

ASTUCES

Mania

«Que la vie te soit infinie»

Super Mario 3

SUPER NINTENDO / NES



Les ultimes secrets enfin dévoilés.

Light Crusader

MEGADRIVE



Toute la lumière sur les mystères de l'aventure.

Prehistorik Man

SUPER NINTENDO



Découvrez en exclusivité les passages inexplorés.

ET AUSSI...
Les plans complets de

Kirby Dreamland

GAME BOY

Ecco, Les marées du Temp

MEGADRIVE

ET 24 PAGES
d'astuces et de codes INÉDITS



Batman et Robin

Game Gear

Explorez les dessous de Gotham

T 1503 - 13 - 30,00 F-RD



NICKELODEON®

AAAHH!!!

REAL MONSTERS™



"De la plate-forme délirante avec trois monstres sympathiques dans un univers étrange. 84%"
Osoles +

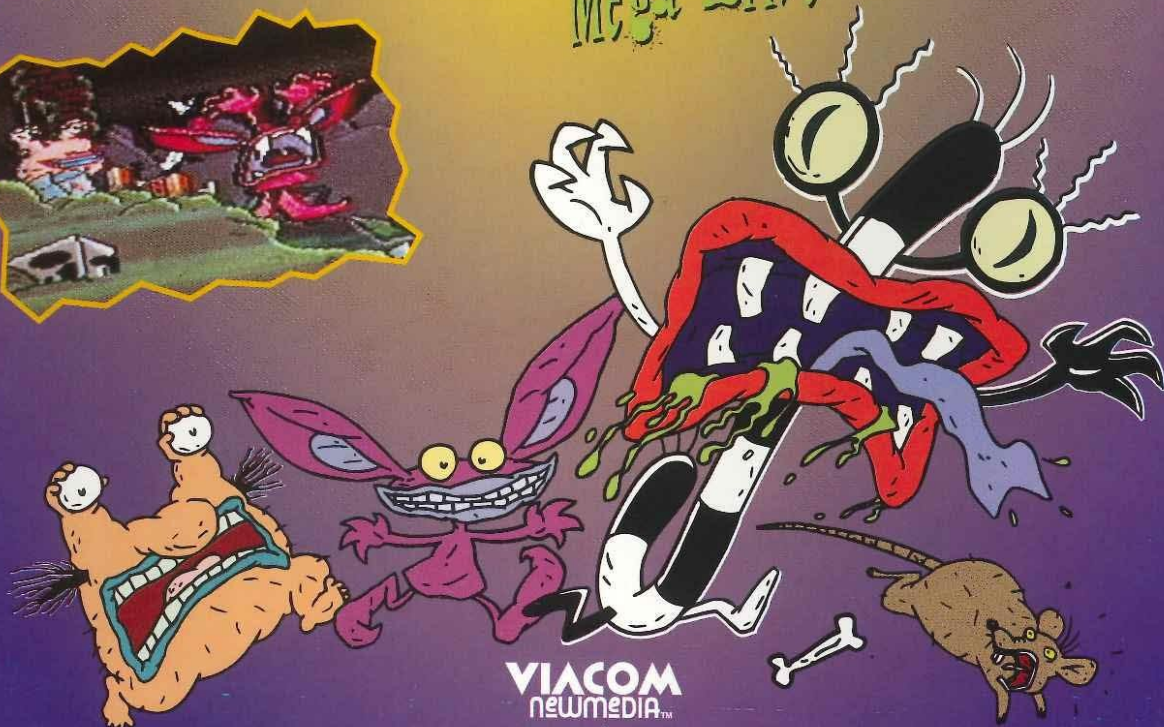
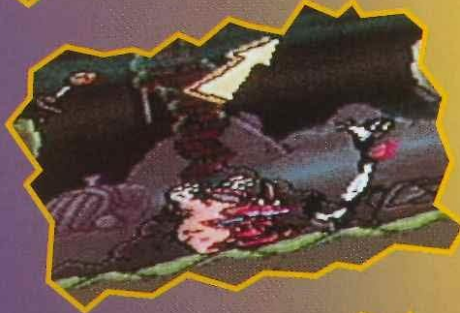
Bienvenue aux apprentis monstres! T'es-tu déjà demandé ce qu'il fallait faire pour devenir un vrai monstre? Et bien, voilà un moyen de le découvrir!

Tu vas devoir aider Ickis, Krumm et Oblina à passer leurs examens de monstres. Pour cela, il va falloir ramasser toutes les ordures les plus dégoûtantes, effrayer tous les humains qui se trouvent sur ton chemin et jouer au golf avec les balles qui te servent d'yeux!

Tu peux changer de monstre à n'importe quel moment au cours du jeu ou bien combiner les trois pour réaliser les plus terribles acrobaties monstrueuses.

Avec 20 niveaux monstrueux et 5 niveaux bonus à explorer, qu'est-ce que tu attends?
Vas-y et doue-les tous sur place!

Disponible sur
Mega Drive™ et Super Nintendo™



VIACOM
NEWMEDIA™
DISTRIBUÉ PAR CIC

© 1995 Viacom International Inc. Tous droits réservés. Nickelodeon, Aaahh!!! Real Monsters et tous les logos, titres et personnages apparentés sont des marques de Viacom International Inc. Aaahh!!! Real Monsters est une création de Klasky/Csupo, Inc.

CIC 1 bis rue du Petit Clamart-BP 13-78142 Vélizy Cedex. Fax: (1) 40 94 10 04.

SOMMAIRE

ASTUCES MANIA NUMERO 13 • JANVIER 1996

LES PLANS COMPLETS

EDITO

L'année 96 s'annonce riche en tips, trucs et astuces de tout genre. Jugez donc. Pour ce premier numéro (ou bien le dernier de l'année 95 puisque vous nous trouverez en kiosque dès le 27 décembre !) de la nouvelle année, nous n'avons pas chômé à Astuces Mania. L'aventure est au rendez-vous avec Light Crusader, le dernier grand jeu d'aventure de chez Sega, mais nous vous emmèneront aussi à Gotham City avec Batman et sous les océans grâce à Ecco le célèbre dauphin. Reprenez votre souffle car, pour plaire aux Nintendo-maniacs, nous vous avons aussi concocté une ultra-soluce de Super Mario 3 saupoudré de la totale sur Préhistorik Man. Rien que ça. Ajoutez à cela nos habituels astuces et codes secrets pour tous vos jeux, et vous obtiendrez un numéro complètement dingue, comme l'année en perspective. A ce propos, toute l'équipe d'Astuces Mania vous souhaite une année 96 pleine de surprises, de tips et d'astuces ! May the Tips be with you.



THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN	
GAME GEAR	13
ECCO - LES MARÉES DU TEMPS	
MEGADRIVE	30
KIRBY DREAM LAND	
GAME BOY	21
LIGHT CRUSADER	
MEGADRIVE	4
SUPER MARIO BROS 3	
SUPER MARIO ALL STARS	
SUPER NINTENDO & NINTENDO	69
PREHISTORIC MAN	
SUPER NINTENDO	51
TRUCS, ASTUCES, CHEAT MODES	106
CODES GAME GENIE	131
CODES ACTION REPLAY	126
SUPER NINTENDO	128
MEGADRIVE	126
GAME BOY	130
GAME GEAR	130
ABONNEMENT	68
ANCIENS NUMÉROS	12

ASTUCES MANIA est un hors-série de JOYPAD. JOYPAD est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE.

SNC au capital de 100 000 francs.

Locataire gérant :

RCS NANTERRE B391341526.

Siège social :

10, rue Thierry Le Luron,
92592 Levallois-Perret Cedex.

Tél. : (1) 41 34 85 00.

Gérants : Christian Leveuveur
& Pierre Sissmann.

Associés :

HACHETTE-FILIPACCHI-PRESSE
& THE WALT DISNEY COMPANY.

Directeur de la Publication :

Pierre Sissmann

Publicité : Isabelle Weill

Ventes :

ÉDIVENTE - N° vert : 05 38 40 10

Photogravure : PPO - SLJ

Imprimé par :

Brodard Graphique

Distribution : Transport Presse

Création de la couverture :

Alain Langlois

Maquette :

D. DESSEIGNE

M. Desangles • Linos

Rédaction :

Danboss • P. Hendrickx

J. Minier • E. Vialta

Astuces : Alain Milly

Secrétariat de rédaction :

C. Perrone, D. Dias, F. Gabert

KIRBY'S DREAM LAND

©1992 Hal Laboratory Inc./
Nintendo™ and © are trademarks
of Nintendo Co., Ltd.

©1992 Nintendo Co., LTD.

LIGHT CRUSADER

©1995 Sega Enterprises, Ltd.

SUPER MARIO WORLD 3

Super Mario All Stars

©1993 Nintendo Co., Ltd.

Super Mario Bros 3

©1991 Nintendo Co., Ltd.

ECCO - THE TIDES OF TIME

©1994 Sega Enterprises, Ltd.

PREHISTORIK MAN

©1995 TITUS

**THE ADVENTURES OF
BATMAN & ROBIN**

Batman and all related elements

are property of DC Comics.

TM & © 1994 All Rights Reserved.

©1995 SEGA

Commission paritaire : 73360.

Dépôt légal à parution. Tous les
jeux, illustrations et produits dési-
gnés dans ce magazine sont des
noms et produits déposés par les
compagnies respectives.

Ce numéro comporte un encart
d'abonnement à JOYPAD.



Fatigué de chercher les plus fabuleux trésors, fatigué de combattre les créatures les plus étranges qui soient et sorti victorieux de sa dernière bataille contre les ogres du sud, David, la plus fine lame du pays, au service de son Roi Frederick, est de retour chez lui, sur les terres de Green Rod. Mandé par le roi en personne, David pense que celui-ci a compris ce qu'il ressentait et qu'il va l'inviter à séjourner quelque temps au château, où la compagnie de sa fille (celle du Roi) lui fera un plus grand bien... Mais à l'approche du village, David s'aperçoit qu'il se passe des choses étranges et s'empresse alors de se présenter au Roi. Les vacances ne sont pas pour aujourd'hui ! Les habitants de Green Rod disparaissent les uns après les autres, sans laisser aucune trace, et le Roi lui demande de bien vouloir découvrir quelle malédiction s'est abattue sur ce village si sûr et paisible autrefois. Voilà donc le brave et vaillant David en route pour une nouvelle aventure dans laquelle il lui faudra être aussi intelligent que fort avec son épée...



Les prix TTC

AU VILLAGE	
Vin	30
Pomme	20
Steak	100
Pendentif	1100
Potion bleue	35
Potion rouge	210
Gant destruction	1000
Armure de bronze	2000
Épée relayeuse	1500
Magie eau	50
Magie terre	50
Magie feu	50
Magie air	50
Une chambre	10
Eau potable	30
Tomate	80

CHEZ LE MARCHAND DU 4 ^e SOUS-SOL	
Potion bleue	25
Potion jaune	4000
Potion noire	200
Potion rouge	150
Potion verte	3000
Pendentif	1000

Non, ce n'est pas de la triche !

Pour avoir 65535 pièces d'or dès le début du jeu, entrez les deux codes Action Replay suivants, FFF02800FF et FFF02900FF, et sauvegardez votre partie. Maintenant, vous n'avez plus besoin d'avoir ces deux codes dans l'AR ; d'ailleurs, il ne faut pas les laisser actifs sinon le jeu risque de planter. En rechargeant votre partie, vous verrez que vous avez bien plein d'argent !

Pour avoir 200 points d'énergie, entrez le code suivant dans l'AR, FFD05900C8. Si face à certains gros monstres le jeu se bloque, désactivez simplement l'AR pour vous débloquer.



Légendes des cartes

En plus de ces différents éléments, certains leviers seront également indiqués pour les premiers niveaux, dans lesquels l'effet d'un levier ne s'opère pas toujours dans la même salle. Ainsi que pour les clés, des couleurs sont utilisées pour savoir quelle porte est ouverte avec quel levier.

S	Lieu pour sauvegarder votre partie
⌘	Habitant de Green Rod prisonnier
♥	Augmente de 10 votre santé générale
⊕	Restaure tous vos points de santé
↓	Escalier pour monter ou descendre
7	Salle à problème
↔	Passage secret
□	Téléporteur
•	Ennemi
●	Boss
⌘	Clé

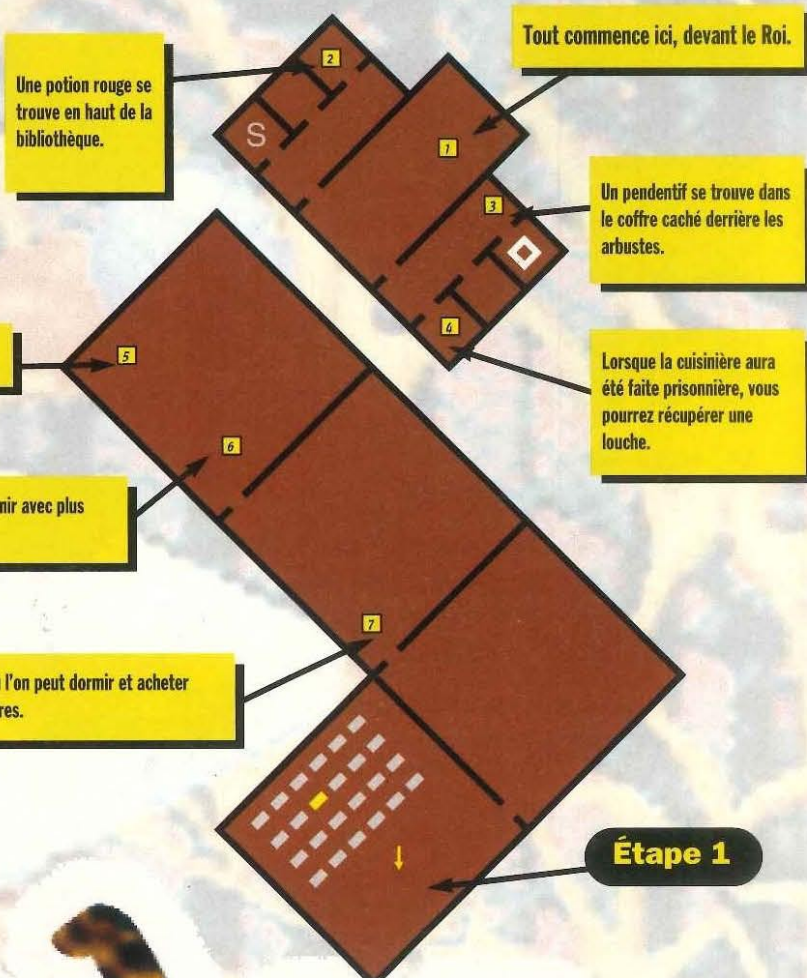
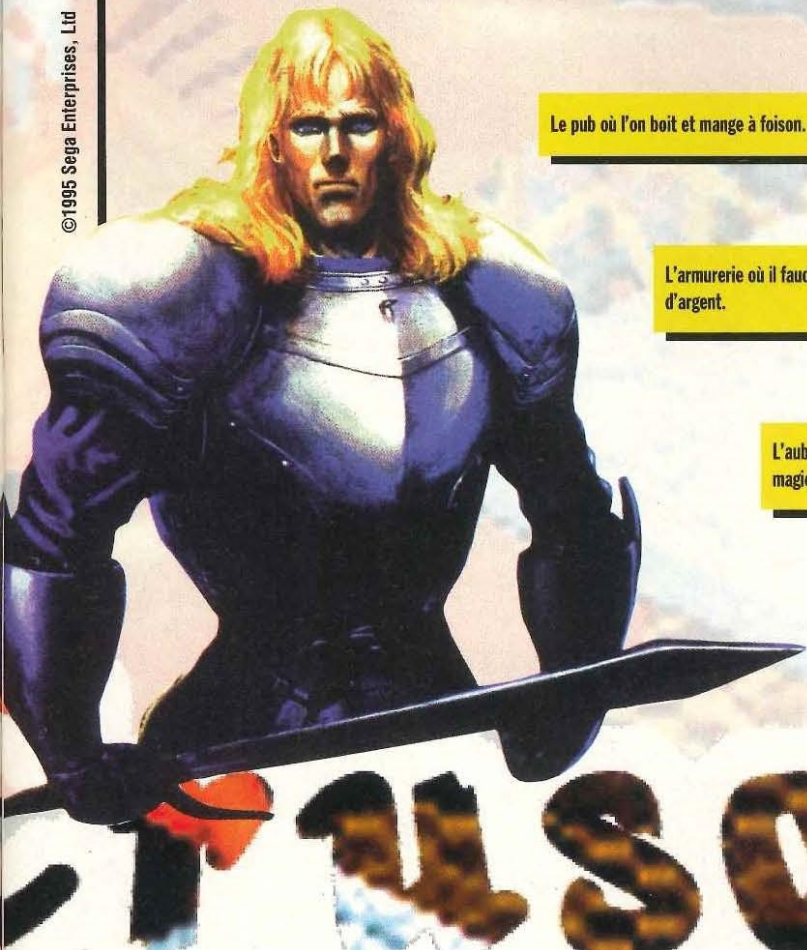
- Pour bien suivre cette solution, commencez par lire les étapes. Ce sont les passages obligés, le fil conducteur, quoi ! Ensuite, lorsque vous entrez dans une salle numérotée, reportez-vous au texte qui vous indiquera ce qu'il faut y faire. Enfin, les noms des équipements sont écrits en **ORANGE** dans le texte pour vous permettre de savoir rapidement où les trouver.
- Lorsque vous trouvez ou que vous achetez une épée, une armure ou des gants, n'oubliez pas d'aller dans le menu "équipements" pour les rendre actifs.
- Lorsque vous aurez trouvé le costume de Gobelin, portez-le pour éviter d'être attaqué par certains ennemis.
- Vous pouvez utiliser la magie lors des combats mais sachez que si vous êtes assez agile, votre épée suffit largement.

EN SURFACE

Étape 1

Déplacez la tombe en jaune pour faire apparaître un escalier et empruntez-le. Traversez les trois salles et empruntez le nouvel escalier pour arriver au premier sous-sol.

©1995 Sega Enterprises, Ltd



mussoadler

Light Crusader



PREMIER SOUS-SOL

Étape 1 : Allez chercher la clé.

Étape 2 : Activez le levier.

Étape 3 : Activez le levier.

Étape 4 : Activez le levier.

Étape 5 : Activez le levier. Vous récupérez la rapière dans le coffre.

Étape 6 : Allez voir le Roi pour obtenir un talisman, puis revenez.

Étape 7 : Descendez au second sous-sol.

1/ Le départ est ici.

2/ Poussez le diamant jusqu'à la porte. Frappez sur le diamant jusqu'à ce que le laser se dirige vers la porte et l'ouvre.

3/ Tuez les trois ennemis pour que la porte suivante s'ouvre.

4/ Poussez le bloc sur la trappe pour ouvrir la grille.

5/ Attention aux plantes. Vous pouvez aller dans l'eau.

6/ Allumez les quatre lampes pour ouvrir le passage secret. Un pendentif vous attend dans la salle suivante.

7/ Il est possible de vendre au chat les objets superflus.

9/ Tuez le magicien pour ouvrir la grille.

10/ Faites exploser le tonneau devant la porte pour l'ouvrir.

