HCKZ
Level 5-5 : HGKG
Level 6-1 : HZKC
Level 6-2 : HYKL
Level 6-3 : HMKB
Level 6-4 : HJKR
Level 6-5 : HTKV
Level 7-1 : HDKQ
Level 7-2 : HKKH
Level 7-3 : QPKP
Level 7-4 : QHDK
Level 7-5 : QQDD

Level 8-1 : QVDT
 Level 8-2 : QRDJ
 Level 8-3 : QBDM
 Level 8-4 : QLKY
 Level 8-5 : QCDZ
 Level 9-1 : QGDG
 Level 9-2 : QZDC
 Level 9-3 : QYDL
 Level 9-4 : QMDB
 Level 9-5 : QJDR
 Level 10-1 : QTDV
 Level 10-2 : QDDQ
 Level 10-3 : QKDH
 Level 10-4 : YPDP
 Level 10-5 : VHTK
 Dernier boss : VQTD

Nouveau niveau de difficulté :
 Experts de ce jeu, essayez donc les codes suivants : PROA, PROB, PROC et PROD.

MD AFTERBURNER II

Missiles illimités :
 Pour avoir 100 missiles durant les phases de ravitaillement en vol, voici ce qu'il faut faire en fonction des niveaux :
 Niveau 3 : pressez gauche et B.
 Niveau 5 : pressez droite et B.
 Niveau 9 : pressez B.
 Niveau 11 : pressez droite et B.
 Niveau 13 : pressez gauche et B.
 Niveau 16 : pressez droite et B.
 Niveau 19 : pressez B.
 Niveau 21 : pressez droite et B.
 Il suffit de maintenir les boutons indiqués enfoncés pendant le ravitaillement.

Au début du jeu, au lieu de presse Start, pressez C et sans le relâcher, pressez A puis B, et enfin pressez Start. Vous pourrez choisir votre niveau

MD AIR DIVER

Menu debug :
 Allez sur la partie de la carte où il n'y a pas d'ennemi, maintenez le bouton Start enfoncé et appuyez sur A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, et pour finir sur B. Démarrez le jeu et laissez le bouton Start enfoncé pour être invincible, sur le bouton A pour une surprise, sur le bouton B pour le vaisseau mère et sur le bouton C pour rencontrer le dernier boss. Restez appuyé sur le bouton que vous avez choisi jusqu'au début du round.

NES AIRWOLF

Stratégies de jeu :
 Détruisez les tours de contrôle afin de vous débarrasser des avions du coin. N'oubliez pas non plus de détruire les chasseurs dorés pour gagner une vie supplémentaire.

SMS ALEX KIDD IN HIGH-TECH WORLD

Raccourci pour accéder à la fin du jeu :

Après la zone de la forêt, adressez cent prières aux dieux du temple afin d'accéder à la dernière phase boisée du jeu.

SN ALIEN 3

Codes de tous les niveaux :

Niveau 2 : QUESTION
 Niveau 3 : MASTERED
 Niveau 4 : MOTORWAY
 Niveau 5 : CABINETS
 Niveau 6 : SQUIRREL
 Niveau 7 : OVER GAME

SMS ALIEN 3

Continues illimités :

Choisissez le mode deux joueurs et commencez une partie. Pour que cette astuce fonctionne, le premier joueur doit d'abord finir le niveau 1. Laissez ensuite le deuxième joueur mourir à trois reprises sur les énormes ventilateurs. Vous devez alors finir le niveau 2 avec le joueur 1. Une fois ce niveau terminé, le deuxième joueur recommencera au niveau 1 avec un cadeau de taille : les continues illimités!

MD ALIEN STORM

Force maximale :

Mettez l'option deux joueurs. Une fois que vous vous serez fait tuer et que le message continue apparaît, appuyez sur les boutons A, B, C simultanément avec la seconde manette. Vous aurez 777 de force à la fin.

NES ALIENS VS. PREDATOR

Stage Select :

Pour accéder au Stage Select, prenez votre deuxième pad et appuyez simultanément sur A, X, L et R. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le bouton START de votre première manette pour visiter tous les recoins du jeu.

MD ALISIA DRAGON

Stage sélect et mode debug :

Lorsque le logo "Game arts" apparaît, appuyez sur le bouton A. Puis, lorsque "Game arts" a disparu, appuyez encore sur A, puis appuyez sur B lorsque "Gainax" apparaît. Appuyez une 2ème fois sur B, et appuyez sur C lorsque "mécano associates" s'affiche. Puis appuyez sur start et jouez. Pendant le jeu, voici ce que vous pourrez faire avec :

LA 2E MANETTE : A=pause, B=déconnexion du A, C=stage select actionné
 stage select(une fois actionné par la 2e manette) : 2e stage : B, 3e : B+C, 4e : A, 5e : A+C, 6e : A+B, 7e : A+B+C, 8e : start.

LA 1ERE MANETTE : après la pause de la 2e manette (bouton C)

HAUT : Alisia regagne ses points de vie; GAUCHE : monte Alisia d'un niveau d'expérience; DROITE : monte le monstre sélectionné d'un niveau.

NES ALPHA MISSION

Stratégies de jeu :

Partout où vous trouverez de nombreux Yakuutos 551, servez-vous de la barre de feu ou du champ de force. Pour tuer Hekaterian, il suffit de lui mettre la barre de feu sur œil et de suivre ses mouvements : cela le détruira rapidement et vous protégera en prime de ses projectiles.

NES ARCANA

Sound Test :

A la page de présentation, appuyez simultanément sur L, R, B et START. Vous pouvez désormais écouter toutes les musiques du jeu.

Stage Select :

A la page de présentation, appuyez sur BAS, SELECT, SELECT, X, Y, SELECT, SELECT, GAUCHE, DROITE, SELECT, SELECT, GAUCHE, DROITE puis enfin sur HAUT. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur A, B, X ou Y pour respectivement accéder aux niveaux 2, 3, 4 ou 5.

MD ARCH RIVALS

Tactique de jeu :

Voici un petit truc sympa pour marquer à trois points presque à tous les coups. Commencez à jouer avec Vinnie. Passez ensuite le ballon à votre équipier, courez vers le panier adverse, et repassez le ballon. Il ne vous reste plus qu'à vous positionner dans le coin et à tirer. De quoi impressionner George Eddy.

SFC AREA 88

Bouclier gratis :

Si vous détruisez tous les arbres destructibles du deuxième niveau, vous pourrez récupérer un bouclier pour mieux vous protéger des attaques du boss.

MD ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF

Round spécial :

Si vous voulez faire une petite partie de FANTASY ZONE entre deux birdies, frappez n'importe comment la balle une centaine de fois jusqu'à ce que le message GAME OVER apparaisse. Appuyez alors sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE et A. Amusez-vous bien...

GG AX BATTLER

Codes de niveaux :

Firewood Town: FDCB JBEJ PBOO MDKI
 Turtle Village: AHNN ANAB IOCN OAJN

Sand Marrow: IMME KEJE ALKD PNOF
 Holm Stock: LIAM OBEG MAKK AKMG
 Brookhill: AFPL JLNJ OMEM PJGK
 North Valley: LGEC CLBP BIOP NICD

SN B. O. B.

Codes de niveaux :

1) 171058
 2) 950745
 3) 472149
 4) 672451
 5) 272578
 6) 652074
 7) 265648
 8) 462893
 9) 583172
 10) 743690
 11) 103928
 12) 144895
 13) 775092

MD BACK TO THE FUTURE 3

Select stage :

Pour passer les niveaux qui ne vous plaisent pas ou tout simplement pour aller voir ce qui se passe un peu plus loin, démarrez le jeu et mettez la pause. Appuyez sur A et gardez le enfoncé. Faites Haut, Bas, Gauche et Droite. Vous avancerez d'un niveau. Vous pouvez répéter l'opération autant de fois que vous le voulez.

NES BAD DUDES

64 vies :

A l'écran de présentation, appuyez sur les boutons B, A, BAS, HAUT, BAS et HAUT de votre deuxième pad, puis sur le bouton START de la première manette.

SN BART'S NIGHTMARE

Vies supplémentaires :

Entrez dans le niveau des terribles Itchy et Scratchy par la porte jaune. Une fois arrivé à l'endroit où une lampe particulièrement excitée crache des ampoules, saisissez l'arme gisant sur le bureau et dégommez quelques ampoules. Vous empochez ainsi des vies supplémentaires.

GB ESCAPE FROM CAMP DEADLY

Couper la musique :

Si la musique du jeu vous prend la tête, faites PAUSE, appuyez sur A et revenez au jeu.

NES BART VS. THE SPACE MUTANTS

Stratégies de jeu :

_ Utilisez la clé trouvée à Tool World pour ouvrir la porte de la maison côtoyant la taverne de Moe afin de vous retrouver directement devant la maison de retraite.
 _ Utilisez votre clé anglaise pour dévisser la bouche d'incendie: cette

6 : KBBK
7 : LBBL
8 : MBBM
9 : NBBN
10 : PBBP
11 : QBBO

BRAWL BROTHERS

Version japonaise dans la version américaine :

Tenez-vous bien, chers possesseurs de Rushing Beat version US : il est possible de jouer à la version japonaise avec votre cartouche ! Les différences sont minimes (page de présentation, un nouveau coup en VS mode...) mais elles existent. Pour vérifier vous-même, appuyez hyper-rapidement sur B, A, X et Y et recommencez cette série de pressions plusieurs fois, toujours dans le même ordre. Vous entendrez alors un bruit étrange et l'écran prendra une teinte très foncée : c'est le moment d'appuyer sur START pour faire apparaître un écran du même genre pendant lequel il vous faudra appuyer trois fois sur BAS, puis une fois sur START. Vous voilà arrivé à l'écran des options du jeu japonais. Quittez-le et vous vous retrouverez dans le jeu original, Rushing Beat.

BUBBLE BOBBLE

Stage Select :

Pour pouvoir choisir votre tableau, validez le mot de passe suivant : KGJB. Les boutons GAUCHE et DROITE de la croix multi-directionnelle vous permettront alors de sélectionner le tableau désiré.

Niveau difficile :

Pour jouer à Bubble Bobble version hyper difficile, validez le mot de passe suivant : VLT I.

BUBBLE BOBBLE

Stage Select :

DDFFI est le mot de passe qu'il vous faut pour accéder au Stage Select.

BUBBLE BOBBLE

Super code :

Pour commencer la partie au niveau 199 avec trois bijoux, une bougie et un miroir bleu, tapez le code suivant : RY35S665

Stage Select :

Pour choisir votre niveau, validez le mot de passe suivant : 3V35NLE

BUBSY

Tous les codes :

Chapitre 1 : JSSCTS
Chapitre 2 : CKBGMM
Chapitre 3 : SCTWMN
Chapitre 4 : MKBRLN

Chapitre 5 : LBLNRD
Chapitre 6 : JMDKRR
Chapitre 7 : STGRTN
Chapitre 8 : SBBSHC
Chapitre 9 : DBKRRB
Chapitre 10 : MSUPER FAMICOMTS
Chapitre 11 : KMGRBS
Chapitre 12 : SLJMBG
Chapitre 13 : TGRTVN
Chapitre 14 : CCLDSL
Chapitre 15 : BTCLMB
Chapitre 16 : STCJDH

Fonction RESET :

Si vous voulez essayer les codes ci-dessus sans pour autant finir chacun des niveaux, il vous suffit d'appuyer simultanément sur SELECT et START pour interrompre la partie et revenir à l'écran de présentation du jeu.

BUBSY

Select stage :

Niveau 2 : MKBRLN
Niveau 3 : STGRTN
Niveau 4 : MSFCTS
Niveau 5 : TGRTVV

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE

Codes de niveaux

Niveau 10 : WZFS
Niveau 20 : ZTPZ
Niveau 30 : WYCY
Niveau 40 : TX9W
Niveau 50 : 2TWX
Niveau 60 : YTKX
Niveau 70 : SHE2
Niveau 80 : XHO2

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE

Code de niveaux :

Niveau 20 : ZTPZ
Niveau 60 : YTKW
Niveau 79 : XH02

BULLS VS. BLAZERS

Code pour la fin du jeu

Si vous voulez directement accéder à la fin du jeu dans la version américaine de Bulls Vs. Blazers, validez donc ce code : JYWC LCXR.

BURAI FIGHTER DELUXE

Codes de niveaux :

• En mode Albatross :
Niveau 2 : HGNC
Niveau 3 : BMHB
Niveau 4 : DGBF
Niveau 5 : JGJH
• En mode Eagle :
Niveau 2 : HGKM
Niveau 3 : CPFG
Niveau 4 : JJCM
Niveau 5 : DKLF
• En mode Ace :
Niveau 2 : GBHC
Niveau 3 : MHCB
Niveau 4 : CDMN

Niveau 5 : KDPG

• En mode Ultimate :

Niveau 2 : LMCJ
Niveau 3 : CCHL
Niveau 4 : HFKP
Niveau 5 : BNGN

BURGERTIME DELUXE

Codes de niveaux :

Niveau 2-1 : Œuf, œuf, hot dog, burger-man
Niveau 3-1 : Hot-dog, burger-man, burger-man, pickle
Niveau 4-1 : Pickle, œuf, œuf, pickle
Niveau 5-1 : Tomate, tomate, pickle, burger-man
Niveau 6-1 : Pickle, tomate, tomate, hot dog.

CAMEL TRY

Changement de boule :

Si vous n'aimez pas votre petite boule bleue, tapez TYPE à l'écran des mots de passe. Vous serez alors transporté au "Ball Select Screen".

CAPCOM'S MVP FOOTBALL

Stratégie de jeu :

Pour parvenir au touchdown plus facilement, choisissez la configuration "Goal Line" et l'option "mur de briques".

CAPTAIN PLANET

Codes de niveaux :

La planète n'a plus rien à craindre, grâce à vous et à ces codes : 763754, 955783, 637511, 148574, 786565, 920272, 799274 et enfin 344551.

CAPTAIN SKYHAWK

Raccourcis :

Pendant une partie, si vous désirez sauter le niveau en cours, prenez votre deuxième manette et appuyez simultanément sur A, B et HAUT.

CARMEN SAN DIEGO

Codes de niveaux :

Dans la série "The return of the ultimate son of the mad codes part 2", voici... des codes!

Niveau 70 : DKXLLLH
Niveau 71 : DKXXMMH
Niveau 72 : DLXXNNS
Niveau 73 : GLXXSPS
Niveau 74 : LLXXDRH
Niveau 75 : XLXXPSH
Niveau 76 : XXXXRTH
Niveau 77 : JBBGWWS
Niveau 78 : JMBBHXS.

CASTLEVANIA

Pièce secrète :

Au premier niveau, à droite du premier tronc d'arbre coupé en deux, continuez de monter à la corde : vous traverserez le mur de briques et découvrirez une

salle pleine de pièces et d'armes supplémentaires.

CASTLEVANIA

Couronne bonus :

Au deuxième niveau, montez le premier escalier et détruisez avec votre fouet le mur en face de vous. Entrez ensuite dans le trou ainsi formé et vous verrez apparaître une couronne en bas de l'escalier qui vous rapportera vingt mille points si vous l'interceptez.

CASTLEVANIA 2

Sound Test :

Cœur, Cœur, Cœur, Cœur.

10 vies :

Ce petit code vous offre 10 vies : HELP ME

CASTLEVANIA 2

Super codes :

• Accès au niveau 6 :
CŒUR BOUGIE BOULE BOULE
• Sound Test :
COUR COEUR COEUR COEUR
• Pour avoir neuf vies au lieu de deux :
BOUGIE BOUGIE COEUR COEUR
• Pour que les quatre châteaux soient détruits :
CŒUR BOULE BOUGIE RIEN
• Pour arriver à l'épreuve finale :
CŒUR BOUGIE BOULE BOULE
• Pour vous battre contre le Boss final :
BOULE COEUR BOUGIE COEUR

CASTLEVANIA 4

Code pour la version japonaise :

Niveau 15 :

Flacon, Rien, Rien, Rien, Hâche, Flacon, Rien, Cœur, Rien, Flacon, Rien, Rien, Rien, Hâche, Hâche, Rien.

Bonus contre Dracula :

Lors de l'affrontement final, contre Dracula, sautez dans le vide à partir du pied de l'escalier. Vous atterrirez sur un escalier invisible, vous menant à la muraille de gauche. Vous y trouverez tout plein de bonus fort utiles pour détruire le Compte Vlad.

CENTURION DEFENDER OF ROME

Devenir très puissant :

Voici un code vous permettant d'être au niveau de consul, d'avoir plus de cinquante talents d'or et une quinzaine de provinces ainsi que quatre armées consulaires de six mille six cents hommes chacune : JYMA D4BR TH5Q R4NK V55T AH6j

CHOPLIFTER 2

Codes de niveaux :

Voici tous les codes du jeu :

Secteur 1 :
SKY HPPR
LKY BYSS
Secteur 2 :

CHP LFTR
BYM SFWR
RGH THND
Secteur 3 :
GDG MPLY
TRY HRDR
SPR YSKS
Secteur 4 :
CMP TRWZ
CHP YBYS
VRY HPPY
Secteur 5 :
GMB YQZD
LVL YTYZ
GDD YGMZ

MD CHUCK ROCK

Tactique de jeu :

Voici la technique à adopter pour tuer Tim le tyranosaure au cimetière de la zone 3 du niveau 5... A sa première attaque, il faut lui donner un coup de poings en se plaçant sur la première plate-forme. A sa seconde attaque, si vous êtes placé sur la deuxième plate-forme, il vous mordra ; évitez sa morsure, frappez, évitez de nouveau sa morsure, frappez le et recommencez l'opération jusqu'à ce qu'il s'écroule.

GG CHUCK ROCK

Codes de niveaux :

Niveau 2 : 7G09M
Niveau 3 : NN6E3
Niveau 4 : 84AKC

NES COBRA TRIANGLE

Deux fois mille points :

- Au début de chaque niveau, gardez le bouton A appuyé pour gagner 1000 points.
- A la fin de chaque niveau, maintenez le bouton GAUCHE enfoncé pour faire le plus de tours possible sur vous-même, sachant que chaque tour donne 1000 points.

GG COLUMNS

Nouvelle démo :

En mode "Flash", portez la hauteur à 9. Commencez la partie (peu importe le niveau de difficulté choisi) puis faites exprès de perdre. La fin de la démo du mode "Flash" se trouvera changée alors par cette manipulation.

MD COOL SPOT

Finir les niveaux très rapidement :

Mettez le jeu en pause pendant la partie. Appuyez sur A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A et C. Si tout se passe bien, un petit bruit retentira et ensuite, l'écran indiquera "Level Completed". Ainsi, vous pourrez finir tout les niveaux très rapidement.

GG CRYSTAL LEGEND

Sound Test :

Avant d'allumer votre console, appuyez simultanément sur les boutons 1, 2 et START. Allumez ensuite votre Game Gear, attendez que l'écran de présentation apparaisse puis appuyez sur HAUT et START en même temps afin d'accéder au Sound Test.

MD CYBERBALL

Indication sur les joueurs :

Pour consulter le tableau de classement des joueurs, faites ABCABCABCABC durant la page de présentation. Les mots PLAY DATA apparaîtront en bas de l'écran ; faites start et vous découvrirez le classement de tous les joueurs.

SFC DARIUS TWIN

49 vaisseaux :

Au tableau du choix des joueurs ou à celui des options, maintenez les boutons L et R de votre deuxième pad enfoncés, tout en appuyant sur START et SELECT, mais sur votre première manette cette fois.

GB DEADHEAT SCRAMBLE

Stage Select :

A l'écran de présentation, appuyez huit fois sur B et huit fois sur A. Vous n'avez plus qu'à appuyer sur B pour faire coïncider le nombre de pressions sur ce bouton avec le numéro du niveau que vous souhaitez atteindre.

SN DEATH VALLEY RALLY

75 vies :

A l'écran de présentation, maintenez les boutons suivants appuyés : GAUCHE, SELECT, Y, R et START, et tenez bon jusqu'à ce que "Zippity Splat" s'inscrive. Une fois la partie commencée, vous aurez 75 vies.

SN DESERT STRIKE

Codes des niveaux :

Mission 1 : 3ZJMZT7
Mission 2 : K32L82R
Mission 3 : JR8P8M8
Mission 4 : F9N5CJ8.
Fin du jeu : 99P55LM.

MD DESERT STRIKE

Vie supplémentaires :

Grâce à ce code, vous pourrez commencer votre mission avec 10 vies supplémentaires : BQQQAEZ

Tactique de jeu :

Si vous n'arrivez pas à finir la mission 1, vous pouvez trouver une vie supplémentaire facilement, qui vous permettra de la terminer. Mettez-vous sur la carte et faites-y apparaître les AAA, vous en ver-

rez un tout seul à droite de l'aéroport le plus en bas, la vie se trouve dans le plus grosse maison. Mais prenez garde de ne pas détruire les autres maisons, vous perdriez de nombreux points.

MD DEVIL CRUSH

Select stage :

Le plan bien classique pour le tableau de sélection : à la page de présentation, appuyez sur A, B, C, et start simultanément.

Select boss :

Offrez-vous le dernier boss de ce jeu flippant à l'aide de ce code : ALCLAE8ECK.

GG DEVILISH

Stratégie de jeu :

Pour détruire l'homme chauve-souris du deuxième niveau, mettez les raquettes le plus haut possible pour que la balle effectue des rebonds multiples et tue le boss.

SFC DINO CITY

Stratégie contre le dernier boss :

Pour vaincre le dernier monstre, Mr Big, vous pouvez utiliser le rayon de la demoiselle qui le changera en Mr Little. Il vous suffira alors de remonter sur votre dinosaure et de lui envoyer des flèches sur son point faible, c'est à dire son museau.

Codes de niveaux :

Niveau 2 : ISXR IEWMXNN
Niveau 3 : JCSNKEWKX4C3
Niveau 4 : NCDDIVWYXNXN
Niveau 5 : DCUJWWGXUON

NES DOUBLE DRIBBLE

Casser les panneaux :

Pour éclater les panneaux à la Shaquille O'Neal, jouez avec Chicago. Dès que vous avez la balle, placez-vous sur la ligne des lancers francs. Faites PAUSE, appuyez sur A, B, A, B, enlevez la PAUSE pour en faire une nouvelle aussitôt après. Répétez l'opération, enlevez la pause, recommencez une dernière fois la manip et ruez-vous sur le panier pour exécuter un superbe smash : le panneau ne résistera pas au choc.

NES DR. MARIO

Messages de félicitations :

Si vous réussissez à finir les niveaux de virus 5, 10 et 15 en vitesse moyenne, vous verrez respectivement un livre, une poule et une bombe de peinture s'envoler à l'écran des félicitations. Si vous terminez les même niveaux mais à la vitesse supérieure cette fois, l'envol concernera alors une tortue, un cochon et une sorcière. Terminez maintenant le niveau 20 en vitesse moyenne et supérieure et vous verrez respectivement un lézard et un vaisseau spatial à l'écran.

NES DRAGON BALL

Recharge d'énergie :

Pendant une partie, appuyez sur le bouton BAS de votre deuxième manette afin de récupérer de l'énergie. Veillez toutefois à ne jamais dépasser, sous peine de mort, les 255 points d'énergie.

SFC DRAGON BALL Z

6738720 points de combat :

Après avoir battu Nappa (le grand guerrier moustachu), sauvegardez et appuyez sur RESET. Recommencez votre partie en utilisant votre sauvegarde et vous verrez alors que tous vos personnages ont 6738720 points de combat.

SFC DRAGON BALL Z 2

Mode versus :

Une fois la présentation achevée, maintenez les six boutons du pad enfoncés puis effectuez trois tours complets sur la croix directionnelle (peu importe sur quelle direction vous commencez, vous devez seulement veiller à ce que les tours soient complets). Si vous avez correctement opéré la manœuvre, vous entendrez deux digits sonores qui vous signaleront que le mode versus est enclenché. Vous pourrez en outre jouer avec les boss du jeu.

GG DRAGON CRYSTAL

Stratégie de jeu :

Lorsque vous êtes confronté à de nombreux ennemis, rapprochez-vous de l'un d'eux et appuyez sur le bouton 2 afin de l'attirer. Cette manœuvre vous permettra d'affronter vos ennemis un par un, mais elle vous enlèvera quelques points de nourriture à chaque fois.

MD DRAGON FURY

Points et vies supplémentaires :

Voici un code bien sympathique qui vous permet de commencer le jeu avec 2 millions de points et 10 vies : TECHNOSOFT.

SN DRAGON'S LAIR

Codes de tous les niveaux :

2A4B 6D 7C
3B 5C 7D 8A
2C 3D 6A 8B
1C 2D 3B 8A

NES DRAGON'S LAIR

Code de niveau :

Ce code vous permet de visiter les sous-sols de l'antre du dragon : IENSGGAA

NES DRAGON SPIRIT

Sound Test :

Appuyez simultanément sur les boutons

GB FORTIFIED ZONE

Codes de niveaux :

Niveau 2 : TANK
Niveau 3 : DRAG
Niveau 4 : COMP

Super code :

Pour avoir les vies infinies et les armes en quantités illimitées, validez le code suivant : BBBB

6 vies supplémentaires

Tentez de faire un score assez élevé afin d'accéder à la sauvegarde provisoire des noms des guerriers les plus valeureux et validez-y le nom W"coeur"W. Ainsi, vous commencerez la prochaine partie avec six vies supplémentaires.

MD GALAHAD

Passer de niveau:

Pour zapper un niveau, appuyez simultanément sur A et START. Pour avoir des vies infinies, tapez LTUS à l'écran des options.

SNS GALAXY FORCE

Vies infinies :

A l'écran de présentation, appuyez sept fois sur PAUSE et vous aurez les vies infinies.

MD GOLDEN AXE II

Select stage:

Pour choisir n'importe quel niveau, branchez les 2 manettes, positionnez-vous sur option avec la première manette et appuyez sur A, B, C simultanément. Une fois dans le tableau des options, mettez le mode hard et les barres de vies au maximum. Ensuite, sortez des options, prenez 2 joueurs et normal game. A ce moment-là, le deuxième joueur devra obligatoirement choisir son personnage avant le premier en appuyant sur START. Une fois que le premier joueur a choisi, un 1 apparaîtra à l'écran. Il ne vous reste plus qu'à faire défiler les numéros pour choisir votre stage (de 1 à 7), appuyez ensuite sur START et le tour est joué.

SN GRADIUS 3

9 crédits :

Appuyez 50 fois sur X à l'écran de présentation afin d'obtenir 9 crédits. Vous devrez cependant être rapide et commencer la partie avant que l'écran de présentation ne laisse place à la démo.

30 vies :

Maintenez le bouton GAUCHE enfoncé à la page de présentation, puis appuyez sur A trois fois afin d'obtenir 30 vies.

Pleine puissance :

Une fois par niveau, vous avez la possibilité d'armer votre vaisseau au maximum. Pour

ce faire, il vous faut appuyer sur START pour mettre le jeu sur pause, puis appuyer sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, L, R, L, R, B et enfin sur A.

Mode arcade :

A l'écran des options, appuyez sur A comme un fou, jusqu'à ce que le mot "arcade" apparaisse sur la ligne du Game Level. Les pros du pad pourront alors essayer ce nouveau niveau de difficulté, ainsi qu'un tout nouveau tableau.

GG HEAVYWEIGHT CHAMP

9 super coups de poing

A l'écran dans lequel vous choisissez la vitesse du jeu, maintenez le bouton 2 enfoncé et appuyez successivement sur GAUCHE, DROITE et enfin sur GAUCHE. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur DROITE pour pouvoir gagner le match par un KO. Si par contre vous voulez gagner le match aux points, il vous faudra compléter la séquence initiale par une pression sur GAUCHE. Une pression sur BAS vous permettra, elle, de récupérer toute votre force de frappe. Enfin, une pression sur HAUT vous offrira neuf super coups de poing.

SNS HOLE IN ONE GOLF

Surprise au trou 19 :

Lors d'un entraînement, le trou 19 ne sera pas mis en évidence par un drapeau. Si cependant vous parvenez à trouver ce trou secret, vous aurez le droit à une petite surprise...

SN HOOK

99 vies :

Au début du niveau 5, après être tombé dans le premier précipice sur la droite, vous apercevrez Clochette. Continuez vers la droite, glissez-vous sous les pierres et saisissez les trois vies situées au-dessus de la feuille. Laissez-vous ensuite mourir et répétez l'opération pour acquérir le maximum de vies, à savoir 99.

SEC HUMAN GRAND PRIX

Modifications de la grille :

Pour modifier les positions sur la grille de départ, maintenez SELECT enfoncé puis appuyez sur B.

GB HYPER LODE RUNNER

Codes de niveaux :

Niveau 45 : BS-0004
Niveau 46 : EF-0069
Niveau 47 : FE-4230
Niveau 48 : JF-0199
Niveau 49 : LS-0264
Niveau 50 : MR-4425

MD INDIANA JONES & LAST CRUSADE

Select stage:

Dès que le logo LUCASFILM apparaît,

appuyez sur A, B, C, B, C, A, C, A et enfin B. Vous voilà au Select Round.

NES IRONSWORD

Vies supplémentaires :

Remplacez la cinquième lettre de votre code par un "N" : vous disposerez ainsi de vies supplémentaires.

MD JAMES POND 2

Invisibilité:

Au début du jeu, prenez dans cet ordre: la 2ème chose, la 5ème, 3ème, 4ème, 1ère.

SNS JAMES POND: THE DUEL

Stage Select :

A l'écran de présentation, branchez votre deuxième pad et appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 ainsi que sur la diagonale BAS-GAUCHE de la croix multidirectionnelle. Saisissez ensuite votre première manette et appuyez sur le bouton 1. Il ne vous reste plus qu'à choisir votre niveau.

SEC JIMMY CONNORS

Code en mode pro :

Ce code vous propulse directement en tête du tournoi professionnel, au mois de décembre :

NT2PG9B9V6VT
WDW0V8V1VWVM
VOTQVLVJBB6*

SN JOE AND MAC

Commande de sortie :

Lorsque vous avez trouvé un niveau dans lequel se trouve une vie, prenez-la et finissez le tableau. Revenez-y ensuite, prenez la vie, et appuyez simultanément sur SELECT et START pour revenir à la carte. Recommencez l'opération autant de fois que vous le désirez afin de récolter un maximum de vies.

SEC JOE AND MAC 2

Stage Select :

Ce petit mot de passe fort utile vous donne accès au Stage Select : SINGE, ÉTOILE, COURONNE ROUGE, GARÇON AUX CHEVEUX BLEU.

MD JOE MONTANA 93

Codes championnat du monde:

Match 1: ZRSCBAAAKA
Match 2: ZRSDDDAAAKA
Match 3: ZRSEHAAAKA
Match 4: ZRSFPAAAKA
Match 5: ZRSGSAAAKA
Match 6: ZRSH5BAAKA
Match 7: ZRSI5DAAKA
Match 8: ZRSJ5HAAKA
Match 9: ZRSK5PAAKA

Match 10: ZRSL55AAKA
Match 11: ZRSM55BAKA
Match 12: ZRSN55DAKA
Match 13: ZRSO55HAKA
Match 14: ZRSP55PAKA
Match 15: ZRSQ55PAKA
Match 16: ZRSR555BKA
Match 17: ZRS5555DKA
Match 18: ZRST555HKA

MD JOHN MADDEN FOOTBALL

Codes pour matches par temps neigeux:

Cincinnati à Pittsburgh : 2722500
San Francisco à Washington : 4302300
Atlanta à Wash : 0741000
Buffalo à New E. : 0176000
New York à Wash : 0700100
Minnesota à Chicago : 6002300
Cinn. à Denver : 4002300
Chi. à Wash : 3002300
Miami à New E. : 7102300
Atl. à Chi : 5002300
Houston à Cinn. : 2002300
Hou. à Den. : 6002300
Pitt. à New E. : 1002300
New E. à Buff. : 0600100
Kansas City à Cinn. : 0200100
S.F. à Chi. : 5102300
Denver à K.C. : 4102300
Buff. à Pitt. : 3102300
Minn. à Wash. : 2102300
Cinn. à New E. : 1234567
Los Angeles à Wash. : 4722500
Miami à Pitt. : 3722500
K.C. à Buff. : 5722500
Miami à Buff. : 1112300
Cinn. à Buff. : 5504500
L.A. à Chi. : 6504500
New E. à Pitt. : 2544600

SNS JOHN MADDEN FOOTBALL

Codes de rencontres :

Buffalo: BBBF7G7CNR et BBBF78JFIM
Chicago: BBBF8C8JJS et BBBF8H42YP
Cleveland: BBBDDGT4N8 et BBBDDN4HBP
Divers: PTHNBBLD, PTMNFVBD, PTSUPER NINTENDOFCGF, GHHCBBVB, GHMCDBHC, GHSCDDDC, GDGFBBBS, GDLFDBFC et enfin GDRFDDMC.

MD JURASSIC PARK

Codes de niveaux:

Niveau 2 - La centrale électrique : 2R9BJ015
Niveau 3 - Rivière : 4ITCI099
Niveau 4 - Station de pompage : 6VVVL495
Niveau 5 - Canyon : 8VVVO4LM
Niveau 6 - Volcan : AVJVS4LG
Niveau 7 - Centre des visiteurs : CVNVV8LT

Codes des niveaux:

Niveau 2 - La centrale électrique : I2IG0027

Niveau 3 - Station de pompage;
K21G0029

SNES KABLOOEY

Niveau 130 :

Dans la version américaine de Bombuzal, tapez DFMQ pour accéder au niveau 130.