11/ Poussez le tonneau sur la plate-forme grise puis poussez le bloc sur la plate-forme dorée. Emmenez le tonneau près de la porte et faites-le exploser.

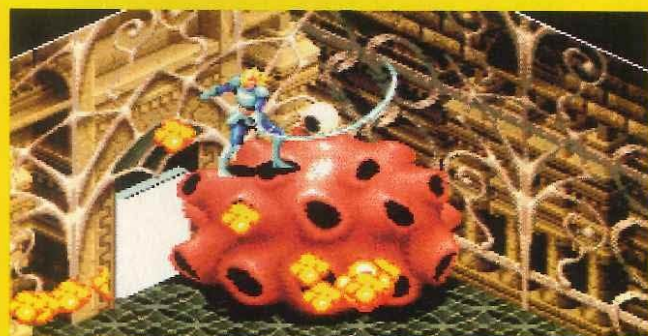
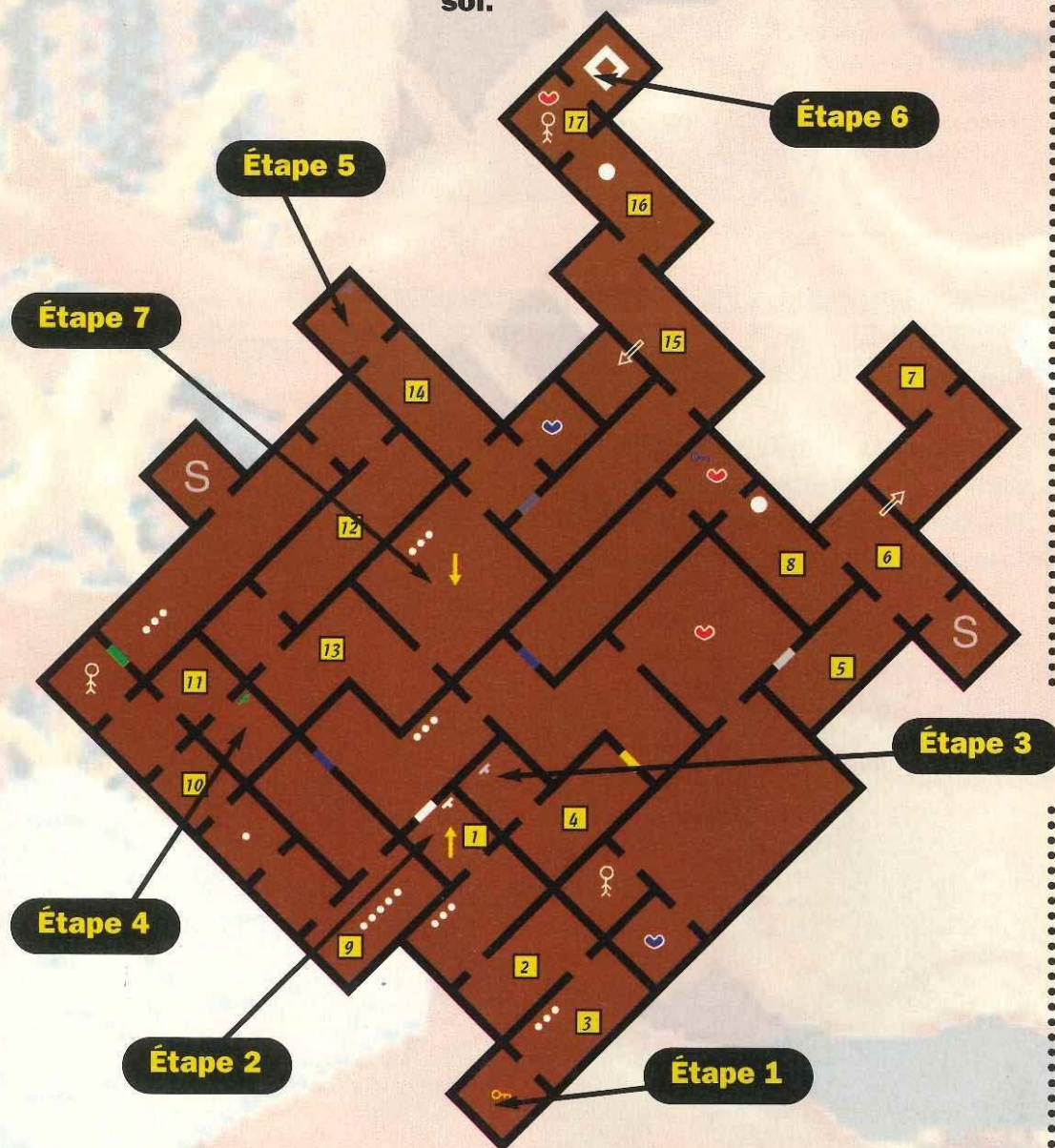
12/ Attention aux plantes.

13/ Placez le bloc sur la poutre pivotante pour pouvoir l'emmener sur la trappe et, ainsi, ouvrir la grille.

14/ Utilisez un tonneau pour pouvoir lui faire passer dessus celui qui est perché et le faire exploser près de la porte, qui s'ouvrira alors.

15/ Éteignez les quatre lampes pour ouvrir le passage secret.

17/ Utilisez le coffre pour grimper sur le pilier en haut de l'écran. Sautez et frappez pour couper la corde et libérer le prisonnier. La grille s'ouvrira alors.



8/ Détruisez plusieurs fois l'œil du monstre pour en venir à bout et méfiez-vous des boules de feu qu'il lance parfois.

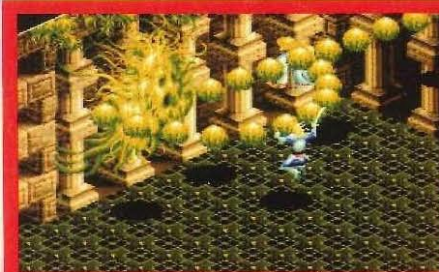


16/ Un dragon ! Vous devrez sauter pour l'atteindre de votre épée. Restez simplement derrière lui pour éviter les flammes qu'il lance.

SECOND SOUS-SOL

- 1) Le départ est ici.
- 2) Activez le premier levier à droite. Attention, le vent souffle de temps en temps. Ensuite, allez activer le second levier pour ouvrir la grille.
- 3) Activez tous les leviers pour ouvrir la porte.
- 5) Fragment de message n°2. Cassez les blocs proches de la seconde porte pour trouver un levier et ouvrir un passage secret qui vous permettra d'obtenir un sextant. Cet instrument vous permet de changer de niveau à tout instant et de vous retrouver dans un téléporteur. Pour accéder au passage secret de la salle précédente et obtenir une potion verte, dirigez le laser sur la statue la plus à gauche de la salle.
- 6) Attirez un ennemi sur la plate-forme. Activez le levier pour faire monter l'ennemi puis l'attirer ou le pousser sur la dalle pour faire ouvrir la grille.
- 7) Poussez le tonneau sur la première plate-forme puis sur l'autre pour l'emmener sur le sol. Détruisez le monstre puis faites exploser le tonneau devant la porte pour l'ouvrir.
- 8) Frappez les lampes pour faire déplacer la plate-forme et faire tomber le coffre. Chaque lampe fait déplacer la plate-forme dans un sens, droite, gauche, haut ou bas.
- 9) Fragment de message n°3. Pour l'obtenir, déplacez les tonneaux un peu vers la droite sans les faire tomber, puis montez tout en haut et, de là, sautez simplement pour atteindre le coffre.

- Étape 1 : Parlez avec la personne pour obtenir une clé.
- Étape 2 : Pour obtenir l'Orbe bleue, déplacez et arrêtez la poutre sur les directions obtenues en parlant avec la personne dans la salle numéro 4.
- Étape 3 : L'énigme est : "aucune étoile autorisée". Pour obtenir l'Orbe jaune, alignez simplement la terre avec la lune.
- Étape 4 : Pour obtenir l'Orbe rouge, écoutez la boîte à musique obtenue dans la salle 14 et reproduisez la mélodie en frappant les diadèmes.
- Étape 5 : Pour obtenir l'Orbe verte, lisez le parchemin obtenu à l'aide des 5 fragments et marchez sur les lettres.



4) Tuez le monstre en frappant dans la pince qui détient le prisonnier. Discutez avec le villageois qui vous servira à prendre l'orbe bleue de l'étape 2.



- 10) Tuez tous les monstres pour ouvrir la porte. Le dernier monstre donne le fragment de message n°4.
- 11) Fragment de message n°1.
- 12) Poussez le diamant et montez dessus pour atteindre le premier levier en vue. Ensuite, activez le second levier pour ouvrir la grille.
- 13) Placez la bombe au sol sur la trappe de droite. Placez la seconde bombe sur l'autre trappe. Frappez la bombe de droite puis, deux secondes après, celle de gauche. Monter sur la plate-forme de droite et, lorsqu'elle se soulève, sauter sur celle de gauche. Alors il est possible d'atteindre le coffre, qui contient des *santelets*.
- 14) Ici se trouve la boîte à musique qui sert à prendre l'Orbe jaune de l'étape 4. Pour l'obtenir, placez la bombe sous le levier et frappez-la pour allumer la mèche. Montez sur la plate-forme grise et, juste avant que la bombe explose, sautez très rapidement sur la dorée pour pouvoir atteindre le coffre.
- 15) Tuez tous les monstres pour ouvrir la porte.
- 16) Attention aux plantes.
- 17) Arrêtez le temps en frappant l'horloge. Déplacez la bombe sur la porte puis remettez le temps pour faire exploser la bombe.

- 18) Attention, les plates-formes disparaissent rapidement !
- 19) Il faut apporter le diamant près de la porte pour l'ouvrir. Pour cela, ramenez un bloc mobile (à gauche) près du diamant et poussez celui-ci dessus pour l'emmener sur la plate-forme de droite. Activez le levier pour le soulever et poussez le diamant sur l'autre plate-forme. Il ne reste plus qu'à faire tomber le diamant de l'autre côté du mur et à diriger le laser vers la porte pour l'ouvrir.
- 20) Fragment de message n°5. *Epee Tonnerre*.
- 21) Placez le tonneau du haut sur la plate-forme et activez le levier pour faire monter le tout. Passez le tonneau sur la plate-forme qui va et vient et faites-le tomber une fois le feu passé. Faites exploser le tonneau près de la porte pour l'ouvrir. Vous pouvez aussi escorter un tonneau simplement en le poussant mais là, il y a des risques de brûlures !
- 22) Tuez tous les ennemis pour ouvrir la porte.
- 23) Tuez tous les ennemis pour ouvrir la porte. Un coffre tombe ensuite du plafond.
- 24) Tuez tous les ennemis pour ouvrir la porte.

Light Crusader

TROISIÈME SOUS-SOL

- 1) Actionnez le levier qui se trouve en haut à droite pour ouvrir la grille.
- 2) Reproduisez les 4 sons pour ouvrir la grille.
- 3) Frappez l'horloge pour arrêter le temps. Placez la bombe avec la mèche la plus courte sur la trappe. Placez la bombe avec la mèche la plus longue à proximité de la plate-forme. Frappez l'horloge pour remettre le temps en route. Poussez la bombe à longue mèche sur la plate-forme. Lorsque la première bombe explose, la plate-forme remonte et il est alors possible de pousser la bombe vers la grille pour la faire exploser.
- 5) Placez un bloc sur chaque trappe et marchez sur la dernière pour ouvrir la grille.
- 6) Enfilez le déguisement de Gobelin et parlez à l'autre Gobelin pour qu'il ouvre la grille.



- 4/ Sautez de plate-forme en plate-forme pour tourner autour du dragon et du magicien et les toucher sans être inquiété. Vous pouvez tout aussi bien rester dans l'eau et sauter pour attaquer.

- 14/ Pour vaincre l'araignée, l'attaquer immédiatement à la tête en passant entre ses pattes pendant qu'elle est posée au sol. Restez toujours devant sa tête. Attention aux boules de feu qu'elle lance parfois.



- 7/ Deux solutions sont possibles pour passer cette salle. Voici la plus difficile...

- 1 - Poussez la boule contre le tonneau comme sur la photo.
- 2 - Utilisez le tonneau pour pousser la boule comme sur la photo.
- 3 - Placez le cube comme sur la photo et poussez la boule.
- 4 - Poussez le tonneau jusque sur la plate-forme.
- 5 - Poussez la boule sur la trappe.

Plus simplement, poussez la boule dans la diagonale bas/gauche puis diagonale bas/droite pour l'emmener près de la trappe dorée. Placez le tonneau sur la plate-forme grise. Poussez la boule en direction du tonneau et sautez sur la trappe dorée pour faire lever la plate-forme grise et faire entrer la boule en dessous. Faites exploser le tonneau près de la grille.

- 8) Poussez la petite boule grise et utilisez les changements de vent en frappant les lampes pour la placer sur la trappe et ouvrir la grille. Frappez la lampe à l'entrée puis allez déplacer la boule grise pour la faire aller à côté de la lampe de gauche. Frappez la lampe de droite et déplacez la boule pour qu'elle aille contre la lampe du bas (celle de l'entrée). Frappez la lampe du haut et déplacez la boule vers la trappe.

- 9) Activez le levier pour ouvrir la grille.
- 10) Prenez l'épée éclair dans le coffre puis tuez les trois statues devenues réelles pour sortir de la salle.
- 11) Avec le costume, il est possible de troquer des objets, comme ici.

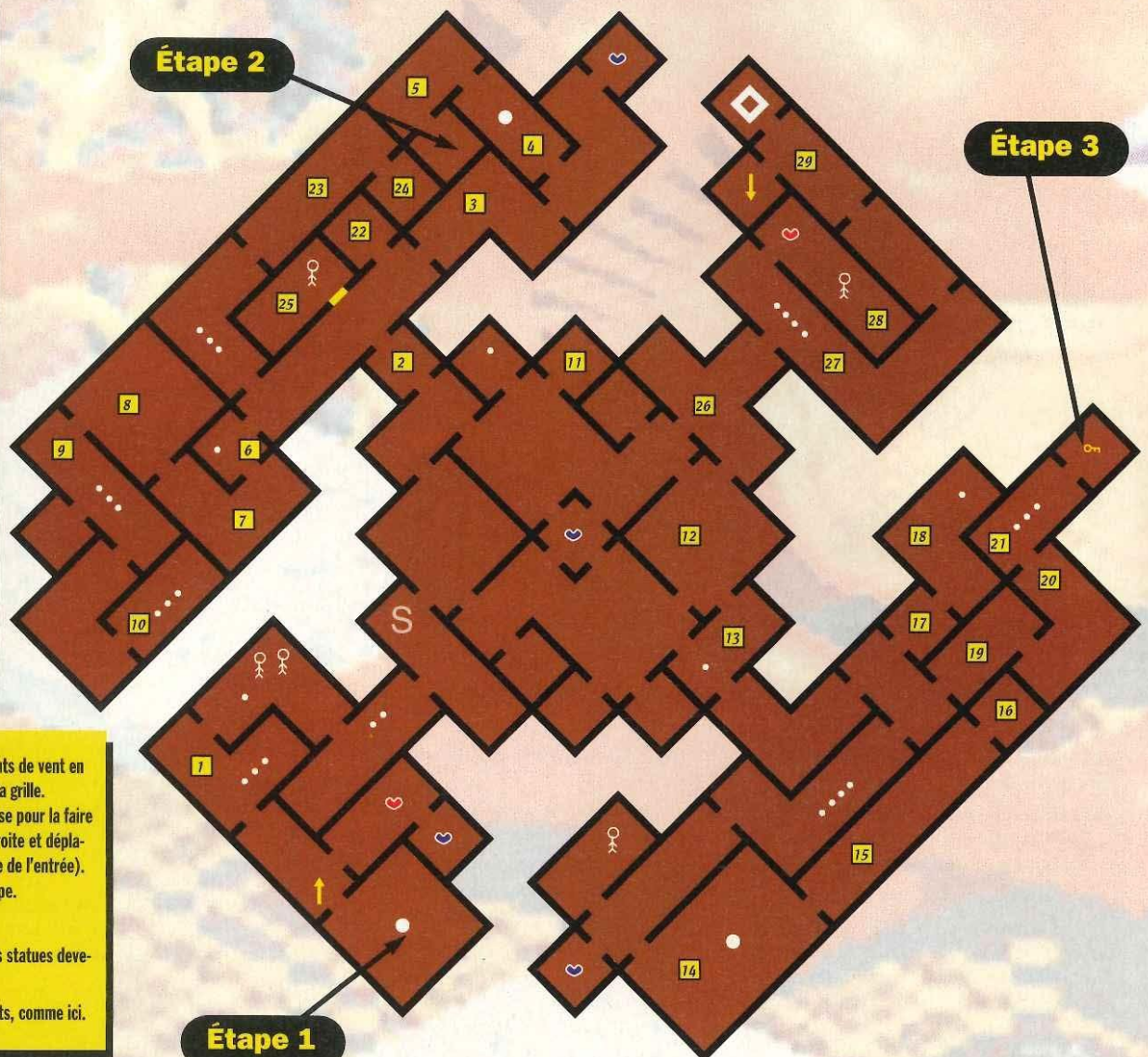


- Étape 1 : Dès le début, vous êtes obligé de combattre un guerrier gigantesque ! Son point faible, c'est qu'il traîne une longue queue, que vous

pouvez également frapper. Harcelez-le pour ne pas lui laisser le temps d'agir et lorsqu'il s'envole, bougez et sautez pour ne pas qu'il vous arrive dessus.

Étape 2 : Pour obtenir un costume de Gobelin, placez les 2 bombes de chaque côté du diamant et activez-les. Placez-vous sur la plate-forme qui se lèvera alors.

Étape 3 : Pour obtenir la clé, activez le levier. Lorsque la première boule apparaît, grimpez dessus à partir de la plate-forme la plus basse pour atteindre la plate-forme à mi-hauteur. Lorsque la seconde boule apparaît, grimpez dessus pour atteindre la plate-forme la plus haute. Ensuite, grimpez sur la troisième boule pour atteindre la clé.



12) Voilà le moyen de gagner plein d'argent ! Il faut se déguiser en Gobelin, discuter avec le gardien et il sera alors possible de combattre pour de l'argent. Les combats sont très faciles et, en outre, vous pouvez reprendre votre forme normale une fois sur l'arène pour avoir une plus grande force de frappe avec votre épée ! Une fois les bourses pleines, retournez au village en passant par le téléporteur du second sous-sol et achetez tout !

13) Enfilez le déguisement de Gobelin et parlez à l'autre Gobelin pour qu'il ouvre la grille.

15) Activez le levier pour ouvrir la grille.

16) Voilà un robinet !

17) Utilisez le robinet pour inonder la salle précédente et pouvoir aller en 19. Ensuite, utilisez de nouveau le robinet pour supprimer l'eau.

18) Une paire de gants puissance est cachée derrière les blocs.

19) Posez le tonneau sur la trappe et frappez-le. Placez-vous sur la plate-forme qui se soulèvera et activez le levier pour ouvrir la grille.

20) Placez un tonneau sous la plate-forme pour pouvoir faire passer l'autre dessus.

21) Tuez les trois bestioles pour faire ouvrir la grille.

22) Utilisez le robinet pour inonder la salle précédente et pouvoir aller en 23. Ensuite, utilisez de nouveau le robinet pour supprimer l'eau.

23) Poussez le tonneau en évitant les obstacles et faites-le exploser près de la grille.

24) Reproduisez les 11 sons pour obtenir une cotte de mailles.

25) Récupérez la tablette de pierre.

26) Faites passer le tonneau sur la poutre pivotante pour l'emmener près de la grille.

27) Utilisez le déguisement et parlez au Gobelins proche des deux grilles pour les faire ouvrir.

28) Il y a quelqu'un dans le tonneau de droite, sauf si vous êtes déjà en possession de la tablette de la salle 25.

29) Retournez au village à l'aide du téléporteur de la salle suivante et allez parler à la princesse. Écrivez le nom du Roi que la princesse vous a dit puis empruntez l'escalier vers le quatrième sous-sol.

QUATRIÈME SOUS-SOL

Étape 1 : Cet écusson va vous permettre d'une part d'acheter des potions en salle 7, mais aussi de franchir la salle 12.

Étape 2 : Allez chercher cette clé.



- 1) Attention, on vous tire déjà dessus ! Ne courez pas en entrant dans une nouvelle salle car certaines sont verglacées et vous risquez de vous éclater contre un mur !
- 2) Des boules de feu sortent du mur du haut. Le passage est délicat.
- 3) Utilisez le rayon du diamant pour ouvrir la porte.
- 4) Passez le plus rapidement possible. Les squelettes sont indestructibles sauf avec le sort "Turn Undead" ou avec l'épée sacrée que vous n'avez pas encore.
- 5) Si vous arrivez par le haut, il faut pousser le bloc contre le mécanisme pour ouvrir la grille.
- 6) Si vous arrivez par le haut, il faut escorter un tonneau en le poussant de façon à ce qu'il soit arrêté par les plates-formes qui se déplacent.
- 7) En possession de l'écusson (étape 1), vous pouvez acheter différentes potions et même un pendentif. La potion jaune permet d'être invisible un certain temps, la noire, c'est du poison et la verte met 99 à vos 4 éléments de magie ! Si vous n'avez pas assez d'argent pour acheter la verte et la jaune, utilisez le téléporteur et faites des combats dans la salle 12 du troisième sous-sol pour en gagner.
- 8) Le but du jeu consiste à mettre des ronds partout pour ouvrir la grille. Marchez simplement sur les croix pour les transformer en rond.
- 9) Compter 5 secondes environ et poussez la boule. Elle ira se loger sur une trappe et vous aurez accès à un coffre. Si vous avez déjà acheté l'épée relayeuse dans votre village, le coffre sera vide. Sinon, vous l'obtiendrez gratuitement !
- 10) Tuez les deux ennemis pour ouvrir la grille. C'est une salle miroir, toutes les commandes sont donc inversées. Pour accéder à une salle secrète et obtenir un pendentif, David doit faire face à son reflet vert à gauche du petit muret situé au centre de la pièce.
- 11) Pour ouvrir la grille et discuter avec la personne, poussez la boule éloignée vers la droite puis poussez la première boule vers la droite, ensuite vers le bas puis vers la gauche.
- 12) Parlez au magicien de gauche pour qu'il vous ouvre la grille.
- 13) Il y a de l'argent dans le coffre. La plate-forme se déplace à l'inverse de vous !
- 14) Tuez le magicien pour ouvrir la grille.
- 15) Suivant l'endroit où vous marchez, vos commandes s'inversent.
- 16) Tuez le monstre pour arriver dans une salle secrète et obtenir une armure de dragon.
- 17) Reproduisez les 9 sons pour ouvrir la grille.
- 18) Tuez les magiciens pour ouvrir la grille.



19) Un scorpion géant ! Le "ventre-dedans" est une bonne technique. Frappez sa tête sans relâche et utilisez la magie "Heal" si besoin.

20) Marchez sur les croix que vous voyez au début pour ouvrir la grille.

21) L'ennemi est invisible et vous canarde ! Utilisez votre potion d'invisibilité et attendez 30 secondes pour que la porte s'ouvre. Si vous n'avez pas de potion, courez dans tous les sens pour éviter les tirs ennemis et tenez ainsi 30 secondes, jusqu'à ce que la porte s'ouvre.

22) Suivant l'endroit où vous marchez, vos commandes s'inversent.

23) Tuez les ennemis pour faire ouvrir la grille.

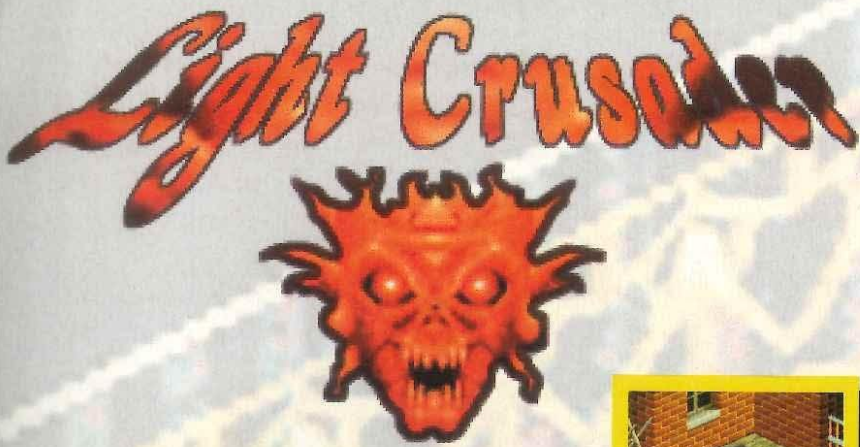
24) Détruisez les boules pour faire disparaître le champ protecteur ou tentez de sauter directement sur le coffre.

25) Prenez le chemin le plus court et ramenez la bombe près de la porte pour la faire ouvrir.



26) Regardez au sol la petite ombre et frappez dessus pour tuer l'ennemi ! Vous obtenez l'épée Light Crusader ! Ensuite, allez vers le sous-sol suivant...

Light Crusader



CINQUIÈME SOUS-SOL

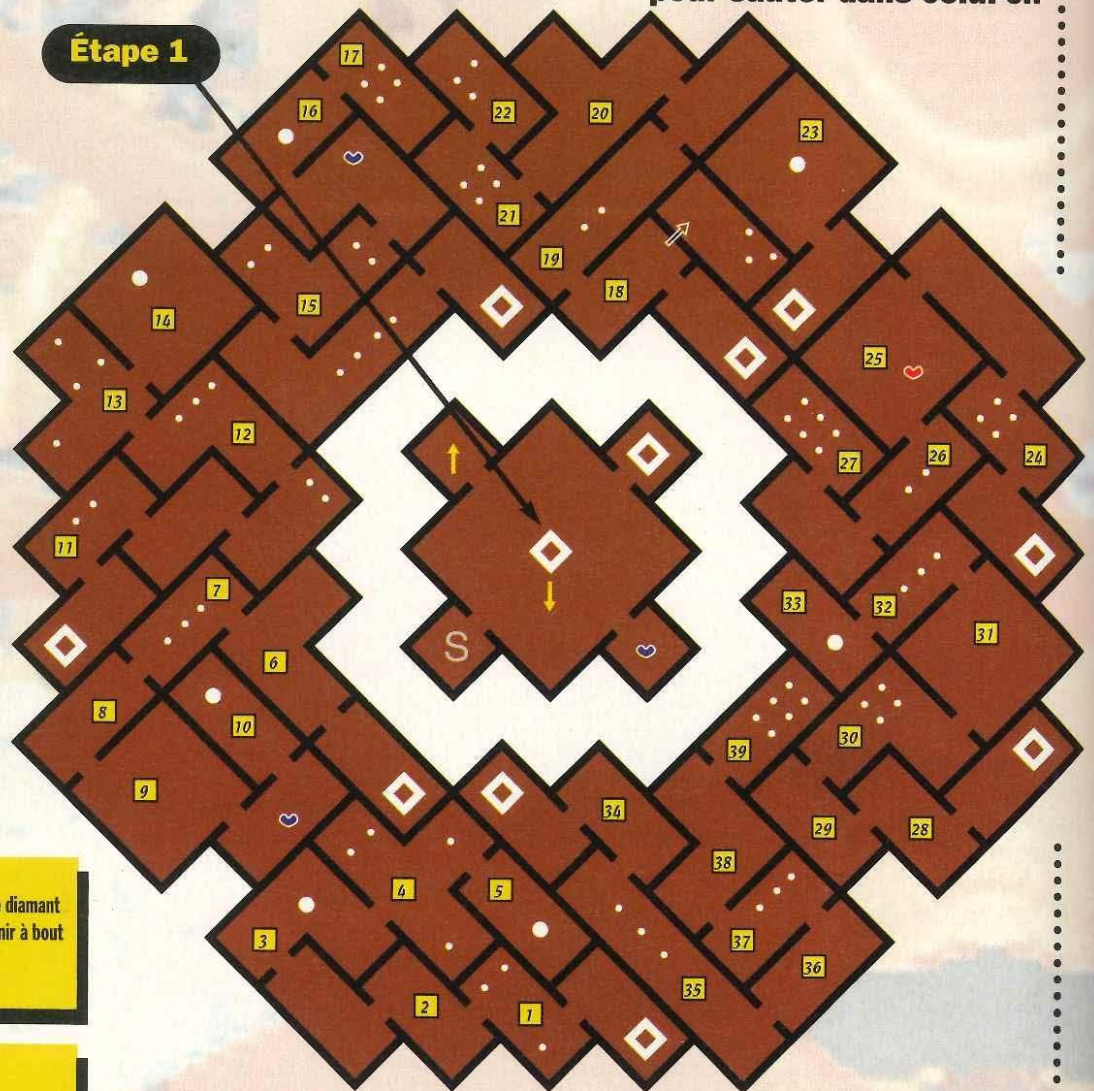
Étape 1 : L'objectif est de sauter plusieurs fois dans le diamant pour être téléporté vers les huit épreuves, à l'issue desquelles un magicien sera à chaque fois libéré. Attention, si en sautant dans le diamant vous vous retrouvez dans une épreuve que vous avez déjà passée, entrez dans le téléporteur pour revenir à la salle centrale. La manipulation n'est pas pratique et il vaut mieux prendre une face comme repère et la suivre des yeux... Une fois les huit magiciens libérés, discutez avec l'un d'eux et attendez qu'ils aient tous levé leurs bras et transformé le diamant pour sauter dans celui-ci.



16) Frappez dans la tête.

- 1) Frappez la machine pour modifier la pression atmosphérique et pouvoir atteindre le levier qui ouvre la grille.
- 2) Idem 1.
- 4) 7) Tuez tous les ennemis.
- 6) Poussez la première boule face à vous vers la gauche, contre les blocs de glace. Cassez tous les blocs de glace de la salle. Poussez les 2 boules vers le haut puis vers la gauche. Poussez la dernière boule (celle qui est proche de la seconde porte) vers le haut, puis vers la gauche. La porte s'ouvre alors.
- 8) Précipitez-vous sur la troisième plate-forme, puis sautez sur les premières lorsqu'elles montent jusqu'à atteindre le levier qui ouvre la grille.
- 9) Attendez que les boules de magie descendent pour les attaquer.
- 11) 12) 13) 15) 17) Tuez tous les ennemis.
- 18) Frappez les diamants pour les faire tous tourner en sens inverse des aiguilles d'une montre. Une fois tout le niveau complété, revenez dans cette salle pour pouvoir emprunter le passage secret qui vous permettra de trouver l'épée Cristaline.
- 19) Attention, les ennemis sont des ombres difficiles à voir.
- 20) Poussez le diamant contre le mécanisme. Vous trouvez des gants de fer.
- 21) 22) 24) Tuez tous les ennemis.
- 25) Grimpez sur les pylônes et sautez sur le coffre sans vous préoccuper du champ protecteur.
- 26) 27) 30) 32) 35) 37) 39) Tuez tous les ennemis.
- 28) Activez le levier pour éteindre les flammes puis faites exploser le tonneau près de la grille.
- 29) Idem 28 mais avec plusieurs leviers.
- 31) Utilisez le tonneau caché derrière un pylône pour ouvrir la grille.
- 34) 36) 38) Frappez la lampe qui s'allume en dernier.

Étape 1



3) Frappez le diamant central pour venir à bout de ce monstre.



5) Frappez la boule épineuse.

23) C'est le dernier Boss du niveau... Une technique assez efficace est d'utiliser votre épée pour frapper et votre magie pour former un champ protecteur ou pour reprendre de l'énergie. Mais bon, tous les chemins mènent à la victoire...



14) Un tank ! Frappez la tourelle en grimpant dessus lorsque le tank est en mouvement et, lorsqu'il s'arrête, éloignez-vous car il utilise des lance-flammes ainsi que des missiles à tête chercheuse.



10) Un dragon comme vous en avez déjà affronté... Pas de problème donc !

33) Un ver géant ! Là encore, la tête est le point vital.



DERNIER SOUS-SOL

Étape 1 : Allez chercher l'épée sacrée qui pourra servir en salle 15.

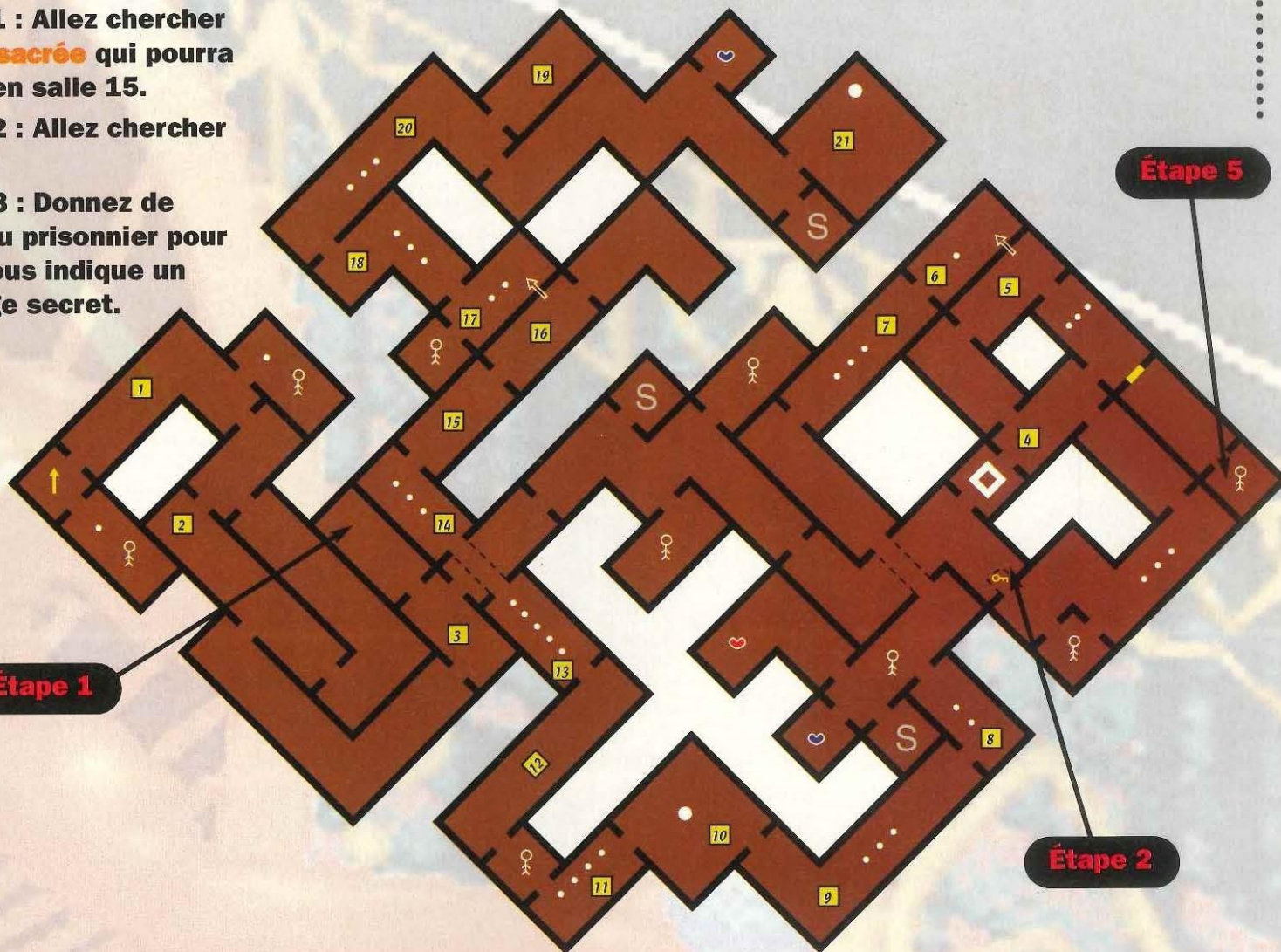
Étape 2 : Allez chercher la clé.

Étape 3 : Donnez de l'eau au prisonnier pour qu'il vous indique un passage secret.

Étape 5

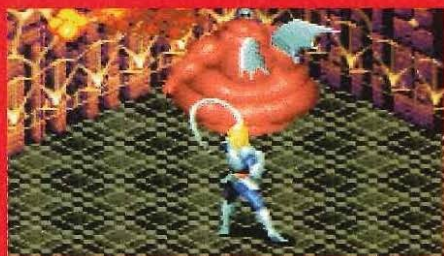
Étape 1

Étape 2



- 1) Poussez la petite boule vers le haut, vers la droite puis vers le bas. Poussez-la vers la droite pour qu'elle soit bien contre les caisses puis poussez-la vers le haut. Elle s'arrêtera jusqu'à devant le passage. Poussez-la vers la droite puis choisissez de la pousser vers le haut ou le bas suivant la grille que vous désirez ouvrir.
- 2) Attention au vent qui souffle très fortement par moment. Il faut bien calculer son coup pour faire exploser le tonneau juste devant la grille.
- 3) Poussez la boule contre l'un des deux piliers puis vers la droite pour ouvrir l'une ou l'autre des grilles.
- 4) Poussez les deux boules en même temps vers le haut de façon à ce qu'en les poussant ensuite vers la gauche, elles s'arrêtent toutes deux sur le petit muret. Poussez la grosse boule vers la gauche donc, puis le bas et faire de même avec la petite qui s'arrêtera pile sur la trappe, soulevant ainsi la plate-forme et vous permettant de franchir le mur.
- 5) Rapprochez David et son reflet face à face au niveau des lampes du centre pour accéder au passage secret.
- 6) Tuez le magicien pour ouvrir la grille. Attention, il se dédouble et il faudra frapper le bon.
- 7) Tuez les ennemis pour pouvoir passer. Vous obtenez une **armure de bronze**.
- 8) 9) 11) 13) 18) 20) Tuez tous les ennemis.