MD KID CHAMELEON

Choix des transformations :

Pour accéder facilement au drapeau : se transformer en mouche et grimper sans arrêt, passer là il y a tous les transporteurs, sans en prendre un seul. Ensuite grimper le long du mur tout en haut, il y a un passage secret qui permet d'arriver au drapeau sans passer par la cheminée.

SEC KING OF THE ZOO

Stage Select :

A l'écran du choix des personnages, appuyez simultanément sur GAUCHE, A et B. Vous n'avez plus qu'à appuyer sur HAUT ou BAS pour atteindre le niveau désiré.

GB KING OF THE ZOO

Stage Select :

Placez la flèche sur l'animal que vous souhaitez incarner pour la partie puis appuyez simultanément sur GAUCHE, B et A pour pouvoir choisir votre niveau à l'aide des boutons HAUT et BAS.

GB KIRBY'S DREAMLAND

Chambre secrète :

Au niveau quatre, n'ouvrez pas la porte sur laquelle vous voyez une lune mais contournez-la et montez de façon à être placé devant le satellite terrestre. Appuyez alors sur HAUT pour accéder à une chambre secrète dans laquelle vous trouverez une précieuse feuille de menthe aux vertus réparatrices.

MD KRUSTY'S FUN HOUSE

Codes des niveaux :

Toujours à la chasse aux souris? Alors Hop! Pour vous, deux niveaux en plus remplis de ces satanées bestioles.
NIVEAU 4 : BROCKMAN
NIVEAU 5 : SIDESHOW
Entrez le code "SMALLIIV" et toutes les portes de tous les niveaux seront ouvertes.

SMS KRUSTY'S FUN HOUSE

Codes de niveaux :

Niveau 2 : BARNEY
Niveau 3 : MARTIN
Niveau 4 : SQUISHY
Niveau 5 : ELFMAN

Portes ouvertes :

Si vous souhaitez que toutes les portes

du jeu soient ouvertes, validez le mot de passe suivant : HPKEITH

SN KRUSTY'S FUN HOUSE

Codes de niveaux :

Deuxième niveau : SKINNER
Troisième niveau : SCRATCHY
Quatrième niveau : BARTDUDE
Cinquième niveau : BOUVIER

GG KRUSTY'S FUN HOUSE

Codes de niveaux :

Niveau 2 : SELMA
Niveau 3 : SCRATCHY
Niveau 4 : SKINNER
Niveau 5 : GROENING

Ouverture de toutes les portes :

Si vous préférez jouer toutes portes ouvertes, tapez TRACY à l'écran des mots de passe.

MD LAKERS VS. CELTICS

Codes des finales :

Celtics - San Antonio: CZ2QKT
Lakers - Bulls: LLQRJK
Phoenix - Celtics: RP2HJT
Blazers - Celtics: TY6HJK
San Antonio - 76ers: 8W2QJS
76ers - San Antonio: H12QJT
Bulls - Blazers: 6RQQJJ
Pistons - Lakers: G72QOJ

GG LEMMINGS

Codes de niveaux :

• Mode Tricky :
Niveau 25 : ODYRLEJS
Niveau 26 : FKUIQBDG
Niveau 27 : NBVLXPGG
Niveau 28 : FDYQBDGN
Niveau 29 : BVLWMZTE
Niveau 30 : NBUIRDHO
• Mode Taxing :
Niveau 25 : GFECWMYR
Niveau 26 : CEIQABDG
Niveau 27 : NCWYRCEA
Niveau 28 : IROHDDZS
Niveau 29 : EJTGMYQB
Niveau 30 : DHODZTHP
• Mode Mayhem :
Niveau 25 : VKUJSFLX
Niveau 26 : PFDZTHPF
Niveau 27 : DZTHPGFD
Niveau 28 : YRCFKVLW
Niveau 29 : NCWNCWNC
Niveau 30 : WMZTHPFE

SMS LEMMINGS

Stage Select :

Lorsque le premier Lemming apparaît lors de la présentation du jeu, appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 et exécutez un tour complet sur la croix directionnelle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Choisissez ensuite à l'écran principal "New Level", et appuyez sur GAUCHE et DROITE pour choisir votre niveau.

MD LEMMINGS

Codes en mode fun

niveau 1 : QWKYN
niveau 2 : NDDTD
niveau 3 : SWKYN
niveau 4 : FTDUM
niveau 5 : KMKBX
niveau 6 : HTDUM
niveau 7 : MMKBX
niveau 8 : UDDTD
niveau 9 : ZWKYN
niveau 10 : XDDTD
niveau 11 : CXKYN
niveau 12 : PTDUM
niveau 13 : TMKBX
niveau 14 : RTDUM
niveau 15 : WMKBX
niveau 16 : VHDVD
niveau 17 : ZZKZN
niveau 18 : XHDUD
niveau 19 : CBKBP
niveau 20 : PXDWM
niveau 21 : TQKCX
niveau 22 : RXDWM
niveau 23 : WQKCX
niveau 24 : FJDVD
niveau 25 : KBKBP
niveau 26 : HJDVD
niveau 27 : MBKBP
niveau 28 : YXDWM
niveau 29 : DRKCX
niveau 30 : YTDYD

Codes en mode Tricky :

niveau 2 : MSJXX
niveau 3 : XFDWF
niveau 4 : TSJXX
niveau 5 : TVDXM
niveau 6 : HMKZG
niveau 7 : SYDXN
niveau 8 : PMKZG
niveau 9 : LKDWE
niveau 10 : DMKPB
niveau 11 : PYDMJ
niveau 12 : LMKPB
niveau 13 : LPDPR
niveau 14 : YEKRK
niveau 15 : KSDPR
niveau 16 : GSKRK
niveau 17 : SGDPJ
niveau 18 : GFKNC
niveau 19 : BRDLK
niveau 20 : NFKNC
niveau 21 : NHDNS
niveau 22 : BYKPL
niveau 23 : MYKPL
niveau 24 : JYKPL
niveau 25 : FWDLK
niveau 26 : XJJCK
niveau 27 : JWDZT
niveau 28 : FKJCX
niveau 29 : FMDCN
niveau 30 : SCKFG

SN LEMMINGS

Voici tous les codes en mode FUN :
2 : FWKQCJK

3 : TWXZKRM

4 : JPJXFWW
5 : KTJGTJK
6 : HGNNNPX
7 : MLLBCPQ
8 : XBVCCKLL
9 : JWGWBBK
10 : JJGKQPH
11 : PWKZSXL
12 : GGWWFXR
13 : PPTPZZG
14 : TPVSDSC
15 : QSPRKMK
16 : BXCHLQS
17 : VDGQWSX
18 : QGNLNFM
19 : DNPFNQR
20 : FOKKFHL
21 : RMHDGBX
22 : ZGBVCXV
23 : ZXBLWZK
24 : HTLDXLB
25 : ZDGHTWD
26 : CFHXPSM
27 : PZBXCXB
28 : CWLGDPT
29 : WDNLSMJ
30 : WBZWWC8

NES LEMMINGS

Codes de niveaux :

• Mode Taxing :
Niveau 20 : BDRMLN
Niveau 21 : JSDASV
Niveau 22 : QWRTLRL
Niveau 23 : QHQIJS
Niveau 24 : MRGHFW
Niveau 25 : WHGXZL
• Mode Mayhem :
Niveau 20 : LJJDJ
Niveau 21 : KBGVXM
Niveau 22 : SSHSJS
Niveau 23 : LZTRYD
Niveau 24 : VGXNFM
Niveau 25 : ZQQPLM

MD LHX ATTACK CHOPPER

Mode very easy

Niveau 1 : CAAAAEA
Niveau 2 : CAAAIFA
Niveau 3 : CAAAQGA
Niveau 4 : CAAAYHA
Niveau 5 : CAIAAQC
Niveau 6 : CAIAIRC
Niveau 7 : CAIAQSC
Niveau 8 : CAIAYTC
Niveau 9 : CAIABAE
Niveau 10 : CAIAJBE
Niveau 11 : CAIARCE
Niveau 12 : CAIAZDE
Niveau 13 : CAIAB9G
Niveau 14 : CAIAJRG
Niveau 15 : CAIARSG
Niveau 16 : CAIAZTG
Niveau 17 : CAIAAIA
Niveau 18 : CAIAIJA
Niveau 19 : CAIAYLA

Niveau 20 : CAIAYLA
Niveau 21 : CAIAAYC
Niveau 22 : CAIAIZC
Niveau 23 : CAIA94C
Niveau 24 : CAIAY6C
Niveau 25 : CAIABIE
Niveau 26 : CAIAJJE
Niveau 27 : CAIARKE
Niveau 28 : CAIAZLE
Niveau 29 : CAIABYG
Niveau 30 : CAIAJZG
Niveau 31 : CAIAR4G

NES LIFE FORCE

30 vies :

A l'écran de présentation, opérez la bonne vieille manip de Konami pour avoir 30 vies : HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A et START.

NES LITTLE NEMO THE DREAM MASTER

Stage Select :

Pour choisir le rêve dans lequel vous souhaitez évoluer, appuyez à l'écran de présentation sur HAUT, SELECT, GAUCHE, DROITE, A, A puis B. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le bouton A pour choisir un rêve.

GB LOCK'N'CHASE

Accès direct au niveau 7

A l'écran de présentation, appuyez sur A, A, B, B, A, B et enfin sur B afin d'accéder directement au niveau 7 et à de nouveaux tableaux.

MD LOTUS TURBO CHALLENGE

Turbo infini:

Entrez ce code à l'écran de mot de passe et vous aurez le mode turbo illimité, mais faites très attention de ne pas l'utiliser tout le temps car votre voiture deviendra vite incontrôlable! : SLUGPACE

Toujours premier:

Tapez "Mansel" au password. Vous débutez alors au 1er niveau. Quand il ne vous reste plus de temps, appuyez sur C sans arrêt, jusqu'à ce que vous voyez la voiture du niveau suivant. Cela marche à n'importe quel niveau.

Codes des niveaux:

SLEEPERS
HERBERT
BUSINESS
APPLEPIE
STANDISH
MALLOW
TEA CUP

NES LOW G MAN

Niveaux cachés :

Offrez-vous deux nouveaux tableaux grâce à ces codes : AMAN et NAKA, qui vous emmèneront respectivement dans un train et dans un aéroglisseur.

GG LUCKY DIME CAPER

Vies infinies :

Lorsque l'écran "continue" apparaît, appuyez simultanément sur le bouton L et sur BAS pour bénéficier des vies infinies.

GB LUCKY MONKEY

Codes de niveaux :

Forteresse 2 : 0729
Forteresse 3 : 1992
Forteresse 4 : 5478
Dernière forteresse : 0979

SN MAGIC SWORD

Stage Select :

Pour commencer à n'importe quel étage tout en choisissant l'importance de votre réserve d'énergie, allez dans le tableau des options. Choisissez-y "Exit", sans toutefois valider votre choix. En effet, au lieu d'appuyer sur Start, prenez votre deuxième manette et enfoncez à la fois R, L et start. Appuyez maintenant sur le bouton Start du premier pad.

Warp Zone :

Au niveau 34, acharnez-vous à l'aide de votre épée sur le 4ème groupe de piliers que vous rencontrerez après avoir pénétré dans le tableau. Vous découvrirez ainsi une Warp Zone.

SN MAGICAL QUEST

Magasin caché :

Au niveau 2, quand vous sortez de l'arbre rempli d'eau et que vous êtes sur la branche, sautez dans le vide et mettez-vous le plus possible vers la gauche. Vous trouverez alors une porte derrière laquelle se trouve un magasin.

SNES MARIO IS MISSING

Code pour le dernier boss :

Pour affronter l'ultime boss du jeu, il vous suffit de taper le code suivant : ZPF*M86.

GB MARU'S MISSION

Stratégie de jeu :

Au premier niveau, tirez sans arrêt sur le premier tronc d'arbre afin d'obtenir un maximum de bulles.

SNES MECH WARRIOR

Invincibilité :

Une fois atterri sur une planète, mettez le jeu sur pause puis appuyez sur A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L et enfin sur Y. Votre Mech est désormais invincible.

MD MEGALOMANIA

Code de niveau:

Pour accéder à la 5ème époque avec le dieu CAESAR, faire le code : MOBDNYFYXSM

Codes des niveaux:

époque 2: nvmdtkpenk avec 143 hommes
époque 3: qebdfyfxsk avec 100 h.
époque 4: ojbdxzlxxsg avec 100 h
époque 5: yqbddamyso avec 100 h
époque 7: yfobxxxxxxx avec 783 h
époque 8: gqidxhejmwt avec 601 h
époque 9: vewblxioidl avec 427 h
époque 9: LQBDDAMYXSO avec 977h
Mer des batailles: ULNCRRHIMC
dernière île: actcmqjlxby avec 227h

GB MEGA MAN

Combat contre le Dr Wily :

Pour affronter le Dr Wily, mettez un rond en A2, A3, B4, C2 et C3.

GB MEGA MAN 2

Combat contre Dr Wily

Pour directement affronter le Dr Wily, remplissez les cases suivantes : A1, A2, A3, B4, C2, C3, C4 et D1.

NES MEGA MAN 2

Combat contre le Docteur Wily

Voici le code vous permettant d'accéder directement au face à face avec le Dr Wily :

A1 B2 B4 C1 C5 D1 D3 E3 E5

NES MEGA MAN 3

Combat contre le Docteur Wily :

Voici le code vous permettant d'accéder directement au face à face avec le Dr Wily :

A1 A3 D3 F4

GB MEGA MAN 3

Combat contre le Dr Wily :

Pour directement affronter le Dr Wily, remplissez les cases suivantes :

A2, B1, B2, C0 et D1.

NES MEGA MAN 4

Combat contre le Dr Cossack :

Vous atteindrez le château de Dr Cossack en ayant toutes les armes grâce à ce code : A1 A4 B5 E2 F1 F3.

GB MERCENARY FORCE

Stage Select :

A l'écran de présentation, appuyez sur HAUT, SELECT, A, B et sur START. Vous gagnerez alors 50000 yens et vous aurez la possibilité de choisir votre niveau une fois que vous aurez choisi vos personnages.

MD MERCS

Difficulté maximale:

Si vous vous prenez pour un dieu à ce jeu, choisissez donc le mode "Commando" normal. En appuyant sur START, maintenez les boutons A, B et C appuyés. Vous allez enfin comprendre pourquoi Maître Sega

affirme que "Sega, c'est plus fort que toi!".

NES METAL GEAR

Fin du jeu :

Ce code vous transporte à la fin du jeu, le boss final étant déjà détruit :

T1111 11611
11111 11111
11116

NES METROID

Seconde quête :

Samus, le héros de Metroid, est en fait une femme. Vous pourrez le vérifier en vous lançant dans la seconde quête du jeu grâce à ce code : JUSTIN BAILEY

GB MICKEY MOUSE

Codes de niveaux :

Les codes de ce jeu sont strictement identiques à ceux du jeu Bugs Bunny's Crazy Castle que vous trouverez plus haut.

GB MICKEY MOUSE 2

Codes de niveaux :

Niveau 2 : TEST
Niveau 3 : GAME
Niveau 4 : SHIP
Niveau 5 : RACE
Niveau 6 : WORD
Niveau 7 : SHOP
Niveau 8 : SIZE
Niveau 9 : QUIZ
Niveau 10 : DOLL
Niveau 11 : DATE
Niveau 12 : ZOOM
Niveau 13 : DISK
Niveau 14 : GOLD
Niveau 15 : ZERO
Niveau 16 : FIRE
Niveau 17 : ROOT
Niveau 18 : READ
Niveau 19 : TAPE
Niveau 20 : UNIT
Niveau 21 : SONG
Niveau 22 : TYPE
Niveau 23 : LOVE
Niveau 24 : NOTE
Niveau 25 : JAZZ
Niveau 26 : HELP
Niveau 27 : KING
Niveau 28 : GIFT

MD MIDNIGHT RESISTANCE

Voir la fin du jeu:

Au tableau des options, avec la 2ème manette, appuyez sur Start, puis appuyez sur Start avec la 1ère manette, et vous verrez alors la fin du jeu, sans être obligé de le terminer, bande de flemmards.

NES MISSION: IMPOSSIBLE

Code de niveaux :

Niveau 2 : HMPR
Niveau 3 : KMWV

Y, A, HAUT, L et START.

Stage Select :

A l'écran du choix des vaisseaux, placez le curseur sur l'Octopus et appuyez simultanément sur HAUT, L et X, jusqu'à ce que vous puissiez choisir votre niveau.

Tableau bonus :

Au niveau 3, vous trouverez un tableau bonus sous un des lits du bas de l'écran.

GB PARODIUS

Armement maximum :

Effectuez une pause pendant une partie, puis appuyez sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B et enfin sur A. Vous voilà armé jusqu'aux dents.

GG PENGU

7 vies au niveau 16 :

A la page de présentation, appuyez simultanément sur la diagonale HAUT-DROITE et sur les boutons 1, 2 et START. Vous vous retrouverez alors au niveau 16 avec 7 vies en stock.

GB PENGUIN BOY

Codes de niveaux :

Niveau 5 : AD190
Niveau 9 : EB5408
Niveau 13 : BF8163
Niveau 17 : DA2945
Niveau 21 : FC3876
Niveau 25 : ED0492
Niveau 29 : CA4217
Niveau 33 : DF9721

SNES PHALANX

Stage Select :

A l'écran de présentation, maintenez la touche R enfoncée et appuyez sur START. Placez le curseur sur System Configuration et appuyez sur Start, toujours en gardant la touche R enfoncée. Appuyez maintenant simultanément sur les touches L et R de votre deuxième pad. Les nombres de vies et de crédits sont désormais configurables. Pour choisir votre niveau, il ne vous reste plus qu'à appuyer, dans l'ordre, sur A, B, X et Y, en maintenant ces boutons enfoncés au fur et à mesure que vous appuierez dessus.

SN PILOTWINGS

Codes de niveaux :

Voici les codes de tous les niveaux de ce superbe jeu :

- 2) 985206
- 3) 394391
- 4) 520771
- 5) 108048
- 6) 400718
- 7) 773224
- 8) 165411
- 9) 760357

10) 882943

GB PIPE DREAM

Codes de niveaux :

Niveau 5 : HAHA
Niveau 9 : GRIN
Niveau 13 : REAP
Niveau 17 : SEED
Niveau 21 : GROW
Niveau 25 : TALL
Niveau 29 : YALI

GB PIT FIGHTER

Continue :

Pour pouvoir continuer un combat que vous avez perdu, il vous suffit d'appuyer simultanément sur A et BAS.

SN PIT FIGHTER

Meilleur combattant :

Si vous aviez encore des doutes quant au choix de votre combattant, sélectionnez Ty. Ses coups de pieds sautés et ses coups de pieds circulaires sont en effet dévastateurs.

MD PIT FIGHTER

Facilité de jeu :

Branchez les deux manettes et appuyez sur le bouton A sur la page de présentation, puis mettez le chiffre 1, pour que le jeu soit le plus facile au premier et au deuxième joueur. Jouez seul et si vous perdez, appuyez très vite sur le Start de la deuxième manette et choisissez votre personnage. Vous ne pourrez plus le faire après avoir dépassé les deux "Chain Man".

GB PITMAN

Codes de niveaux :

Niveau 10 : 2ARW
Niveau 20 : 4XVK
Niveau 30 : 7MFU
Niveau 40 : 9LXF
Niveau 50 : C75X
Niveau 60 : FN3Y
Niveau 70 : JXPM
Niveau 80 : LGHQ
Niveau 90 : PV84
Niveau 100 : RGIH

SFC POP'N TWIN BEE

Niveau 8 :

A l'écran des options, appuyez sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B puis enfin sur A. Bienvenue au huitième niveau!

Stage Select :

A l'écran des options, appuyez sur HAUT, GAUCHE, HAUT, GAUCHE, HAUT, GAUCHE, GAUCHE, GAUCHE, DROITE, DROITE, DROITE, BAS, GAUCHE, BAS, GAUCHE, BAS et enfin sur B, afin d'accéder au Stage Select.

GG POP BREAKER

Codes de niveaux :

Level 11 : 2424
Level 12 : 2445
Level 13 : 2466
Level 14 : 2487
Level 15 : 3408
Level 16 : 3429

SN POPULOUS

Niveau difficile :

Si vous vous estimez imbattable à ce jeu, essayez donc ce code : V4RY5ZL2N. Vous voilà dans le désert, dans le monde 988.

MD POPULOUS

Select stage :

Il y a un moyen infallible de choisir son niveau. Lorsque, à l'écran New game, on vous demande le nom du monde dans lequel vous souhaitez commencer, rentrez le chiffre du niveau dans lequel vous souhaitez aller, par exemple 143 ou 496, suivi du mot BIT

SNES POWER ATHLETE

Puissance maximale :

Voici un petit code pour cet n-ième clone de SF2 : KW6 087R EQY. Votre force, votre rapidité et votre énergie seront ainsi impressionnantes.

SNES POWER BLADE

Sound Test :

A l'écran de présentation, appuyez simultanément sur la diagonale HAUT-DROITE et sur SELECT, puis, en les maintenant enfoncés, appuyez en même temps sur les boutons BAS-GAUCHE, A et B du deuxième pad. Reprenez maintenant votre premier pad et appuyez sur START. Vous voici au Sound Test.

SNES POWER MOVES

Codes :

Joe ne devrait plus rien craindre grâce à ces codes donnant accès aux bonus stages et à une puissance redoutable!

- 1er tableau bonus : CC5 P92G \$K\$
- 2e tableau bonus : K:6 HJ&H F17
- 3e phénoménale : QT: +XTO MQ7

MD PREDATOR II

Codes des niveaux :

NIVEAU 2 : KILLERS
NIVEAU 3 : CAMOUFLAGE
NIVEAU 4 : LOS ANGELES
NIVEAU 5 : SUBTERROR
NIVEAU 6 : TOTAL BODY

SMS PREDATOR 2

Codes de niveaux :

Niveau 2 : SPOCGURD
Niveau 3 : ROTADERP
Niveau 4 : SEGATSOH

Niveau 5 : NAGIRRAH

Niveau 6 : LAICIFFO

SFC PRINCE OF PERSIA

Sound Test :

Une fois une nouvelle partie commencée, maintenez le bouton START appuyé et enfoncez la touche SELECT. Choisissez maintenant le son que vous désirez écouter à l'aide des boutons HAUT et BAS puis appuyez sur A pour lancer l'une des 34 plages sonores.

Codes de niveaux :

1 : RW3UQPA
2 : ALQYISS
3 : RZIOYLP
4 : YONICJ4
5 : RMFUIG4
6 : 3XDYVW5L
7 : V6B5QXP
8 : MIC4ILS
9 : ZKA4KTW
10 : E4IDCRW
11 : ZB5NC3P
12 : MCZ4CW2
13 : ZIZTKS6
14 : U2R4W6U
15 : NNP2KU2
16 : FMMIRX6
18 : MTSGBKJ
19 : ZF1G6WX
20 : H8J12+Y

SMS PRINCE OF PERSIA

Codes de niveaux :

Niveau 2 : GLFIFT
Niveau 3 : GKEHEP
Niveau 4 : JMGJGA
Niveau 5 : GICFCH
Niveau 6 : LMGJGC
Niveau 7 : PMNNIT
Niveau 8 : QMKNIR
Niveau 9 : OJCKPC
Niveau 10 : OHMJEE
Niveau 11 : NFGICS
Niveau 12 : QGNKEH
Fin du jeu : SHNCFM

GB PRINCE OF PERSIA

Stratégie de jeu :

Lâchez votre épée quand vous vous retrouvez confronté à votre ombre: cette dernière fera alors la même chose et ne pourra plus sauvagement vous tuer.

Code du dernier niveau Le code du dernier niveau est le suivant : 71196464

GG PRINCE OF PERSIA

Codes de niveaux :

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 : QDGJDV

SNES PROBOTECTOR

30 vies :
A l'écran de présentation, appuyez sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, B, A et START afin de vous approprier 30 vies.

GG PSYCHIC WORLD

Stage Select :
A l'écran de présentation, appuyez simultanément sur la diagonale HAUT-GAUCHE et sur les boutons 1 et 2, puis appuyez sur START sans relâcher les autres boutons afin d'accéder au Stage Select.

SNES PUSH OVER

Codes de niveaux :
Le code de départ est 00512. Il suffit d'ajouter 512 à 512 pour aller dans un niveau supérieur. 01024 est, par exemple, le code du deuxième niveau.

GG PUTT'N'PUTTER

Codes de niveaux :
Voici quelques codes en mode Master :
Trou 4 : LLDKJ
Trou 7 : FLGKL
Trou 10 : MBTAZ
Trou 13 : QBWAZ
Trou 16 : SBZAO
Tableau d'options caché :
Allumez votre Game Gear en maintenant le bouton START ainsi que le bouton 2 appuyés : vous accéderez alors au tableau des options.

GB PUZZLE ROAD

Codes de niveaux :
Voici quelques codes :
Niveau 5 : NUHO
Niveau 6 : OSIN
Niveau 7 : BUNO
Niveau 8 : UGOU
Niveau 9 : RIKR
Niveau 10 : ETUA
Niveau 11 : DENY
Niveau 12 : ONOU
Niveau 13 : IASU
Niveau 14 : RTHC
Niveau 15 : OSIH
Niveau 16 : NUNI
Niveau 17 : IKOI
Niveau 18 : IIBD
Niveau 19 : DTUE

GB Q-BERT

Scènes animées cachées
A l'écran de présentation, appuyez sur DROITE, HAUT, B, A, BAS et enfin sur B pour voir un petit film dont la star est Q-Bert.

SNES Q-BERT 3

Changement de décor :

Allez au menu des options et appuyez simultanément sur L et R. Appuyez ensuite sur SELECT pour faire défiler des arrière-plans très psychés.
Nouveau niveau de difficulté :
Au menu des options, appuyez sur B, Y, Y, B, Y, Y et encore Y. Votre partie se déroulera alors dans le tableau "X-Bert", un niveau hyper-difficile.
Accès direct au niveau 11 :
Allez à l'écran des options et appuyez huit fois sur le bouton B. Un son vous fera comprendre que le truc a marché : lorsque vous commencerez la partie, vous serez au niveau 11.

GB Q-BILLION

Stage Select :
Pour accéder au Stage Select de ce jeu, le mot de passe qu'il vous faut est TOIL.

MD RAINBOW ISLAND

Debug mode :
Pour commencer le jeu avec des bonus faite pendant la page de présentation :
HAUT, B, BAS, GAUCHE, C, A, A : option SPEED UP SHOES
HAUT, B, BAS, GAUCHE, C, A, A, B : option SPEED UP SHOES & RED BOTTLE
HAUT, B, BAS, GAUCHE, DROITE, C, A, A, B, C : option SPEED UP SHOES & RED AND YELLOW BOTTLE.

GB R-TYPE

Coin du dessinateur :
Pendant la présentation, attendez que la liste des high-scores apparaisse et appuyez alors simultanément sur la diagonale BAS-GAUCHE et sur les deux boutons de tir A et B. Les mots "SOUZA EDITOR" apparaîtront alors à l'écran. Appuyez sur START et un curseur apparaîtra à l'écran. Le bouton A vous servira de crayon et le bouton B de gomme. Une fois votre œuvre achevée, appuyez sur START pour la voir s'animer.

SNES RAD GRAVITY

Code pour le dernier boss :
Voici un code pour commencer au niveau du dernier boss :
8NZCS ZQ\$4T \$XK6C VZ474

SNES RAD RACER

Stage Select :
Lors de la démo du jeu, appuyez sur B pour deux petites voyants supplémentaires s'allument sur la ligne lumineuse du tableau de bord. En effectuant la manip qui suit, vous accéderez alors au niveau 2. Si vous désirez aller plus loin dans le jeu,

appuyez autant de fois sur B que vous le souhaitez, sachant que chaque pression vous fait gagner un circuit. Une fois votre niveau choisi, maintenez les boutons HAUT et DROITE enfoncés, puis appuyez sur A et START.

Continue :

Pour continuer, appuyez simultanément sur A et START là où vous avez perdu.

MD RAMBO 3

Invincibilité :
Pour être invincible au niveau 2, aller à la caisse en HAUT juste à gauche du point de départ. Mettez-vous à sa gauche pour n'en voir qu'un bout et tirez dessus avec une flèche; ensuite, partez à gauche toute, avec de la fumée dans le dos pour rester invincible. Ne plus tirer dans aucune caisse.

SFC RANMA 1/2

Nouveaux combattants

A la page de présentation, maintenez L et R enfoncés pendant que vous choisissez le mode deux joueurs. Vous pourrez alors choisir tous les personnages (ainsi que deux nouveaux combattants) et appuyer sur SELECT pour changer les décors.

SFC RANMA 1/2 2

Choix de tous les personnages :
Lorsque les deux personnages qui vont s'affronter sont représentés à l'écran avec l'abréviation "Vs." entre eux, appuyez sur les boutons R, X et A en même temps afin de pouvoir choisir un des treize personnages ainsi que le boss.

GG RASTAN

Continue :

Une fois mort, vous pourrez continuer la partie en appuyant simultanément sur HAUT et START.

GG REVENGE OF DRANCON

Stage Select :

A l'écran de présentation, appuyez simultanément sur BAS et START. Vous n'avez plus qu'à choisir votre niveau de départ à l'aide des boutons HAUT et BAS.

MD REVENGE OF SHINOBI

Vies infinies :

Lorsque le premier monstre est mort, le décompte des points se fait. Appuyez sur START pendant qu'ils se fait. Pour choisir son niveau il faut faire à la carte: AC et Haut en même temps et vous clignoterez. Pour avoir 30 000 points de Bonus à la fin des niveaux : il faut avoir 11 fois plus de Shurikens que de vies.

SNES RIVAL TURF

Changement de noms :

Pour changer le nom de vos adversaires, inscrivez "CHRCONF" lorsque le jeu vous demande votre nom à l'écran des high-scores.

MD ROAD RASH

Argent infini :

Voici un mot de passe avec lequel vous n'aurez plus de souci à vous faire en ce qui concerne l'argent. En effet, vous aurez plus de 7000000 de dollars. Quant à la moto, vous pourrez conduire la Diablo 1000 (150 HP - 450 LBS). Un atout non négligeable : vous arrivez directement au dernier niveau, le cinquième. Il ne vous reste plus qu'à terminer trois parcours pour arriver à la fin.

Voici donc ce fameux code : 03003 039J1 MVMCMV 570MM

MD ROAD RASH II

Avoir la moto la plus puissante :

Niveau 1 - 1000 \$: 01C8 1V0L
Niveau 1 - 300520 \$: EBC9 1V0D
Niveau 5 - 300520 \$: EBC9 5V0H

GB ROBOCOP

Stratégie de jeu :

Au niveau deux, pour tuer l'homme sans toucher la femme, mettez le jeu sur PAUSE et visez sur le vilain mâle. Une fois ce dernier dans la ligne de mire, enlevez la pause et abattez-le.

SNES ROBOCOP

Mode "continue" :

Une fois vos trois continues utilisés, appuyez simultanément sur A, B, SELECT et START. L'écran titre réapparaîtra alors, et vous pourrez à nouveau choisir l'option "continue".

GB ROBOCOP 2

Fin du jeu :

A l'écran de présentation, appuyez simultanément sur A, B, SELECT, START puis sur GAUCHE. Vous pourrez ainsi voir la fin du jeu.

SNES ROBOCOP 3

Recharge d'énergie :

Pour ré-alimenter votre réserve d'énergie, appuyez sur START puis trois fois sur SELECT pendant une partie, et ce autant de fois que vous le souhaitez.

SNES ROCKETEER

Stage Select :

Appuyez sur L, R, L, R et sur BAS à l'écran de présentation. Appuyez ensuite sur START à l'écran du "qui a fait quoi dans le jeu". Vous pourrez

alors choisir votre niveau en toute tranquillité.

GB ROCKETEER

Codes de niveaux :
Niveau 2 : 492629312
Niveau 3 : 435765818
Niveau 4 : 775545421

SNES ROGER CLEMEN'S MVP BASEBALL

Code de rencontre :
Voici un code vous propulsant en tête des séries mondiales contre Kansas City, avec un avantage au score de trois victoires à une seule en votre faveur. Attention cependant, ce code n'est valable que si vous jouez avec les New York Buffalos :
GBDFVZ F3BBBB BBBBL CMBBG*

GB ROLAND'S CURSE

Codes de niveaux :
Niveau 1 : GDRS SKLL
Niveau 2 : GKRS STJP
Niveau 3 : GJRT STTP
Niveau 4 : GSRT TKKP

MD ROLLING THUNDER II

Codes des niveaux :
-NIVEAU 2 : MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET
-NIVEAU 3 : NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS
-NIVEAU 4 : ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON
-NIVEAU 5 : CURIOUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER
-NIVEAU 6 : LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET
NIVEAU 7 : PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET
NIVEAU 8 : NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE
-NIVEAU 9 : MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER
NIVEAU 10 : DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE
NIVEAU 11 : PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER

MD ROLO TO THE RESCUE

Debug mode :
Pour accéder au "Debug Mode", c'est à dire aux vies infinies, au "Sound Test", l'invulnérabilité ainsi qu'à la carte complète du jeu, il faut appuyer sur la diagonale haute et gauche, A et C juste après avoir allumée la console. Dès que vous voyez arriver Rolo, sans relâcher appuyez sur B et le menu apparaîtra.

MD SHADOW DANCER

Tactique de jeu :
Dans le SPECIAL stage, pour tuer tous les ninjas collez-vous contre le mur de gauche et ne cessez pas de tirer. Vous gagnerez alors 3 vies. Vous pouvez

également les laisser passer sans tirer. Mais vous ne gagnerez qu'une seule vie

Stage practice :
Pour avoir accès au "STAGE PRACTICE" faites A, B, C en même temps.

Tactique de jeu :
Au bonus, ne tuez aucun ninja et vous obtiendrez une vie.

Tactique de jeu :
Au dernier monstre, lorsque les flammes tombent, mettez-vous sous les plates-formes où apparaissent les ninjas. Alors, les flammes ne pourront pas vous atteindre.

Debug mode :
Lors de la page de présentation, appuyez simultanément sur : A B C et vers le HAUT. Vous aurez accès dans le menu à une troisième option très intéressante.

MD SHINING IN THE DARKNESS

Tactique de jeu :
Voici un truc incontournable vous permettant de vous remplir les poches de pièces d'or en... dormant! En effet, lorsque vous avez employé un objet magique qui se casse juste après sa première utilisation, rendez-vous dans un magasin pour demander une réparation. Vérifiez cependant que vous avez moins d'argent sur vous qu'il ne vous en faut pour payer les réparations. La nuit tombée, allez dormir et revenez le lendemain matin chercher votre objet. Une bonne surprise vous attend dans votre bourse.

GG SHINOBI

Code du dernier niveau :
Pour accéder au dernier niveau avec tous les objets nécessaires, tapez IFEDF à l'écran des mots de passe.

Ordre des niveaux :
Pour une partie optimale, les niveaux sont à parcourir dans l'ordre suivant : Highway, Harbour, Valley et enfin Woodland.

SNES SILVER SURFER

Codes spéciaux :
A l'écran de présentation, appuyez sur les boutons HAUT de vos deux manettes. Vous accéderez alors à un tableau caché dans lequel il vous faudra valider ces codés :
KJTJK : Le surfeur sera invincible.
CKWJT4 : Le surfeur aura une puissance maximale.
SJM333 : Continues illimités.

SN SIM CITY

999 999 dollars :
Après avoir consciemment dépensé tout votre argent en un an, gardez le bouton L appuyé quand l'écran des

impôts apparaît. Toujours en maintenant L enfoncé, quittez cet écran puis revenez ensuite, et augmentez les dépenses jusqu'à 100%. Quittez à nouveau l'écran et relâchez le bouton L: le résultat ne se fera pas attendre, vos recettes passeront à 999999 dollars.

SNES SIM EARTH

Choix de tous les scénarios :
Pour choisir n'importe quel scénario du jeu dès le début, placez la petite flèche sur "First Scenario", et appuyez simultanément sur X, Y, L et R, puis enfin sur A.

SNES SKATE OR DIE

Plus de points :
En mode High Jump, exécutez les figures sur les deux manettes simultanément afin de gagner beaucoup plus de points.

SNES SKÜLJAGGER

Codes de niveaux :
Niveau 2 : CRUEL MAN CRUEL BIRD
Niveau 3 : CLAW IS MEAN DOCK
Niveau 4 : BIG WILD ANGRY FLY
Niveau 5 : FLY HOME LAZY SWORD

SNES SMART BALL

Stage Select :
A l'écran de présentation, dès que le message "Push Start Button" apparaît, appuyez sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, SELECT puis START. Vous pourrez ainsi commencer dans n'importe quel niveau jusqu'au 4-A.

MD SMASH TV

Vie supplémentaire :
Grâce à ce code, vous aurez une vie supplémentaire au 1er niveau: UDLLR

SNES SMASH TV

Stage Select :
A l'écran de présentation, prenez votre deuxième manette et maintenez les boutons BAS et B enfoncés, puis appuyez sur le bouton START de votre première manette. Choisissez maintenant toutes les options normales et vous accéderez au Stage Select.

SNES SNAKE'S REVENGE

Code pour équipement :
Le code suivant vous donne équipement toutes les armes et tout l'équipement disponible pour Solid Snake :
'XVH 4ND' VRMQ 4K6.
TN-! HQLB GV!H 4G

GB SNOOPYS MAGIC SHOW

Codes de niveaux :
Niveau 90 : ZUUO
Niveau 91 : 2207
Niveau 92 : C211

Niveau 93 : ZUUV
Niveau 94 : 7UBB
Niveau 95 : T2OX
Niveau 96 : H2B1
Niveau 97 : BE10
Niveau 98 : CE1Q
Niveau 99 : VHNT
Niveau 100 : BHNA
Niveau 101 : HE04
Niveau 102 : VEY2
Niveau 103 : OH1H
Niveau 104 : CH1D
Niveau 105 : 7ENC
Niveau 106 : 7EBO
Niveau 107 : CH17
Niveau 108 : OH11
Niveau 109 : HEOV
Niveau 110 : CE1B
Niveau 111 : VHNX
Niveau 112 : IH1A
Niveau 113 : B6N0
Niveau 114 : U6KQ
Niveau 115 : CD1T
Niveau 116 : CD1A
Niveau 117 : 1614
Niveau 118 : 16Y2
Niveau 119 : CDXH
Niveau 120 : CD1D

GB SNOW BROS

Stage Select :
Pour accéder au Stage Select, appuyez simultanément sur SELECT, B et HAUT.

GB SOCCER MANIA

Invisibilité des adversaires :
A la page de présentation, appuyez sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B et enfin sur A. Vos adversaires seront alors invisibles.

SNES SOLAR JETMAN

Codes de niveaux :
Voici les codes de toutes les planètes, d'une zone secrète et d'un porte-monnaie bien rempli :
Planète 2 : KLB PBN BBM KGB
Planète 3 : KBB DPL HBR XHB
Planète 4 : KQB DGG DBX VHB
Planète 5 : KHD ZLG DBG BHB
Planète 6 : KLD GBB DBM KHB
Planète 7 : KQD BQQ LBR VHB
Planète 8 : KGD THN BBX WHB
Planète 9 : HBG TMP LBG KHB
Planète 10 : KDG NNN KBM QHB
Planète 11 : KQG XPM QBR DHB
Planète 12 : HHG LDG BBX WHB
Planète 13 : KGH WGG BBG DHB
Zone secrète : BKK BKK HMB HMB
999999 pièces en poche : QQQ QQQ
QQQ QQQ

GB SOLOMON'S CLUB

Code de niveau :
Voici le code du niveau 4-10 de la version Game Boy de Salomon's Key :
QDDHSY8.

A l'apparition du logo Capcom, appuyez sur BAS, R, HAUT, L, Y, B, X et A. Vous pourrez alors choisir deux fois le même personnage lorsque vous jouerez à deux.

MD STREETS OF RAGE

Continuer la partie ou vous avez perdue:

Quand l'écran de "Game Over" apparaît, appuyez sur Gauche, Gauche, B, B, B, C, C, C et Start. Vous pourrez alors continuer la partie là où vous vous aviez terminé même si vous n'avez plus de crédit.

Select stage:

Pour avoir le select round, avant d'allumer la console, faites avec la deuxième manette : droite A + B + C. Allumez la console, allez sur option tout en laissant Droite A + B + C, et avec la première manette, appuyez sur START. Vous aurez le SELECT ROUND et vous pourrez avoir jusqu'à 4 vies.

MD STREETS OF RAGE II

Debug code:

Voici un triple code super : Mettez-vous sur options, avec la deuxième manette, laissez appuyé A et B simultanément et appuyez sur START. Remettez-vous sur options, toujours avec A et B appuyés, et vous pourrez avoir : Le select Round, La possibilité d'avoir "very easy" et "mania" en option, jusqu'à neuf vies. Pour avoir le même personnage et les mêmes vêtements : Avec la manette un, faire Droite et B en restant appuyé à la page de présentation. Avec la manette, faire Gauche et A, puis C. Il y a aussi des vies cachées : Au round trois, dans la brume, au moment du monstre de pierre, aller à peu près au milieu de l'écran et le plus en bas possible. Appuyez sur B, et si vous êtes bien placé, vous aurez une vie en plus qu'on ne voit pas.

SN SUPER ADVENTURE ISLAND

Stage Select:

Quand l'écran de présentation apparaît, appuyez sur Start puis attendez qu'il réapparaisse. Maintenez alors appuyés les boutons L, Droite, X tout en appuyant sur Start. Il ne vous reste plus qu'à choisir votre tableau...

SN SUPER ALESTE

Surprise de fin:

A la fin du jeu, lorsque le nom des programmeurs défile, appuyez sur le bouton L: une surprise vous attend.

Niveaux cachés:

Au menu "OPTION", au lieu d'appuyer sur GAUCHE pour choisir votre

option, appuyez sur DROITE pour découvrir deux nouveaux niveaux.

SNES SUPER BASES LOADED

Contrôle de la balle zoomée:

Pendant la séquence de présentation, vous pouvez diriger la balle qui vous fonce dessus à l'aide des boutons L et R.

SNES SUPER BATTLE TANK

Destruction rapide:

Pour détruire rapidement vos ennemis, il suffit de tirer dessus et de mettre le jeu en pause au moment exact où votre ennemi est touché. Durant la pause, votre cible continue de clignoter et au bout d'une minute, reprenez le jeu. Votre ennemi sera alors terrassé.

SNES SUPER BUSTER BROTHERS

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.

SNES SUPER CONFLICT

Stratégie de jeu:

Quand vous êtes confronté à l'ordinateur dans une bataille, appuyez plusieurs fois sur le bouton B de votre deuxième pad avant que votre adversaire ne commence à tirer. Son arme se trouvera alors changée en une arme moins puissante.

SNES SUPER CONTRA

30 vies:

Pour disposer de trente vies, appuyez sur DROITE, BAS, BAS, DROITE, DROITE et START à l'écran du choix des guerriers. Attention, cette astuce ne marche que sur la version américaine.

SN SUPER DOUBLE DRAGON

7 crédits:

En mode deux joueurs, arrangez-vous pour mourir ensemble. Ainsi, quand le jeu vous demande si vous voulez continuer, appuyez ensemble sur le bouton Start. Lors de votre prochaine mort, vous constaterez que vos crédits sont désormais au nombre de 7. Répétez cette astuce à volonté pour parvenir à la fin du jeu.

SFC SUPER EDF

Invincibilité:

Dans le même genre, mettez le jeu sur pause et appuyez sur A, B, X, Y, L, R, HAUT et enfin sur BAS. Une fois la pause enlevée, vous serez invincible. Vous devrez cependant recommencer cette astuce à chaque niveau, car votre invincibilité prend fin avec chaque tableau.

SNES SUPER FIRE PRO WRESTLING

Combats en démo:

A l'écran de présentation du "match d'Exhibition", maintenez le bouton X enfoncé pendant que vous choisissez votre personnage. Il sera alors entièrement contrôlé par l'ordinateur.

Arbitre KO:

Si vous attaquez l'arbitre en lui rentrant dedans pendant une folle course ou en utilisant votre "Hammer Throw", il se peut qu'il tombe à terre et se mette à saigner. Ainsi, il ne pourra pas décompter le KO.

SN SUPER GHOULS'N'GHOSTS

Stage Select:

A l'écran des options, placez le curseur sur "Exit" et appuyez simultanément sur les boutons START et GAUCHE de votre deuxième manette afin de découvrir le Stage Select.

SN SUPER MARIO KART

Accès direct à la Special Cup:

En Time Trial, placez le curseur sur Mushroom Cup et appuyez sur L, R, L, R, L, R, R puis A. Vous accéderez ainsi directement au mode Special Cup.

GB SUPER MARIO LAND 2

99 vies:

Une fois sorti de la maison-champignon, dirigez-vous vers le repère des hippopotames. Pénétrez dans la bulle de savon de l'animal et restez à la surface de l'eau pour saisir tous les bonus. Plus loin, après avoir dépassé un deuxième hippopotame et une rangée de 14 points d'interrogation, envolez-vous vers le nuage carré surmontant un nuage en forme de flèche. En bas à droite du nuage, vous trouverez une petite surprise: 50 pièces. Prenez-les et ressortez du niveau afin de recommencer l'intégralité de l'opération. Une fois que vous aurez amassé 999 pièces, rendez-vous au Jack-Pot à fruits et misez la totalité de votre modeste pactole. Vous ferez mouche à coup sûr et empochez 50 vies, de quoi affronter avec sérénité le jeu, d'autant plus que vous pouvez répéter cette petite astuce sympathique afin de bloquer votre compteur de vies à 99.

SN SUPER MARIO WORLD

Retour dans un château

Pour retourner dans un château que vous avez déjà détruit, mettez-vous dessus et appuyez sur L et R.

Surprise musicale:

Dans la Star Road, une fois que vous avez découvert le monde "SPECIAL", ne pénétrez pas dans celui-ci. Laissez

jouer la musique qui accompagne les lettres bleues du mot "SPECIAL", et vous entendrez au bout d'un moment un morceau qui, j'en suis sûr, ne vous est pas inconnu.

GB SUPER MONACO GP

Fin du jeu:

Pour voir les images de la fin du jeu, validez le mot de passe suivant: CHAMPION

MD SUPER MONACO GP 2

Code de jeu:

Pour voir la fin du jeu, le mot de passe qu'il vous faut est "CHAMPION".

SN SUPER OFF ROAD

Ne jamais perdre:

Pour bénéficier de continues illimités, branchez le second joystick. Sélectionnez ensuite le jeu à deux joueurs et prenez la voiture rouge, tout en laissant la bleue stationner. Ainsi, quoiqu'il arrive, vous serez toujours qualifié pour la course suivante.

SN SUPER PROBOTECTOR

Un max de vies:

Au niveau 1, placez-vous à droite de la voiture afin de vous protéger des éventuelles attaques d'ennemis venant de la gauche de l'écran et immobilisez-vous. Tirez ensuite sans arrêt vers la droite afin de collectionner un maximum de vies.

SN SUPER R-TYPE

Choix des armes:

A l'écran de présentation, appuyez sur BAS, R, DROITE, BAS, 2 fois sur DROITE, BAS, DROITE et deux fois sur BAS. Vous entendrez une petite sonnerie, appuyez sur START pour commencer le jeu. Une fois que le jeu démarre, appuyez sur PAUSE, puis sur R, DROITE, BAS, Y, BAS, DROITE, BAS, GAUCHE, DROITE, BAS, DROITE, DROITE. Vous pouvez désormais choisir vos armes en appuyant, au choix, sur A, B, X, Y ou R.

Stage Select:

Pour choisir votre niveau, maintenez R appuyé, puis appuyez 9 fois sur HAUT. Vous entendrez une sonnerie. Commencez la partie, puis mettez le jeu sur pause. Gardez maintenant les boutons R et A enfoncés, tout en appuyant sur SELECT. Il ne vous reste qu'à choisir votre niveau.

SN SUPER SMASH TV

Pas d'ennemis:

Voici ce qu'il faut faire pour passer à travers les différents niveaux sans avoir à combattre qui ou quoi que ce soit: Allez au tableau des options (choix du

normal:

Niveau 2: 427011
Niveau 3: 537071
Niveau 4: 430700
Niveau 5: 500760
Niveau 6: 401637
Niveau 7: 511617
Niveau 8: 412526
Niveau 9: 562506
Niveau 10: 463455

CB TURRICAN

Six vies:

Après avoir passé le poisson dans la base, vous apercevrez deux gros blocs surmontés de canons. Montez sur le premier, sautez puis tirez. Un bloc bonus apparaîtra. Ne le détruisez pas, mais montez dessus pour avoir accès à un mini ascenseur qui vous conduira à un endroit où il y a six vies.

MD TWO CRUDE DUDES

Continues supplémentaires:

Une façon simple de récupérer 3 continues. Démarrez le jeu en 1 joueur et jouez normalement. Quand vous êtes arrivé au dernier "continue" avec un tout petit peu d'énergie, appuyez sur START de la seconde manette, tuez votre premier joueur et continuez de jouer comme si de rien n'était! Avec en prime trois autres continues.

SN U.N. SQUADRON

Niveau de difficulté:

Pour accéder au niveau "Gamer", il faut que vous appuyiez simultanément sur les boutons A et X de votre deuxième manette, lorsque vous vous trouvez au tableau des options.

MD UNIVERSAL SOLDIER

Codes des niveaux:

Niveau 2: CHSGM.
Niveau 3: MKSNS.
Niveau 4: SGGBY.
Niveau 5: JLGPH.
Niveau 6: JDRSD.
Niveau 7: PKSND.
Niveau 8: CWBPM.
Niveau 9: SFTNP.
Niveau 10: CMVDG.
Niveau 11: BYTCM.
INVISIBILITÉ: RWRZS

SN WANDERER'S FROM Y'S

Sound Test:

Pendant une partie, appuyez sur SELECT pour faire apparaître une des fenêtres de commande. Appuyez maintenant sur le bouton SELECT de votre deuxième pad afin d'accéder au Sound Test du jeu.

SN WARSPEED

Codes de niveaux:

Niveau 2: V63L90BD6
Niveau 3: V695FJCMJ
Niveau 4: V6782P4B5

SN WAYNE'S WORLD

Stage Select:

Lorsque le titre apparaît sur fond noir et orange et que Wayne et Garth chantent "Wayne's World! Party time! Excellent!", appuyez simultanément sur les boutons X, L et R. Lâchez-les ensuite puis appuyez simultanément sur HAUT, Y et B. Le bouton SELECT vous servira alors à choisir n'importe quel niveau.

CB WHO FRAMED ROGER RABBIT?

Codes de niveaux:

Niveau 2: DLT3QYBY
Niveau 3: GPLDMSRC
Niveau 4: MMCFGWXJ
Niveau 5: BGQTVKJP
Niveau 6: RTJBWN43

GG WIMBLEDON

Code de rencontre:

Voici un code qui vous emmène au deuxième tour de Roland Garros dans la peau du meilleur joueur: JKM MJS

SN WING COMMANDER

Codes de niveaux:

Niveau 2:
Mot de passe: SPACEACE
Code: 1RCCMCBLGW
Star System: McAuliffe
Niveau 3:
Mot de passe: SPACEACE
Code: IHCWFKVMZH
Star System: Gimle
Niveau 4:
Mot de passe: SPACEACE
Code: DHDKCCWBRC
Star System: Dakota

SN WIMBLEDON

Code de rencontre:

En "Tour Mode", le mot de passe IJJ WUT RQM vous permet d'avoir le maximum de points dans toutes vos statistiques. En outre, vous commencerez le tournoi en Australie et vous aurez déjà gagné le tournoi nord-américain.

SN WINGS 2: ACES HIGH

Codes de niveaux pour la version américaine:

Niveau 4: c!!6bmHCJhtHM
Niveau 5: BV!ww!HLPQCMP
Niveau 6: T!LRLR!wC7IBK!
Niveau 7: Bt!jGX!dGLZST
Niveau 8: sBV70wWYGBB
Niveau 9: GGIYPDM4IV!GI!

Niveau 10: hV00JG4BH!3

Niveau 11: !7zGW7R6xmB!2

Niveau 12: !!4Tb!JGPMdvs!h

Niveau 13: G!!dPNG!BQFD6

Niveau 14: ChD8ZCDcsW!G

Niveau 15: NHQCKwb!HXQ

Niveau 16: !zBdP!7BDBBIK!

Niveau 17: d8!zhF!GNLM2g

Niveau 18: !!FjKcSGjBdvG!

Niveau 19: W7!jBWCMGr!MI

Niveau 20: BBHnwLL!CB!r

Compteurs à fond:

Pour piloter l'incroyablement performant avion de Marcel Leblanc, ne validez aucun mot de passe à l'écran des passwords. Sélectionnez directement "end".

GG WONDERBOY

Stage Select:

A l'écran de présentation, appuyez simultanément sur HAUT et START pour accéder au Stage Select, dans lequel vous pourrez choisir votre niveau à l'aide du bouton HAUT.

GG WONDERBOY 3: DRAGON'S TRAP

Stage Select:

Pour accéder au Stage Select de ce jeu, il vous faut avant tout valider ce mot de passe: Y30V DAV VYEU T91. Une fois la partie commencée, entrez dans la maison que vous verrez et frappez à chacune des portes pour être transporté aux différents niveaux.

SN WRESTLEMANIA CHALLENGE

Partenaire contre partenaire:

En mode Tag Team ou Survivor, appuyez simultanément sur SELECT et B afin d'envoyer votre partenaire autour du ring pour frapper le partenaire de l'ennemi que vous affrontez officiellement.

SN WWF ROYAL RUMBLE

Nouveaux coups:

Envoyez votre adversaire à terre puis mettez-vous au même niveau que l'arbitre, en vous arrangeant pour que votre ennemi ne soit pas vautré entre l'arbitre et vous-même. Appuyez alors sur le bouton Y sans le relâcher jusqu'à ce que votre joueur aille de lui-même éclater l'arbitre, si toutefois ce dernier n'a pas bougé depuis que vous vous êtes mis sur la même ligne horizontale que lui. Pendant que ce pauvre arbitre lèche le tapis, placez-vous près de votre adversaire et appuyez sur L ou sur R afin de découvrir deux nouveaux coups dévastateurs. Ceux-ci devraient vous rendre victorieux sans trop de problème. Attention cependant, cette astuce ne marche qu'en modes "Tournament" et "One Fall".

MD X MEN

Tactique de jeu:

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

SN YOSHI'S COOKIE

Niveau de difficulté:

Choisissez le mode "versus" et sélectionnez l'option "COM". Appuyez alors sur L, sur R, puis sur X, en gardant ces boutons enfoncés au fur et à mesure que vous appuyez dessus. Une fois que vos petits doigts boudinés bloquent ces trois boutons simultanément, appuyez sur START et vous entendrez quelqu'un crier "Yoshi". Enfoncez le bouton START une nouvelle fois pour pouvoir choisir votre personnage et lui donner un nom. Choisissez ensuite votre adversaire: vous vous apercevrez que ce dernier a une couleur inhabituelle. Ce changement signifie que le niveau de difficulté a été considérablement augmenté.

SN Y'S 3

Stratégie de jeu:

Lorsque vous êtes confronté à un monstre (attention, l'astuce ne marche pas face aux boss), approchez-vous au maximum de lui. Quittez la partie et sauvegardez immédiatement votre progression. Dès que vous recommencerez, le monstre aura disparu!

SN ZELDA 3

Stratégie de jeu:

Les bocaux ne servent pas seulement à capturer les abeilles et à constituer une réserve de potion magique: vous pouvez également les utiliser pour stocker les fées que vous aurez attrapées à l'aide de votre filet. En les libérant dans un moment de détresse physique, vous bénéficierez de quelques cœurs supplémentaires.

Nouveaux ennemis:

Si vous vous acharnez trop longtemps sur une poule, cette dernière appellera ses copines en renfort afin de vous faire passer un mauvais moment...

TRICHER COMME UN PRO ! ASTUCES Mania

Les codes qui suivent sont destinés à être utilisés sur une Megadrive avec une cartouche Game Genie. Si vous n'avez pas de cartouche Game Genie, inutile d'essayer de taper ces codes quelque part dans le jeu, ça ne vous donnera strictement rien !

THE AQUATIC GAMES STARRING JAMES POND

RH9T-R60T Code principal à valider impérativement.
1B2T-BEYO Chrono ralenti (épreuve "100-meter splash")
1B2T-BNYO Chrono accéléré (épreuve "100-meter splash")
1CXT-BEYR Chrono ralenti (épreuve "Kipper Watching")
1CXT-BTYR Chrono accéléré (épreuve "Kipper Watching")
1CST-BEYJ Chrono ralenti (épreuve dans le "Bouncy Castle").
1CST-BNYJ Chrono accéléré (épreuve dans le "Bouncy Castle").
GCVT-B2XO Points de style multipliés par six (épreuve dans le "Bouncy Castle").
1CBA-BEZX Chrono ralenti (épreuve "Feeding Time").
1CBA-BTZG Chrono accéléré (épreuve "Feeding Time").
SCDA-BJZA Remplissage accéléré du sac de nourriture (épreuve "Feeding Time").
ALBT-AA3N Le sac de nourriture ne se vide jamais (épreuve "Feeding Time").
BCDA-AAFG + BCDA-AAFR Le sac de nourriture ne peut se remplir qu'à moitié ("Feeding Time").
BLBA-AA90 Qualification assurée (épreuve "Feeding Time").
1CHT-BEVR Chrono ralenti (épreuve "Shell Shooting").
1CHT-BNVR Chrono accéléré (épreuve "Shell Shooting").
1B9A-BEVB Chrono ralenti (épreuve "Tour de Grass").
1B9A-BNVB Chrono accéléré (épreuve "Tour de Grass").
1B7T-BETA Chrono ralenti (épreuve "Leap Frog").
1B7T-BNTA Chrono accéléré (épreuve "Leap Frog").
ATRA-BA2T Multiplicateur bonus égal à 4 (pour toutes les épreuves).
A2RA-BA2T Multiplicateur bonus égal à 6 (pour toutes les épreuves).

BATMAN RETURNS

ALFA-AA9N Batarangs illimités.
BLGT-AA5N Bombes fumigènes illimitées.
BLJT-AA4L Pistolets grappins illimités.
BLLA-AA7A Batarangs à fête chercheuse illimités.
BEFA-AABL Commencez la partie avec 10 vies.
NPF-A-AAFE Commencez la partie avec 99 Batarangs.
NPF-A-AAFL Commencez la partie avec 99 bombes fumigènes.
NPF-A-AAF0 Commencez la partie avec 99 pistolets.
NPF-A-AAF6 Commencez la partie avec 99 Super-Bats.
AMGA-CAD6 Commencez la partie au niveau 2.
ASGA-CAD6 Commencez la partie au niveau 3.
AXGA-CAD6 Commencez la partie au niveau 4.
ATGA-CAD6 Commencez la partie au niveau 5.
A5GA-CAD6 Commencez la partie au niveau 6.
A9GA-CAD6 Commencez la partie au niveau 7.
BDGA-CAD6 Commencez la partie au niveau 8.
BHGA-CAD6 Commencez la partie au niveau 9.
BMGA-CAD6 Commencez la partie au niveau 10.
BTGA-CAD6 Commencez la partie au niveau 11.
B9GA-CAD6 Commencez la partie au niveau 12.
CDGA-CAD6 Commencez la partie au niveau 13.
CHGA-CAD6 Commencez la partie dans un niveau secret.
CMGA-CAD6 Commencez la partie dans un niveau secret.
CSGA-CAD6 Commencez la partie au niveau 14.
CXGA-CAD6 Commencez la partie au niveau 15.
CTGA-CAD6 Commencez la partie au niveau 16.
CSGA-CAD6 Commencez la partie au niveau 17.

CHUCK ROCK

AEAT-EABW Commencez la partie avec 2 vies.
AYAT-EABW Commencez la partie avec 6 vies.
A6AT-EABW Commencez la partie avec 8 vies.
BEAT-EABW Commencez la partie avec 10 vies.
BTCT-EASE Vies infinies.
BSRA-AA3Y Énergie illimitée.
HCSA-AA8J Invincibilité partielle (plantes piquantes et eau verte blessent qd même).
AXHA-AA6J Possibilité de nager sans jamais devenir bleu.
AWST-AA24 Cœur inefficace.
SGST-B2T4 Cœur remplit la totalité de votre énergie.
ANAT-EAEY Énergie réduite pendant l'utilisation de votre première vie.

ANCT-EAD8 Énergie réduite après l'utilisation de votre première vie.
AJAT-EABA Commencez au niveau 1, zone 2.
ANAT-EABA Commencez au niveau 1, zone 3.
ATAT-EABA Commencez au niveau 1, zone 4.
AYAT-EABA Commencez au niveau 1, zone 5.
AJAT-EAA2 Commencez au niveau 2, zone 1.
AJAT-EABA + AJAT-EAA2 Commencez au niveau 2, zone 2.
ANAT-EABA + AJAT-EAA2 Commencez au niveau 2, zone 3.
ATAT-EABA + AJAT-EAA2 Commencez au niveau 2, zone 4.
ANAT-EAA2 Commencez au niveau 3, zone 1.
AJAT-EABA + ANAT-EAA2 Commencez au niveau 3, zone 2.
ANAT-EABA + ANAT-EAA2 Commencez au niveau 3, zone 3.
ATAT-EAA2 Commencez au niveau 4, zone 1.
AJAT-EABA + ANAT-EAA2 Commencez au niveau 3, zone 2.
ANAT-EABA + ANAT-EAA2 Commencez au niveau 3, zone 3.
ATAT-EAA2 Commencez au niveau 4, zone 1.
AJAT-EABA + ATAT-EAA2 Commencez au niveau 4, zone 2.
ANAT-EABA + ATAT-EAA2 Commencez au niveau 4, zone 3.
ATAT-EABA + ATAT-EAA2 Commencez au niveau 4, zone 4.
AYAT-EAA2 Commencez au niveau 5, zone 1.
AJAT-EABA + AYAT-EAA2 Commencez au niveau 5, zone 2.
ANAT-EABA + AYAT-EAA2 Commencez au niveau 5, zone 3.

ECCO THE DOLPHIN

AKRT-JA64 Respiration presque infinie.
AL2A-JA7L Protection contre la plupart des méduses et autres ennemis.
AL2A-JA5Y Protection contre les caquillages et autres ennemis.
AAVT-NAFC Protection contre les pieuvres.
HCBT-LAEW La recharge d'énergie est totale au lieu d'être partielle.
SW2A-KGPJ + HC2A-JAFL Méduses et autres ennemis augmentent l'énergie au lieu d'en prendre.

BULLS VS. LAKERS AND THE NBA PLAY-OFFS

R18A-8608 Code principal à valider impérativement.
ATHA-AA68 Temps illimité pour tirer.
REJA-A6TN Temps morts illimités pour chaque équipe.
AFFT-CAEL L'équipe 1 commence avec 1 temps-mort.
APFT-CAEL L'équipe 1 commence avec 3 temps-morts.
A7FT-CAEL L'équipe 1 commence avec 7 temps-morts.
AFFT-CAEW L'équipe 2 commence avec 1 temps-mort.
APFT-CAEW L'équipe 2 commence avec 3 temps-morts.
A7FT-CAEW L'équipe 2 commence avec 7 temps-morts.
BJCA-AAH8 L'équipe 1 commence avec 10 points.
CTCA-AAH8 L'équipe 1 commence avec 20 points.
D2CA-AAH8 L'équipe 1 commence avec 30 points.
FACA-AAH8 L'équipe 1 commence avec 40 points.
GJCA-AAH8 L'équipe 1 commence avec 50 points.
BJCT-AAAG L'équipe 2 commence avec 10 points.
CTCT-AAAG L'équipe 2 commence avec 20 points.
D2CT-AAAG L'équipe 2 commence avec 30 points.
FACT-AAAG L'équipe 2 commence avec 40 points.
GJCT-AAAG L'équipe 2 commence avec 50 points.
SFBT-DEZ2 Les paniers de l'équipe 1 ne valent qu'un point.
SFBT-DN22 Les paniers de l'équipe 1 valent 3 points.
SFBT-DT22 Les paniers de l'équipe 1 valent 4 points.
SFBT-DY22 Les paniers de l'équipe 1 valent 5 points.
SFBT-D222 Les paniers de l'équipe 1 valent 6 points.
SFBT-D6Z2 Les paniers de l'équipe 1 valent 7 points.
SFBT-DAZ2 Les paniers de l'équipe 1 valent 8 points.
SFBT-DEZR Les paniers de l'équipe 2 valent 1 point.
SFBT-DNZR Les paniers de l'équipe 2 valent 3 points.
SFBT-DTZR Les paniers de l'équipe 2 valent 4 points.
SFBT-DYZR Les paniers de l'équipe 2 valent 5 points.
SFBT-D2ZR Les paniers de l'équipe 2 valent 6 points.
SFBT-D6ZR Les paniers de l'équipe 2 valent 7 points.
SFBT-DAZR Les paniers de l'équipe 2 valent 8 points.



GAME BOY



NINTENDO

Si la légende cinématographique avait un nom, elle s'appellerait Star Wars ! Qui en Europe, que dis-je, dans le monde, n'a pas vu ce chef-d'œuvre du "Space opera" ? Souvenez-vous : Dark Vador, Luke Skywalker, les chevaliers Jedaï, l'Étoile Noire... Eh bien, nous allons vous faire découvrir le second volet de Star Wars, The Empire Strikes Back. Vous jouez toujours le rôle de Luke, comme dans la première partie du jeu déjà sorti sur les trois standards Nintendo. Vous devrez, dans ce second volet, combattre les quadripodes sur la planète glacée de Hoth, faire votre apprentissage auprès de Yoda, le dernier représentant des chevaliers Jedi et, pour finir, vous battre avec Dark Vador en personne. Un programme bien chargé, non ? Mais je vous rassure, le jeu en vaut la chandelle ! Bonne chance et que la Force soit avec vous ; je sais, elle était facile, celle-là, mais je n'ai pas pu m'en empêcher !