- 12) Placez une boule sur la plate-forme grise et, à l'aide du tonneau, placez la seconde sur la trappe près du petit bloc. Aidez-vous du tonneau pour pousser la boule de la plate-forme. Placez le tonneau sur la trappe libre et frappez dessus. Poussez la boule vers la plate-forme qui vient de descendre et attendez que le tonneau explose et fasse remonter la plate-forme pour pousser la boule vers la droite. Elle ira se loger sur une trappe et ouvrira la grille.
- 14) Utilisez le sort "Turn Undead" ou l'épée sacrée pour tuer les squelettes et ouvrir la grille.
- 15) Poussez le tonneau sur la plate-forme du bas et actionnez un levier pour la faire monter. Passez le tonneau sur l'autre plate-forme et actionnez l'autre levier pour la faire monter. Faites exploser le tonneau près de la grille pour l'ouvrir.
- 16) Pour accéder au passage secret, David doit faire face à son reflet, au niveau du petit muret du centre.
- 17) Tuez tous les ennemis.
- 19) Placez le diamant sur la trappe et frappez-le pour diriger le laser vers le mur des leviers. Placez une bombe proche de chacun des 2 autres leviers. Activez la bombe la plus proche de la porte puis l'autre et allez vite sur la plate-forme accessible. Lorsque celle-ci se soulèvera, sautez sur la seconde plate-forme. Vous trouvez dans le coffre l'**armure Hel**.



10) Ce monstre tente parfois de vous sauter sur la tête et vous envoi des flammes. Il est si gros qu'il rebondit même sur les murs. Ne frappez pas le diamant qui le protège parfois car cela lui remonte son énergie !



21) Détruisez les 4 orbes posées dans chacune des mains du démon. C'est très simple, il suffit de se placer sur les plates-formes les plus hautes. Ensuite, il faut frapper la tête. Là encore c'est facile.

Dossier réalisé par : Francis, le Chevalier au Cœur de Bonté.



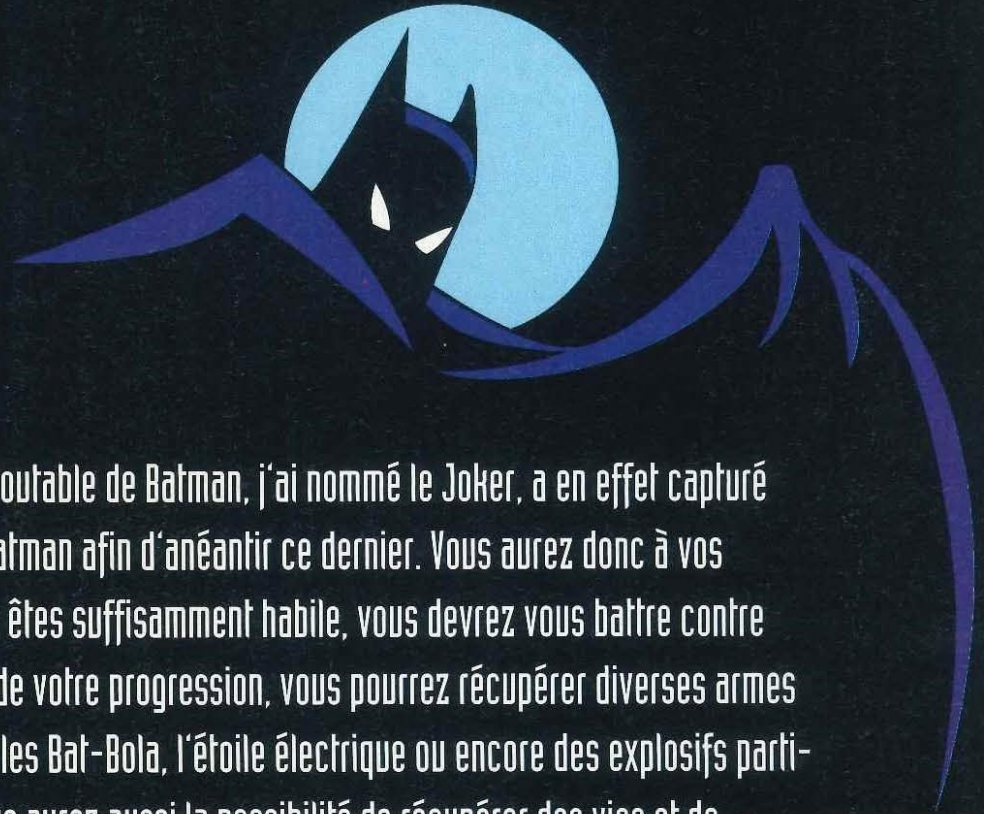
COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

LISTE DES PLANS ET SOLUTIONS PARUS DANS ASTUCES MANIA

JEU.....	CONSOLE..N°	MAG	JEU.....	CONSOLE..N°	MAG	JEU.....	CONSOLE..N°	MAG
ALADDIN	MD	AM 2	GOOF TROOP	SN	AM 3	MYSTIC QUEST	GB	AM 5
ALADDIN	GG/MS	AM 5	HOOK.....	MD/SN/MEGA CD	AM 2	NIGHT TRAP	MEGA CD	AM 4
ALADDIN	GB	AM 11	JURASSIC PARK	NES/GB	AM 3	RED ZONE.....	MD	AM 9
ANIMANIACS	SN	AM 11	JURASSIC PARK	GG	AM 4	ROAD AVENGER.....	MEGA CD	AM 2
BATMAN & ROBIN.....	SN	AM 7	JURASSIC PARK	SN	AM 7	ROAD RASH 3	MD	AM 11
BOOGERMAN	MD	AM 8	JURASSIC PARK 2	SN	AM 10	ROBOCOP VS TERMINATOR.....	MD	AM 3
BUBBA'N'STICK	MD	AM 7	LANDSTALKER	MD	AM 11	SECRET OF MANA	SN	AM 11
CHUCK ROCK II	MS/GG	AM 3	LE LIVRE DE LA JUNGLE.....	MS/GG	AM 2	SHINOBI.....	GG	AM 11
COOL SPOT.....	SN/MD/MS/GG	AM 2	LE LIVRE DE LA JUNGLE.....	MD	AM 6	SHINOBI III	MD	AM 2
CANNON FODDER.....	MD/SN	AM 9	LE LIVRE DE LA JUNGLE.....	GB/NES	AM 10	SONIC ET KNUCKLES.....	MD	AM 9
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD...GG/MS	AM 7		LE ROI LION	SN/MD/MS/GG	AM 8	SONIC CHAOS	MS	AM 10
DARKWING DUCK	GB	AM 3	LES SCHTROUMPFS.....	SN	AM 5	SOUL BLAZER	SN	AM 9
DBZ 3	SN/SFC	AM 7	LES SCHTROUMPFS	NES/GB	AM 4	SPEEDY GONZALEZ	GB	AM 3
DEEP DUCK TROUBLE	MS	AM 4	LES SCHTROUMPFS.....	GG	AM 10	STREET RACER	SN	AM 8
DONKEY KONG COUNTRY	SN	AM 8	LEGEND OF ILLUSION	GG	AM 9	STUNT CAR FX	SN	AM 6
DONKEY KONG	GB	AM 8	LEMMINGS 2 TRIBES	MD	AM 10	SUPER EMPIRE STRIKES BACK.....SN	AM 4	
DRAGON BALL Z 2	SN/MD	AM 5	LEMMINGS 2	MD	AM 11	SUPER PUNCH OUT	SN	AM 10
DUCK TALES II	NES	AM 2	2ème partie			SUPER STREET FIGHTER II	SN/MD	AM 6
DUNE	MEGA CD	AM 6	LINK'S AWAKENING	GB	AM 2	THE LOST VIKINGS	MD/SN	AM 3
DUNE 2.....	MD	AM 5	MEGAMAN III	GB	AM 6	TRUE LIES	SN/MD	AM 10
EARTHWORM JIM	MD/SN	AM 8	MEGAMAN X	SN	AM 6	URBAN STRIKE.....	MD	AM 6
FANTASTIC DIZZY	MD/MS	AM 4	MICKEY MANIA.....	MD/SN/MEGA CD	AM 7	VIRTUA RACING	MD	AM 6
FIFA SOCCER 95	MD	AM 10	MICRO MACHINES	GG/MS	AM 6	YOUNG MERLIN.....	SN	AM 4
FLINK	MD/MEGA CD	AM 8	MORTAL KOMBAT II.....	MD/SN	AM 6	ZELDA	NES	AM 11
FLASHBACK.....	SN/MD	AM 3	MORTAL KOMBAT II.....	GB/GG/MS	AM 7	ZERO TOLERANCE	MD	AM 7
GODS	MD/SN	AM 4	MR NUTZ	GB	AM 9	ZOMBIES.....	MD/SN	AM 5

BON DE COMMANDE
à adresser à :
Astuces Mania • Joyypad
BP 21 10350 Marigny-Le-Châtel
Je veux recevoir ASTUCES MANIA n°

NOM :
PRENOM : CONSOLE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE : AGE :
 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
Je joins mon règlement par chèque (30F l'exemplaire et 40F pour l'étranger).



Rien ne va plus à Gotham City ! L'ennemi le plus redoutable de Batman, j'ai nommé le Joker, a en effet capturé Robin. De plus, il a lancé un contrat sur la tête de Batman afin d'anéantir ce dernier. Vous aurez donc à vos trousses toute la racaille de Gotham City et, si vous êtes suffisamment habile, vous devrez vous battre contre l'ignoble Joker à la fin du dernier niveau. Au cours de votre progression, vous pourrez récupérer diverses armes qui vous seront bien utiles, tels que l'étoile à jeter, les Bat-Bola, l'étoile électrique ou encore des explosifs particulièrement adéquats pour un ménage radical ! Vous aurez aussi la possibilité de récupérer des vies et de l'énergie supplémentaire, ce qui est loin d'être négligeable car les agressions sont monnaie courante dans Gotham City. Vous aurez fort à faire pour contrer les plans du Joker et si vous voulez arriver à l'affronter, vous devrez rester sur vos gardes et économiser un maximum de vies. Alors soyez sans pitié et ne vous laissez pas manœuvrer par le diabolique Joker...




THE ADVENTURES OF
BATMAN & ROBIN

Batman and all related elements are property of DC Comics.
 © 1994 All Rights Reserved.
 © 1995 SEGA

NIVEAU 1 : LES RUES DE GOTHAM CITY

Vous allez vous battre contre une véritable petite armée qui essaiera de vous coincer par tous les moyens. Vous devrez vous servir du double saut la plupart du temps pour esquiver leurs attaques et user des Batarangs pour les éliminer.



Prenez garde à cet homme car les explosifs qu'il va vous lancer sont particulièrement néfastes pour votre santé !

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

Pour éviter de vous faire toucher par les tirs de ce voyou, vous devrez lui tirer deux Batarangs et sauter lorsqu'il tirera dans votre direction.

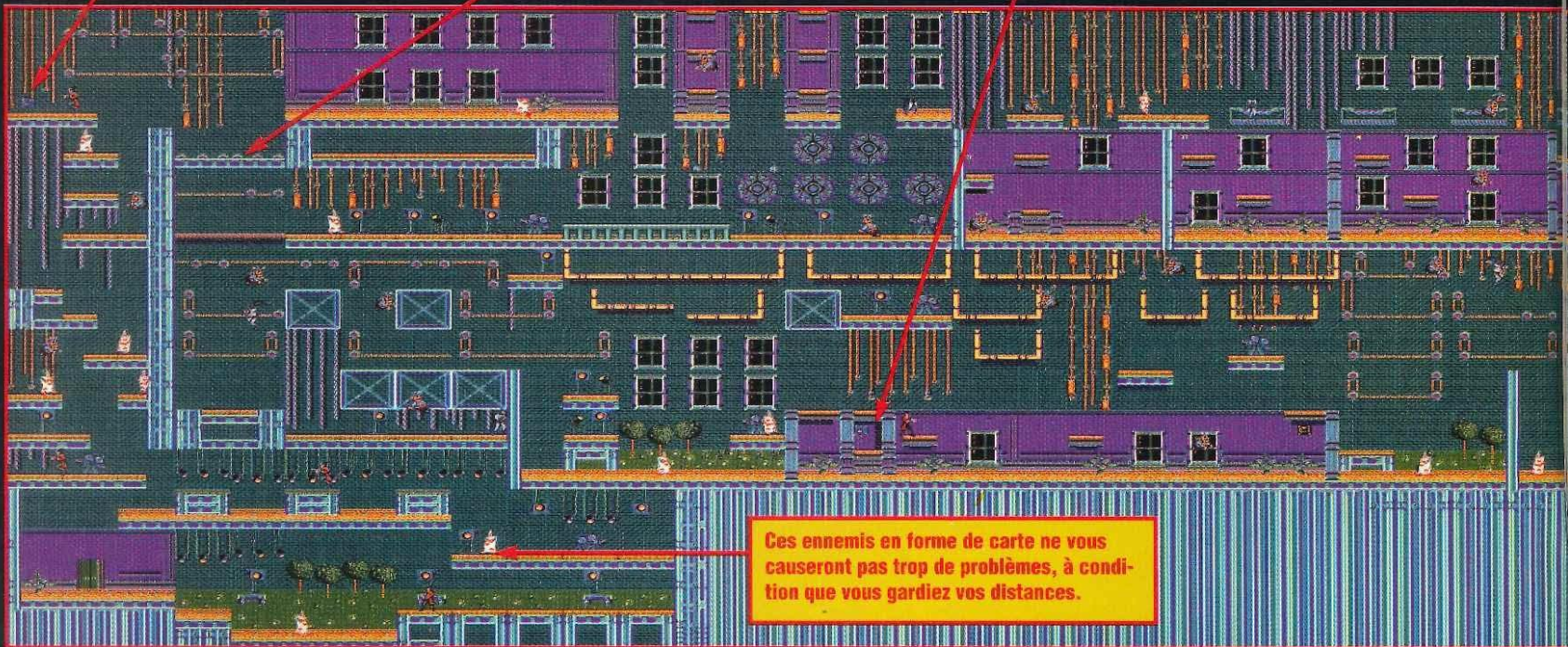
Vous trouverez à cet endroit des Bat-Bola qui vous seront bien utiles contre certains renégats.

Cet item vous permettra de remettre votre énergie au maximum.

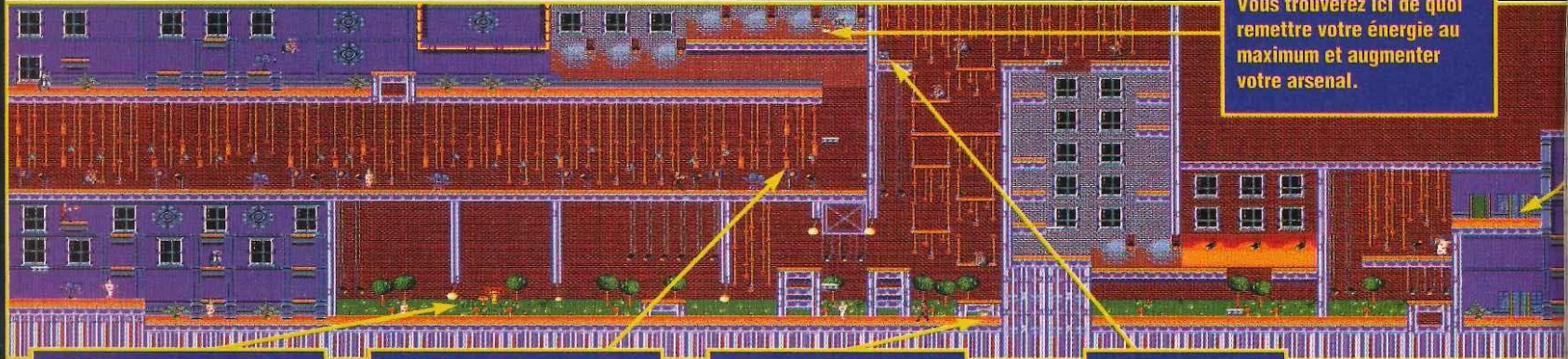
Ces Bat-Bola vous seront bien utiles pour dégommer les hommes volants.

Ne tombez pas dans cette fosse si vous ne voulez pas perdre de l'énergie inutilement.

Pour attraper cet item, il vous suffit de vous baisser et d'appuyer sur le bouton de saut.



Ces ennemis en forme de carte ne vous causeront pas trop de problèmes, à condition que vous gardiez vos distances.



Faites attention à ces boules, sinon vous risquez de vous retrouver avec un coquard !

Méfiez-vous des sacs de sable suspendus, car ils tomberont dès votre passage.

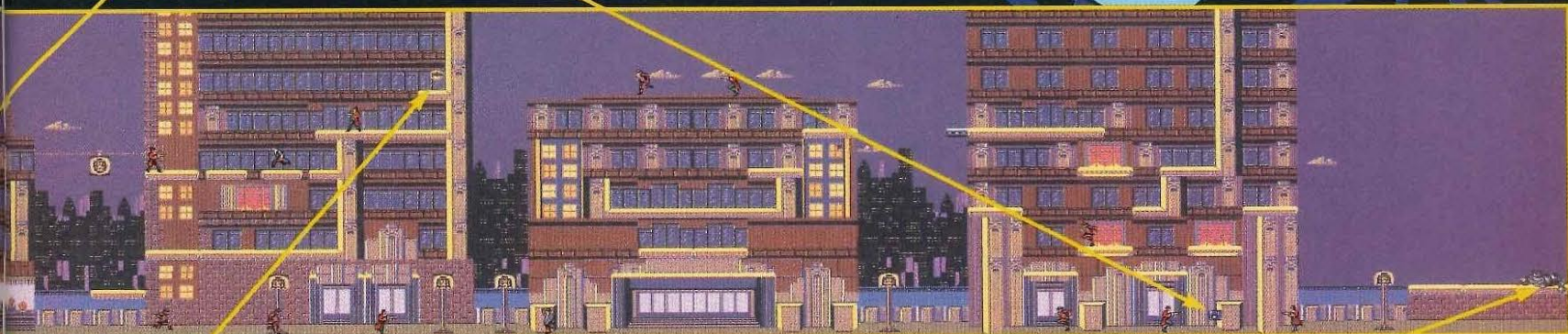
Cette recharge d'énergie vous permettra de continuer plus sereinement.

Ne gaspillez pas les explosifs que vous trouverez ici.

Vous trouverez ici de quoi remettre votre énergie au maximum et augmenter votre arsenal.

Vous récupérez à cet endroit des étoiles à jeter.

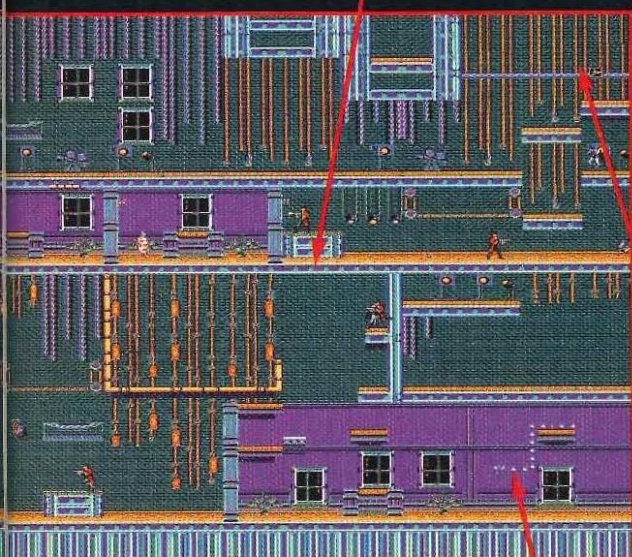
Ici, vous trouverez des explosifs qui vous seront particulièrement utiles contre le gros chat qui se trouve sur le mur.



N'hésitez pas à récupérer cet item si vous voulez retrouver la forme.