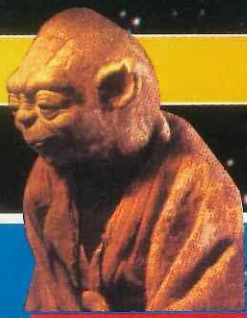


STAR L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

STAR WARS Game © 1990, 1993 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.
STAR WARS is a registered Trademark of Lucasfilm Ltd. All rights reserved.



STAR WARS



HOTH ICE

LEVEL 1



Votre premier ennemi est un droïde volant ; pas de gros problèmes pour le détruire, deux ou trois salves de votre pistolaser et c'en sera fini de l'abominable créature de fer.

Voici une plante qui pourra redonner de l'énergie à votre monture des neiges.

Vous pourrez détruire aisément les blocs de glace qui obstruent le passage, en tirant tout simplement dessus à coups de laser.

Tirez sur cette section de mur pour pouvoir passer de l'autre côté, et rentrez ainsi dans une pièce pleine de bonus.

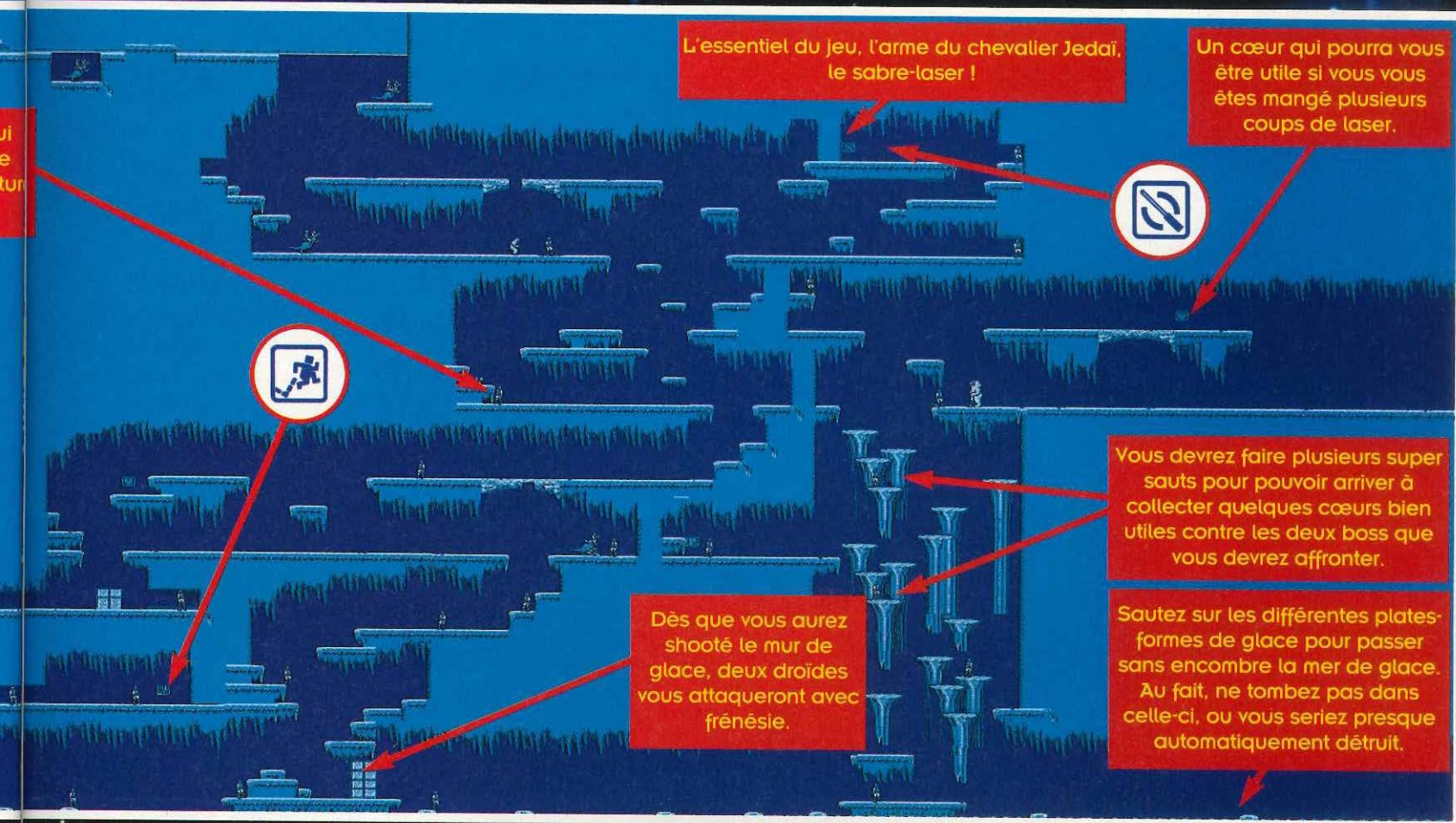
Vous pourrez tirer dans ce mur de glace de manière à former avec celui-ci un escalier bien pratique pour accéder à une autre portion du tableau.

L'abominable homme des neiges : cinquante ou soixante coups de laser et finie la légende ! Il est dommage de voir combien les légendes meurent vite de nos jours !



Détruisez la paroi, vous atteindrez ainsi une pièce emplies d'items.

Dévo
vis



L'essentiel du jeu, l'arme du chevalier Jedi, le sabre-laser !

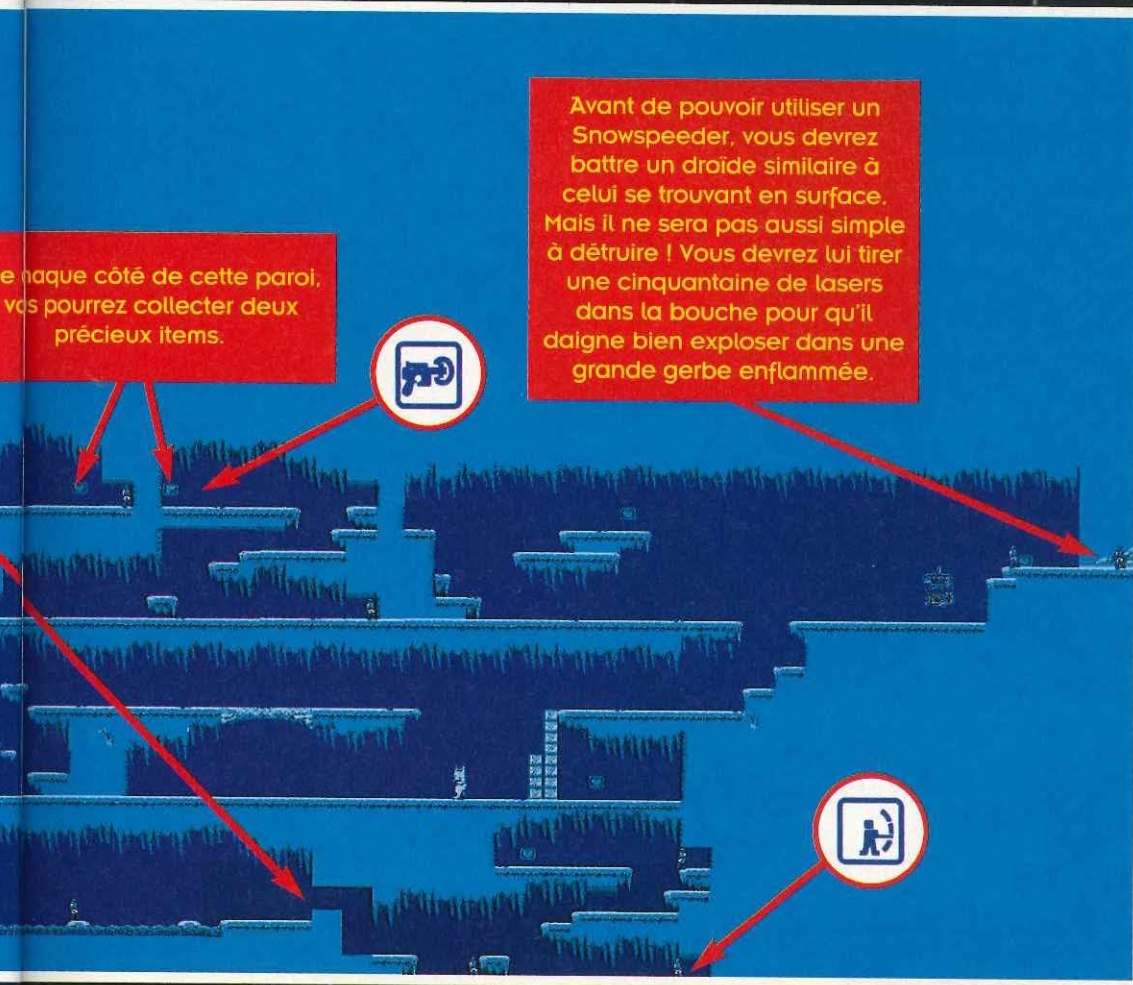
Un cœur qui pourra vous être utile si vous vous êtes mangé plusieurs coups de laser.



Vous devez faire plusieurs super sauts pour pouvoir arriver à collecter quelques cœurs bien utiles contre les deux boss que vous devrez affronter.

Dès que vous aurez shooté le mur de glace, deux droïdes vous attaqueront avec frénésie.

Sautez sur les différentes plateformes de glace pour passer sans encombre la mer de glace. Au fait, ne tombez pas dans celle-ci, ou vous seriez presque automatiquement détruit.



Sur chaque côté de cette paroi, vous pourrez collecter deux précieux items.

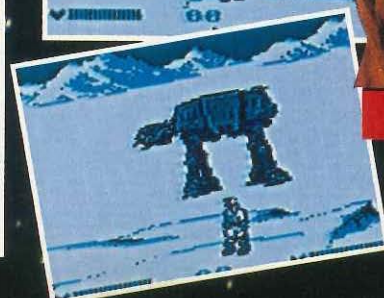


Avant de pouvoir utiliser un Snowspeeder, vous devrez battre un droïde similaire à celui se trouvant en surface. Mais il ne sera pas aussi simple à détruire ! Vous devrez lui tirer une cinquantaine de lasers dans la bouche pour qu'il daigne bien exploser dans une grande gerbe enflammée.



AT-AT WALKER

Vous devrez combattre une petite dizaine de ces quadripodes de guerre. Au début, vous serez à bord de votre Snowspeeder. Lancé à toute vitesse, vous déboulerez sur les bêtes d'acier et leur balancerez un grappin. La bête, en s'enroulant dans ce filin d'acier tombera de toute sa hauteur et ira se fracasser contre le sol glacé. Une fois votre Speeder détruit, allez attaquer les AT-AT avec votre sabre-laser. Pour ce faire, vous devrez vous suspendre grâce à une corde entre les jambes de la bête d'acier et lui donner un coup de sabre dans les entrailles. Retournez ensuite à la base.

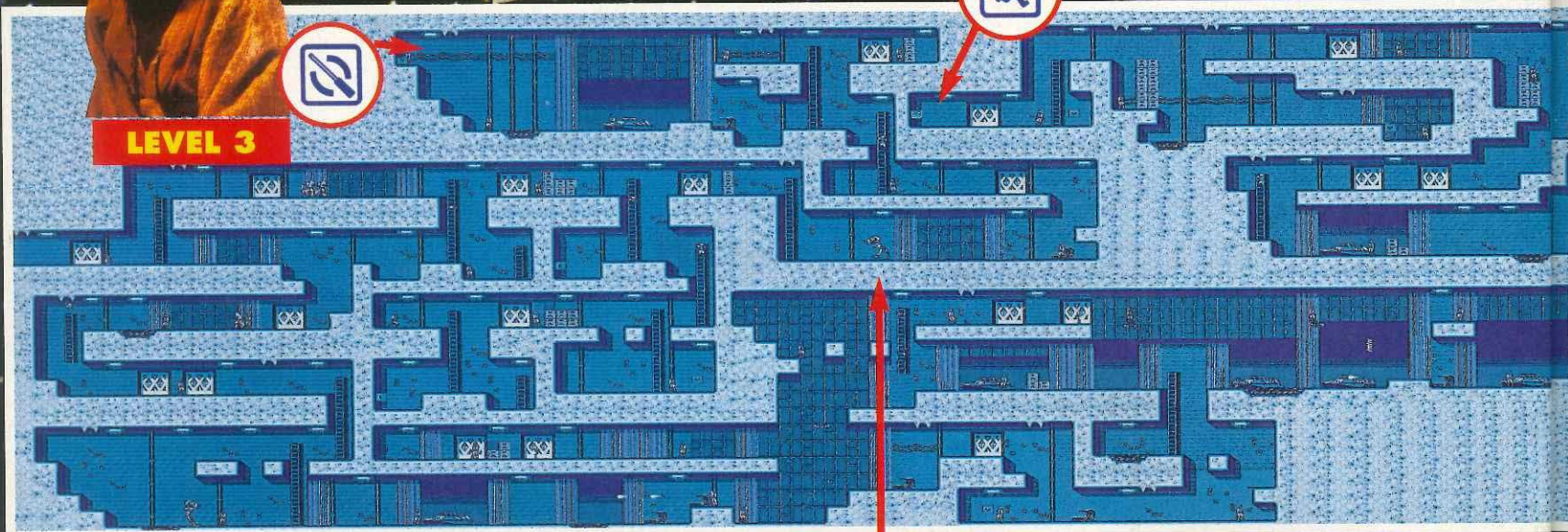


LEVEL 2

EVACUATION



LEVEL 3



Voici un AT-ST : détruisez-le, mais faites bien attention, c'est un redoutable combattant.



DAGOBAH



Vous pourrez avoir une belle récompense si vous prenez la peine d'essayer d'arriver en haut de cette branche !

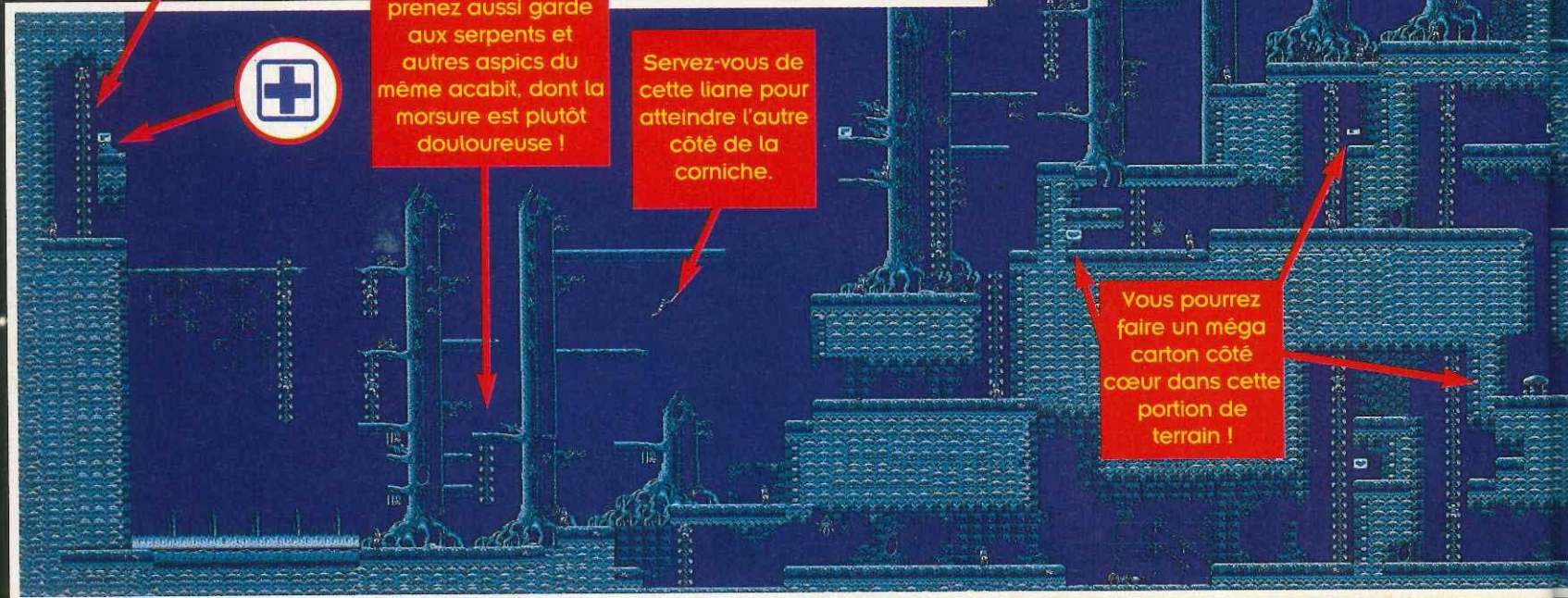
Vous devrez faire un super saut pour pouvoir atteindre le sommet de cet arbre, prenez aussi garde aux serpents et autres aspics du même acabit, dont la morsure est plutôt douloureuse !

Servez-vous de cette liane pour atteindre l'autre côté de la corniche.

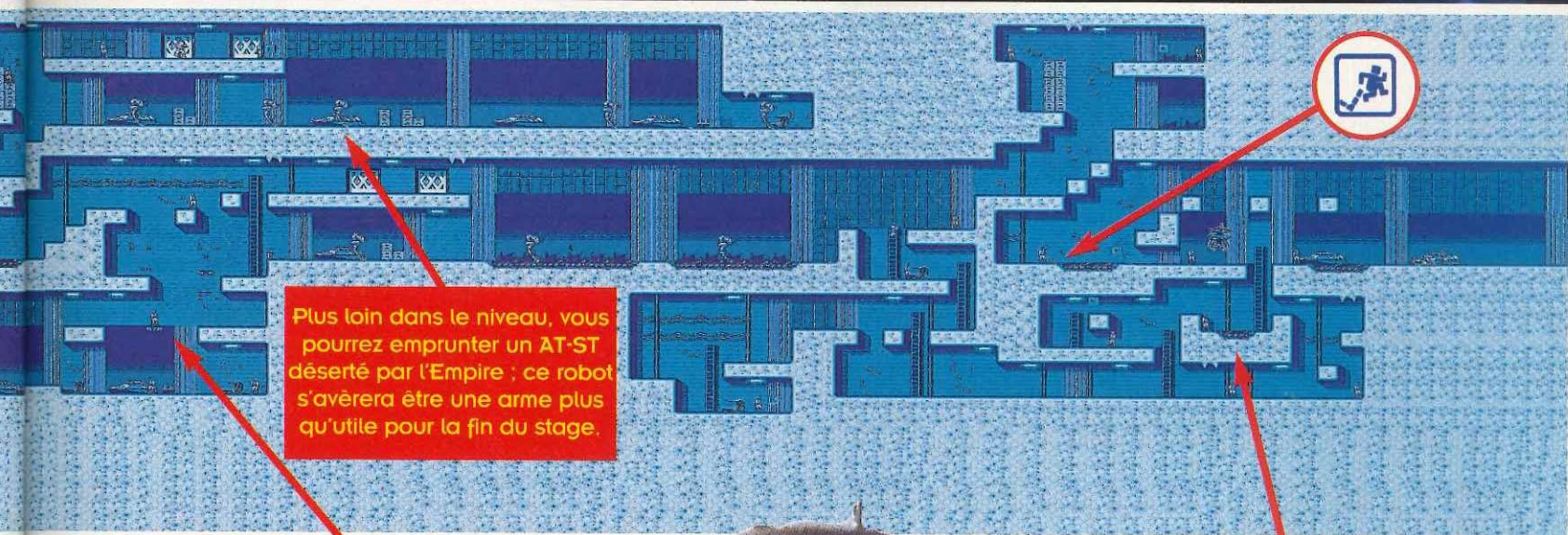
Vous pourrez faire un méga carton côté cœur dans cette portion de terrain !



LEVEL 4



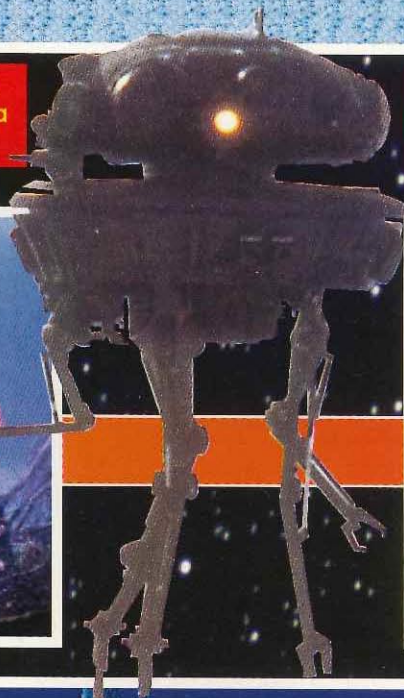
N OF ECHO BASE



Plus loin dans le niveau, vous pourrez emprunter un AT-ST déserté par l'Empire ; ce robot s'avèrera être une arme plus qu'utile pour la fin du stage.

Si vous voulez atteindre les hauteurs du niveau, empruntez cette plate-forme, mais méfiez-vous, la manœuvre est très serrée.

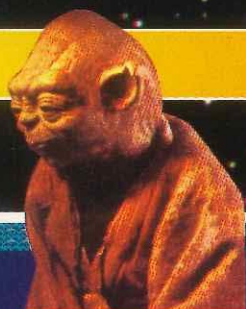
Ne tombez surtout pas dans cette zone électriée, vous pourriez être au "courant" de votre mort très rapidement.



Voilà, vous voici en face de Yoda, votre maître Jedi, êtes-vous prêt pour la suite de l'apprentissage ?

LES ICONES

Sauter plus haut	Courir plus vite	Renvoyez les projectiles	Utilisez le sabre-laser
Utilisez le pisto-laser	Lévittez	Convertir la force en santé	Vision graphique



LEVEL 5



Allez le plus haut possible à droite de cet arbre pour absorber une bonne dose... d'énergie !

Une multitude de serpents et autres bestioles vont vous mener la vie dure dans ce couloir ; dégainez votre sabre-laser et taillez tout ce qui se trouve en travers de votre chemin.

Tout en haut de la pièce, vous trouverez un cœur, bien utile pour remonter votre niveau d'énergie.

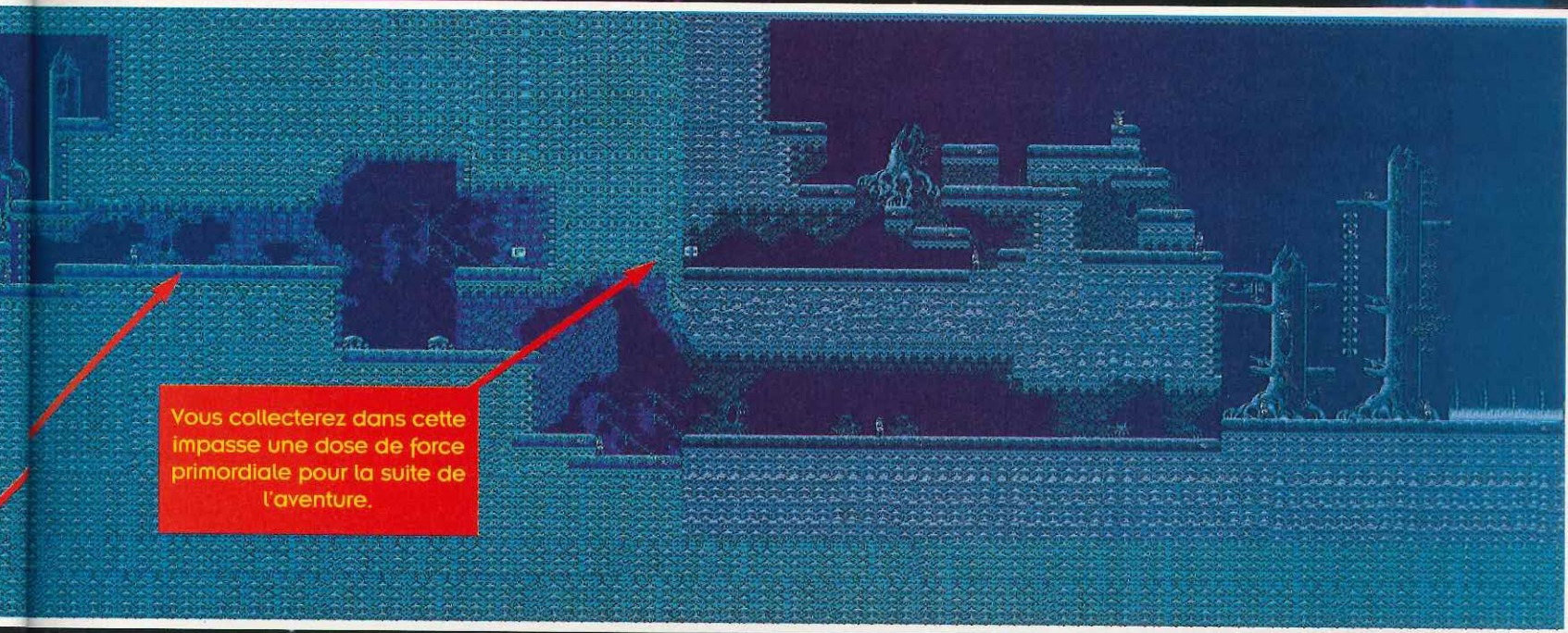
C'est un pouvoir de lévitation que vous obtiendrez au fond de ce trou, et il est primordial pour en ressortir (du trou !).

Ces champignons sont explosifs, méfiez-vous de ces bolets de la mort.

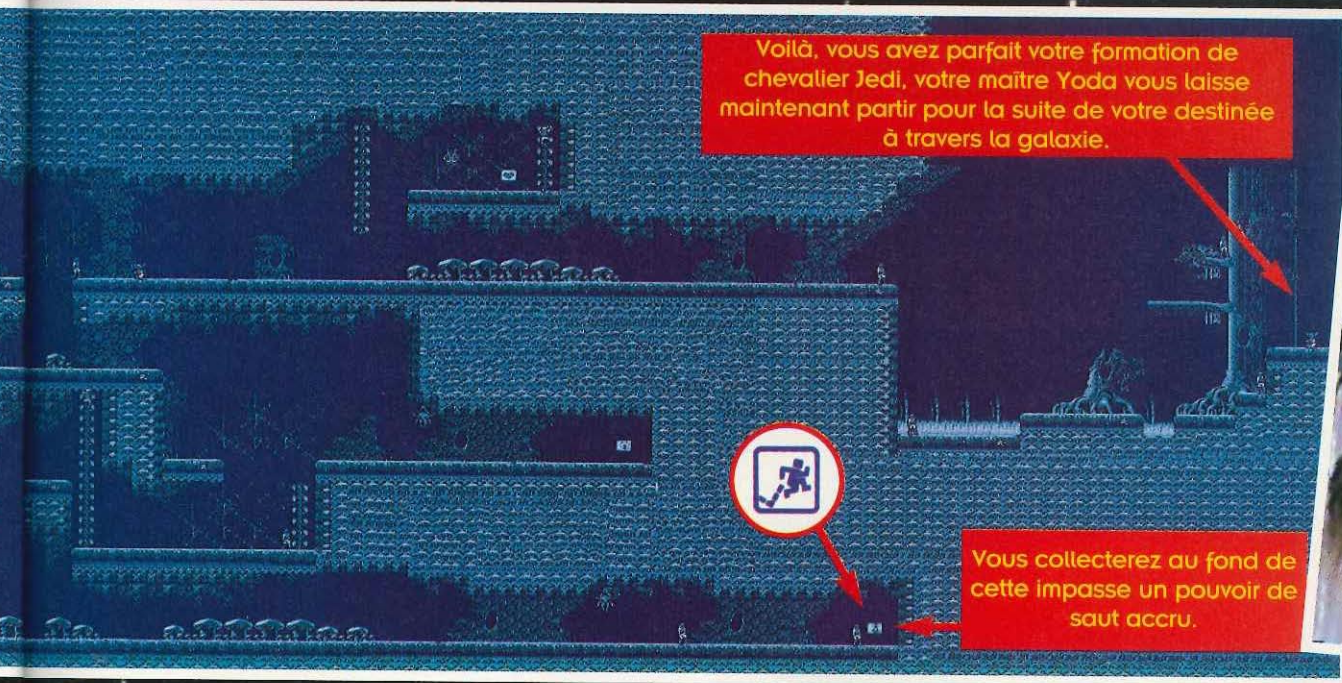


LEVEL 6



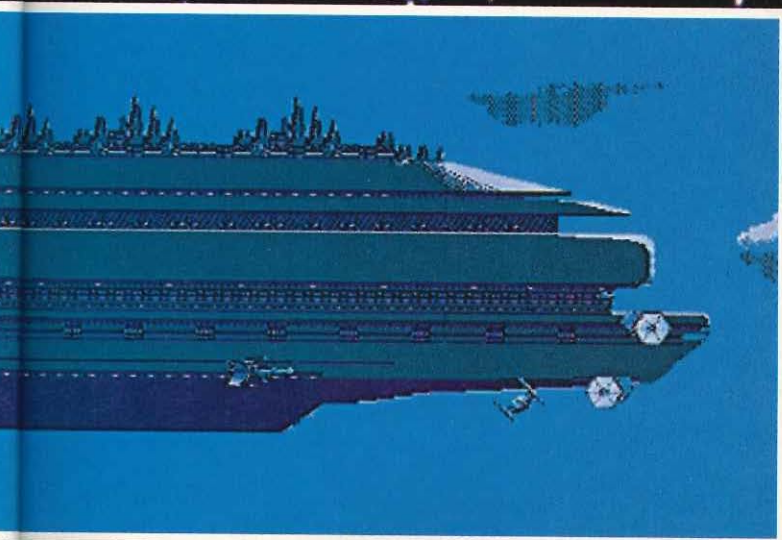


Vous collecterez dans cette impasse une dose de force primordiale pour la suite de l'aventure.



Voilà, vous avez parfait votre formation de chevalier Jedi, votre maître Yoda vous laisse maintenant partir pour la suite de votre destinée à travers la galaxie.

Vous collecterez au fond de cette impasse un pouvoir de saut accru.



BESPIN

Vous êtes en face de la plus grande station de minerai de l'espace, la "Ville dans les nuages" (attention, le premier qui me sort le mot village et se transforme en Casimir, je le brûle !). Mais avant de pouvoir rentrer dans celle-ci, vous devrez détruire une petite dizaine de chasseurs TIE.



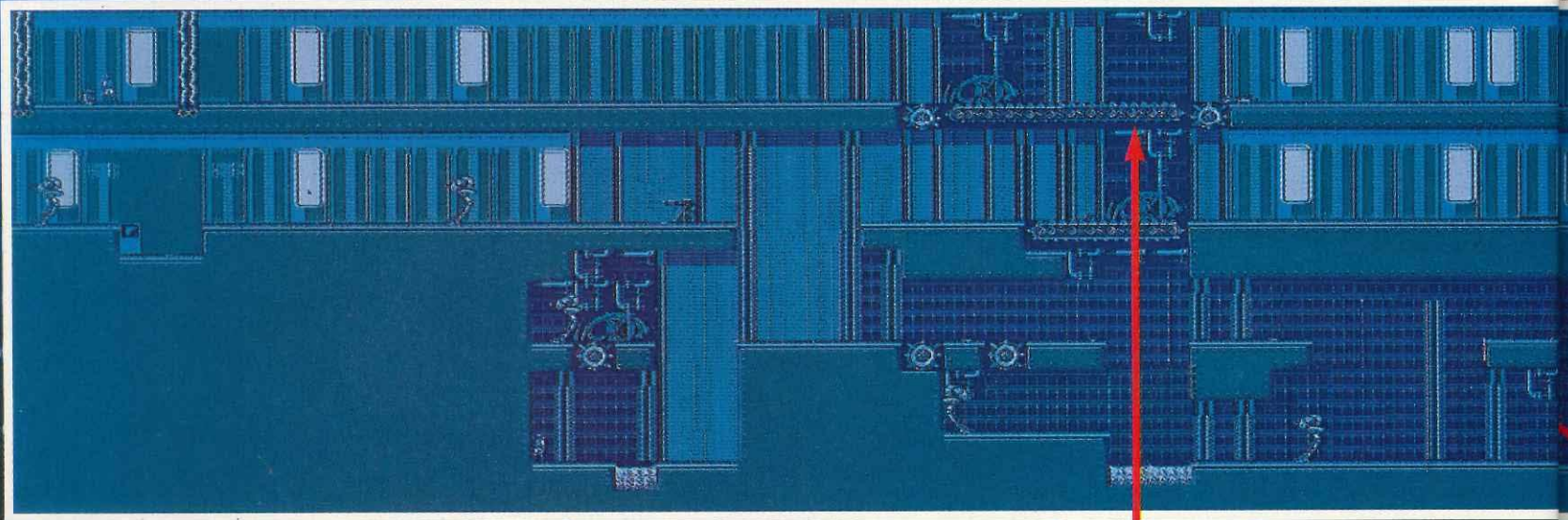
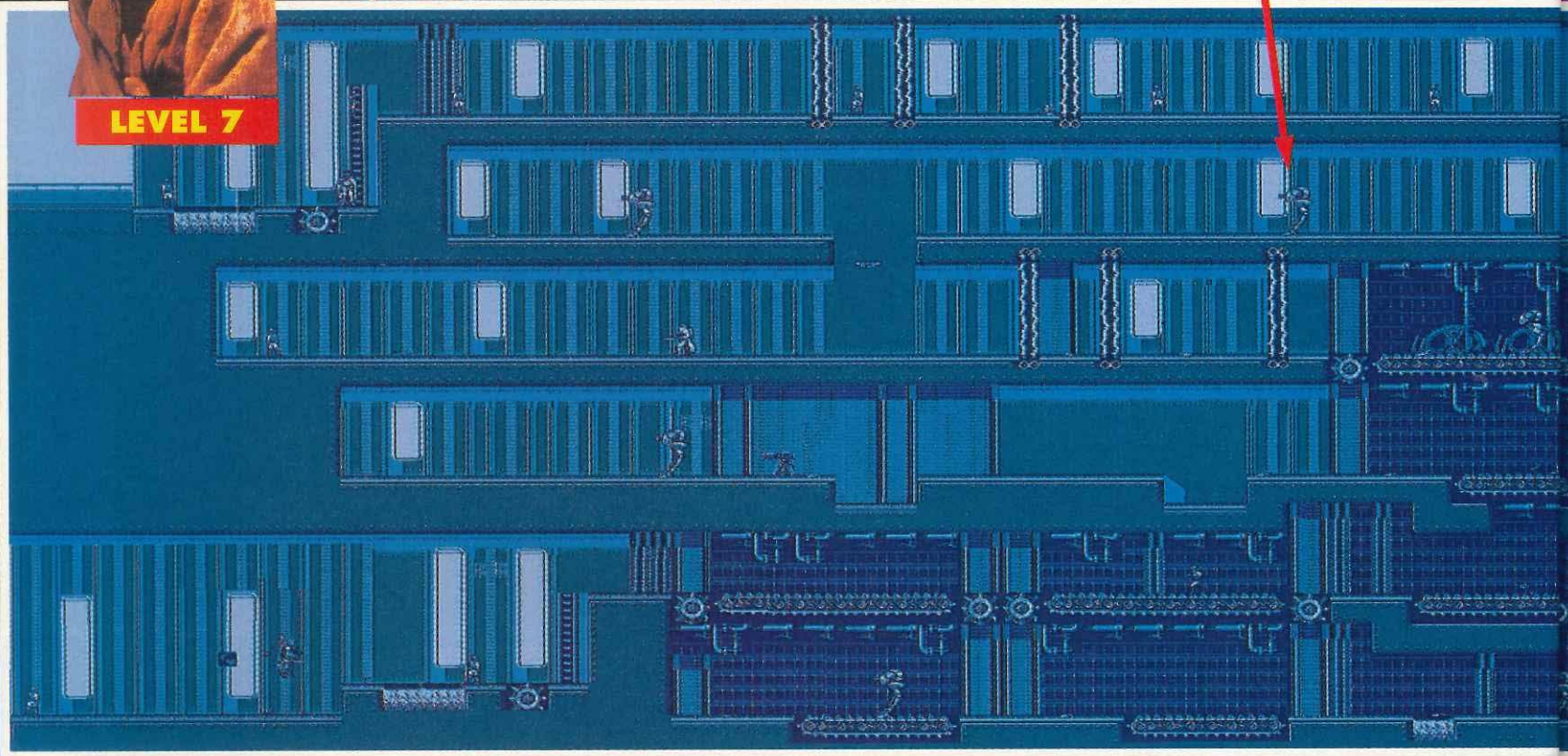
CLOUD



LEVEL 7



Plusieurs AT-ST patrouillent dans les couloirs de la station. Prenez bien soin de les détruire avant qu'ils ne viennent en masse vous rendre la vie plus bruyante !



Dès que vous poserez le pied sur ce tapis roulant, celui-ci se mettra à tourner dans le sens opposé de votre marche et essaiera de vous précipiter dans le vide.

PURSUIT OF BOBA FETT

Vous devrez arraisonner le vaisseau de Boba avant qu'il ne ramène Yan Solo prisonnier de la carbonite à Jabba The Hunt. Pour le battre, rien de plus simple, tournez avec votre chasseur X autour de l'illustre mercenaire, tirez dans ses réacteurs et, au bout de quelques coups, Boba Fett ira tout sagement se poser, voire se crasher, contre la Cité des nuages !



LEVEL 8



Ne restez surtout pas dans ces barrières électriques, ou vous vous transformeriez en un énorme bacon grillé, élément très prisé du petit déjeuner de nos "amis" anglais !



Pour défaire Boba Fett, sautez derrière lui dès qu'il amorce un tir dans votre direction, plusieurs coups dans le dos et il retournera dans son pseudo-vaisseau spatial.

Ce canon automatique se déclenchera dès que vous passerez dans son faisceau de visée ; pour éviter de vous prendre ces balles, rien de plus simple : donnez-leur un coup de sabre, et elles se détruiront presque automatiquement. Sympa non ?



RETURN TO



LEVEL 9

Pour éviter les salves du canon mobile, sautez tout simplement au-dessus... Vous voyez que l'entraînement Jedi vous aura été bénéfique !

Une fois sur cette corniche, vous devrez l'éviter pour pouvoir atteindre le haut de la salle.

Utilisez ce câble pour passer de plate-forme en plate-forme.

Vous devrez user de toute votre habileté au saut pour pouvoir grimper le long des poutrelles métalliques.

DARK VADER



LEVEL 10

Pour battre Vader (allez, on se fait plaisir, on est en France, oui ou non !), vous devrez avoir votre énergie au niveau sabre-laser au maximum ; sinon pas de tactique spéciale, des réflexes, rien que des réflexes !

CLOUD CITY

C'est la fin du niveau ! Entrez dans celle-ci avec le plus d'énergie possible car le niveau suivant n'est plus du tout du ressort de la rigolade !

La même chose que pour le précédent.

Récupérez le maximum de cœurs pour pouvoir affronter le père Vader (je pense qu'il y en a parmi vous qui hurlent quand j'écris Vader et non Vador, mais dans les pays anglophones, on appelle bien Vador Vader, enfin va comprendre Charles, poor Kate !)



Voilà, j'espère qu'avec ce dossier vous arriverez à la fin du jeu, bonne chance !

Dossier réalisé par Manu & Danboss



SUPER NINTENDO

Je dois bien avouer que faire un dossier sur Mortal Kombat, ce jeu qui, dès sa commercialisation, est devenu une légende, était plutôt affriolant, et c'est avec un grand plaisir que nous allons nous efforcer de vous faire découvrir toutes les finesses de ce jeu (NDM : entre nous, si vous découvrez une once de "finesse" dans Mortal, téléphonez-moi !). Tous les personnages vous seront présentés dans toutes leurs attitudes, positions, pouvoirs spéciaux et "fatalités". Nous vous présenterons aussi les deux boss de fin, leurs attaques, et pour la première fois en France, le boss caché : Reptile ! À côté de chaque coup effectué par le joueur, il y aura un pourcentage indiquant la proportion de dommages infligés à l'ennemi ! Que dire de plus, si ce n'est qu'après avoir lu ces quelques pages, vous deviendrez des champions de M.K. (NDM : OK, je me jette des fleurs, mais si ce n'est pas moi, qui m'en jettera ?). En plus, dans notre extrême générosité, nous vous donnerons plusieurs Tips ainsi que des codes Action Replay. Il me faut rajouter, pour finir, que si nous avons dû faire un dossier pour chaque standard, c'est un hors-série complet "spécial Mortal Kombat" que nous aurions dû réaliser ! Il vous faut savoir que les différentes versions de M.K. comportent presque toutes les mêmes coups. Voilà, vous pouvez maintenant feuilleter de vos petits doigts boudinés les pages de ce dossier, et soyez sans pitié contre tous ceux qui se dresseront sur votre route !



MORTAL

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

GAME BOY

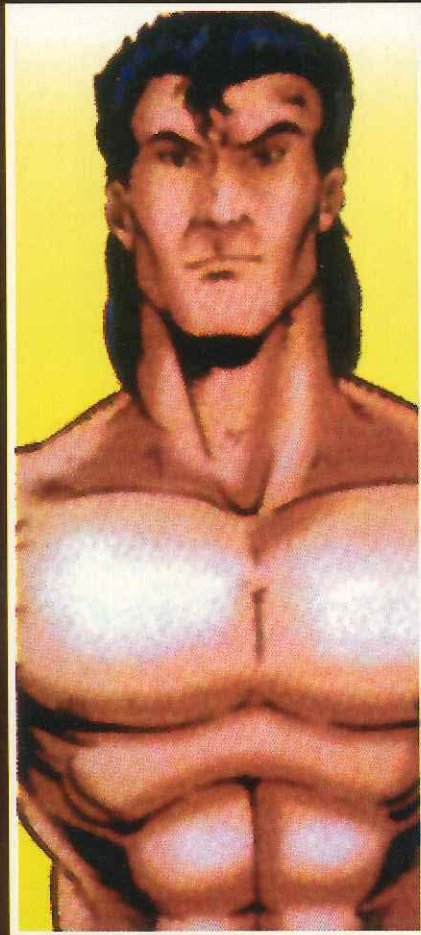
MEGADRIVE



KOMBAT

Acclaim®

LIU KANG





LES COUPS NORMAUX

 5%	 5%	 15%	 15%	 10%
 18%	 25%	 15%	 15%	 15%
 15%	 25%	 10%	 5% PAR COUP	

LIU KANG

Autrefois membre de la société ultra-secrète du Lotus Blanc, Liu Kang abandonna cette organisation de façon à pouvoir représenter tous les temples Shaolins dans le Tournoi. Toute sa vie, il a entendu parler du Tournoi d'arts martiaux de Shang Tsung. Il est conscient du danger que cela représente, et s'est inscrit au tournoi pour vaincre Shang Tsung et rendre au Tournoi ses nobles origines.

LES COUPS SPÉCIAUX

 15%	 15%
Orange fireball Faites : avant, avant + coup de poing haut.	Flying thrust kick Faites : avant, avant + coup de pied haut.

LES FATALITÉS "360 ROTATION"

Il faudra vous mettre près du joueur et faire avec la manette un cercle dans le sens des aiguilles d'une montre. Liu Kang décoche alors un uppercut à décoiffer un chauve !

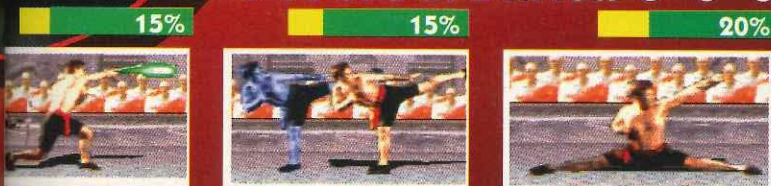


JOHNNY CAGE

LES COUPS NORMAUX



LES COUPS SPÉCIAUX



Green fireball
Faites : arrière, avant + coup de poing bas.

Shadow kick Faites : arrière, avant + coup de pied bas.

Splits Faites : block + coup de poing bas en même temps, mais cette position ne marche pas avec Sonya, galanterie oblige !

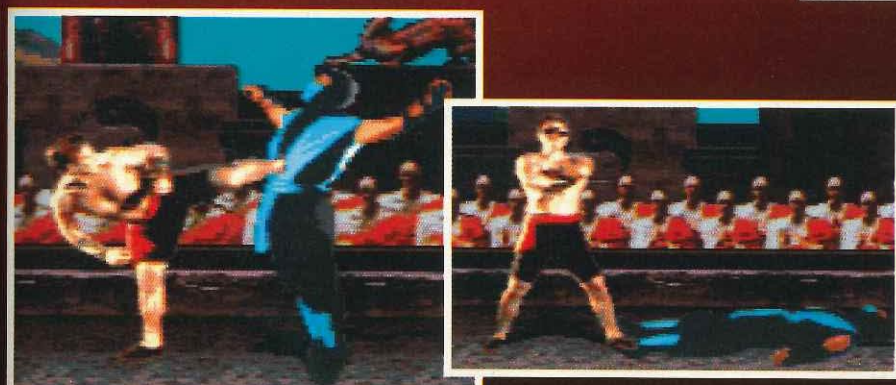
JOHNNY CAGE

Une superstar des arts martiaux, entraîné par les plus grands maîtres du monde entier. Cage utilise ses talents au cinéma, c'est un champion du box office, qui a tourné des films comme le Poing du Dragon et le Poing du Dragon II. Il s'est inscrit au tournoi uniquement pour la publicité que cela représente. Malgré son apparence superficielle, c'est un ennemi redoutable, aux mouvements souples, aux réflexes rapides, et doté de son célèbre Shadow kick.

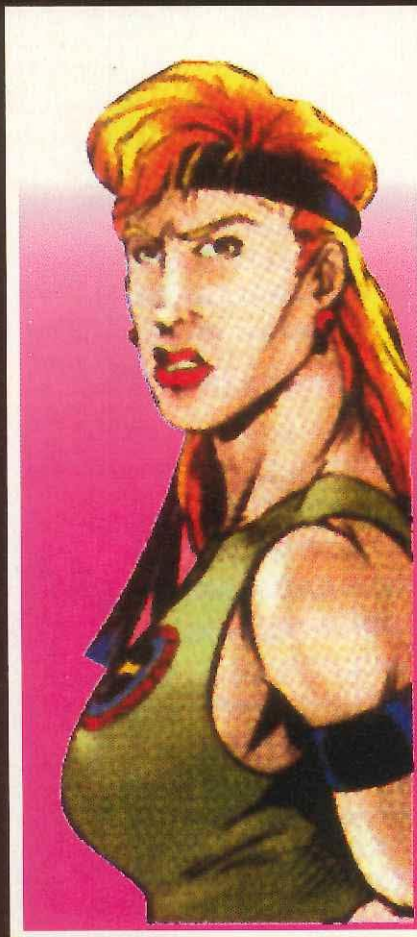
LES FATALITÉS

"RIP THEIR HEADS OFF IN STYLE"

Pour la réaliser, faites : avant, avant, avant + coup de poing haut. Ce cher Johnny va essayer sa semelle à l'intérieur de votre thorax, très désagréable, ça ! (NDM : vous savez qu'au début, ils devaient prendre Van Damme pour le rôle, je suppose qu'ils ont préféré un acteur qui se battait aussi bien que lui et qui avait gardé un peu d'humilité et d'esprit martial... Pas comme certains qui viennent présenter leur dernier film et oublient leurs copains sur les tatamis où ils ont commencé, hein Jean-Claude ! Mais non, qui a parlé de rancœur ?)




SONYA BLADE



LES COUPS NORMAUX

 5%	 5%	 15%	 15%	 10%
Coup de poing haut	Coup de poing bas	Coup de pied haut	Coup de pied bas	Balayage
 18%	 25%	 15%	 15%	 15%
Coup de pied circulaire	Projection	Coup de pied sauté	Coup de poing sauté	Coup de genou
 15%	 25%	 10%	 5% PAR COUP	
Coup de paume	Uppercut	Coup de pied bas	Rapid jabs	

SONYA



Sonya Blade est membre d'une unité de forces spéciales, qui cherchait à se débarrasser du dragon noir de Kano. Cette unité suivit Kano sur une île qui n'était mentionnée sur aucune carte, mais tomba dans une embuscade tendue par l'armée personnelle de Shang Tsung. Tsung a forcé Sonya à participer au tournoi en retenant son équipe en otage. Sa vie, et celle de ses compagnons, dépendent maintenant de ses performances !

LES COUPS SPÉCIAUX

 15%	 15%	 15%
Force wave Faites : coup de poing bas, arrière + coup de poing bas	Flying air punch faites : avant, arrière + coup de poing haut	Leg grab faites : bas + coup de poing bas, coup de pied bas et block en même temps.

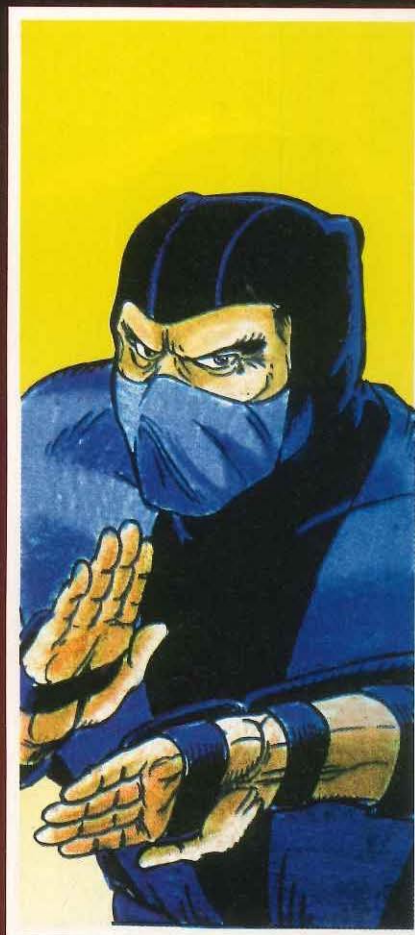
LES FATALITÉS "BURNING KISS OF DEATH"

Faites : avant, avant, arrière, arrière+block. Pourtant, votre histoire d'amour entre Sonya et vous commençait bien, jusqu'à son premier baiser... Quel tempérament de braise, cette Sonya !



SUB ZERO

LES COUPS NORMAUX



LES COUPS SPÉCIAUX



Ice blast : 0%, mais ce coup paralyse son adversaire, à enchaîner

ensuite avec un uppercut. Faites : bas, diagonale avant bas, avant + coup de poing bas.

Slide faites : diagonale arrière bas + block, coup de poing bas, coup de pied bas en même temps.

SUB-ZERO

Le vrai nom et l'origine de ce guerrier sont inconnus. Cependant, son uniforme (NDM : monsieur Acclaim, ça s'appelle un Shinobi shozuku, pas un uniforme !) révèle qu'il fait partie de Lin Kuei, un clan légendaire d'assassins "ninjas" chinois. Comme son nom l'indique, il a maîtrisé l'élément du froid. Sa capacité de congélation laisse ses adversaires à sa merci, une situation dangereuse car Sub Zero n'a ni scrupule, ni pitié.

LES FATALITÉS "THE CHIROPRACTOR NIGHTMARE"

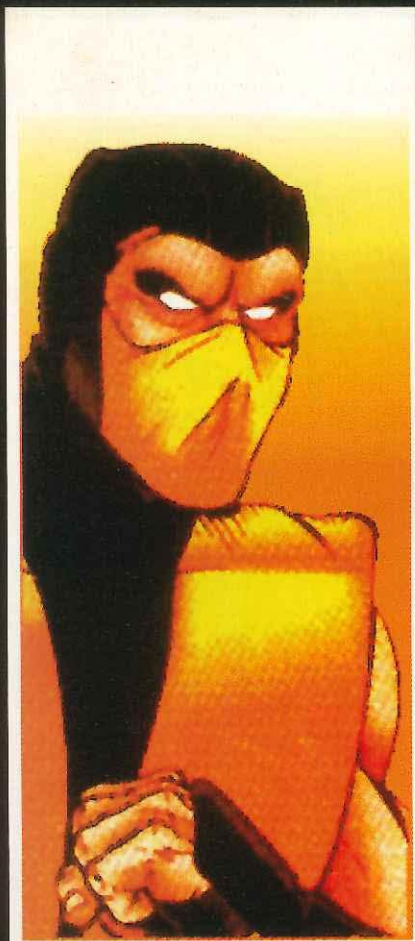


Pour la réaliser, faites : avant, bas, avant + coup de poing haut. Sub Zero est quelqu'un de très froid, qui aime bien briser la glace entre lui et ses ennemis !

Double ice back fire : si vous faites deux boules de glace consécutives, vous vous auto-paralysez !



SCORPION



LES COUPS NORMAUX

 5%	 5%	 15%	 15%	 10%
Coup de poing haut	Coup de poing bas	Coup de pied haut	Coup de pied bas	Balayage
 18%	 25%	 15%	 15%	 15%
Coup de pied circulaire	Projection	Coup de pied sauté	Coup de poing sauté	Coup de genou
 15%	 25%	 5%	 5% PAR COUP	
Coup de manchette	Uppercut	Coup de pied bas	Rapid jabs	

SCORPION



Comme pour Sub Zero, le vrai nom et les origines de Scorpion sont inconnus. On raconte cependant que c'est un ex-ninja qui serait là pour venger sa propre mort grâce aux "bons soins" des Lin Kuei. On lui a donné un nouveau corps et un uniforme (NDM: attention !) qui imite ironiquement celui des Lin Kuei, avec du jaune, symbole de lâcheté.

LES COUPS SPÉCIAUX

 5%	 15%
Spear and cord faites : arrière, arrière + coup de poing bas. Cela paralyse votre adversaire, à enchaîner ensuite avec un uppercut.	Teleport punch faites : bas, arrière diagonale bas, arrière + coup de poing haut.

LES FATALITÉS "BAD BREATH FIRE DEATH"

Faites : block + haut, haut (pour le block, je vous conseille d'utiliser le bouton gauche de la manette). Scorpion est un garçon chaleureux, il brûle d'impatience de faire votre connaissance !



RAYDEN

LES COUPS NORMAUX



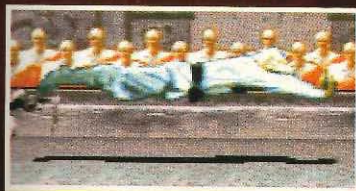
LES COUPS SPÉCIAUX



Lightning faïtes : bas, diagonale avant bas, avant + coup de poing bas.



Teleport : 0%, mais pour surprendre l'ennemi, rien de plus efficace !
Faïtes : bas et haut très rapidement.



Torpedo faïtes : arrière, arrière, avant.



RAYDEN



Rayden est en fait le nom d'un guerrier mythique. Le bruit court qu'il aurait reçu une invitation de la part de Shang Tsung, et qu'il aurait pris une apparence humaine pour le Tournoi. Ses pouvoirs sur les éléments en font un ennemi dangereux, aussi bien au sol que dans les airs.

LES FATALITÉS

"LIGHTNING STRIKE OVERLOAD"

Faïtes : avant, avant, arrière, arrière, arrière + coup de poing haut.
Rayden est quelqu'un qui est constamment sous tension, pourquoi ne pas lui serrer la main ?! Dans les milieux autorisés, on l'appelle "monsieur cent mille volts !"

KANO




LES COUPS NORMAUX

 5%	 5%	 15%	 15%	 10%
Coup de poing haut	Coup de poing bas	Coup de pied haut	Coup de pied bas	Balayage
 18%	 25%	 15%	 15%	
Coup de pied circulaire	Projection	Coup de pied sauté	Coup de poing sauté	
 15%	 25%	 5%	 5% PAR COUP	
Coup de genou	Uppercut	Coup de pied bas	Rapid jabs	



KANO



Un mercenaire, un voyou, un voleur, un extorqueur... La vie de Kano n'est que crimes et injustices ! C'est un membre fervent du Dragon Noir, un groupe d'assassins dangereux, craints et respectés dans les milieux du crime. Pensant que le palais de Tsung est construit en or, Kano s'est inscrit au Tournoi de façon à pouvoir s'infiltrer dans le palais pour le piller.

LES COUPS SPÉCIAUX

 15%	 15%	 15%
Head smash, pour ce coup, collez-vous à l'adversaire et appuyez sur coup de poing haut.	Roll faites : block puis 360 degrés avec votre manette dans le sens des aiguilles d'une montre.	Knife throw faites : block +

LES FATALITÉS "TEAR THEIR HEARTS FROM THEIR CHEST"

Faites : bas, diagonale avant bas, avant + coup de poing bas. Kano est aussi, et ce n'est pas mentionné dans sa fiche, un ancien docteur. Pour l'occasion, il pratiquera sur vous une opération "à cœur ouvert" et changera ainsi votre pacemaker qui se faisait vieux !



Les Boss

GORO

Goro, mi-homme mi-dragon, âgé de deux mille ans, n'a pas été vaincu depuis cinq cents ans. Il gagna le titre de grand Champion en se débarrassant de Kung Lao, un moine shaolin. C'est à cette époque que le Tournoi passa aux mains de Shang Tsung et devint corrompu. Goro est extrêmement fort et très agile. Ceux qui l'ont affronté n'ont jamais trouvé de faiblesses. En fait, tous ceux qui se sont opposés à lui ont péri ! ■



1 - Chest pound : c'est une de ses grandes spécialités. Avec ses quatre bras, il va venir vous tendre une poignée de mains qui risque de vous être fatale !



2 - Fireball : comme tout personnage qui se respecte, Goro aime bien lancer ses dangereuses boules incendiaires ! N'oublions pas qu'une moitié de dragon sommeille en lui !



3 - Stomp : la plus désagréable de ses attaques ! Il prend votre corps pour un trampoline et vous saute dessus joyeusement. Je veux bien que la peau soit élastique, mais il y a des limites !

POUR BATTRE GORO :

Pas de secret ! Quand il est loin, décochez-lui vos pouvoirs, quand il approche, sautez sur place et donnez-lui des coups de pied, il viendra indubitablement s'empaler dessus ! Si par malheur vous tombez au sol, pensez à acheter des orchidées !

SHANG TSUNG

Cet être pervers représente le comble de la méchanceté. Alors que le Tournoi des arts martiaux se déroulait jusque-là dans le respect scrupuleux de la tradition, Shang Tsung vint y participer et lui enleva toutes ses lettres de noblesse. Accompagné de son acolyte Goro, Shang se croit hors d'atteinte du commun des mortels, prouvez-lui donc que l'histoire de David et Goliath n'est pas qu'une légende ! ■



1 - Multiples Fireball : les boules que Shang lance, sont les plus mortelles du jeu. Prenez bien garde à ne jamais rester dans leurs trajectoires !

2 - Morph : Shang a le pouvoir de se transformer et d'incarner tous les personnages du jeu.



POUR BATTRE SHANG TSUNG :

Dès le début du combat, Shang vous lance plusieurs boules de feu. Parez-les, puis il se transforme en un personnage du jeu, là pas de gros problème, soyez rapide et violent.

REPTILE

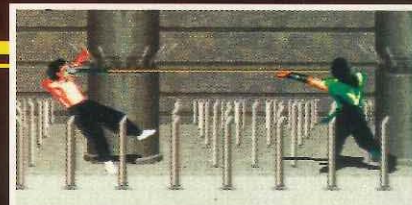
Reptile est le boss secret du jeu, il a été mis là pour défier les meilleurs joueurs dans leur progression. C'est, pour moi, le seul adversaire qui soit pratiquement imbattable ! Il est plus rapide que n'importe quel autre joueur, enchaîne les pouvoirs à la vitesse de l'éclair et il est sans pitié envers les plus faibles. Il a les deux pouvoirs principaux de Scorpion et de Sub Zero. Si par bonheur, vous arrivez à le battre, vous récolterez dix millions de points ! ■



1 - Pour pouvoir arriver à rencontrer l'auguste personnage, vous devrez, sur le pont, faire deux "perfect" et finir votre adversaire avec une fatalité. C'est le prix qu'il vous faudra payer pour que Reptile daigne lever les yeux sur vous.



2 - Comme Sub Zero, il lance à la vitesse de l'éclair ses boules de glace.



3 - C'est à la manière de Scorpion que Reptile lance son grappin, synonyme pour vous de mort !

POUR BATTRE REPTILE :

Là, je dois vous avouer qu'il n'y a pas de tactique spéciale. Il est très rapide et très puissant, essayez de le surpasser dans ces deux domaines, bonne chance !

Les tips



CHEAT MODE

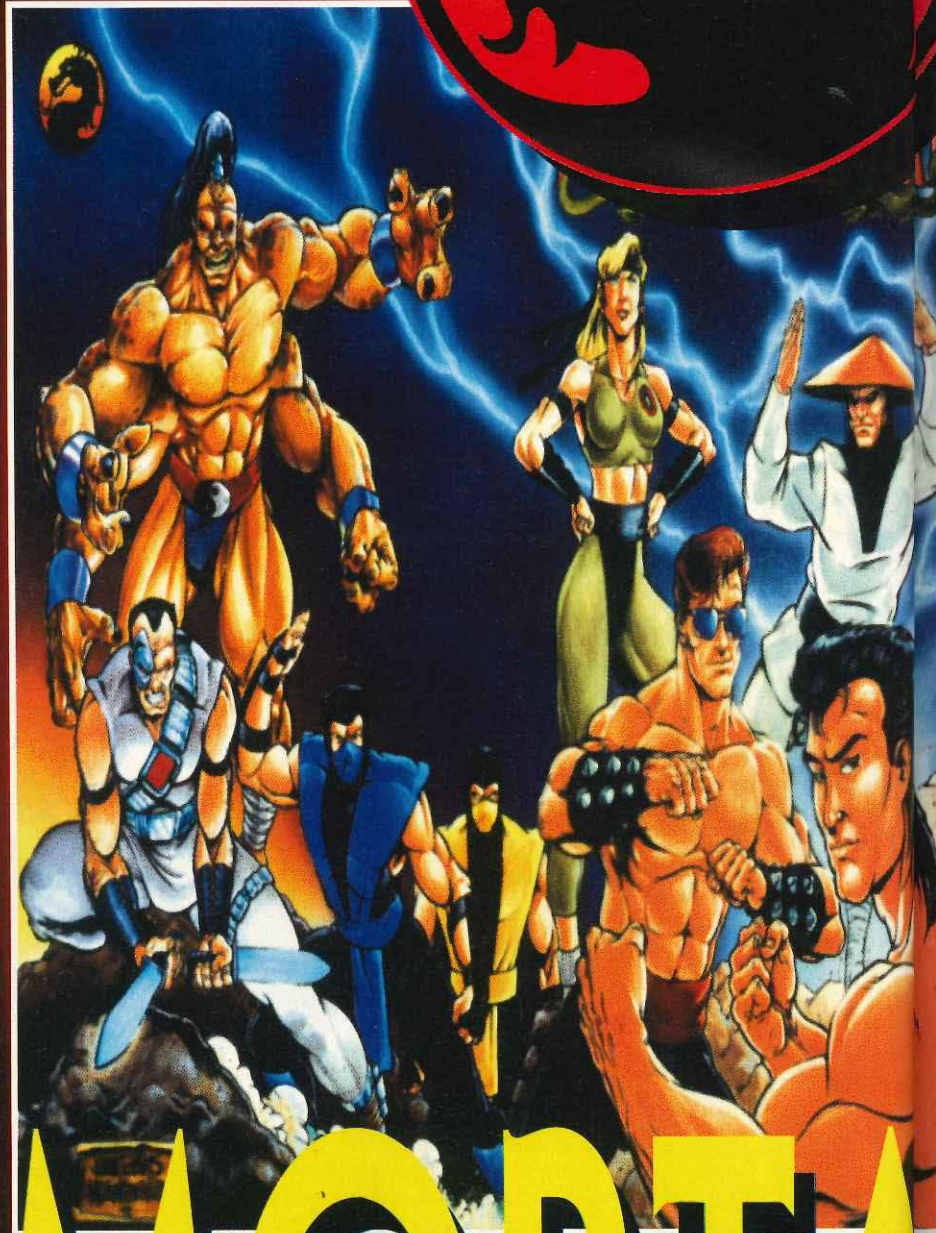
■ **POUR OBTENIR DU SANG SUR MASTER SYSTEM ET GAME GEAR :**
Faites 2, 1, 2, Bas et Haut pendant l'écran des diverses règles du Tournoi.

■ **POUR OBTENIR DU SANG SUR MEGADRIVE :**
A, B, A, C, A, B, B lors de l'écran des règles du Tournoi.

■ **POUR TUER VOTRE ADVERSAIRE D'UN SEUL COUP SUR MASTER SYSTEM ET GAME GEAR :**
Bon, j'avoue ne pas trouver beaucoup d'intérêt dans cette astuce car où est le challenge, après cela ? Mais bon, dès que le logo Mortal Kombat apparaît en rouge, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, 2 et Droite.

■ **ACCÉDER AU MENU SECRET SUR MEGADRIVE :**
Lorsque vous arrivez dans le menu de sélection "Start" et "Option" (les têtes des différents protagonistes du jeu défilent de droite à gauche de ce tableau), faites, Bas, Haut, Gauche, Gauche, A, Droite et Bas, et vous atterrirez dans un menu d'options absolument démentiel ; je ne vous dévoile pas ce qu'il contient, c'est une surprise !

■ **ETRE MONSTRUEUSEMENT FORT SUR GAME BOY :**
Maintenir les boutons A et B enfoncés lors du "power up".