Vous n'aurez aucune difficulté à vous débarrasser du gros chat si vous utilisez les explosifs. Il vous suffira de le bombarder à intervalles réguliers pour le réduire à néant.

Une partie de cette plate-forme disparaîtra lorsque vous poserez un pied dessus.



NIVEAU 2 : DES ESTRADES EN STUDIO

MOT DE PASSE : AEMJW

Vous allez vous retrouver dans un décor un peu étrange, avec de nouveaux ennemis qui ne seront pas particulièrement tendres avec vous. Vous aurez aussi la possibilité de vous accrocher à de nombreux conduits qui vous permettront d'accéder à différentes parties du niveau.



Récupérez cet item car il pourrait bien vous être utile pour affronter le Boss de ce niveau.

NIVEAU 3 : LE SET DE WONDERWORLD

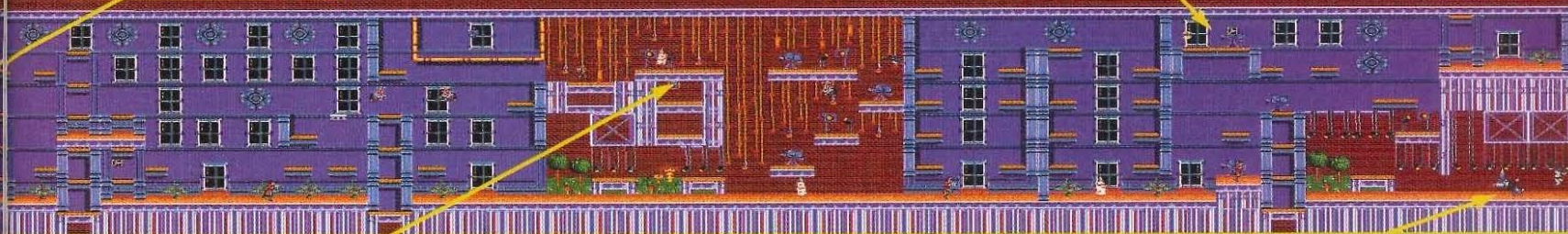
MOT DE PASSE : ASMRQ

Toujours dans un décor pittoresque, vous allez devoir éviter de tomber dans les nombreux pièges que vous tendent vos ennemis. Le plus important est de ne pas vous perdre, mais avec de tels plans entre les mains, cela me paraît bien difficile...

Cet espèce de ver géant est particulièrement agaçant. Pour éviter de vous faire toucher, vous devrez vous placer soit à droite soit à gauche, et vous déplacer à l'opposé juste avant son attaque ; il ne vous restera plus qu'à lui tirer dans la tête en toute tranquillité.

Placez-vous devant cette porte d'ascenseur en appuyant sur le haut de la manette pour descendre.

N'oubliez pas de récupérer cette recharge d'énergie, ainsi que les munitions qui se trouvent à côté, avant d'affronter le Boss de ce niveau.



Ne négligez pas ces munitions, elles pourront vous être utiles pour la suite des événements.

Ce Boss n'est pas compliqué à dégommer. Vous devrez d'abord esquiver ses tirs, mais surtout vous servir des explosifs pour le shooter, et si vous êtes suffisamment habile, vous devriez vous en sortir avec brio.

NIVEAU 5 : L'EXTÉRIEUR DE GOTHCORP

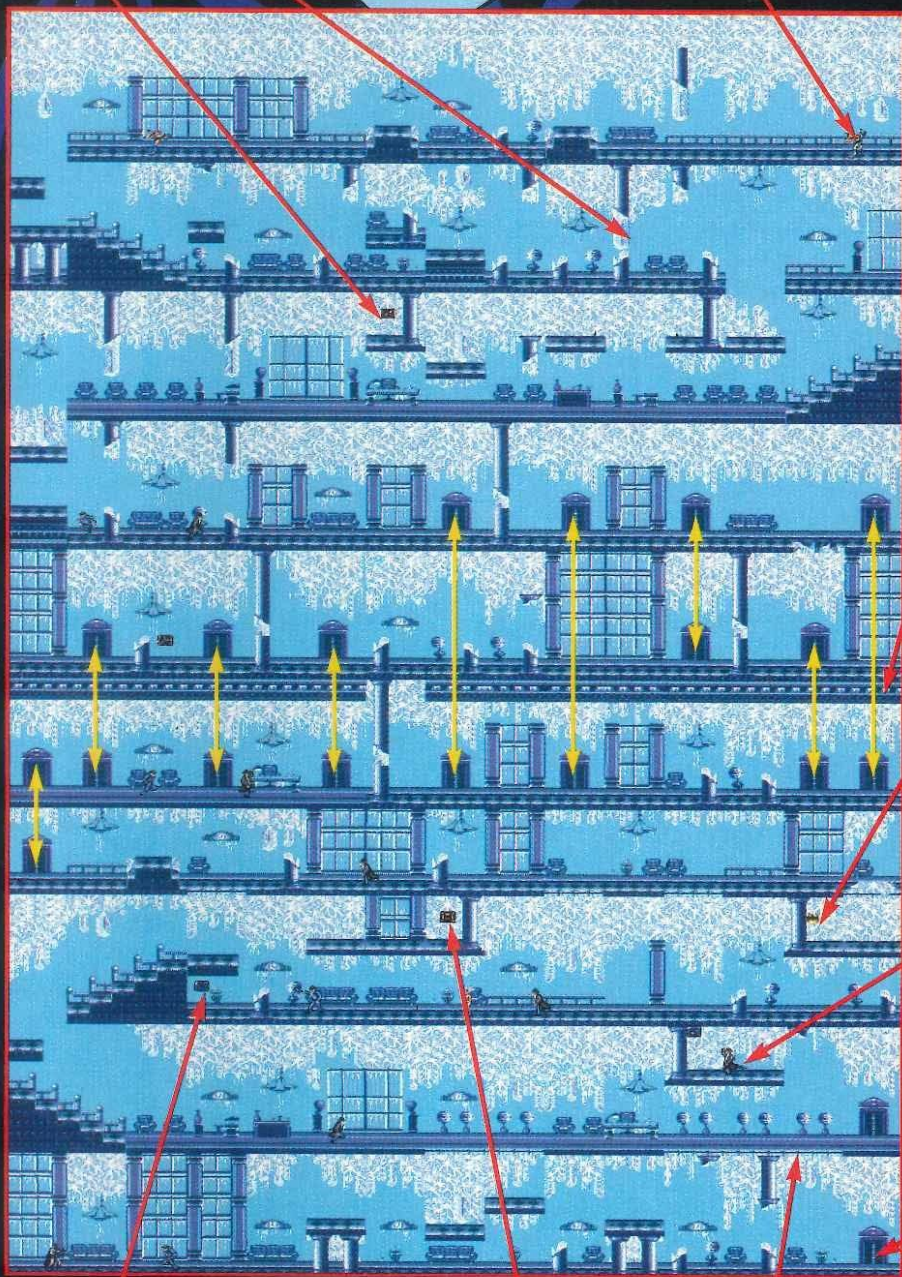
MOT DE PASSE : AQFBZ

Voici un niveau où la maîtrise du double saut va s'avérer d'une importance capitale. Vous devrez également vous débarrasser des petits lutins qui gravitent sur la façade de l'immeuble avant qu'ils ne puissent vous toucher, sinon vous allez dévisser assez souvent et cela devient vite désagréable.

Vous n'aurez aucun mal à récupérer cette recharge en effectuant un double saut.

Vous devrez casser ce pain de glace si vous voulez passer de l'autre côté.

Vous allez avoir affaire à un Boss particulièrement énervant qui, en l'occurrence, s'avère être une femme. Dans le cas présent, il s'agit de garder ses distances pour une simple question de survie, et user du double saut pour la surpasser lorsqu'elle est un peu trop collante. Pour ce qui est des armes à utiliser, les explosifs s'avèrent encore les plus performants.



Vous avez la possibilité de vous accrocher à cette corniche si vous le désirez.

Cette recharge de vie vous sera bien utile avant d'aborder la suite.

Méfiez-vous de cet homme, il pourrait bien vous causer des problèmes si vous arrivez dessus tel le goret moyen !

Placez-vous devant cet ascenseur en appuyant sur le haut de la manette pour l'activer.

Voici un passage particulièrement énervant car, si vous ratez votre double saut, vous devrez faire le tour à chaque fois.

Vous irez plus vite en passant par les corniches.

Ne ratez pas votre double saut si vous voulez vous rétablir sur la plateforme supérieure.

Ces explosifs vous seront d'une aide précieuse mais prenez garde au gangster qui se trouve à droite.

Voici une vie supplémentaire qui vous fera le plus grand bien.

Ne restez pas trop longtemps sur ces passerelles car elles sont friables.

NIVEAU 4 : L'INTÉRIEUR DE GOTHCORP

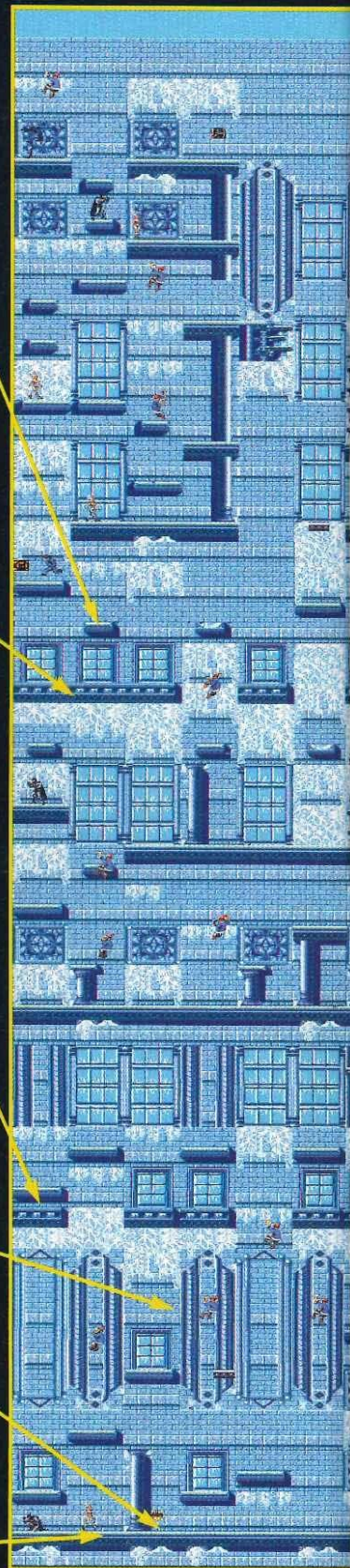
MOT DE PASSE : BMYZR

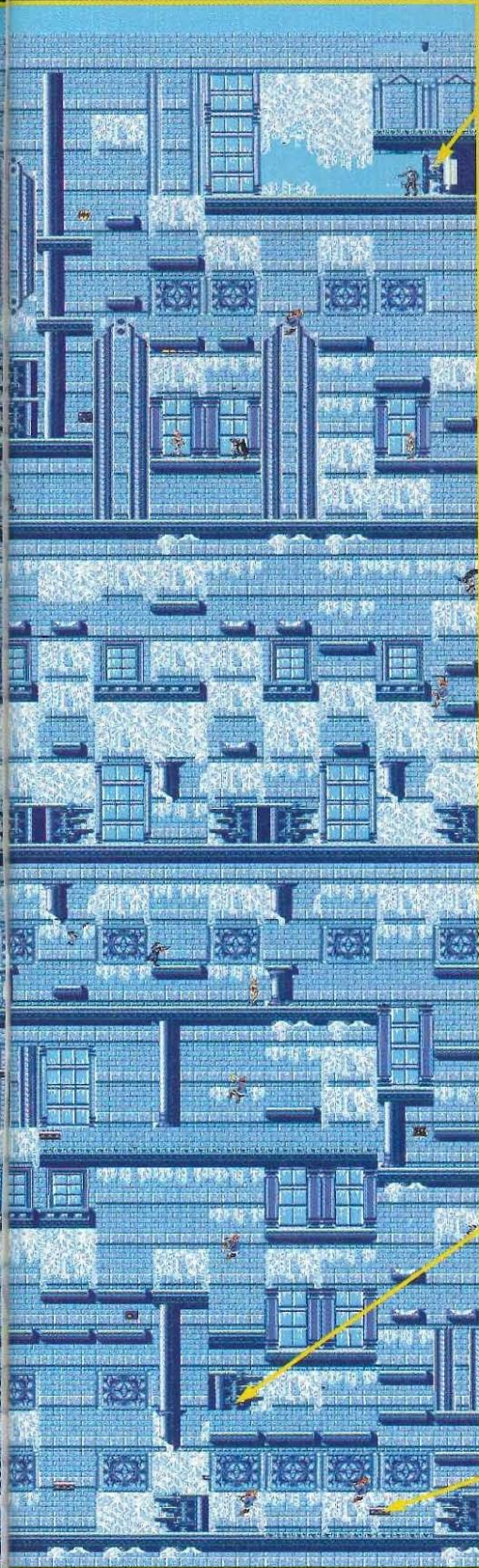
Vous allez rencontrer dans ce niveau une multitude d'ascenseurs qui vous permettront de gravir les étages sans vous fatiguer les mollets. Le seul problème est que vous risquez de tourner en rond si vous n'avez aucun point de repère. Heureusement, nous avons pensé à vous afin que vous évitiez d'attraper des toiles d'araignée sous les bras. Suivez le guide...

N'hésitez pas à vous débarrasser de ces lutins car ils ne vous feront pas de cadeaux.

Ne prenez cette recharge de vie que si vous êtes gravement touché.

Vous allez vous faire agresser d'entrée de jeu, alors soyez sur vos gardes !





Vous ne rencontrerez aucune difficulté pour terrasser ce Boss. Vous devrez simplement éviter les tirs de la machine qui se trouve derrière lui, en effectuant des double sauts afin de l'induire en erreur, et le bombarder à l'explosif pour l'atomiser à tout jamais.

Dépêchez-vous de passer sous ces boules si vous ne voulez pas avoir de mauvaise surprise...

Cassez cette paroi si vous voulez récupérer les deux items de munitions.

Ces barrières électriques sont particulièrement néfastes, et je vous conseille de les éviter autant que faire se peut.

Prenez garde à ces blocs car ils ont une fâcheuse tendance à vous tirer dessus.

Utilisez la plate-forme mobile si vous ne voulez pas jouer au fakir sur les pics.

Accrochez-vous à cette corde si vous ne voulez pas vous faire piquer la plante des pieds !

Placez-vous devant cet ascenseur en appuyant sur le haut de la manette.

Vous n'aurez pas à combattre un Boss dans ce niveau, mais une machine. Vous devrez détruire tous les points lumineux qui se trouvent dans cette fosse et pour cela, vous aurez le choix des armes. Soyez efficace et rapide afin de rester le moins longtemps possible dans la fosse.



NIVEAU 6 : LA PRISON DES CAUCHEMARS

MOT DE PASSE : B04J1

Vous allez vous balader à l'intérieur d'une prison, dans laquelle une bande de gredins s'amuse à mettre une immense pagaille. Restez toutefois sur vos gardes, car ce niveau est rempli de petits pièges qui peuvent vous être fatals si vous avancez tête baissée.



NIVEAU 7 : LE CIMETIERE DES CAUCHEMARS

MOT DE PASSE : CORR4

Cette fois-ci, vous allez devoir vous battre contre des fantômes et des squelettes pas vraiment sympathiques. Vous ne rencontrerez pas de difficultés majeures dans ce niveau, et même le Boss vous paraîtra d'une facilité déconcertante.

Faites attention à la marche lorsque vous irez récupérer cet item...

Utilisez cette plate-forme si vous ne voulez pas avoir des cloques aux pieds !

Attention, ces plates-formes disparaîtront dès que vous poserez un orteil dessus !

Procédez comme pour le premier ascenseur, celui-ci est plus facile.

Ne restez pas sur ces parties de plate-forme, car certaines sont friables.

Prenez garde aux boules qui descendent de cette plate-forme si vous ne voulez pas perdre de l'énergie bêtement.

Ne restez pas trop longtemps à cet endroit car vous allez vous faire canarder comme un lapin à l'ouverture de la chasse...

Sautez de corde en corde jusqu'au sommet, mais prenez garde aux lutins car ils peuvent vous faire vite redescendre !

Vous devrez donner quelques coups de latte dans cette paroi pour vous frayer un passage.

Vous allez rencontrer de nouveaux types d'ennemis, qui vont vous tomber dessus sans vous prévenir... Alors shootez-les à distance si vous ne voulez pas vous prendre un coup de savate !

Ne restez pas sur ces plates-formes car elles disparaissent dès que vous posez un pied dessus.

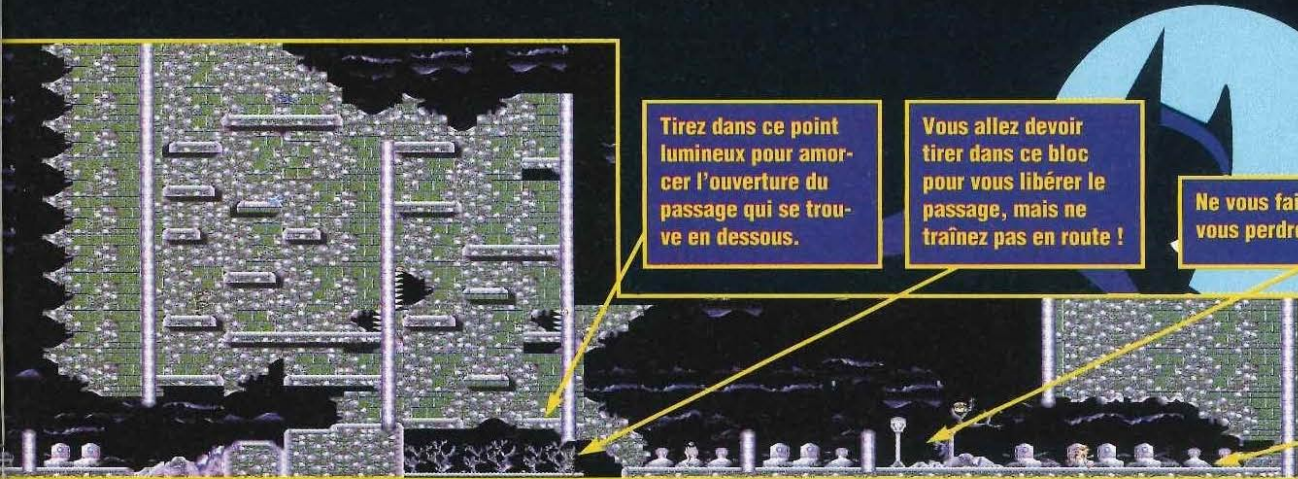
Prenez votre temps pour passer, sinon vous risquez d'y laisser un maximum énergie.

NIVEAU 9 : LA BATAILLE DE HARLEY QUEEN

MOT DE PASSE : AOGCB

Vous allez devoir affronter une bande de robots auxquels on a appris le karaté. Inutile de vous dire que la bataille sera rude, et que vous risquez d'y laisser des plumes si vous ne gardez pas vos distances. Quoiqu'il en soit, avancez prudemment afin de ne pas gaspiller votre énergie car vous en aurez grandement besoin pour affronter le Boss de ce niveau.