MORTAL KOMBAT

MEGADRIVE :

CRÉDITS INFINIS : FF00C40B06

INVULNÉRABILITÉ : FFCAB90078

POUR QUE SON JOUEUR DEMANDE À CE QU'ON LE FINISSE : FFCAB90000

POUR QUE LE JOUEUR AIT UN ROUND D'AVANCE : FFAB8B0001

POUR QUE L'ENNEMI AIT UN ROUND D'AVANCE : FF00C41201

POUR QUE L'ENNEMI SOIT INVULNÉRABLE : FFCBB90078

POUR QUE L'ENNEMI DEMANDE À CE QU'ON LE "FINISSE" : FFCBB90000

POUR QUE L'ENNEMI NE PUISSE PAS MARQUER UN DEUXIEME ROUND : FF00C41200

POUR QUE SON JOUEUR NE PUISSE PAS MARQUER UN DEUXIEME ROUND : FFAB8B0000

GAME GEAR

CRÉDITS INFINIS : 00C40B06

INVULNÉRABILITÉ : 00C48848

POUR QUE LE JOUEUR DEMANDE À CE QU'ON LE FINISSE : 00C48800

POUR QUE LE JOUEUR AIT UN ROUND D'AVANCE : 00C41001

POUR QUE L'ENNEMI AIT UN ROUND D'AVANCE : 00C41201

POUR QUE L'ENNEMI SOIT INVULNÉRABLE : 00C48A48

POUR QUE L'ENNEMI DEMANDE À CE QU'ON LE FINISSE : 00C48A00

POUR QUE L'ENNEMI NE MARQUE PAS DE DEUXIEME ROUND : 00C41200

POUR QUE LE JOUEUR NE PUISSE PAS MARQUER DE DEUXIEME ROUND : 00C41000

SUPER NINTENDO

ÉNERGIE INFINIE POUR LE PREMIER JOUEUR (IL FAUT RENTRER DEUX CODES POUR QUE CE TIPS MARCHE) :

FE04B9A1
FE04BD58

TEMPS INFINI : 7E012699

POUR QUE LE JOUEUR DEMANDE À CE QU'ON LE FINISSE :

7E04B900
7E04BD00

POUR QUE LE JOUEUR AIT UN ROUND D'AVANCE : 7E196E02

POUR QUE L'ENNEMI AIT UN ROUND D'AVANCE : 7E1ACA02

POUR QUE L'ENNEMI SOIT INVULNÉRABLE :

7E04BBA1
7E04BF58

POUR QUE L'ENNEMI DEMANDE À CE QU'ON LE FINISSE :

7E04BB00
7E04BF00

POUR QUE L'ENNEMI NE PUISSE PAS MARQUER UN DEUXIEME ROUND : 7E1ACA00

POUR QUE LE JOUEUR NE PUISSE PAS MARQUER UN DEUXIEME ROUND : 7E196E00

GAME BOY

POUR AVOIR DU TEMPS INFINI : 04637FD6

POUR QUE LE JOUEUR SOIT INVULNÉRABLE : 08228EFF

QUEL JOUEUR PRENDRE ?



LIU KANG : il fait partie des plus brillants combattants du jeu. Il allie force et rapidité.



JOHNNY CAGE : il est très vif, et moyennement puissant. Il peut être un concurrent sérieux pour les joueurs rapides.



SONYA BLADE : que dire de Sonya ?... Elle a tout ce qu'il faut pour un bon combattant, tout sauf la puissance !



SUB ZERO : bien manié, vous serez pratiquement imbat- table !



SCORPION : comme Sub Zero, il s'avère être le plus redoutable de tous les combattants !



RAYDEN : c'est un dieu, il est vif comme l'éclair et fort comme un taureau !



KANO : à chaque jeu sa brute, Kano a tiré le mauvais numéro !

DOSSIER RÉALISÉ PAR MANU

AL KOMBAT

Codes Action Replay
Vies infinies :
10395FF

Astérix commence sa quête en traversant la Gaule. Dans chaque niveau, il y a de nombreux passages secrets, vous les trouverez en poussant des blocs : vous ferez apparaître des passages secrets dans lesquels vous récupérerez différents bonus et points.

1/1

LEVEL

En tapant sur les blocs dans cette section, vous obtiendrez des super plumes (symbole de l'énergie). Sautez le long de l'arbre pour atteindre la terre ferme.

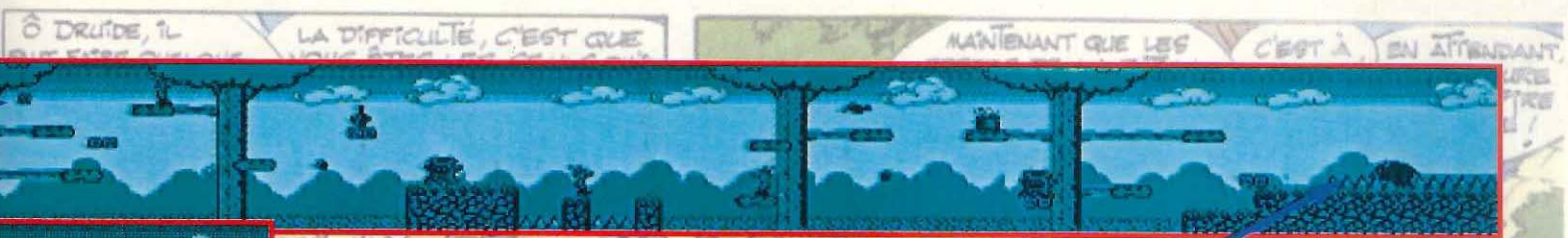
Continuez à sauter de plate-forme en plate-forme et faites attention de ne pas tomber dans une fosse ! A partir d'ici, il y a une série de fosses protégées par des oiseaux. Vous pouvez les frapper s'il vous reste assez de temps.

Pour bien commencer cette mission, donnez des coups de poing au Centurion et sautez par-dessus jusqu'au premier socle. Continuez à sauter de plate-forme en plate-forme, ce qui est assez difficile.

1/2

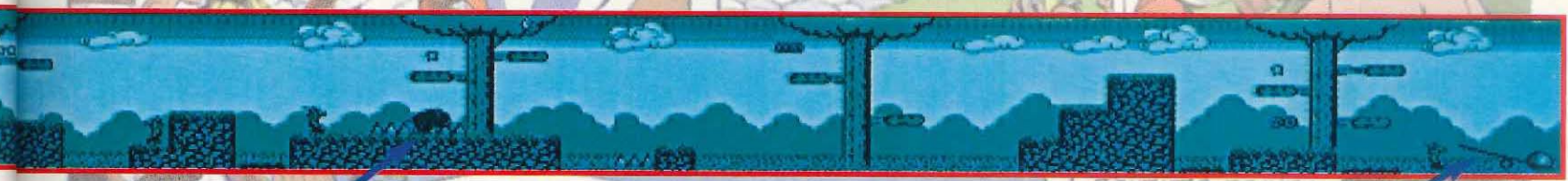
LEVEL

AST



En sautant sur ces barils, vous pouvez récupérer de l'énergie et des vies qui tombent du ciel. Pour accéder à ce niveau bonus, il vous faudra sauter sur la balançoire de façon à sortir à la hauteur du milieu de l'écran.

Vous pouvez sauter sur les sangliers, ils feront un bon moyen de transport, surtout lorsque le sol est infesté de piques désagréables pour vos petits pieds. Vous pouvez aussi les frapper pour obtenir une bonne cuisson de sanglier qui vous donnera de l'énergie.

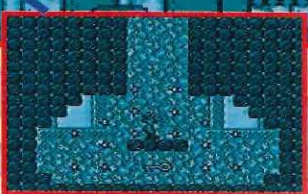


En haut de cet arbre, vous pouvez récupérer de l'énergie. Il vous faudra monter sur le sanglier pour sauter sur la branche.

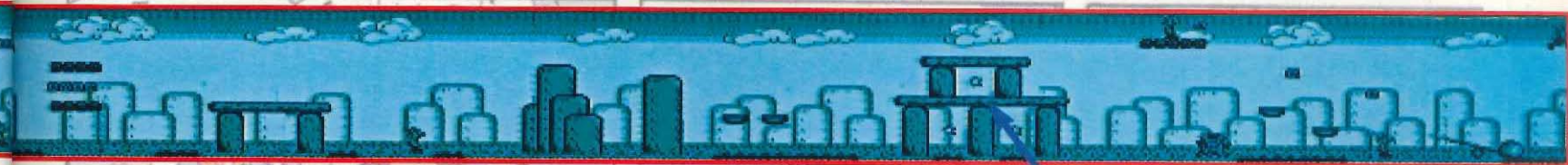
À la fin du niveau, sautez sur la balançoire, elle vous catapultera à la prochaine section. Si vous sautez de façon à sortir par le milieu de la hauteur du niveau, vous pourrez accéder à la prochaine section, via une salle secrète.



Cette balançoire est assez difficile à contrôler. La meilleure façon de la manipuler est de sauter sur une extrémité pour prendre du poids et de sauter rapidement de l'autre côté.



Déplacer des plates-formes est une nouvelle option du jeu. Sautez dessus pour atteindre la suivante. Une fois dessus, frappez les blocs dans l'ordre pour accéder à un passage secret.



Il y a un Centurion à éviter dans ce piédestal et un oiseau au-dessus, avant de continuer vers la fin du stage mobile.

ASTÉRIX



L'Empire Romain a comploté contre Astérix et arrêté son grand ami Obélix. Celui-ci est conduit dans les environs de Rome. Astérix va devoir se frayer un passage de son village, en Gaule, jusqu'à Rome, en traversant la Suisse et l'Égypte, pour sauver son ami. Si vous réussissez, Astérix aura, une fois de plus, déshonoré les Romains.

Dans cette section, vous serez confronté à plusieurs gardes romains ainsi qu'à un nombre important de vautours.

1/3



LEVEL

Centurion et oiseaux géants patrouilleront le long de cette plateforme. Sautez de part en part pour les éviter et tuez-en un ou deux au passage.



Vous pourrez collecter à cet endroit un item qui vous rendra invincible pendant un court moment, vous permettant ainsi de finir le stage sans gros problèmes.

Le deuxième niveau commence en Helvétie, nom donné par les Romains pour la Suisse. Sautez par-dessus les montagnes et combattez les hommes des neiges !

2/1



LEVEL

Les hommes des neiges patrouilleront dans cette section. Ils vous lanceront plusieurs boules de neige qui, contenant toutes un caillou, vous feront perdre un point de vie.



En tapant ce bloc, vous pourrez mettre une plate-forme en action un peu plus loin dans le jeu.

Dans ce stage, vous emprunterez une série de balançoires, pour passer la section. N'utilisez surtout pas les balançoires quand un oiseau volète, ou bien c'est la chute assurée.

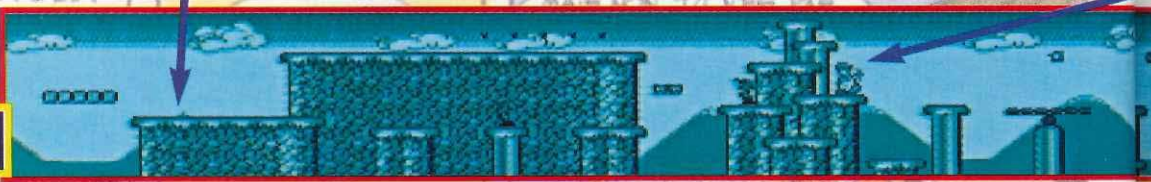
2/2



LEVEL

En sautant à partir de cet endroit, vous pourrez collecter des ailes pour reprendre de l'énergie.

Utilisez ces cubes pour pouvoir atteindre les plates-formes supérieures !



2/3

La dernière section du deuxième niveau. Vous devrez faire un maximum de sauts, de plus en plus haut et de plus en plus loin.



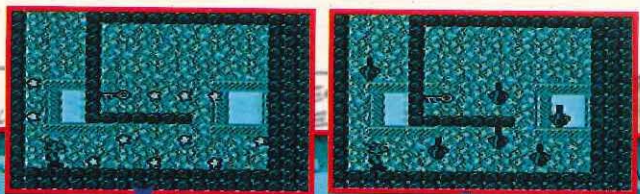
LEVEL

Pour plus de sécurité, en ce début de niveau, vous devrez prendre impérativement le chemin supérieur.



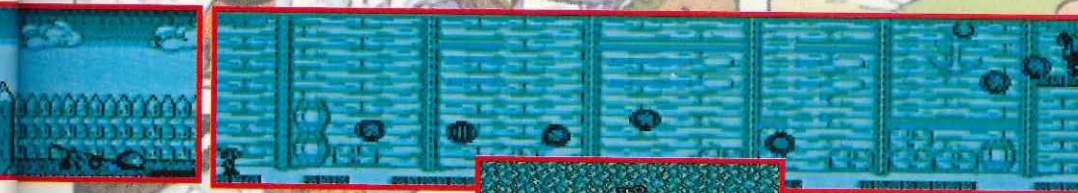
Ô DRUIDE, IL FAUT FAIRE QUELQU'

MAINTENANT QUE LES EFFETS DE LA POTION C'EST À EN ATTENDANT, EN ATTENDANT, EN ATTENDANT, EN ATTENDANT

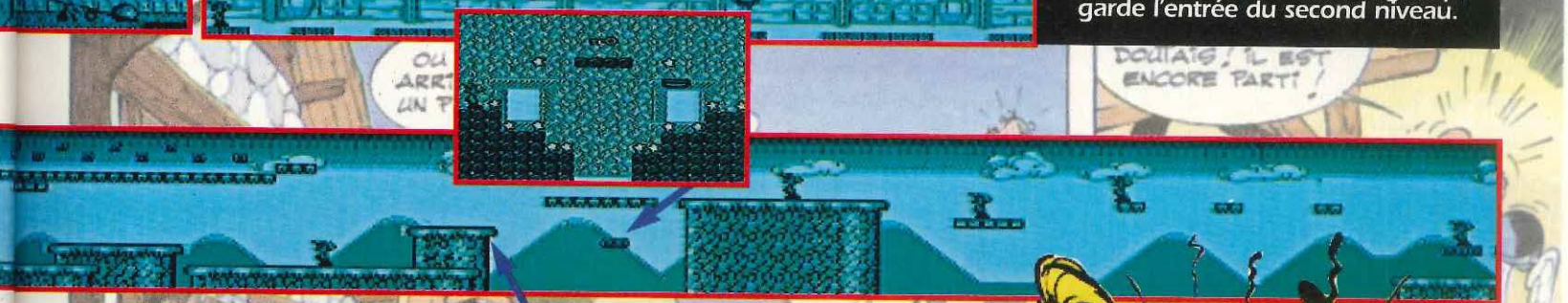


Empruntez la plate-forme du bas pour éviter le Centurion et ainsi prendre sans encombre la catapulte pour finir le niveau.

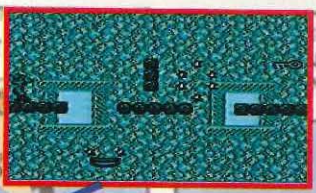
Vous ne pourrez atteindre l'autre côté de la plate-forme qu'en empruntant cette haute construction de bois.



Cette pièce bonus se trouve vers la fin des troisième sections. Vous pourrez y collecter une vie supplémentaire et tuer le vigile qui garde l'entrée du second niveau.



En sautant du bout de cette plate-forme, vous atterrirez sur une série de blocs qui, une fois détruits, vous donneront libre accès à une pièce secrète.

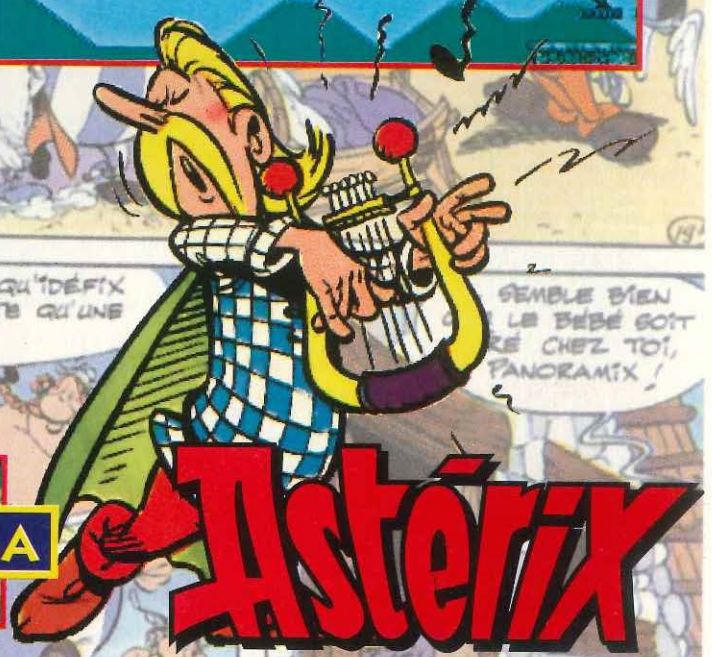
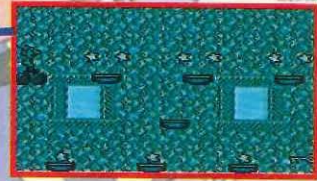
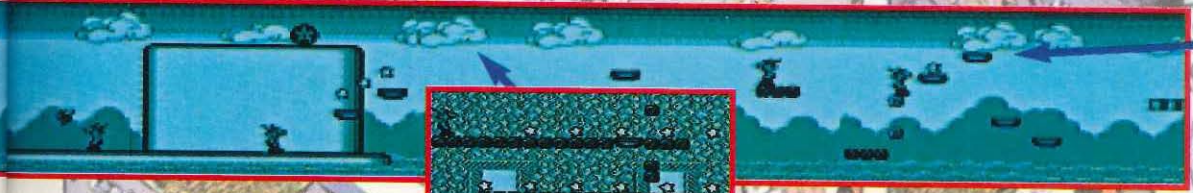


A

Pour éviter les hommes des neiges, sautez sur la plate-forme intermédiaire, vous pourrez ainsi continuer votre chemin sans rien craindre !

Cette section de plate-forme ne devrait pas vous poser de gros problèmes. Evitez quand même les tirs des hommes des neiges et le vol lourd des oiseaux charognards.

En prenant votre élan à partir de cette plate-forme, vous pourrez atteindre la fin du stage.





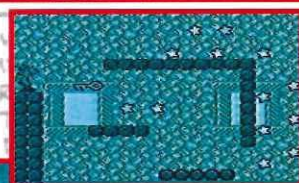
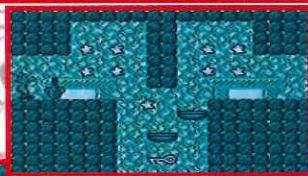
Ce sera ici que vous devrez effectuer le saut le plus difficile. Calculez-le au millimètre près, pour ne pas vous prendre la mer glacée.

Vous pourrez collecter dans ce cube une paire d'ailes, bien pratique pour le reste du niveau.

Bienvenue en Egypte ! Vous voyagez au-dessus de plusieurs mini-pyramides et devrez affronter les Egyptiens et leurs camarades Romains.

3/1

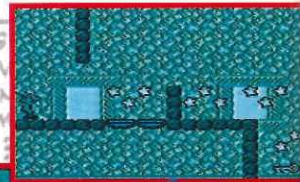
LEVEL



Ne perdez pas votre temps sur cette plate-forme, elle vous précipiterait tout droit sur une rangée de pics.

TU OSES!

N'AVEZ-VOUS PAS HONTE DE V QUERELLER AIN VOUS, DEUX AN DEUX FRÈRES



Ne restez pas deux secondes sur cette plate-forme, elle disparaîtrait et vous laisserait planté à cet endroit sans aucune chance de pouvoir continuer !

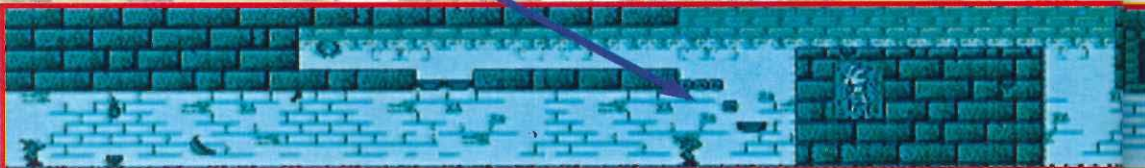
Vers les trois quarts du stage, vous serez obligé de changer de wagon.

Cette section est une des plus dures du jeu ; pics et autres flèches empoisonnées vous attendront tout le long du niveau.

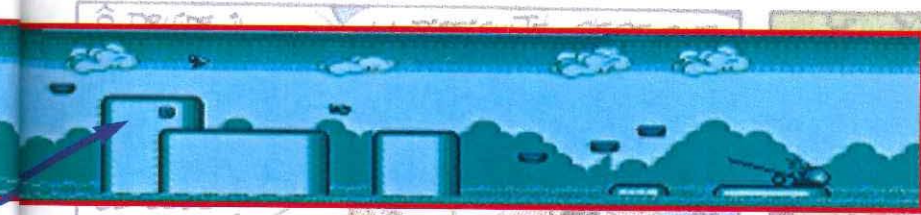
3/3

LEVEL

Arrivé là, prenez correctement votre envol pour ne pas tomber dans l'étage inférieur, sinon vous seriez obligé de recommencer tout le niveau.

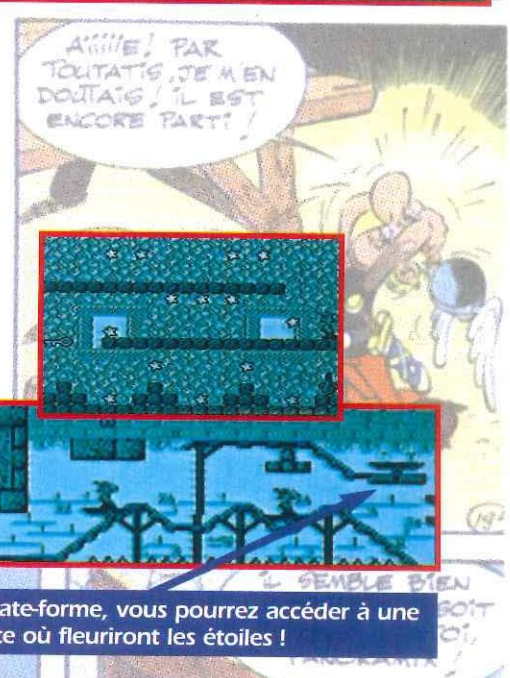
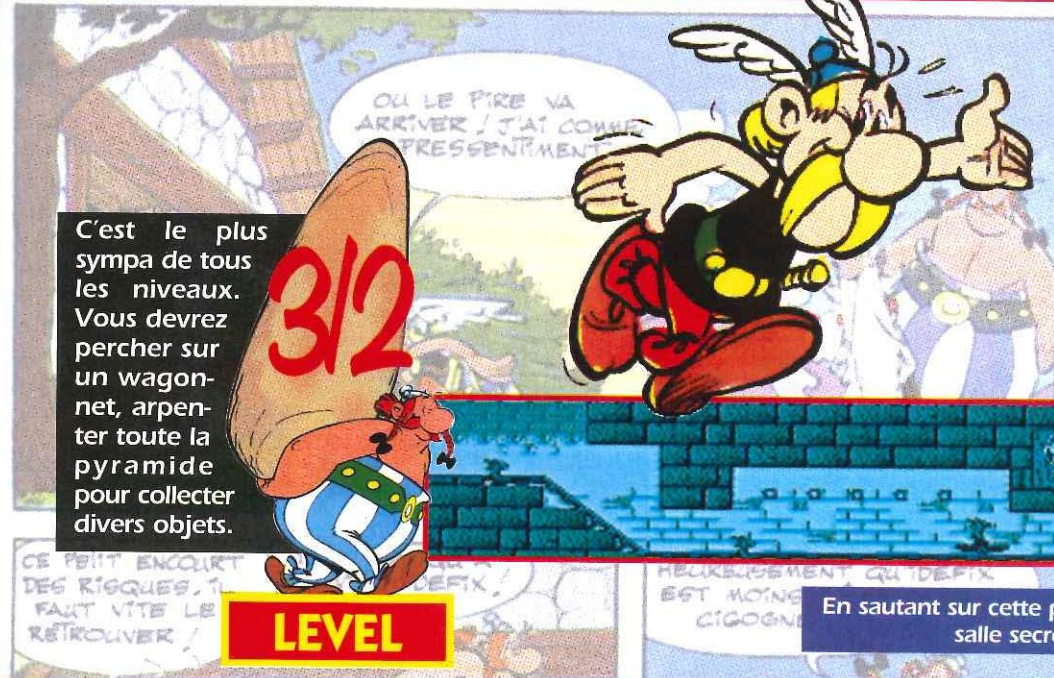


Astérix



Sautez sur cette plate-forme pour collecter un bonus de vitesse puis redescendez sur le sol pour passer ce début de niveau aussi vite que possible grâce à votre option.

Continuez sur ce chemin et prenez cinq secondes pour rendre visite à la chambre secrète où plusieurs étoiles vous tendront bien gentiment les mains.



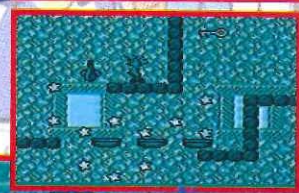
C'est le plus sympa de tous les niveaux. Vous devrez percher sur un wagonnet, arpen-ter toute la pyramide pour collecter divers objets.

LEVEL

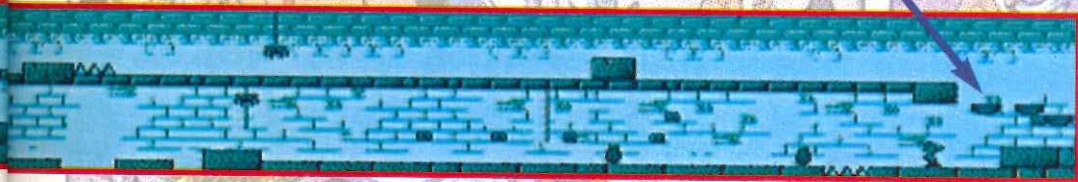
En sautant sur cette plate-forme, vous pourrez accéder à une salle secrète où fleuriront les étoiles !



Dans la dernière partie du niveau, vous devrez sauter de votre wagon et atteindre la balançoire pour finir le stage.



Quand vous sauterez sur cette plate-forme, ne restez pas trois heures à contempler le paysage car la plate-forme rampera sous votre poids.



ASTERIX © 1993 Les Editions Albert RENE / GOSCINNY-UDERZO

Vous voilà arrivé à Rome. Votre gros ami se languit dans sa prison, encore un petit effort et à vous la fin du jeu !

4/1

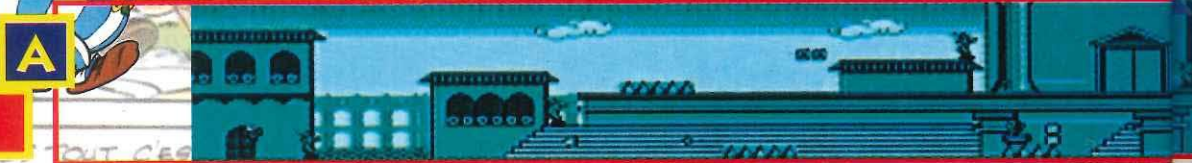


C'est à partir de ce toit qu'il faudra finir le stage.

LEVEL

Un autre excellent level. Comme dans les pyramides, vous devrez percher sur un trolley, éviter tous les obstacles et, par la même occasion, essayer de récupérer tous les bonus.

4/2



Vous pourrez pendant un court moment emprunter les plates-formes supérieures pour passer le niveau.



Ici, vous devrez, pendant quelques secondes, abandonner votre trolley, courir sur la plate-forme, éviter les pics et reprendre votre trolley pour finir le stage.

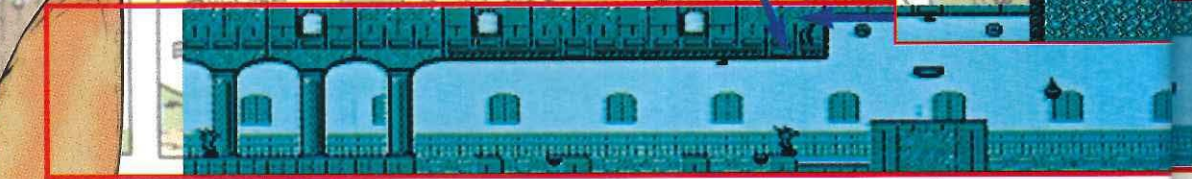
LEVEL

Vous ne pouvez pas vous imaginer à quel point ce stage est ardu. Les ennemis vont pleuvoir de partout. Ouvrez les yeux et n'ayez pas les deux pieds dans le même sabot !

4/3



Synchronisez-vous bien avec le mouvement de la plate-forme. Vous risqueriez autrement de passer de vie à trépas !



LEVEL

Dossier réalisé par : MANU ET DANBOSS

Vous voilà arrivé au boss, préparez-vous à combattre pour la liberté de votre robuste ami !

Pour passer la zone des pics de cette section, grimpez sur le toit des maisons romaines, vous passerez ainsi sans encombre ce lieu qui ne pique pas seulement les yeux.



A

Quand vous arriverez au bout des rails, sautez sur la plate-forme de droite au dernier moment pour ne pas être précipité avec votre trolley.

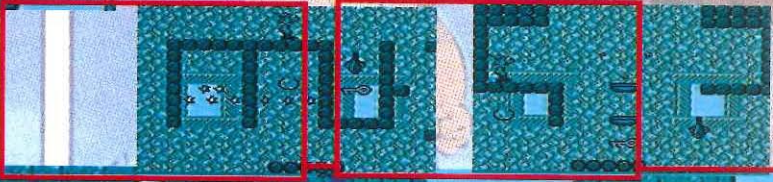


B

Vous devrez, un peu plus loin, sauter par-dessus le vide pour vous récupérer sur une plate-forme de droite !



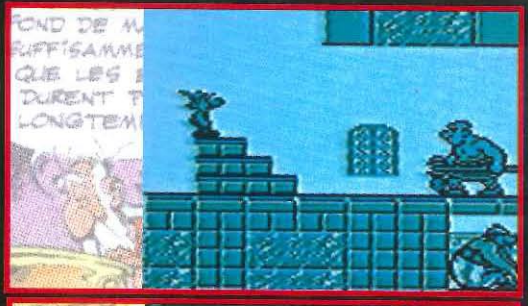
Trois sauts, trois balançoires, à vous de ne pas louper vos différents sauts.



C

The Final Gardian

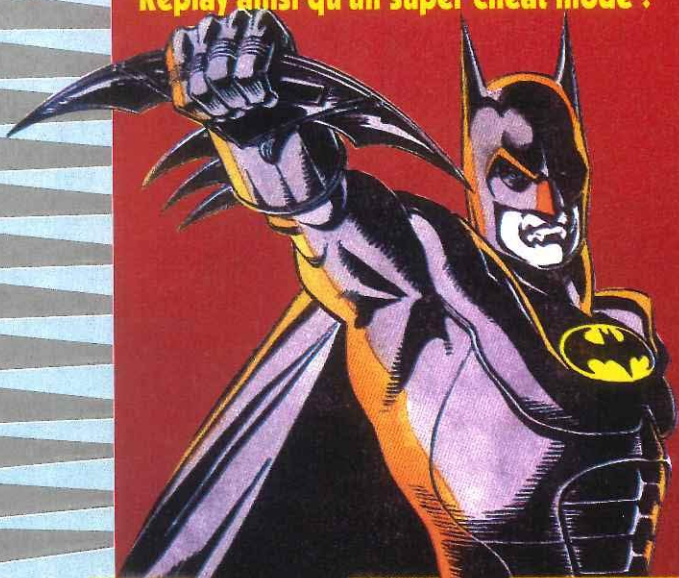
Le boss de fin est un pièce de gâteau comparé à tous les sauts que vous avez dû effectuer pour arriver jusqu'ici ! Pour le battre, pas de gros problèmes. Vous devrez rester sur la plate-forme de gauche et attendre tout simplement qu'il s'approche de vous ; il butera dans ladite plate-forme et vous n'aurez plus qu'à le frapper dans la tête. Je puis vous assurer qu'après quelques coups de braquemart, il ira pleurer dans les jupons de sa mère ! Vous pourrez ensuite avoir le plaisir de voir nos deux compères retourner au village boire des bières et manger du sanglier toute la nuit. Attention, l'abus d'alcool peut être dangereux pour la santé. Oui ! Si ce n'est pas moi qui m'élève comme fervent défenseur du patrimoine neuronique de nos chère petites têtes blondes, qui le fera ?!





SUPER NINTENDO

Gotham City est de nouveau tombée dans les griffes du mal. Le Penguin, être sans scrupules ni pitié, s'est emparé du pouvoir et sème le désordre et la panique dans la ville ! Un seul homme est capable de contrecarrer les plans du Penguin. Cet homme, c'est Batman, le chevalier noir. Il devra non seulement se battre contre le Penguin, mais subir plusieurs confrontations avec Catwoman. Vous évoluerez dans les rues de Gotham, dans les égouts de Gotham, à l'intérieur de votre Batmobile, puis finirez dans le parc d'attractions servant de repaire à l'ignoble Penguin. Sept niveaux, des tas d'options, un maximum d'ennemis, voilà qui devrait vous mettre du baume au cœur ! Et, comme toujours, quelques codes Action Replay ainsi qu'un super cheat mode !



AMBUSH 1

Comme dans le film, la première scène se déroule dans les rues de Gotham City. Le gang du triangle rouge terrorise tous les invités présents lors du discours du maire pour l'inauguration du sapin de Noël. Vous devrez combattre le long de cette place, pulvériser tous les criminels et restaurer le calme dans les rues de Gotham.



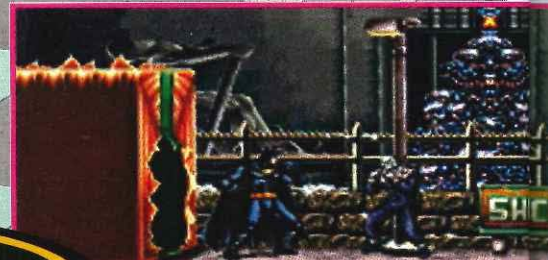
Collez-vous au mur, puis attrapez un ennemi. Appuyez ensuite sur le bouton Y et vous collerez le Bad Boy dans l'une des vitres. Ce n'est pas le plus efficace, mais c'est du plus bel effet !



AMBUSH 2

Dans cette seconde partie, vous rencontrerez plusieurs mauvais garçons aux armes plus que décoratives ! Au bout de la rue, vous devrez sauver la délicieuse Selina Kyle, retenue prisonnière par un clown psychopathe !

Dès le début de la bataille, lancez plusieurs Batarangs et, s'il vous en reste, utilisez vos tubes. Quand le clown vous fonce dessus, utilisez votre grappin pour le survoler et lancez à nouveau des Batarangs. Recommencez l'opération trois fois et c'en sera fini de ce clown pernicieux !



BATMAN



La confrontation entre vous et vos ennemis sera âpre tout au long de l'écran. Juché sur des motos, vous ne devrez votre salut qu'à vos Batarangs.

Vous serez, à cet endroit, agressé par un nombre important d'ennemis. Utilisez la technique du coup pied sauté pour vous en débarrasser.



BATMAN RETURNS



Des bandits montés sur des échasses vous jetteront à la figure plusieurs bâtons enflammés, tirez-leur dans la figure et ils rapetisseront de deux mètres.

Vous aller pouvoir tester vos tubes contre ce clown.



CHEAT MODE

Avec le premier paddle, placez-vous sur Option, appuyez sur Start ; avec le second paddle faites alors : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A. Si la bidouille a bien fonctionné, vous entendrez une gamme sonore. Prenez ensuite votre premier paddle, placez-vous sur Rest et vous pourrez, en bougeant votre croix de direction, obtenir jusqu'à neuf vies ; cool, non ?

Codes Action Replay

Vies infinies :
7E008C03
Energie infinie :
7E008A50
Tubes infinis :
7E009003

BATMAN RETURNS is a Trademark of Warner Bros., a Time-Warner Entertainment Company. © 1993

BATMAN RETURNS





BATTLE 1

Le deuxième niveau est nettement plus difficile. Les clowns, motards de la mort et cracheurs de feu, se sont donné rendez-vous dans les rues de Gotham. Allez donc faire les cantonniers et nettoyez tout ça !



Après vous être battu contre les clowns et autres sbires, donnez donc un bon coup de semelle dans les poubelles qui ornent la rue, vous pourrez y trouver un nombre conséquent de vies et autres armements !



BATTLE 2

Vous venez de quitter une section difficile, pas de problèmes : vous entrez dans une autre qui l'est encore plus ! Vers le milieu du stage, vous devrez utiliser constamment votre grappin pour passer une portion d'immeuble enflammé. Dans la première partie, vous serez confronté à plusieurs ascenseurs contenant le plus souvent une cargaison humaine pour le moins détestable !

De ces ascenseurs sortiront soit des habitants de Gotham soit des clowns. Je ne vous explique pas qui vous devrez protéger !

Utilisez vos Batarangs pour éclater les clowns qui descendent les escaliers mécaniques !



C'est à cet endroit précis que votre maîtrise du grappin va s'avérer essentielle ! Un faux mouvement et vous êtes cuit !

Quand vous arriverez à la fin de l'étage, le sol se dérobera sous vos pieds ; pas d'inquiétude, c'est tout à fait "normal".



BATTLE 3

La troisième partie du niveau est la plus difficile. Rappelez-vous que dans ces rues mal famées, votre salut viendra peut-être des options contenues dans les poubelles ! Cela peut paraître risible au premier abord, mais vous verrez que, quand votre niveau d'énergie est au plus bas, une petite option à grignoter vous sera salutaire voire salvatrice !



Passez à travers les lignes ennemies, en utilisant la technique du "doigt dans la gue". Une nouvelle sorte d'ennemi viendra tailler le bout de gras avec vous, des hommes avaleurs de sabre. Ils essayeront de pratiquer sur vous leur attraction favorite, mais cette fois-ci par le ventre, très douloureux !



Encore un nombre conséquent d'items à récupérer dans les poubelles !

Ce serait une bonne idée que d'user de tubes à cet endroit !



Si vous êtes encerclé par un grand nombre de clowns, employez la technique de la cape tournante. De temps en temps, essayez de prendre les clowns individuellement, c'est nettement plus rapide !

Quand l'immeuble commencera à s'enflammer, vous verrez les vitres se briser sous l'intense chaleur. Ce sera le moment précis pour utiliser votre grappin.



Vous devrez naviguer entre tous les brasiers sans oublier de tuer les hommes aux échasses !



Une fois au rez-de-chaussée, défaites le clown géant et placez-vous à droite de l'écran. Vous accèderez au stage du boss.



Voici le boss. Un homme à la corpulence abdominale bien développée ! Utilisez le plus de tubes possible, puis tournez-lui autour en décochant des coups de poing dans son auguste figure. Il n'est pas rapide, employez cette technique et il ne fera pas de vieux os. Par contre, si vous voulez l'attaquer de face, je vous souhaite bien du bonheur.

BATMAN'S MOVES

Pour le plaisir, voici l'étendue des coups de Batman. Souplesse et robustesse sont les deux mots d'ordre de ce super héros.



The double Wammy : quand deux ennemis vous entourent, attrapez-les et appuyez sur le bouton Y pour les entrechoquer.



The Flying Kick : très pratique pour détruire les motards. Appuyez sur le bouton B et, quand vous êtes en l'air, appuyez sur le bouton Y.



The Cape Swing : en appuyant simultanément sur Y et B, vous verrez Batman tourner sur lui-même et décocher un superbe coup de cape, imparable !



Block : vous pourrez vous défendre des attaques de vos ennemis en appuyant sur le bouton L ou R.



The Punch : sobre mais efficace ! Appuyez sur le bouton Y et Batman mettra un superbe bourre-pif à quiconque viendra lui chercher querelle !



The Grab : dès que vous approchez d'un ennemi, Batman l'attrape automatiquement et, en appuyant sur Y, vous verrez ce que le terme "rentrez le nez de quelqu'un avec son front" veut dire !



Lancer de batarang accroupi : appuyez sur A.



The Roundhouse : quand vous enchaînez plusieurs coups de poing, pour finir votre adversaire, vous verrez Batman faire un superbe coup de pied circulaire et envoyer les molaires de son ennemi se figer contre un mur.



Pour les situations désespérées, faites Bloc et X. Batman lancera alors un tube qui fera un ravage chez les ennemis.



C'est la position normale pour lancer les Batarangs. Appuyez tout simplement sur A.



Quand vous lancez votre grappin, vous pouvez, tout en vous balançant, donner des coups de pied sur vos ennemis en appuyant sur le bouton Y.



ON THE PROWL 1

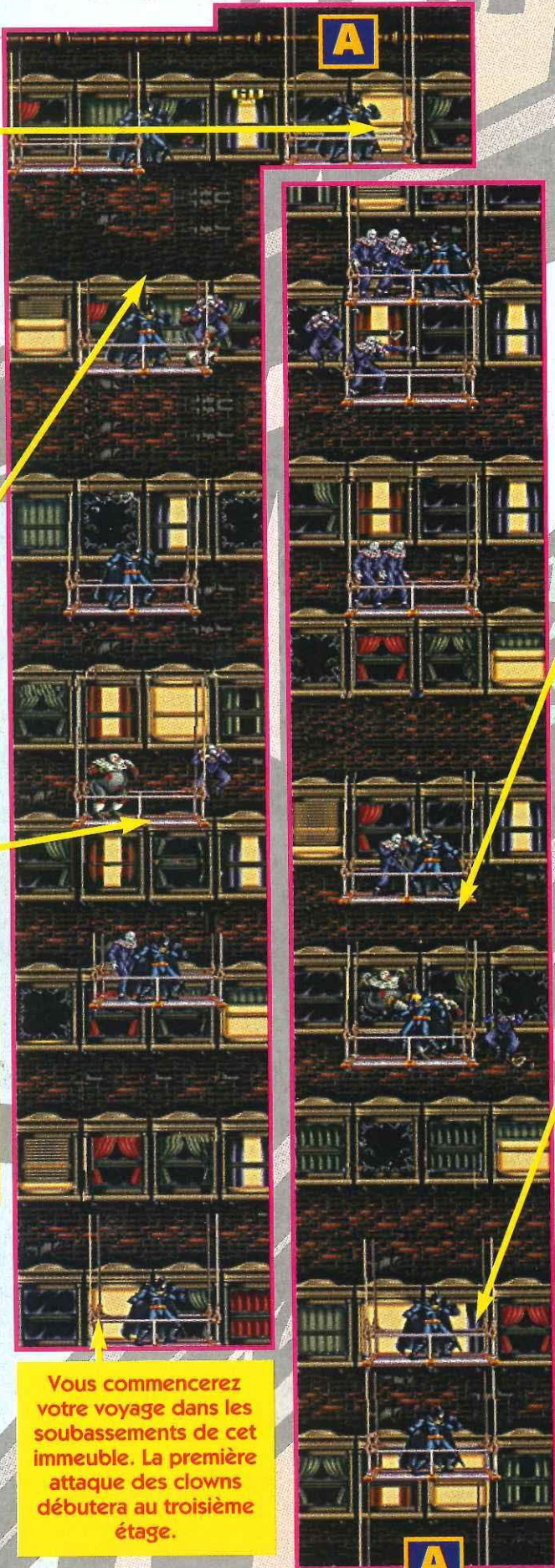
Batman devra utiliser les échafaudages pour gravir cet immeuble. Tout se passerait bien si des vitres qui ornent sa façade ne venaient quelques clowns à l'esprit plutôt rebelle. Ne glissez pas lors de vos combats, ou votre chute vous mènerait bien bas !

Vous devez passer de votre plate-forme à une autre en faisant un saut au-dessus du vide. Pour ne pas manquer ce saut : placez-vous au bord de votre plate-forme, lancez votre grappin, vous passerez sans problème ce passage assez difficile.

En continuant votre montée, vous serez constamment attaqué par les clowns débouchant des vitres cassées. Ayez l'œil et le bon !

La meilleure place pour attendre les clowns de pied ferme est le milieu de la plate-forme. Dès qu'ils vous sautent dessus, tapez dans le plus maigre des deux, puis finissez par le plus gros.

Vous commencerez votre voyage dans les soubassements de cet immeuble. La première attaque des clowns débutera au troisième étage.



A

A

ON THE PROWL 2

Au début de cette section, vous devrez sauter de fenêtre en fenêtre et utiliser comme un virtuose votre grappin.

Encore quelques attaques sporadiques de clowns, puis à vous Catwoman !

Des clowns armés de missiles Stinger seront présents à ce dernier étage, soyez rapide, tuez-les avant qu'ils ne vous tuent.

Vous devrez à nouveau utiliser votre grappin pour pouvoir grimper le long de ces poutres.

Encore un nombre conséquent de clowns à détruire.

Un clown géant sera en travers de votre chemin. Décochez-lui quelques coup de Batarang et c'en sera fini de lui.



PENGUIN'S TRAP 1

Vous allez souffrir dans ce début de stage, les ennemis afflueront de partout en



CATWOMAN

Catwoman est très agile. Dès que vous êtes dans l'air, saisissez-la et jetez-la sur le sol. Elle essaiera ensuite de se relever sur ses jambes, profitez de ce moment pour l'attraper à nouveau en contournant et jetez-la sur le sol. Comme toujours, elle commencera à s'énerver en voyant le match se terminer à sa défaveur. Elle vous foncera dessus, parez-la et u... Elle ne s'en remettra pas !



ON THE PROWL 2

Au début de cette section, vous devrez sauter de fenêtre en fenêtre et utiliser comme un virtuose votre grappin.



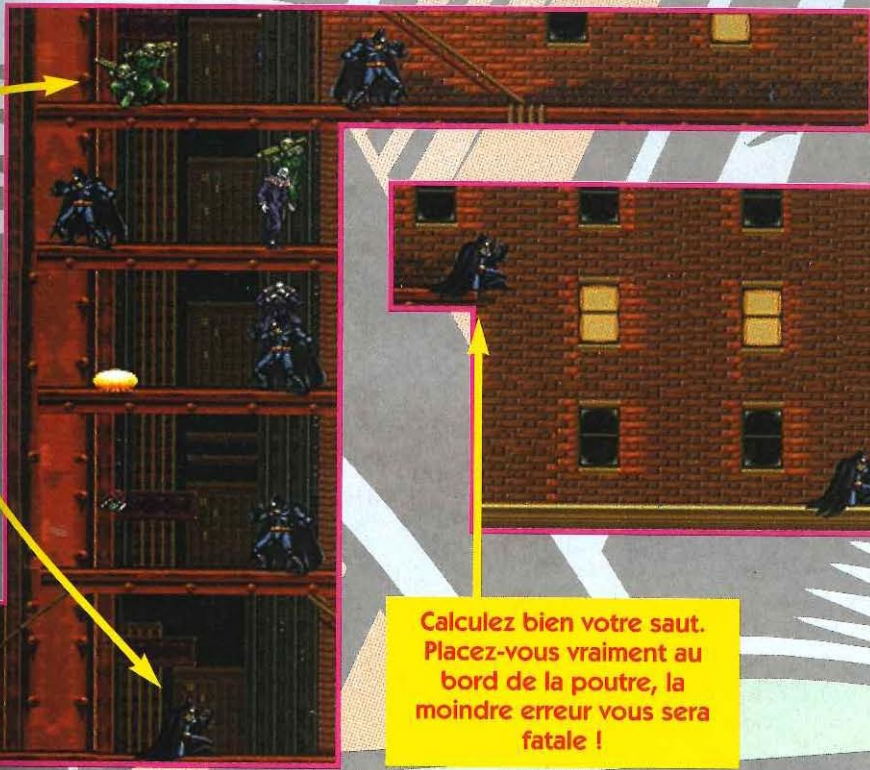
Placez-vous au bord de cet immeuble et commencez le premier saut d'une longue série au-dessus du vide.

Prenez bien garde à tous ces balcons. La plupart sont en piteux état et votre poids pourrait bien les faire céder.

Des clowns armés de missiles Stinger seront présents à ce dernier étage, soyez rapide, tuez-les avant qu'ils ne vous tuent.

Vous devrez à nouveau utiliser votre grappin pour pouvoir grimper le long de ces poutres.

Un clown géant sera en travers de votre chemin. Décochez-lui quelques coups de Batarang et c'en sera fini de lui.



Tout au long du reste de la section, vous serez attaqué de nouveau par des missiles Stinger. Un coup de Batarang leur enlevera la vie.



Calculez bien votre saut. Placez-vous vraiment au bord de la poutre, la moindre erreur vous sera fatale !

Vous devrez sauter sur cette plate-forme inférieure pour finir le stage et vous battre avec...



PENGUIN'S TRAP 1

Vous allez souffrir dans ce début de stage, les ennemis afflueront de partout en

même temps. Je vous conseille d'avoir un maximum de tubes, sinon vous êtes mort !



PENGUIN'S TRAP 2



Un autre endroit peu fréquenté, allez vous taper cette fois-ci les cracheurs de flammes ; brûlante



PENGUIN'S TRAP 3



Vous allez rencontrer à nouveau Catwoman. Procédez de la même manière que la dernière fois et elle partira à jamais.



PENGUIN'S TRAP 4



TO THE BATMOBILE 1



C'est le passage le plus facile du jeu. Vous devrez éviter les motards de la mort qui viennent à votre rencontre et, occasionnellement, leur décocher quelques missiles.



TO THE BATMOBILE 2



CIRCUS TRAIN 1

Vous débuterez sur le toit d'un wagon lancé à toute vitesse dans les rues de Gotham ! Plusieurs clowns essayeront de vous faire tomber, d'autres de vous transpercer et d'autres encore de vous brûler ; sympathique comme programme !

Le long du wagon, vous rencontrerez un très grand nombre de clowns ; utilisez la technique du Double Wammy pour vous en débarrasser sans problème.

Faites tomber les clowns du train en leur décochant de grands coups de pied.

Vos réflexes seront mis à rude épreuve, vous devrez non seulement combattre mais aussi éviter de vous manger les lampadaires qui bordent la route.

Plusieurs motards viendront essayer de vous tuer dans ce level. Coup de pied sauté, et leur velléité sera du domaine du passé.

Dans cette partie du niveau, vous devrez utiliser un maximum de Wammy pour vous débarrasser de tous les clowns.

En cette fin de stage, essayez de préserver coûte-que-coûte votre énergie.



PENGUIN'S LAIR 1

Le dernier parcours. Préparez-vous à la confrontation finale contre le Penguin. Vous devrez évoluer dans son repaire. Outre les habituels clowns, vous devrez aussi éviter les missiles lancés par plusieurs Penguins, les fidèles animaux de votre ennemi juré.



PENGUIN'S LAIR 2



C'est dans un canard géant que Penguin vous lancera son premier défi. Tirez le maximum de fois dans l'oiseau géant. Quand il se déplie, vous foncez dessus, profitez de l'espace qu'il y a entre lui et le sol pour sauter. Recommencez l'opération plusieurs fois et vous pourrez vous battre contre le Penguin dans son dernier refuge.

BATMAN RETURNS



C'est le Penguin que vous devez maintenant affronter. Il commencera son attaque comme suit. Avec son parapluie, il s'envolera puis, en piqué, vous attaquera en vous lançant des bombes-parapluies. Profitez de ce moment pour lui décocher plusieurs coups de poing. Il sortira à ce moment de l'écran et reviendra vous charger ; jetez alors plusieurs tubes, puis finissez avec votre attaque du coup de cape tournoyant.



Cette fois, en plus des motards à éviter, vous devez détruire le van des clowns maléfiques ! Plusieurs coups de missile et celui-ci partira en fumée.

Cet Indien maître dans le maniement du couteau vous en fera voir de toutes les couleurs.

Sautez sur la plate-forme de la locomotive pour pouvoir accéder à la deuxième partie du level.



Les missiles seront lancés par les Penguins ; pour les éviter lors de leur chute, regardez l'ombre que ceux-ci font sur le sol, c'est simple mais encore fallait-il y penser !

CIRCUS TRAIN 2

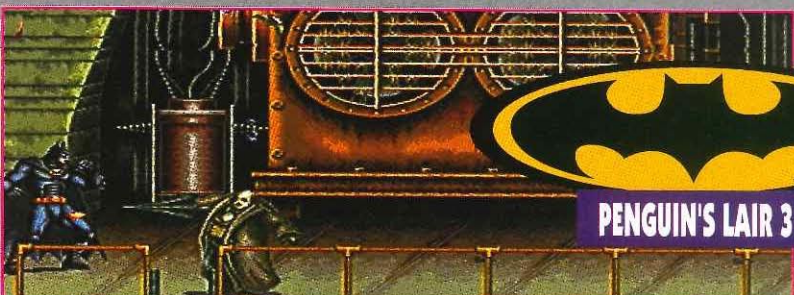
Vous allez affronter le boss, en plus de quelques uns de ses acolytes ! Il commencera par essayer de vous assommer avec son orgue de barbarie ; puis vous découvrirez qu'en fait d'orgue, il s'agit d'un fusil mitrailleur. Quand il essaiera de vous tirer dessus, contournez-le et donnez-lui des coups de poing, coups de tête ainsi que, s'il vous en reste, des tubes. Avec cette thérapie, vous aurez vite fait de le mettre dans le droit chemin !



Dossier réalisé par MANU et DANBOSS



La dernière partie du jeu. N'attaquez jamais le Penguin de front, mais toujours par les côtés. Quand il s'envole, tirez-lui dessus, puis bougez pour éviter tous ses tirs. Ensuite il atterrira, projetez-le sur le sol toujours en le prenant de côté, puis recommencez l'opération six fois. Le Penguin ne deviendra alors qu'un mauvais souvenir !



PENGUIN'S LAIR 3

Plus que quelques hommes-sabres à défaire et vous pourrez vous battre contre le Penguin.

Solstice

NIVEAU I

2 - La première clé se trouve ici. Prenez-la en vous mettant dessus et en appuyant sur B. Les clés n'ouvrent pas de portes physiques proprement dites. À certains endroits, de nouveaux objets (généralement des cubes à empiler) qui vous permettent de passer dans de nouvelles zones.



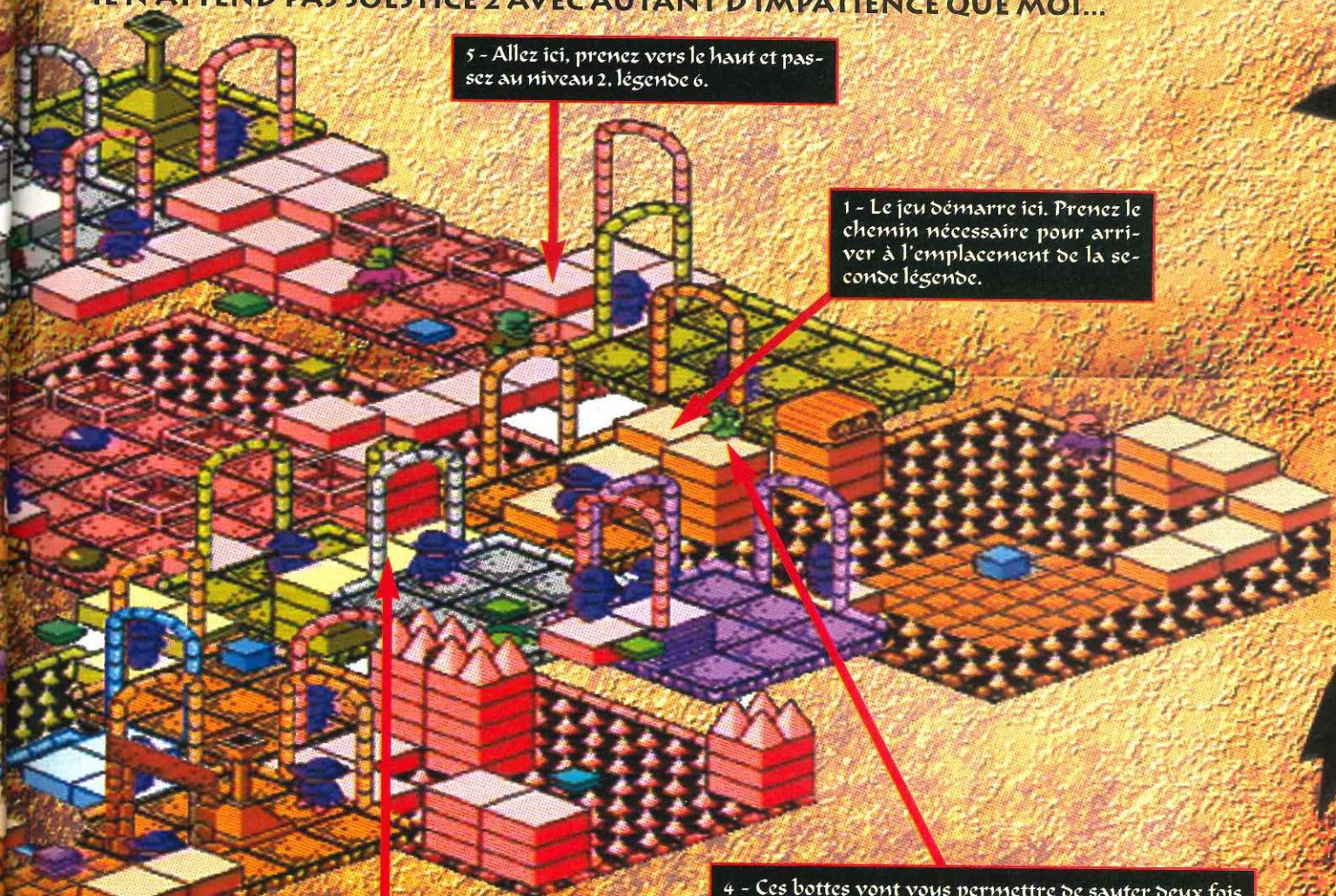
NINTENDO

Le jeu a été séparé par des niveaux, arbitrairement définis par moi-même. Il est évident que le jeu n'est pas séparé en différents endroits. J'ai simplement voulu vous montrer où il fallait aller, zone par zone. Vous conviendrez aisément que 252 salles ne peuvent pas tenir sur une seule double page sans que le plan y perde en clarté. Certaines salles se retrouvent sur deux plans, et ce pour de simples raisons de jonction et de compréhension pour vous. Le jeu étant très, très difficile, je pense que vous ne serez pas insensibles à ce code : appuyez sur Select pour faire venir votre sous-écran. Ensuite, faites B S S B B S S B B S S S B S B B S S S B S B S S B S S B B S B S en considérant que B correspond au bouton B de votre manette et S au bouton Start. Si l'écran cligote, c'est que cela a marché. Ce code vous donne 100 vies et remplit vos quatre potions. Vous aurez donc à le refaire plusieurs fois dans le jeu selon les situations. La première partie du dossier vous montre comment obtenir les six morceaux de bâton pour finir le jeu. La partie finale vous explique plus en détail les passages difficiles dans le cas de salle en hauteur et vous montre comment obtenir 100% de réussite dans le jeu : c'est à dire où se trouvent les tups cachés, les potions et les salles secrètes, histoire d'avoir vraiment fini le jeu. Avant d'entrer dans le jeu, je voudrais aussi vous montrer une technique qui vous servira de nombreuses fois dans le jeu (il y est fait plusieurs fois mention dans le texte de la solution). R : déclenchez la potion jaune qui immobilise tout. Mettez-vous sur un cube que vous pouvez prendre avec le bouton B. Appuyez sur A et B en même temps. Vous ferez un saut tout en prenant le cube. Réappuyez sur B un petit peu après. Vous serez sur le cube mais celui-ci ne descendra pas grâce à la potion jaune. Vous pouvez donc recommencer la manipulation pour traverser toute une salle remplie de pointes par exemple ou pour prendre de la hauteur et gagner une plate-forme normalement inaccessible. Mais trêve de bavardage, allons-y.

BIEN QU'ÉTANT L'UN DES JEUX LA NES, VOUS ME DIREZ QUE DETROMPEZ-VOUS : LA SUITE SUR

UN DOSSIER EST POUR VOUS UNE SORTE DE SECONDE CHANCE DONNÉE AUX BONS JEUX, CAR VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE VOIR DE NOMBREUX ÉCRANS ET D'APPRÉCIER SA QUALITÉ GRAPHIQUE. ASTUCES MANIA EST SORTI BIEN APRÈS SOLSTICE ET NOUS N'AVONS PAS PU LE FAIRE CONNAÎTRE À SA JUSTE VALEUR. VOILA CETTE INJUSTICE RÉPARÉE. FAIRE CE DOSSIER ÉTAIT EN PLUS POUR NOUS UNE SORTE DE CHALLENGE CAR LA PRÉSENTATION DE CHAQUE SALLE DU JEU EMPÊCHAIT TOUTE ÉLABORATION DE SOLUTION ... À PREMIÈRE VUE. ON A ESSAYÉ DE VOUS PROUVER LE CONTRAIRE ET DE NOUS LE PROUVER AUSSI À NOUS-MÊMES. JE REMERCIE DONC AU PASSAGE FRANCIS QUI A MONTÉ LES SALLES À PARTIR DES PHOTOS QUE JE LUI AI FOURNIES. SON TRAVAIL A VRAIMENT ÉTÉ REMARQUABLE. PAR CONTRE, JE NE SAIS PAS POURQUOI, IL N'ATTEND PAS SOLSTICE 2 AVEC AUTANT D'IMPATIENCE QUE MOI...

LES PLUS ENTHOUSIASMANTS DISPONIBLES SUR SOLSTICE N'EST PAS FRANCHEMENT D'ACTUALITÉ. SUPER FAMILIOM NE VA PAS TARDER À SORTIR ET



5 - Allez ici, prenez vers le haut et passez au niveau 2, légende 6.

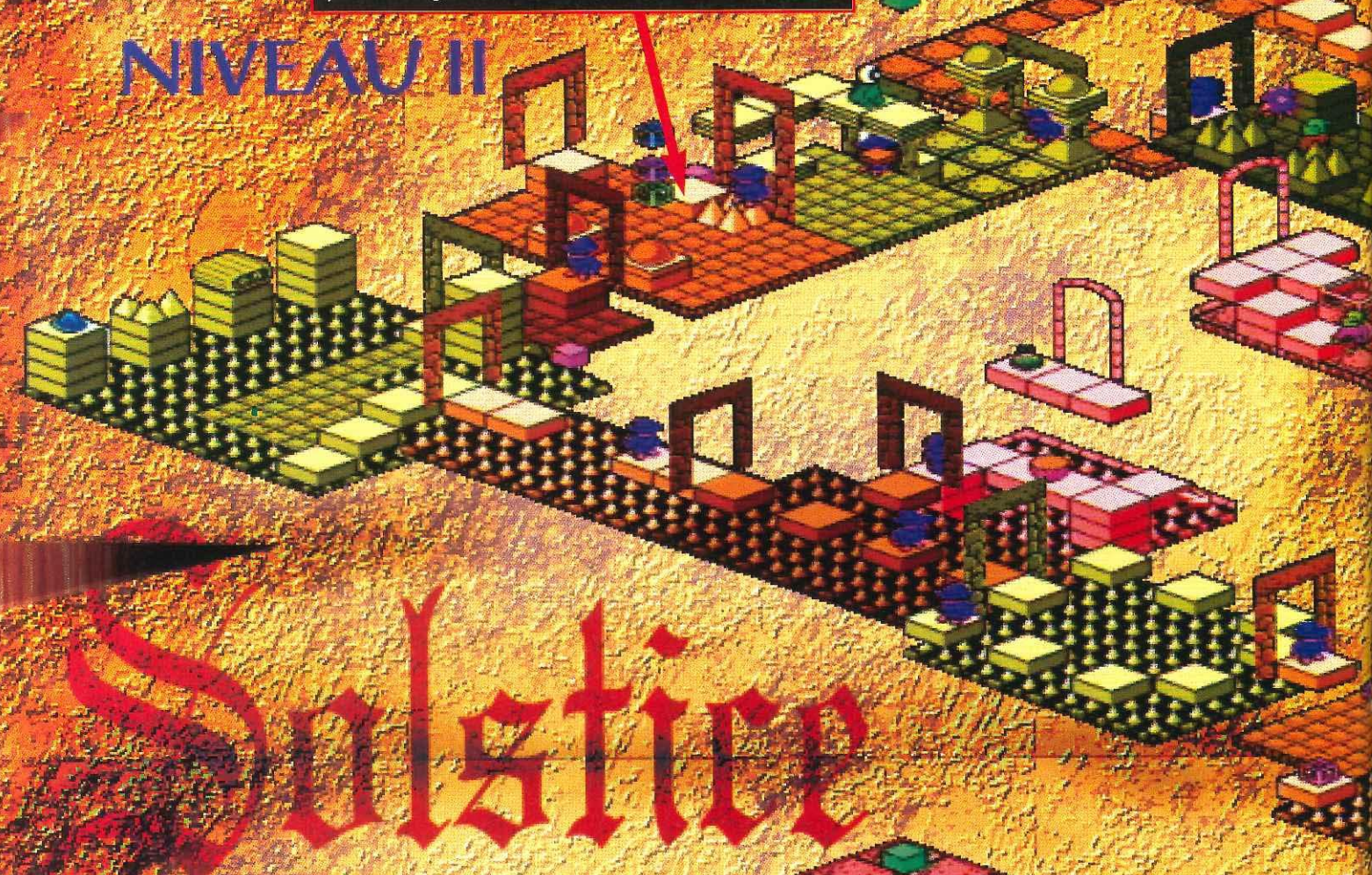
1 - Le jeu démarre ici. Prenez le chemin nécessaire pour arriver à l'emplacement de la seconde légende.

3 - C'est ici qu'on peut admirer les effets de la découverte de la première clé. Deux cubes sont apparus. Prenez-les et reposez-les l'un sur l'autre avec le bouton B pour passer vers la droite. Ce principe d'empiler les cubes se retrouve dans pratiquement une salle sur deux. Il faudra donc vous y habituer.