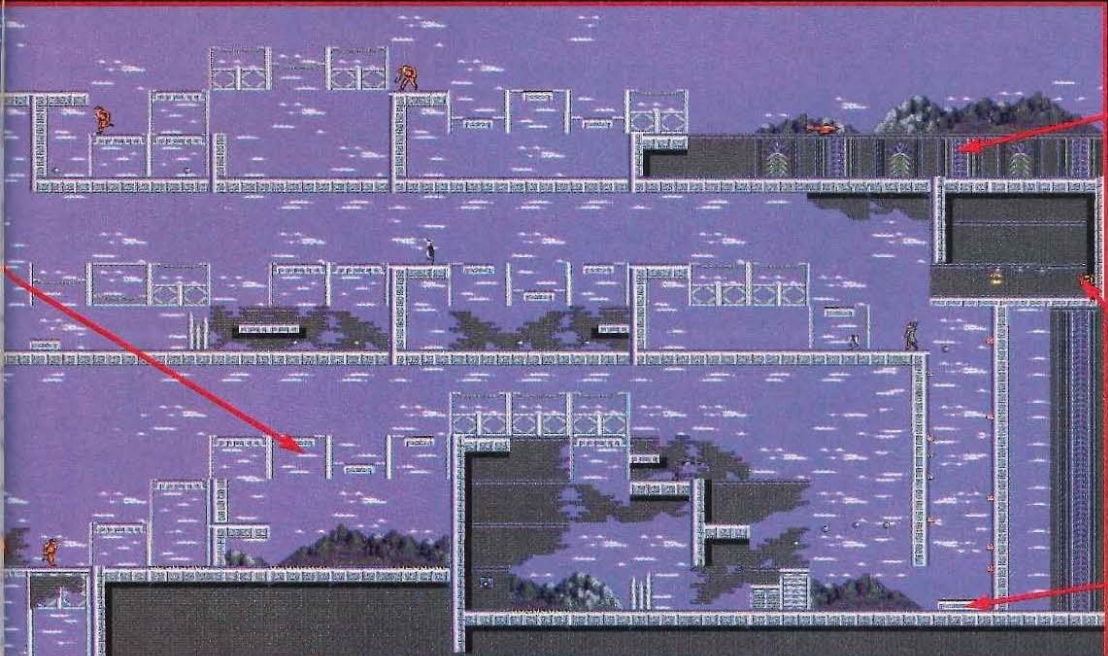


Tirez dans ce point lumineux pour amorcer l'ouverture du passage qui se trouve en dessous.

Vous allez devoir tirer dans ce bloc pour vous libérer le passage, mais ne traînez pas en route !

Ne vous faites pas toucher par ces éclairs, sinon vous perdrez une bonne partie de votre énergie.

Ce Boss n'est qu'une plaisanterie. Vous devrez vous tenir le plus loin possible de lui et lui balancer des explosifs - ou ce que vous avez sous la main - à intervalles réguliers. De cette manière, il sera incapable de vous tirer dessus et vous n'en ferez qu'une bouchée.



Vous allez devoir détruire un avion rouge qui tourne au-dessus de vous. Pour éviter de gaspiller vos munitions, baissez-vous complètement afin de faire descendre l'écran et ainsi, l'avion sera à votre portée et vous pourrez l'ajuster en toute tranquillité.

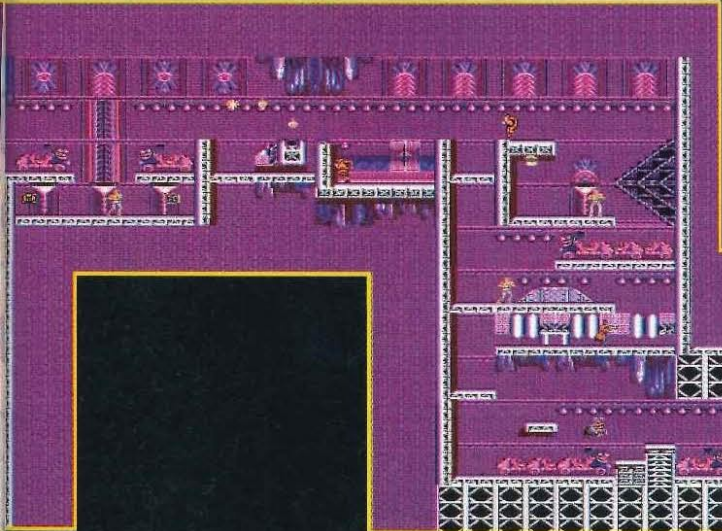
N'oubliez pas d'aller chercher ces deux items car ils vous feront le plus grand bien.

Tapez dans tous les points lumineux au cours de votre ascension, sinon l'ascenseur redescendra à chaque point manqué.

NIVEAU 8 : L'ENTRÉE DU PARC D'ATTRACTIONS

Mot de passe : DMJZW

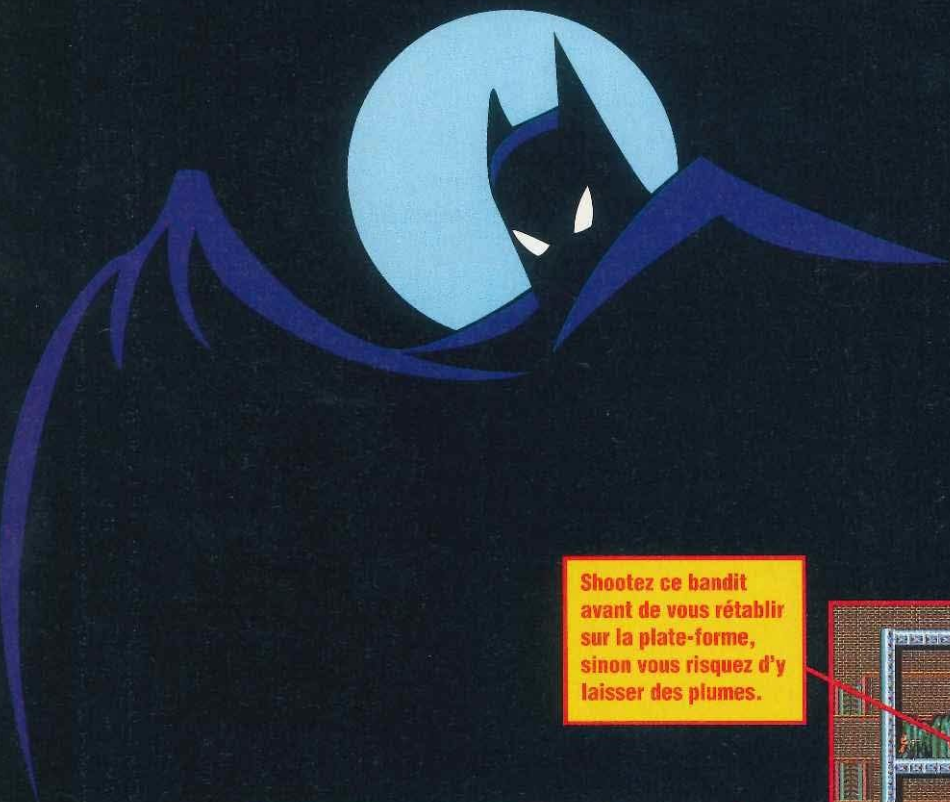
Vous allez désormais évoluer dans un autre décor, avec de nouveaux pièges. Certains passages sont assez énervants, telle la montée dans les ascenseurs, car il est difficile de ne pas y perdre de l'énergie. Cependant, ce n'est pas le moment de craquer car vous êtes presque aux bout de vos peines...



N'hésitez pas à emprunter ces plateformes mobiles si vous ne voulez pas vous faire mal aux pieds.

N'oubliez surtout pas d'aller chercher ces items avant d'affronter le Boss, sinon vous risquez de vous en mordre les doigts.

Contre ce Boss, la tactique est assez simple : vous devrez tout d'abord vous éloigner de lui le plus possible et lui tirer deux fois dessus avant de sauter au-dessus de sa tête. Prenez garde aux explosifs qu'il va vous lancer, et il vous suffira d'effectuer des petits sauts pour les éviter.



NIVEAU 10 : LA TANIÈRE DU JOKER

MOT DE PASSE : AS1KJ

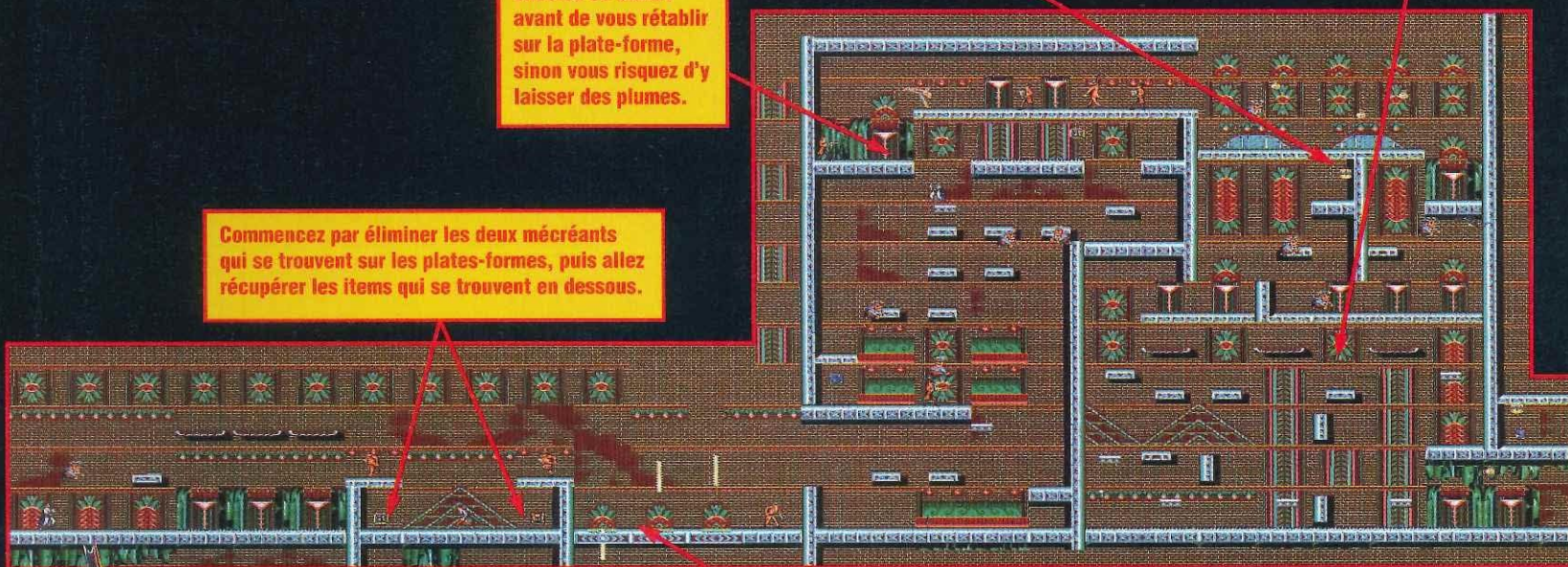
Vous voici arrivé dans l'ultime niveau de ce jeu diabolique. Ce stage est semé d'embûches, mais aussi d'items qui vous seront fort utiles pour anéantir votre ennemi juré, le Joker.

Il est préférable de passer par le haut, sinon vous risquez d'avoir des problèmes...

Cette recharge d'énergie sera la bienvenue !

Shotez ce bandit avant de vous rétablir sur la plate-forme, sinon vous risquez d'y laisser des plumes.

Commencez par éliminer les deux mécréants qui se trouvent sur les plates-formes, puis allez récupérer les items qui se trouvent en dessous.

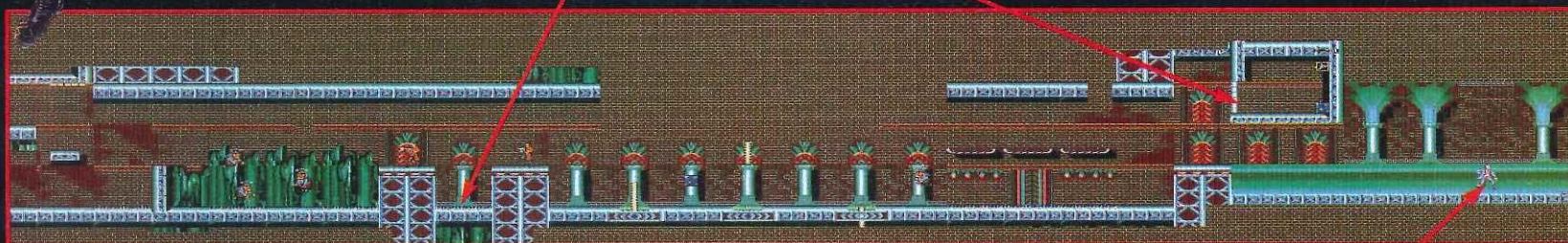


Ne vous laissez pas surprendre par les barrières électriques qui se trouvent à cet endroit, sinon vous perdrez pas mal d'énergie.



Ne tombez surtout pas dans cette fosse si vous ne voulez pas vous payer des ampoules aux pieds.

Vous devrez d'abord casser cette paroi si vous voulez récupérer les items qui se trouvent à l'intérieur.



Vous voici en face du Joker. Vous devrez être très mobile devant lui si vous ne voulez pas perdre des vies à vitesse grand "V". Ne le laissez surtout pas vous approcher et observez bien la cadence de ses tirs afin de mieux les éviter. Il ne vous restera plus qu'à lui balancer ce que vous avez de plus "costaud" dans vos munitions et vous n'en ferez qu'une bouchée !

Dossier réalisé par Pascal, dit Batbin, et Danboss, dit Roman !

KIRBY'S DREAM LAND



PLATES-FORMES
NOMBRE DE JOUEURS : 1

Loin de notre Terre, aux confins de la galaxie, se trouve une petite étoile, sur laquelle un merveilleux pays, appelé "pays des rêves", héberge un peuple joyeux, n'ayant jamais connu de grands malheurs. Ses habitants se servent des multiples étoiles célestes pour jouer et pour travailler dans l'espace. Mais une nuit, alors que tout le monde dort d'un sommeil paisible, le terrible Roi Dedede débarque d'une montagne voisine (le mont Dedede, justement), accompagné de toute sa cohorte de monstres, pour dérober toutes les provisions du pays ainsi que les merveilleuses étoiles célestes. Le lendemain, le petit peuple pacifique est frappé de stupeur devant cette razzia, ne sachant que faire, mais dans la foule, un petit garçon promet alors de ramener toutes les étoiles et les provisions du pays des rêves ! C'est évidemment ce petit garçon, Kirby l'aventurier, que vous allez accompagner dans cette aventure ! Des pelouses vertes aux nuages pétillants, pas moins de trente stages devront être traversés pour affronter, dans un terrible combat final, le Roi Dedede. Mais avant cela, cette aventure, qui se joue seul, vous demandera d'abord de combattre quatre de ses lieutenants, gardant la fin de chaque niveau. De plus, quand vous aurez terminé le jeu une première fois, vous pourrez le recommencer en niveau "difficile" grâce à un code secret.

©1992 Hal Laboratory Inc./Nintendo™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1992 Nintendo Co., LTD.

CODE SPÉCIAL N°1

CE CODE VOUS SERA DONNÉ UNE FOIS QUE VOUS AUREZ FINI LE JEU. POUR LE RENTRER, ATTENDEZ QUE LA PAGE TITRE "KIRBY'S DREAM LAND" S'AFFICHE ; PUIS APPUYEZ SIMULTANÉMENT SUR LES BOUTONS A, SELECT ET MANETTE VERS LE HAUT. VOUS VERREZ ALORS APPARAÎTRE UN MESSAGE "EXTRA GAME", VOUS SIGNIFIANT QUE LE CODE A BIEN ÉTÉ VALIDÉ. CE MODE EST TRÈS DIFFICILE, ET TOUS LES MONSTRES VOUS POSERONT NETTEMENT PLUS DE PROBLÈMES QUÉ DANS LE MODE NORMAL. ET JE NE VOUS PARLE MEME PAS DES BOSS, NETTEMENT PLUS RÉSISTANTS ET PLUS RAPIDES !...

CODE SPÉCIAL N°2

GRACE À CE NOUVEAU CODE, VOUS POURREZ CONFIGURER UNE PARTIE DU JEU, EN DONNANT PLUS OU MOINS DE POINTS D'ÉNERGIE À KIRBY, ETC. POUR LE RENTRER, TOUJOURS À LA PAGE-TITRE, APPUYEZ EN MEME TEMPS SUR LES BOUTONS B, SELECT ET MANETTE VERS LE BAS.

CODES ACTION REPLAY

VIES INFINIES
0205 8900

CHOIX DU NIVEAU
030x 3B00 (x = 1 à F)

ÉNERGIE INFINIE
0106 8600

VITESSE DE CHUTE
01xx 7E00 (xx = FF: très rapide)



LES PELOUSES VERTES

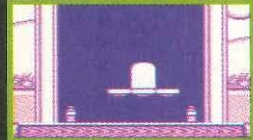
Pour débiter, commencez par avaler l'un de ces deux monstres, puis recrachez-le sur l'ennemi le plus proche.

Quand vous essayerez d'avalé ce champignon, vous aurez la désagréable surprise de n'absorber que son chapeau et non son pied. Il faudra donc, une fois le chapeau en bouche, le recracher immédiatement sur le pied du champignon pour ne pas être attaqué par ce dernier.

Pour pénétrer dans cette grotte, vous devrez tout simplement mettre votre manette vers le haut.



En absorbant ces deux boissons vitaminées, vous êtes sûr de remettre votre niveau d'énergie à cent pour cent.



Il faudra vous méfier de cet ennemi comme de la peste car, le plus souvent, il arrivera perché sur une pomme, pour essayer de vous écraser.

LE BOSS POPPY

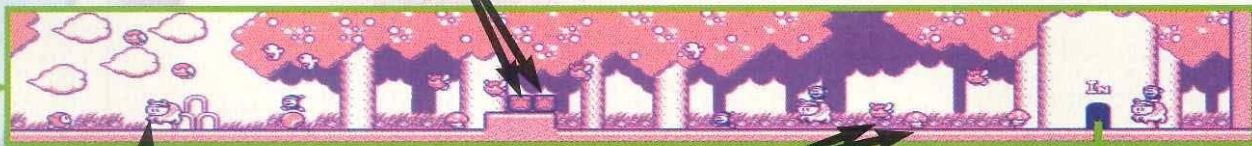


Vous voici en face de votre premier Boss. Pour le battre, placez-vous au milieu de l'écran, et aspirez les bombes qu'il vous lance pour les lui recracher à la gueule. Il pourra, de temps en temps, vous faire une attaque sautée, mais si vous restez bien au milieu de l'écran, il vous passera au-dessus et ne vous touchera pas.

Avalé ces blocs, car ils pourront vous servir d'armes en les recrachant.



Quand vous vous retrouverez en face de cet ennemi, commencez par absorber le petit homme, puis recrachez-le pour détruire sa pomme. Si vous faites le contraire, le temps que vous absorbiez sa pomme, le petit homme vous aura déjà foncé dessus avant que vous ne réussissiez à le tuer.



Vous devrez ici combattre le père Cochon, copain de son prénom. Malgré sa taille, n'hésitez pas à l'absorber pour le recracher sur un autre ennemi un peu trop coriace !

Voici une dernière flopée d'ennemis à tuer avant de pénétrer dans l'avant-dernier niveau de ce stage...

En absorbant ces blocs, vous pourrez accéder à la partie externe de l'arbre, mais je vous assure que vous n'y découvrirez rien.

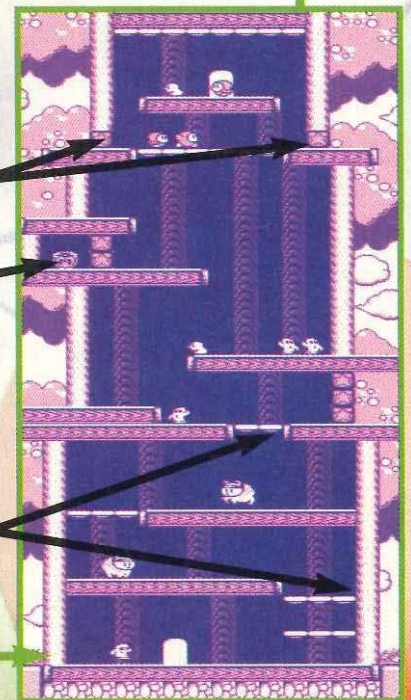
LE BOSS WISPY



Commencez par vous baisser pour éviter les différents nuages que le Boss va vous cracher à la figure, puis absorbez les pommes qui tomberont de ces branches pour les lui recracher en plein poire.

En prenant ce sac de nourriture magique, vous pourrez remettre à niveau vos points de vie.

Pour grimper le long de cet arbre, vous pourrez soit sauter de plate-forme en plate-forme, soit voler pour accéder aux étages supérieurs.



DREAM LAND

LE CHATEAU LOLOLO



Ne prenez surtout pas la porte du milieu, mais plutôt celle du haut pour collecter moult bonus.

Ne cherchez pas à lutter avec ce canon, il est indestructible.

Ces masques ont deux faces : la première souriante, résolument décorative, et la deuxième, diabolique, qui vous sautera dessus quand vous passerez dans ces environs.

Commencez par tuer les deux fantômes du haut, puis prenez les réserves de vie un peu plus bas.

En entrant, prenez tout de suite le micro pour tuer tous les ennemis présents à l'écran.

En prenant la bombe placée à cet endroit, vous pourrez détruire tous les ennemis qui vous précéderont.

Si vous prenez cette porte, vous atteindrez la moitié de ce deuxième niveau.

En empruntant cette porte -et au contraire de celle du haut-, vous pourrez accéder à plusieurs passages supplémentaires.

Dans ces deux boîtes se trouvent deux ennemis. Pour les tuer, procédez de la manière habituelle, c'est-à-dire en les aspirant.

Après avoir tué cette sorcière, vous pourrez pénétrer de plain-pied dans le château de Lololo.

Méfiez-vous de ces boules piquantes, sinon vous pourriez très rapidement passer de vie à trépas !

Pour atteindre ce Boss, laissez-vous tout simplement tomber le long de ces deux trous jusqu'aux pieds du monstre.

Si, par malheur, vous n'aviez plus assez de points de vie, vous pourriez toujours en reprendre grâce à cette boisson vitaminée.

Ces deux anémones jeteront sur votre passage plusieurs bulles d'air on ne peut plus mortelles...

Mis à part les fantômes, vous pourrez affronter ici une nouvelle race d'ennemis : les momies volantes. Leur seul défaut est que vous ne pourrez pas les absorber et vous devrez donc, pour les occire, leur lancer une bulle d'air.

En prenant ce sucre d'orge, vous pourrez écraser tous les ennemis se trouvant sur votre passage sans risquer de perdre le moindre point de vie.

Touchez cette étoile pour passer à la deuxième étape de ce second stage.

LE BOSS LOLOLO

En touchant cette plate-forme, de multiples ennemis apparaîtront tout autour de vous. Pour les tuer rapidement, récoltez le plat épicé que vous trouverez à l'intérieur de cette pièce et ressortez pour mettre la pâtée à tous ces vilains bougres !

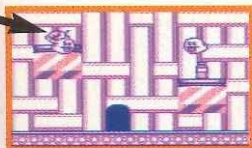
Voici votre premier "gros" gardien, le Boss Wispy.

Très simple à battre, Lololo ne réclamera que trois coups pour mourir. Attendez sur l'une des plateformes qu'il apparaisse en face de vous, puis absorbez le coffre qu'il vous lancera et renvoyez-le lui dans la tête.

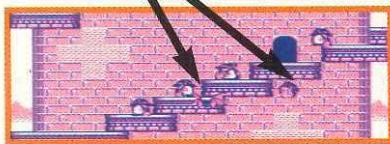
En touchant le côté droit de cette caisse, vous pourrez faire apparaître un sac de nourriture magique.

LE CHATEAU LOLOLO SUITE

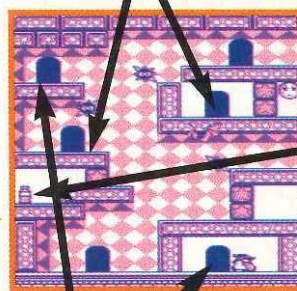
Voici le plat épicé qui vous permettra de tuer tous les fantômes qui vous attendront à la sortie de cette pièce.



Si vous êtes sorti assez rapidement de la pièce précédente, vous bénéficierez encore de l'effet du plat épicé et pourrez détruire en quelques secondes tous les ennemis présents à l'écran.

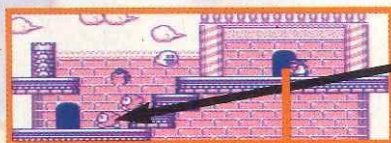


En prenant cette porte, vous pourrez dégommer le masque caché sur la droite et ainsi augmenter votre capital de points.



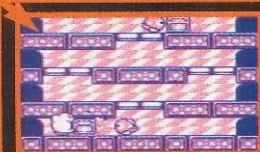
Cette bouteille vitaminée ne pourra qu'être bénéfique pour vos points de vie !

Empruntez cette seconde porte et mettez une raclée à la sorcière pour récupérer pas mal de points de bonus.

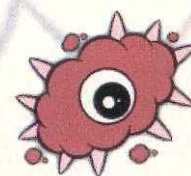


Si vous êtes assez rapide, vous pourrez aspirer d'un seul coup les deux monstres de droite et les recracher sur le reste des ennemis.

BOSS LOLOLO & LALALA



Préparez-vous à affronter ce frère et sa sœur qui nous ont tant amusés sur NES... Pour les battre, placez-vous à l'un des étages et attendez qu'ils viennent vers vous en poussant leurs blocs, afin d'en aspirer un puis de le recracher sur l'autre. Il faudra ensuite que vous grimpez rapidement d'un étage pour ne pas vous faire piétiner par l'un des deux petits monstres.



Tous ces nouveaux ennemis sont des plus dangereux. De temps à autre, ils émettent tout autour d'eux un rayon composé de feuilles mortelles. Pour savoir à quel moment ils vont émettre ce rayon, regardez bien leur couleur et quand elle change, c'est qu'ils vont déclencher leur attaque.

Prenez cette bombe et lancez-la contre les ennemis qui vous font face ; place nette assurée !

LES ILES FLOTTANTES



Ces pieuvres volantes sont des plus fourbes, car leur vol n'est jamais linéaire ; si on ne les tue pas rapidement, les chances de les heurter sont grandes !

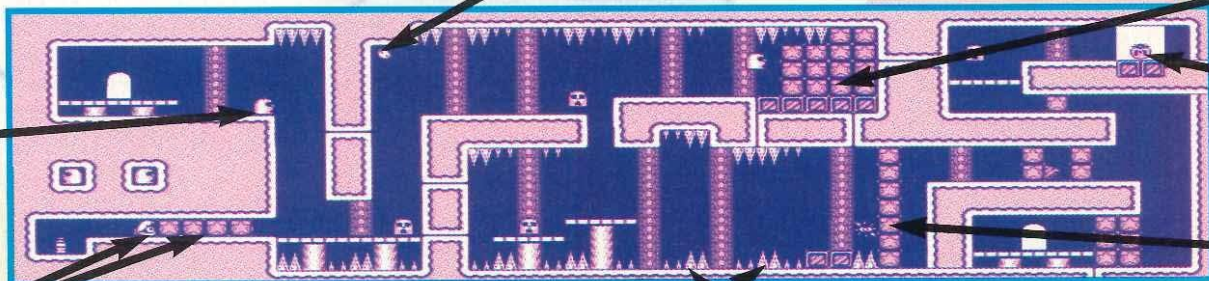
Ne vous laissez pas surprendre par les boulets de ce canon immergé !

Prenez garde à ne pas vous prendre sur le crâne la noix de coco placée un peu plus haut !

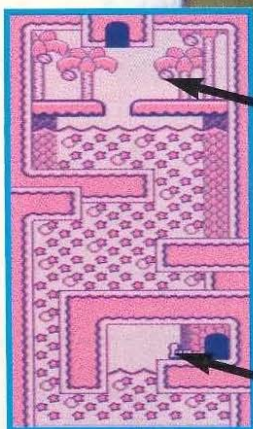
Méfiez-vous de ces noix de coco car, si elles ne sont pas absorbées, elles risquent de vous tomber dessus.

Ces têtes sautantes ne sont pas très difficiles à détruire. Attendez tout bêtement qu'elles soient à votre portée pour les aspirer...

Après avoir aspiré tous ces blocs et tué cette vilaine huitre, vous pourrez ramasser une bouteille vitaminée.

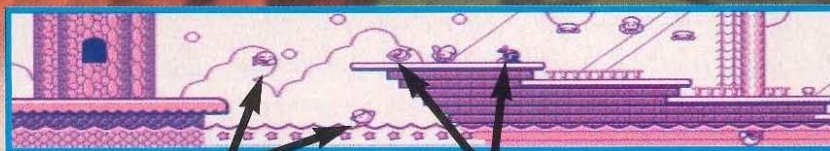


De très nombreux pics jonchent cette caverne... Inutile de vous préciser que le moindre contact avec eux vous fera perdre plus que des points de vie !



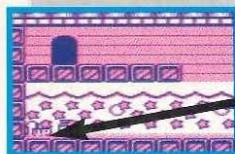
Ne cherchez pas à vous promener sous ces palmiers, sinon vous êtes sûr de vous prendre une noix de coco sur la tête !

Une magnifique vie supplémentaire est placée en bas de ce stage... Je peux vous assurer que ce n'est pas du luxe !

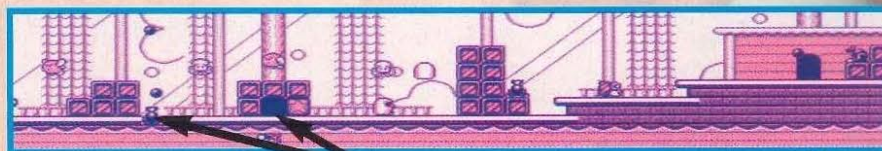


De bien curieux poissons sauteront de l'eau jusqu'à votre hauteur pour tenter de vous faire la peau.

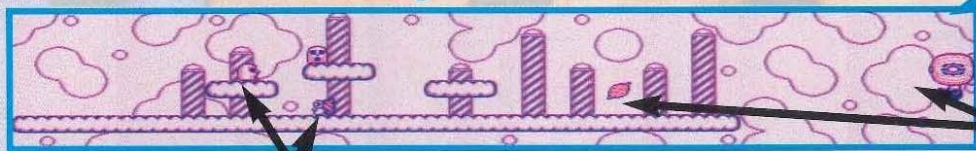
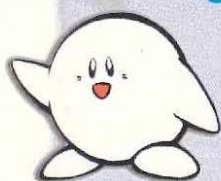
En prenant ce plat épicé, vous pourrez dégommer rapidement tous les ennemis jalonnant le pont de ce navire.



Sans peine ni souci, vous collecterez ici une superbe vie et une non moins superbe bouteille vitaminée !



Après avoir évité les mortels boulets de ce canon, vous pourrez emprunter cette porte secrète et récupérer deux superbes bonus !



Après avoir battu ces trois ennemis, vous pourrez vous préparer à mettre la pilule au gardien !...

Prenez cette feuille de menthe et partez affronter dans la joie le terrible gardien aérien Kaboola.

LE BOSS KABOOLA

Kaboola commencera par vous attaquer en tirant plusieurs boulets droit devant lui, puis il lancera trois boulets en triangle avant de vous foncer dessus. De votre côté, vous n'aurez qu'à laisser votre doigt appuyé sur le bouton de tir et à zigzaguer entre ses tirs. Le tout est une histoire de réflexes.



Sous ce bloc se trouve une porte secrète qui vous permettra de rentrer dans une pièce contenant une vie supplémentaire.

Judicieusement placé, ce sac de nourriture attendra bien patiemment que vous veniez le chercher...

Détruisez tous ces blocs pour atteindre l'autre côté du niveau.



LES NUAGES PÉTILLANTS

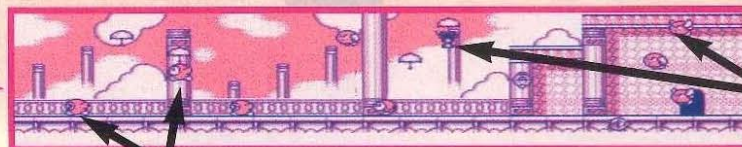
Ne sautez pas directement au-dessus de ce trou, sinon vous vous mangerez un missile dans la tête, qui vous propulserait de surcroît dans le vide !

Prenez garde à ce canon qui aura une fâcheuse tendance à essayer de vous dégommer lorsque vous sauterez au-dessus du vide...



Vous ne devez sous aucun prétexte essayer d'aspirer ces monstres, sinon ils se transformeront en d'horribles mutants et vous fonceront dessus. Pour les tuer, lancez leur des bulles d'air, mais d'assez loin pour ne pas être pris dans le souffle de leurs explosions.

Prenez garde à ces diabolotins qui volent en zigzag !



Voici une dernière floppée d'ennemis à combattre, et vous pourrez passer au stage suivant...

Attendez que ces parachutistes aient touché le sol pour les aspirer, eux et leurs parapluies !

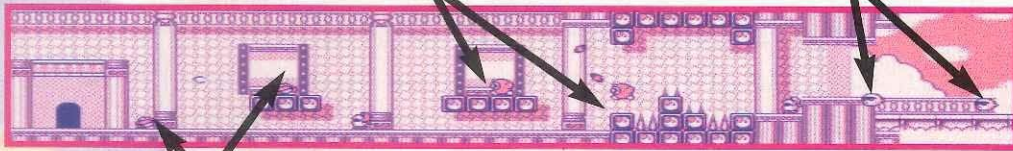
LES NUAGES PÉTILLANTS SUITE

Ces monstres lanceurs de feuilles devront être impérativement occis pour espérer continuer en toute quiétude.

Prenez garde à ne pas vous faire écraser par ces bolides nuageux qui vous fonceront dessus dès que vous poserez un pied sur cette portion du niveau.



Ce chevalier casqué vous posera pas mal de problèmes si vous foncez tête baissée vers la sortie...



Ces terribles chevaliers vous lanceront des boomerangs à la figure toutes les deux secondes... Pour les tuer, attendez qu'ils aient lancé leur boomerang et sautez pour les aspirer.

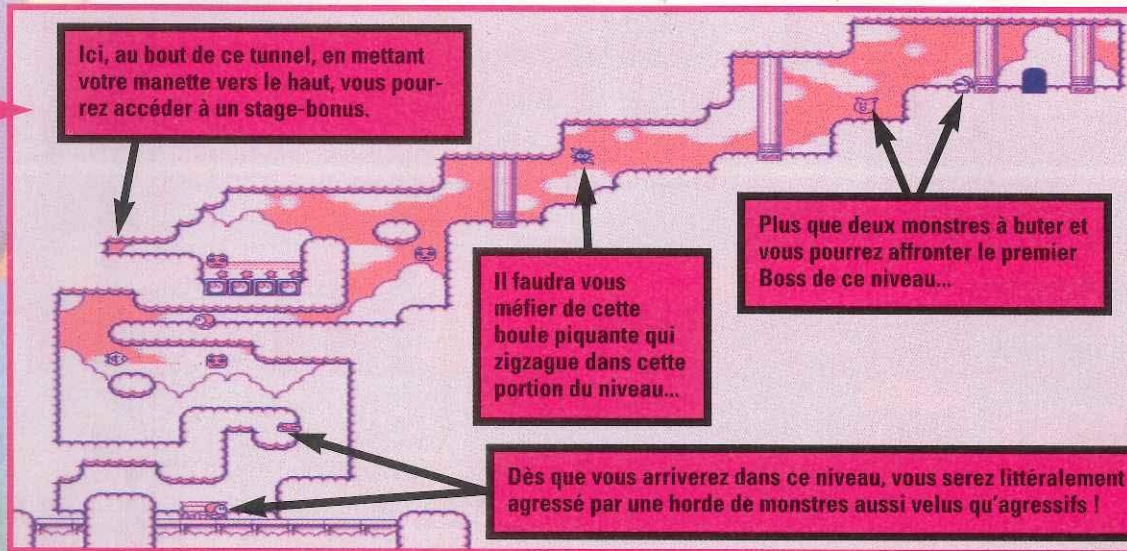


Dernière brochette d'ennemis à vaincre, et à vous la sortie !

Ici, au bout de ce tunnel, en mettant votre manette vers le haut, vous pourrez accéder à un stage-bonus.

Il faudra vous méfier de cette boule piquante qui zigzague dans cette portion du niveau...

Plus que deux monstres à buter et vous pourrez affronter le premier Boss de ce niveau...

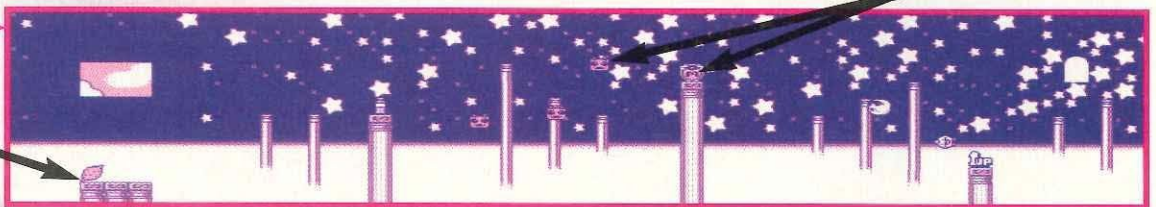


Dès que vous arriverez dans ce niveau, vous serez littéralement agressé par une horde de monstres aussi velus qu'agressifs !

Dans ce court stage, vous pourrez récupérer trois magnifiques bonus, mais aussi une superbe mort si vous avancez tête baissée !



Dès que vous arriverez dans ce niveau, vous serez littéralement agressé par une horde de monstres aussi velus qu'agressifs !