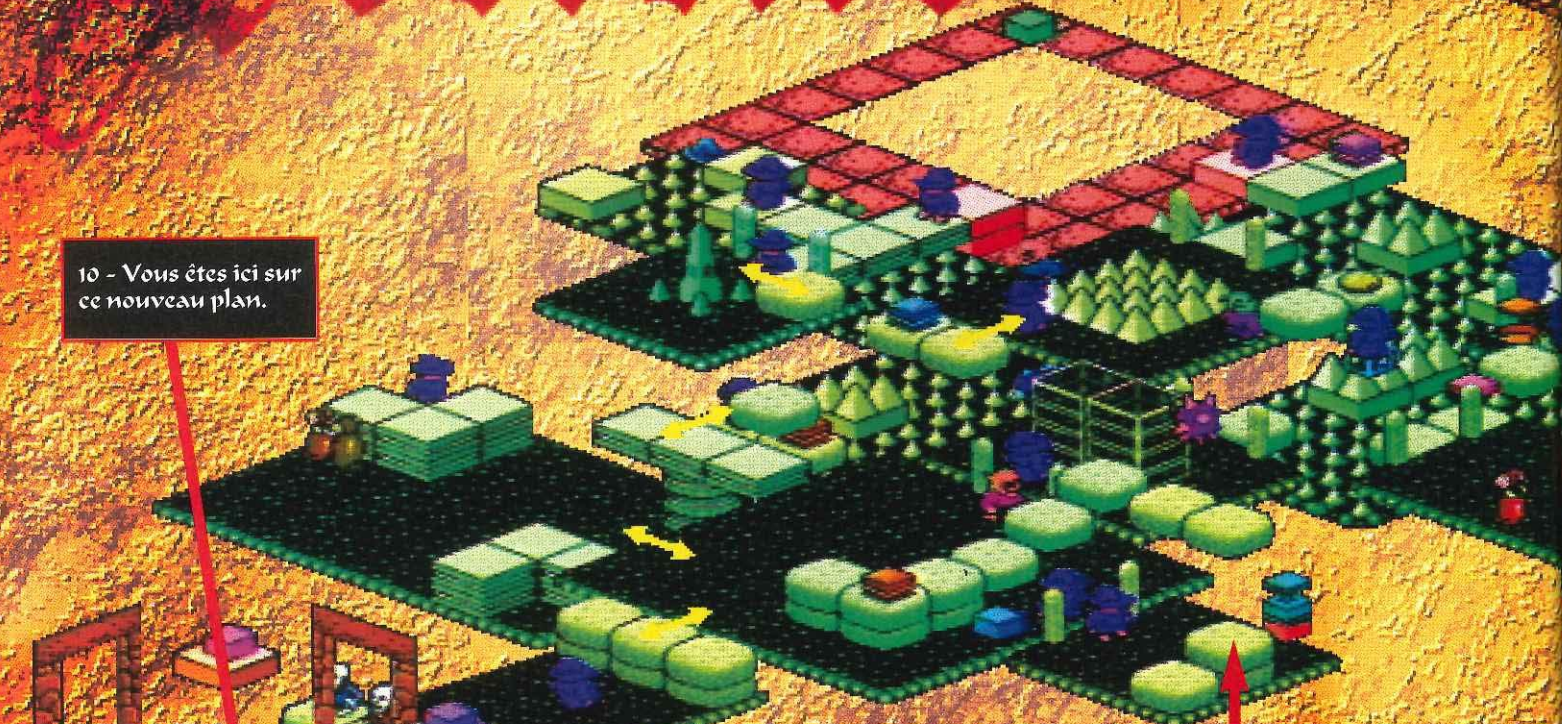
4 - Ces bottes vont vous permettre de sauter deux fois plus haut et plus loin. Ils faut les avoir pour arriver dans les zones de château contenant les morceaux de bâton. Prenez le cube et posez-le près d'un endroit où passe le petit bonhomme. Poussez-le au bon moment, de façon à ce que le cube tombe sur sa tête. Sautez sur le cube au tour suivant. Vous n'avez plus qu'à sauter sur le tapis roulant puis sur les bottes. Il y a une autre technique : mettez le cube le plus possible des bottes (à la limite des pointes). Mettez-vous dessus. Appuyez sur A et B en même temps et jetez-vous vers les bottes. Réappuyez sur B au bon moment puis appuyez sur A pour atterrir sur les bottes. Vous pouvez aussi utiliser la technique donnée en intro au dossier.

15 - Allez jusqu'ici après avoir eu votre morceau de bâton. À cette salle, continuez vers le bas. Ne prenez pas vers la gauche.

NIVEAU II



10 - Vous êtes ici sur ce nouveau plan.



NIVEAU III

11 - Dès que vous rentrez dans cette salle, précipitez-vous sur ce détonateur. Le simple fait d'être dessus fera exploser la bombe qui y correspond. Si vous êtes pris de vitesse, ressortez puis rentrez à nouveau.

6 - Vous êtes à cet endroit précis, que les choses soient claires.

9 - Retournez ici et prenez en haut, vous arriverez dans le troisième niveau qu'on peut appeler la forêt.

8 - Comme dans la salle des bottes, il faut placer le cube sur la tête du bonhomme afin de traverser la salle. Vous pouvez aussi utiliser la technique expliquée en préambule au dossier.

16 - Vous allez bientôt obtenir une moitié de bâton avec la troisième partie. Montez de trois salles. Sautez vers le fond de la salle (des blocs invisibles vous le permettront). Redescendez d'une salle en vous jetant dans le vide de façon à atterrir près de la porte qu'on peut voir au deuxième étage. Rentrez pour prendre le bout de bâton. Marchez derrière et vous tomberez dans la cave, qui est le quatrième niveau du jeu.

7 - Prenez à droite pour aller chercher votre premier morceau de bâton.

14 - Ce deuxième morceau de bâton n'est pas simple à obtenir. Mais il y a une technique. Dès que vous rentrez, sautez à gauche de façon à avoir le cube vert sur la tête. Mettez-vous près du tapis roulant et sautez vers le tapis en vous décalant à chaque fois un peu dans le sens contraire au moment où vous retombez sur le sol. Au bout de deux à trois fois, le bloc va rester sur le tapis roulant, celui-ci va l'entraîner vers le bâton, pousser ce dernier vers vous et le rendre accessible. Retournez au niveau 2.

13 - Utilisez la potion jaune quand le bloc est tombé à bonne hauteur. Il faut que vous puissiez sauter dessus.

12 - Voici la bombe qui correspond au détonateur en question. Si cette bombe vous gêne, allez à l'endroit de la légende 11.

30 - Laissez-vous tomber pour passer au niveau 6.1 et à la légende 31.

OFFRE
SPECIALE

CETTE OFFRE
D'ABONNEMENT
A DU GENIE!

LE SUPER GENIAL JEU
Aladdin
SUR MEGADRIVE
UN EVENEMENT MONDIAL



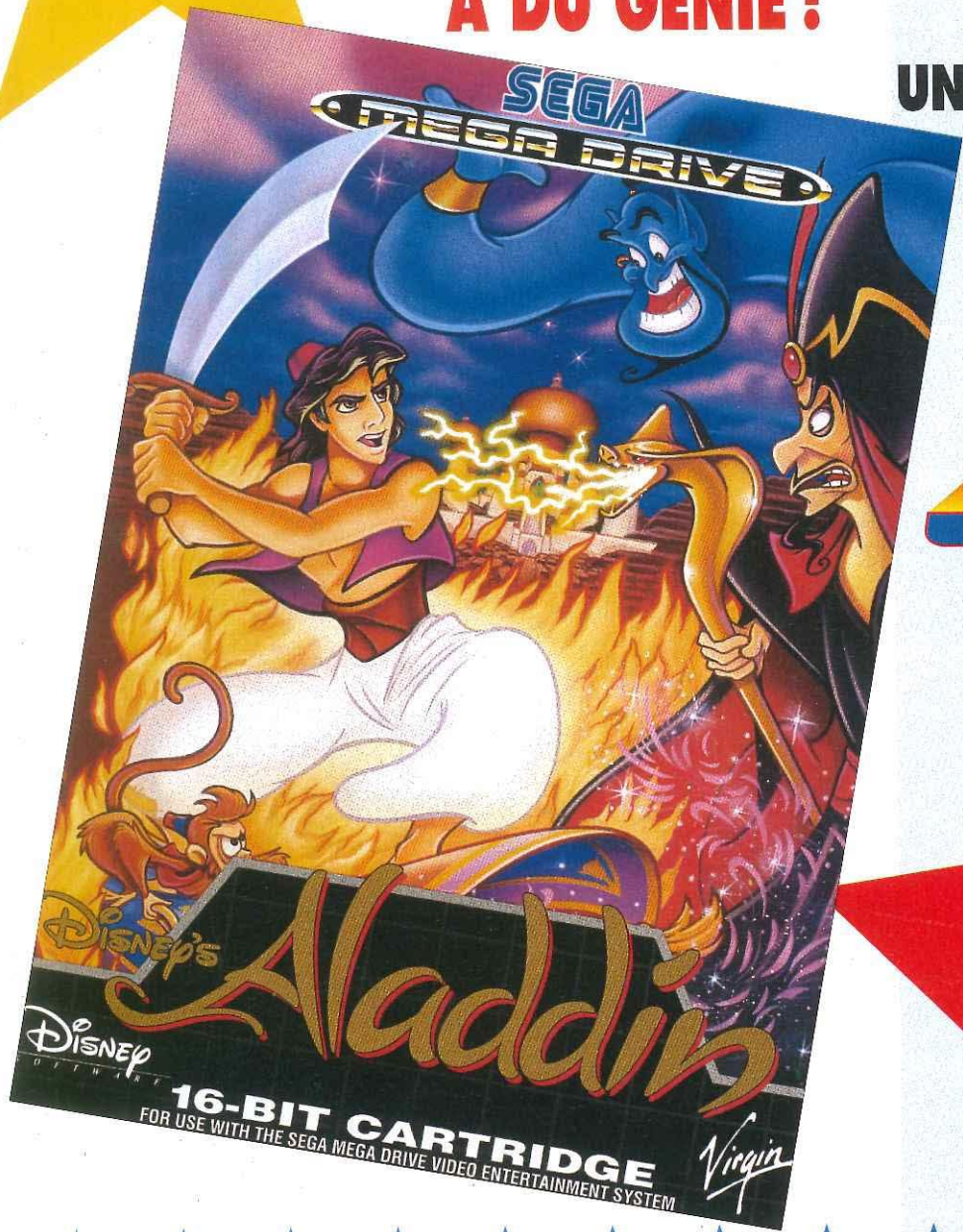
1 ABONNEMENT
DE 6 MOIS A

Joypad

475F

(frais de port compris)

**seulement
au lieu de 629F***



OUI, GENIAL

1. JOYPAD arrive chez moi avant sa sortie en kiosque.
2. Mes petites annonces d'échanges ou d'achats sont gratuites et prioritaires.
3. Je dispose de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYPAD.

JE M'ABONNE et je profite de l'offre exceptionnelle :
6 numéros de JOYPAD + LE NOUVEAU JEU ALADDIN sur Megadrive au prix de
475 F au lieu de 629 F*.

Je joins mon règlement de 475 F dès aujourd'hui, établi à l'ordre de JOYPAD par :
 chèque bancaire ou postal mandat

Renvoie ce bulletin accompagné de ton paiement dans une enveloppe affranchie
à : JOYPAD - Service Abonnements - 90 rue de Flandre 75947 Paris Cedex 19.

*Prix public du jeu 449 F + frais de port 25 F + 6 numéros de JOYPAD 180 F = 629 F.
Tu peux acquérir séparément l'un ou l'autre aux prix indiqués ci-dessus.

Nom : _____

Prénom : _____

Date de naissance : | | | | | 19 | | | |

Sexe : M F

Adresse : _____

Code postal : | | | | |

Ville : _____

Console : _____

Indique ton pseudo ici : | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

(pour bénéficier des avantages du 3614 JOYPAD)

Date : _____ Signature : _____

Offre valable 2 mois, exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.

CT 228 CC 24





**ACHETEZ VOS
JEUX VIDEO
D'OCCASION DE 30%
à 70% MOINS CHER
QUE LES JEUX NEUFS**

**+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES
EN MAGASIN DONT + DE 6500 NOUVEAUTES**

GAME-BOY

+ 400 jeux
disponibles à partir de
69 F

N.E.S NINTENDO

+ 1800 jeux
disponibles à partir de
69 F

SUPER NINTENDO

+ 2200 jeux
disponibles à partir de
119 F

GAME-GEAR

+ 300 jeux
disponibles à partir de
69 F

MASTER SYSTEM

+ 1800 jeux
disponibles à partir de
59 F

MEGADRIVE

+ 1800 jeux
disponibles à partir de
79 F

NEC

+ 700 jeux
disponibles à partir de
99 F

LYNX

+ 150 jeux
disponibles à partir de
89 F

NEO-GEO

+ 200 jeux
disponibles à partir de
399 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24/48 H LIVRAISON COLISSIMO

AVEC LA CARTE DE FIDELITE COMPLETE, VOUS GAGNEZ 300 F DE JEUX GRATUITS

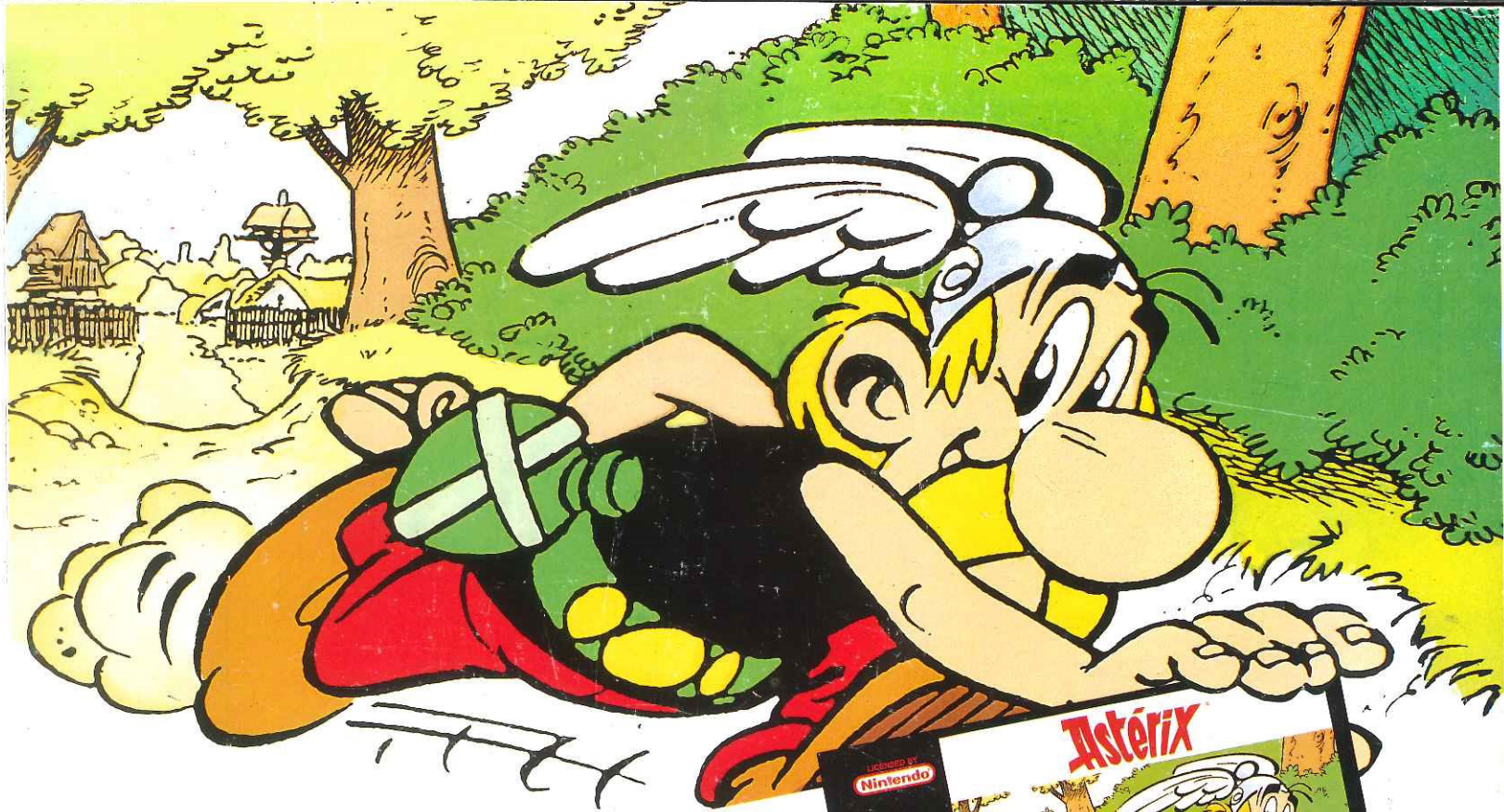
**RESERVEZ, VENDEZ, ECHANGEZ VOS JEUX ET VOS
CONSOLES EN APPELANT LE 36.685.686 +**

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
MÉTRO : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 - PARKING : Maubert

SCOREGAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS

☎ 36.685.686 +



© 1993 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-LUDERZO



VA-Y AVOIR DE LA BAGARRE !

INFORMATIONS au

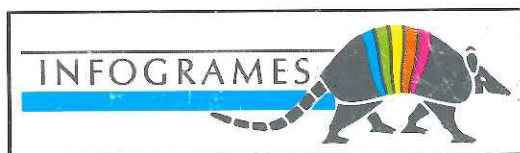
36 15

Asterix

ou

36 68 30 20*

*(2,19€ La minute)



Je désire recevoir gratuitement une documentation concernant le produit

Asterix

GB NES SNES

Nom _____

Adresse _____

Code postal _____

Ville _____

Bon à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1^{er} Mars 43
 69628 VILLEURBANNE Cedex

20 - Continuez vers la gauche et ressortez. Vous arrivez au cinquième niveau.

19 - Allez ensuite ici. La seconde clé vous y attend.

24 - Vous arriverez dans cette salle par le côté où se trouve le ver. Déclenchez votre potion bleue. Montez sur lui et sautez par-dessus le mur quand c'est possible. Vous n'avez plus qu'à prendre le bâton et aller au téléporteur.

18 - Servez-vous du plan pour voir comment aller à ce quatrième morceau de bâton.

NIVEAU IV

25 - Celui-ci n'est d'ailleurs pas très loin. Il vous emmène à l'endroit de la légende 26.

23 - Allez d'abord prendre la clé. Vous allez maintenant pouvoir vous occuper du bâton.

22 - Vous devez passer par cette salle pour atteindre la clé et le bâton. Il faudra utiliser la technique expliquée en introduction pour monter grâce au cube.

NIVEAU V

26 - Si vous avez pris la clé, vous sortirez sans aucun problème par l'unique porte de cette pièce. Sinon il faut retourner au point 23.

17 - Vous arrivez à cet endroit précis. Allez vers la droite pour arriver dans toute les salles moins cavernueuses.

28 - Cette salle recèle trois pièges. Deux dalles s'effondrent et un vent vous pousse lorsque vous êtes dans les hauteurs de la pièce.

27 - L'action de la clé qu'on trouve dans les mines est vérifiable ici. A ces deux endroits, une porte a remplacé un mur infranchissable.

21 - Vous arrivez ici.

29 - Allez ici pour retourner au niveau 2, légende 15. Allez ensuite à la légende 7 et passez au niveau 3, légende 10. Allez à la légende 30.

32 - Pour passer, c'est assez simple : il suffit de pousser la bulle vers la gauche. Poussez-la ensuite vers le bas mais en sautant dessus pour voyager avec.

31 - Vous êtes ici.

36 - Comme les pointes de cette salle sont grosses, il n'est pas nécessaire d'utiliser la technique montrée en intro. Vous pouvez sauter simplement en prenant le cube et en le reposant.

33 - Attention, car une dalle va s'écrouler dans cette salle.

34 - Allez ici et montez. Vous passez au niveau 6.2 et à la légende 35.

37 - Ce serait bien de ne pas tomber ici. Si par malheur cela vous arrive, allez voir plus loin, il est expliqué comment remonter de la salle du dessous sans refaire tout le tour du jeu.

48 - Prenez le bâton et redescendez tout en bas pour rentrer dans la porte qui se sera ouverte dans un des murs de la tour. Rentrez et le jeu sera fini.

46 - Lancez la bulle vers la droite de l'écran, et mettez-vous dessus pour l'accompagner. Sautez devant elle pour l'empêcher de toucher le mur. Faites pareil vers le haut (la bulle ne doit pas toucher le mur, elle doit être stoppée avant). Envoyez-la ensuite vers la gauche pour qu'elle arrive sur le cube qui monte et qui descend.

47 - Au niveau du cube, mieux vaut agir en deux temps. À la première montée, la bulle va se stabiliser toute seule en haut. À la deuxième montée, lancez-la vers le bas et sautez dessus. Quand elle sera arrivée tout en bas, vous n'avez plus qu'à sauter pour vous retrouver au-dessus. Si vous sautez de la bulle vers le haut sans la lancer en bas, vous arriverez sous la pyramide.

42 - Il faut monter jusqu'ici avec le cube. Placez-vous au bord le plus vers le haut et sautez vers la droite pour descendre d'un étage.

35 - Vous arriverez dans cette salle après votre remontée.

41 - C'est ici que se trouve la fin du jeu. Tout en haut de cette tour se trouve le dernier morceau de bâton.

38 - Si vous n'avez pas trois clés et cinq morceaux de bâton, les deux cubes du montage qu'il suffit d'empiler pour monter ne seront pas là. Retournez en arrière et suivez bien le dossier !!!

39 - Prenez la dernière clé du jeu ici.

NIVEAU VI

40 - Dès que vous rentrez ici, poussez la bulle vers la gauche. Cela sauvera le cube que vous pourrez utiliser avec la technique expliquée au début du dossier.

44 - Placez-vous sur le bord le plus en haut à gauche possible. Il vous suffira de faire un simple saut vertical pour vous retrouver au-dessus sur la plateforme.

43 - Vous arriverez là, maintenez le bouton de saut enfoncé pour aller jusqu'à la plateforme de la légende 44.

45 - Lorsque le cube qui monte et qui descend est tout en haut et commence à aller vers le bas et lancez la bulle en étant dessus. Elle arrivera sur le cube et vous, au niveau supérieur.



E - Montez le plus haut possible grâce à ce cube et sautez vers la droite.

G - Mettez-vous sur le cube et sautez verticalement. Une belle potion vous attend.

F - Vous arriverez ici. Prenez le cube et sautez sur les plaques transparentes pour arriver aux dalles solides. Aidez-vous du cube pour monter vers le point G.

D - Cette tour est au niveau 2.

Q - Cette salle se trouve au niveau 2. Sautez sur les pointes qui se trouvent à l'endroit de la flèche pour qu'elles disparaissent. En-dessous, bougez vite de façon à avoir le petit tup sur votre tête. Amenez-le près des deux potions. Le principe est de monter dessus (il faudra donc l'avoir reposé sur le sol) pour prendre les potions et le prendre seulement ensuite.

VOUS AVEZ MAINTENANT FINI LE JEU. CELA PREND UN BON QUART D'HEURE LORSQU'ON CONNAIT BIEN LE JEU. MAIS IL OFFRE QUELQUE CHOSE DE PLUS PALPITANT, QUI A FAIT LE SUCCÈS DE SMB4 PAR EXEMPLE. MÊME SI VOUS FINISSEZ LE JEU, VOUS NE L'AVEZ PAS RÉELLEMENT FINI CAR VOUS N'AVEZ PAS TOUT TROUVÉ. POUR VÉRIFIER VOTRE POURCENTAGE DE RÉUSSITE, METTEZ VOTRE CARTE ET APPUYEZ SUR A. SI VOUS VOULEZ AVOIR 100% DE RÉUSSITE, CETTE ANNEXE AU DOSSIER VOUS INTÉRESSERA CERTAINEMENT. SACHEZ QUE VOUS DEVEZ AVOIR ÊTÉ DANS TOUTES LES SALLES ET AVOIR TROUVÉ TOUS LES OBJETS ET BONUS.

I - Arrivez ici et sautez vers le haut. Maintenez le bouton de saut enfoncé car au-dessus, ce sont des plaques transparentes. Allez vers les dalles apparentes, donnez un coup de potion verte et rejoignez le point J avec les dalles qui seront apparues.

J - Sautez dans le vide pour aller en-dessous à la porte qui se trouve au second étage.

K - Vous n'avez plus qu'à prendre le bâton. Derrière le bloc qui soutient le bâton, vous pouvez tomber vers les mines.

H - Cette tour se trouve au niveau 2. C'est là que se trouve le troisième bâton.

L - Placez-vous en haut à gauche pour profiter du iup.

B - Quand vous sautez du cube vers le tapis, maintenez le bouton de saut enfoncé histoire de temporiser comme il faut, avant de sauter vers le iup. Passez ensuite par la porte pour tomber dans la petite tour adjacente.


A - Cette tour, vous la connaissez certainement, elle se trouve dans le niveau 3.

C - Dès que vous tombez dans la petite tour, placez-vous en haut à gauche pour être sur le iup. Appuyez très vite sur le bouton B pour vous en emparer.




N - Faites exploser ce détonateur et continuez votre route.

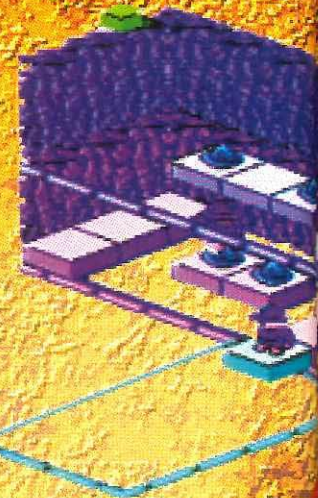
O - La bombe que vous avez fait exploser se trouve ici. Rentrez dans la grotte en face.



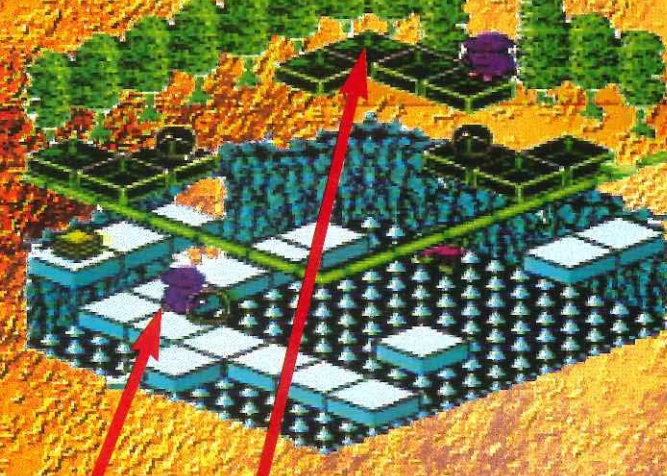
M - Cette salle se trouve dans le niveau 4 du jeu : les mines. Il faut utiliser la potion rouge pour détruire les boules. Vous pourrez ainsi aller en-dessous.



W - Quand le petit monstre est vers la droite, lancez la bulle vers le haut et déclenchez la potion bleue. La bulle va changer le trajet du bonhomme. Sautez-lui dessus et servez-vous de lui pour sauter vers le cube qui est en bas à gauche de la salle. Prenez-le et retournez sur le bonhomme.

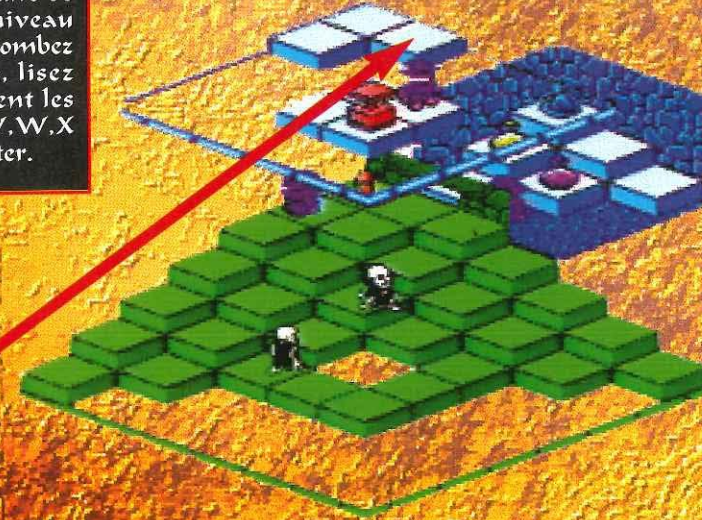


P - Prenez tous les bonus qui se trouvent là. Vous retomberez dans les mines en ayant bien augmenté votre pourcentage de jeu.



V - Lancez la bulle qui est en bas à droite vers la gauche et bloquez-la bulle avant qu'elle n'arrive vers la rangée de dalles en haut (comme sur la photo).

V - Cette salle se trouve au niveau 6.2. Si vous tombez en-dessous, lisez attentivement les légendes V,W,X pour remonter.

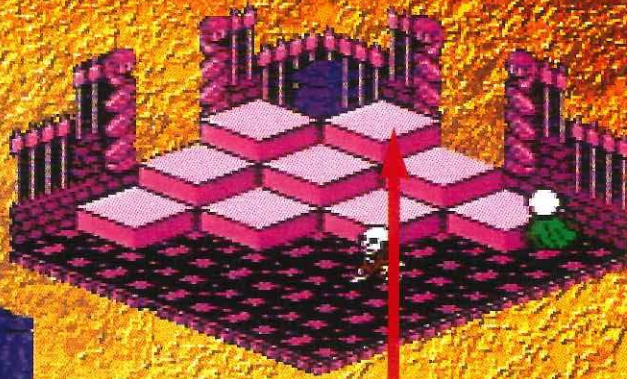
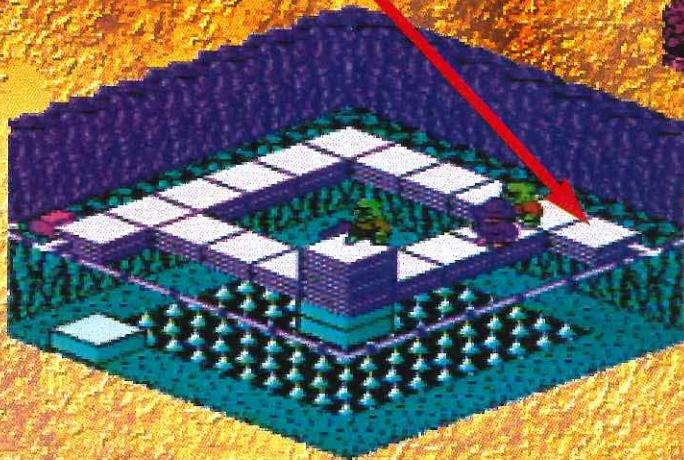


Y - Tout en haut de la dernière tour du jeu, suivez la technique pour rejoindre le bâton, mais ne le prenez pas. Quand vous êtes dessus, sautez vers le haut et actionnez le détonateur. Redescendez de deux étages et rebougez la bulle de façon à la ramener sur le cube qui monte et qui descend. Une fois ceci fait, sautez verticalement pour arriver sous la pyramide et rentrez dans le mur du haut pour rentrer dans la salle bonus.



Rooms
252
Completed
100.00%

R - Cette salle se trouve dans le niveau 4. La salle en-dessous recèle une potion.

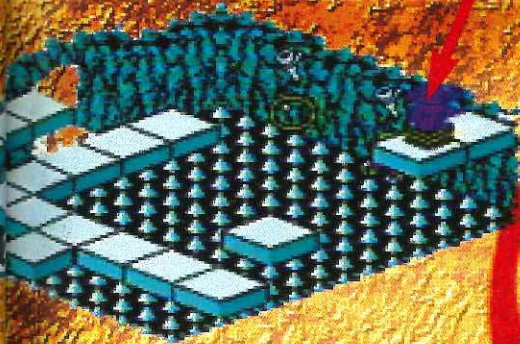


S - Cette salle est dans le niveau 5. Placez-vous comme sur la photo et appuyez sur B pour saisir ce bonus bien caché.

T - La salle d'où part la flèche se trouve dans le niveau 1. Il faut vous laisser tomber en braquant à droite. Vous arriverez au point T et aurez un bonus. Il faut donc vous laisser tomber deux fois dans la mine pour avoir 100%. Une fois derrière le troisième bâton et une fois ici.



X - Vous devez atteindre ce point, mettre le cube et sauter verticalement.



C'EST UN ÉCRAN QUI FAIT BIEN PLAISIR. VOUS AVEZ TOUTES LES CARTES EN MAIN POUR FAIRE DE MÊME. JE TIENS À NOTER ÉGALEMENT LA PARTICIPATION EXCEPTIONNELLE DE MANU, QUI A PRIS TROIS PHOTOS DU PREMIER MONDE PENDANT QUE J'ENGUEULAIS LE LIVREUR DE PIZZAS QUI AVAIT ENCORE OUBLIÉ D'APPORTER DE LA SAUCE PIQUANTE. SELON NOS CONVENTIONS, SON NOM FIGURER DANS LES SIGNATURES DU DOSSIER, MÊME S'IL N'A RÉELLEMENT RIEN FOUTU.

MANU : C'EST FAUX, ET SCANDALEUX. CE BRAVE LAURENT N'AIME QUE CES SATANÉS JEUX DE RÔLES OÙ IL SUFFIT D'UN DOIGT POUR JOUER. VOUS PENSEZ BIEN QU'IL EST INCAPABLE DE FINIR UN JEU D'ACTION COMME CELUI-CI. CELUI QUI A TOUT FAIT, C'EST MOI !!!

LAURENT : MÊME AVEC UN POUCE CASSÉ (MERCİ DESTROY, IL ARRIVE ET, PREMIER TRUC, IL ME PETE LE POUCE, CET ENFOIRÉ) JE FINIS CE JEU EN MOINS DE VINGT MINUTES. JE SUIS UN CROISEMENT ENTRE UNE MACHINE SUPER PERFECTIONNÉE ET UNE MACHINE ULTRAPERFECTIONNÉE !!!!

MANU : QUAND IL RENTRE DANS CES TRIPS-LÀ, VAUT MIEUX ABREGER À LA PROCHAINE.

MANU ET LAURENT OU LAURENT ET MANU (CHOISISSEZ)