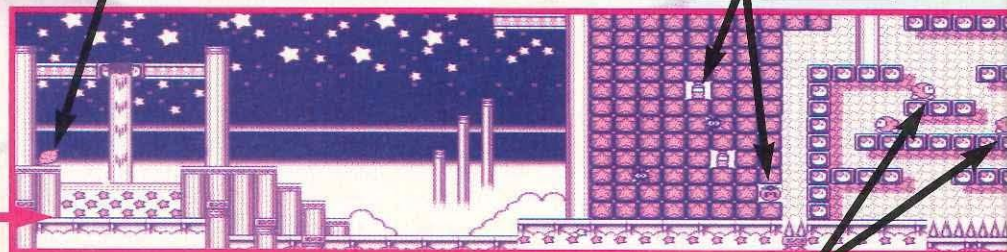


LE BOSS KRACKO

Krako, l'œil maudit de Dedede, vous attend en cette moitié de niveau pour vous faire rendre gorge. Pour le battre, attendez dans le coin inférieur gauche qu'il vous lance ses bombes, et sans bouger, laissez-le faire sa petite course ; puis quand il reviendra à droite et lancera un personnage sur le sol, gabez-le et lancez-le sur son œil. Avec cette tactique, vous le ferez périr en moins de deux et ne perdrez aucun point de vie.

Dès le début de ce stage, prenez la feuille de menthe placée un peu plus bas pour exploser le mur de droite en moins de deux !

Dans ce mur constitué de plusieurs blocs, vous pourrez trouver quelques objets fort bénéfiques pour votre santé.



Dégommez ces monstres pour libérer le chemin menant vers la sortie.





Prenez ce plat épicé et vous pourrez dégommer tous les blocs en quelques secondes.

Ces étoiles qui tombent du ciel ne vous feront rien dans ce mode de difficulté, mais quand vous refez le jeu en "Extra Game", elles deviendront mortelles... Un joueur averti en vaut deux !

Ne vous faites pas avoir par ces trous vicieusement placés à même le sol, sinon c'est le grand plongeon !



Ce stage est grand, et pourtant il n'y a pas grand-chose à dire à son propos si ce n'est que vous pourrez récupérer, en tombant le plus vite possible, un maximum de bonus et autres vies...

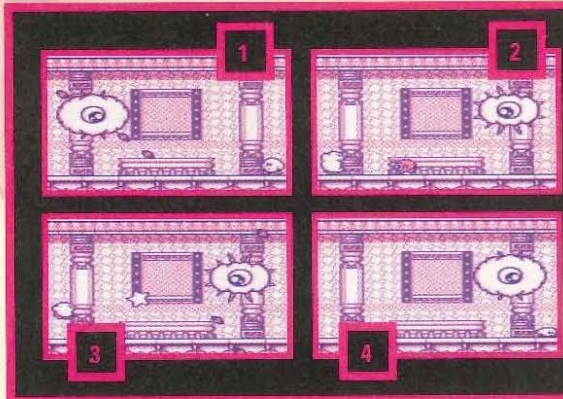
En mettant votre manette vers le haut à hauteur de cette lune, vous pourrez atterrir dans un stage secret !

Des parachutistes de la mort tomberont ici, tout autour de vous. Ouvrez donc la bouche, et en avant l'aspirateur !

Tout au long de cette courte montée, vous serez constamment agressé par une bande de vauriens de la pire espèce. Le meilleur moyen, pour ne pas vous faire toucher, est de grimper par l'un des bords de l'écran. Là, personne ne viendra vous chercher querelle...



LE BOSS KRACKO



L'œil de Dedede, le terrifiant Kracko, est de retour. Pour le battre cette fois, attendez sur l'un des côtés de l'écran, qu'il fasse tourner tout autour de lui un monceau de feuilles et qu'il vous fonce dessus, pour alors vous accroupir dans un angle de l'écran. Quand après, il se mettra à vous jeter à la figure des personnages, gobez-les et relancez-les lui dans la tête, enfin, dans son œil ! Répétez six fois cette manip' pour le battre.



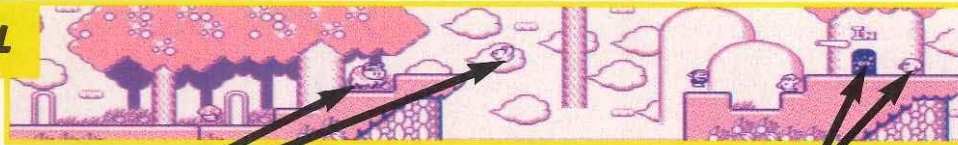
LE MONT DEDEDE



Dans ce mont, se trouve une grotte contenant cinq portes. Derrière chacune des quatre premières, il y a un stage et un monstre que vous avez déjà préalablement rencontré. Une fois que vous aurez battu les quatre monstres, vous n'aurez plus qu'à prendre la dernière porte, celle du milieu, pour rencontrer Dedede.

LE MONT DEDEDE SUITE

STAGE 1 SPÉCIAL

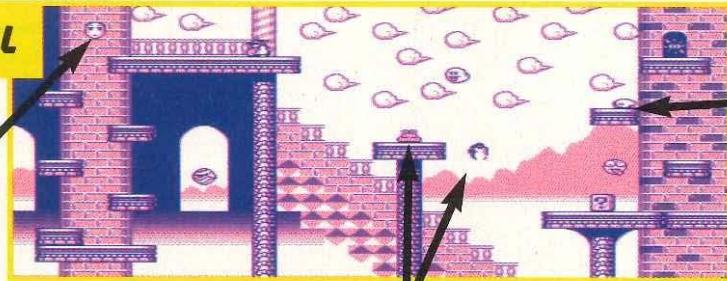


Peu d'ennemis seront présents dans ce stage. Un porc par-ci, un porc par-là, en fait, rien que du menu fretin pour notre ami Kirby !

En touchant ce double de Kirby, vous pourrez faire exploser la boule gardant l'entrée menant au gardien de ce stage. Ce gardien, que vous avez déjà combattu, s'appelle Wispy. Pour le battre, reprenez la même méthode que vous avez déjà employée.



STAGE 2 SPÉCIAL

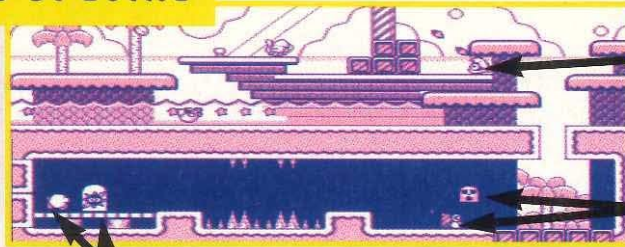


Quand vous passerez devant ce masque, il se retournera automatiquement et vous foncera dessus !

Prenez garde à ces ennemis volants et sautants, car ils ne vous feront pas de cadeaux quand vous passerez à leur portée !

Touchez votre double pour libérer la porte et ainsi accéder à la salle des Boss Lololo & Lalala. Pour les battre, utilisez la même technique que dans le second stage.

STAGE 3 SPÉCIAL



Méfiez-vous de cette coquille Saint-Jacques, elle crache un rayon mortel de feuilles devant elle...

Ici, commencez par aspirer la tête sautante puis recachez-la contre le bernard-hermite de gauche.

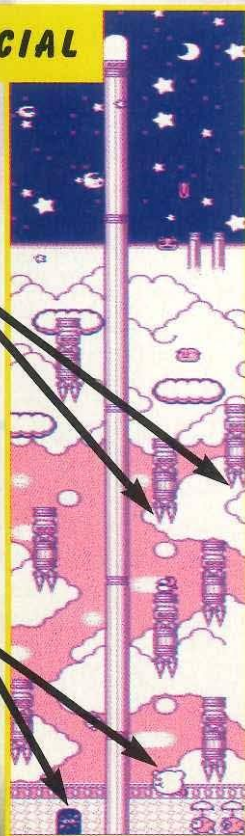
Cela devient une coutume : touchez votre double pour accéder à la salle du Boss Kaboola. Là aussi, pour lui faire mordre la poussière, retournez les présentes pages de votre petit magazine jusqu'au niveau trois pour savoir comment le battre...

DOSSIER
RÉALISÉ PAR
MANU, ALAIN
ET DANBOSS

STAGE 3 SPÉCIAL

Si, par malheur, vous ne tombez pas correctement, évitez le plus possible de vous frotter à ces pics des plus meurtriers.

Voici le stage le plus rapide du jeu. Sautez à droite de la colonne et laissez-vous tomber le long de celle-ci. Vous atterrirez ainsi directement sur votre double, qui tuera dans la seconde tous les monstres du stage. Cela fait, rendez-vous devant le Boss Kracko que vous avez déjà vaincu dans le niveau quatre.



LE BOSS DU MONT DEDEDE



Ça y est, vous allez enfin pouvoir vous mesurer au terrible roi Dedede. Pour le battre, vous devrez impérativement rester sur la défensive et attendre qu'il daigne faire apparaître des étoiles, que vous goberez et lui relancerez dans la tête. J'insiste, c'est le seul et unique moyen pour le battre ! Alors ne cherchez pas à lui sauter dessus ou à jouer aux Goldorak, ça ne servirait à rien ! Dedede dispose de quatre attaques principales. La première est le saut, que vous pourrez éviter en bougeant rapidement de droite à gauche ; il est à noter que quand Dedede s'écrasera sur le sol, il fera apparaître deux étoiles que vous pourrez lui relancer dans la tête. Sa deuxième attaque, qui consiste à essayer de vous gober, est également assez simple à anticiper : attendez que le roi vous fonce dessus pour vous mettre à voler car, quelques secondes après, il ouvrira la bouche et tentera de vous gober. La troisième attaque, la glissade, pourra être évitée de la même manière que la seconde, c'est-à-dire en volant. La quatrième attaque, le coup de marteau, est certainement la plus simple à éviter mais c'est aussi la plus mortelle ! Attendez que Dedede sorte son marteau et vous fonce dessus pour lui faire face, puis reculez au dernier moment pour éviter sa terrible masse. Là aussi, comme lors de la première attaque, le roi fera apparaître une étoile qui pourra lui être renvoyée dans la tête. Voilà, maintenant, prenez votre courage à deux mains et bonne chance contre cette vieille carne de Dedede !



ANIMAGE

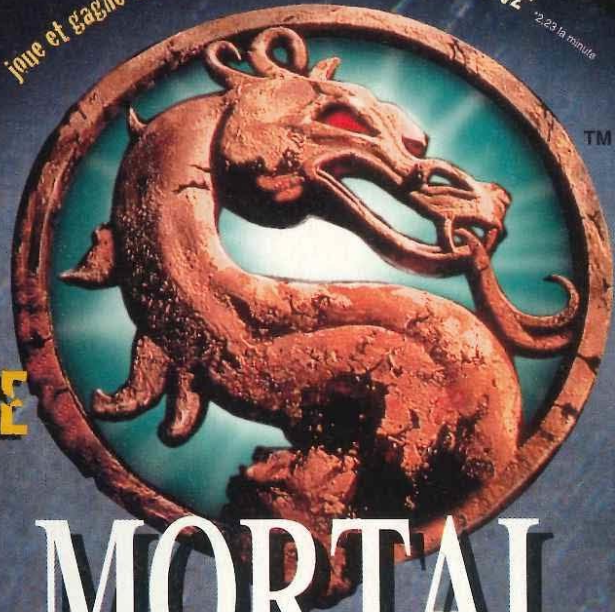
POG

LE TRAVAIL

En exclusivité
1 BIG KINI!
DOUBLE EPAISSEUR
dans chaque pochette!
12 KINIS A COLLECTIONNER

LE JEU QUE TU
COLLECTIONNES

joue et gagne sur le 36 15 ALLOPOG[®] et sur le 36 68 90 02² *2,23 la minute



NOUVELLE

SERIE

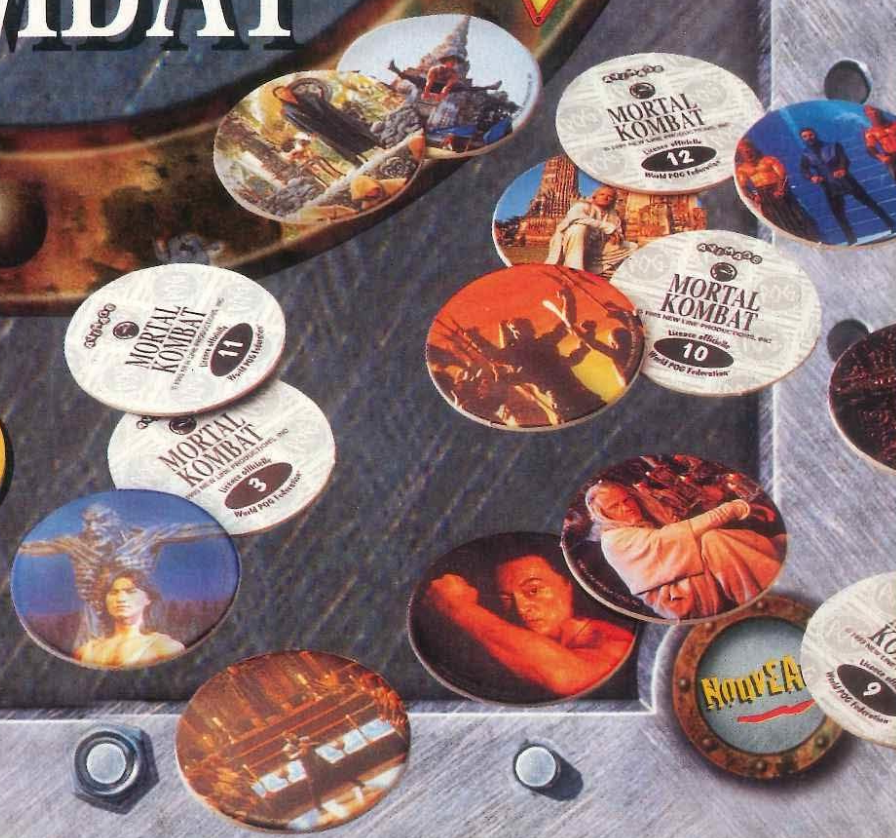
MORTAL KOMBAT

© & © 1998 World POG Federation - Tous droits réservés

MEFIE-TOI DES FAUX!



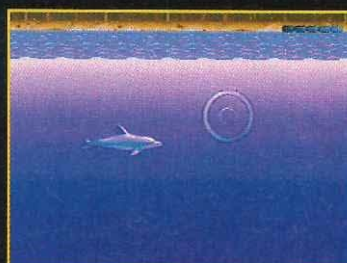
EN
VENTE
PARTOUT



CREATION STUDIO: IN VITRO

Photos © MCMACV - New Line Productions, Inc. Tous droits réservés.
MORTAL KOMBAT[®] et le logo dragon sont des marques déposées de Midway[®] Manufacturing Company.
Utilisation sous licence.

1. HOME BAY



Ce niveau constitue simplement une petite introduction au jeu, qui vous permettra de vous familiariser en douceur avec les commandes. Débutez votre quête en allant vers la droite, puis sondez les profondeurs en traversant le courant, qui n'est pas très puissant. Cela fait, reprenez votre progression vers la droite jusqu'à ce que vous tombiez nez à nez avec votre double. Celui-ci vous dira tout au sujet des anneaux de téléportation. Une fois que vous avez fini de bavarder avec le dauphin, repartez vers la droite et remontez à la surface. Ici, vous trouverez l'un de ces fameux anneaux de téléportation qui vous propulsera dans le monde 2.

2. CRYSTAL SPRINGS



En premier lieu, parlez avec le dauphin tout proche, qui vous demandera de le suivre. Bien évidemment, vous le suivez, jusqu'à une petite parcelle d'eau illuminée par le scintillement d'un splendide cristal. Celui-ci est le premier d'une série de cristaux que vous devrez tous collecter tout au long de ce niveau et ramener dans le coin gauche de la carte, comme nous vous l'indiquons. Une fois cette épreuve effectuée, vous serez investi du pouvoir de ces joyaux qui vous permettra de détruire le mur de pierres qui se dresse sur la droite. Ainsi, vous accéderez à la sortie du niveau.

©1994 Sega Enterprises, Ltd.



ACTION-AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1

BIENVENUE DANS LE MONDE D'ECCO, LES MARÉES DU TEMPS ! VINGT-CINQ NIVEAUX GIGANTESQUES, REMPLIS D'ÉNIGMES ET D'ACTION VOUS ATTENDENT. PRÉPAREZ-VOUS POUR

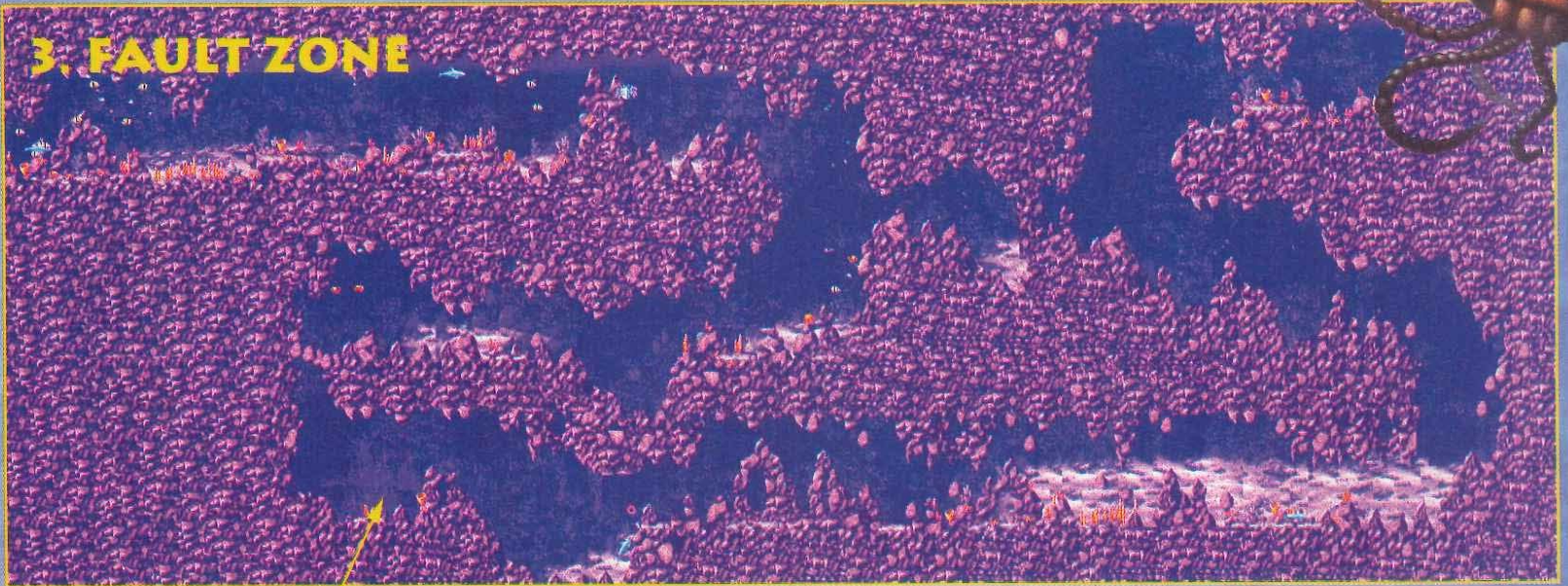
CETTE GRANDE AVENTURE, DONT LE BUT ULTIME SERA DE DÉTRUIRE LES IMMENSES POUVOIRS DU VORTEX. C'EST UNE DURE TÂCHE QUI VOUS ATTEND MAIS, GRÂCE À NOS PLANS, TOUT DEVRAIT SE SIMPLIFIER POUR VOUS, BANDE DE PETITS VEINARDS !

ECCO

LES MARÉES



3. FAULT ZONE

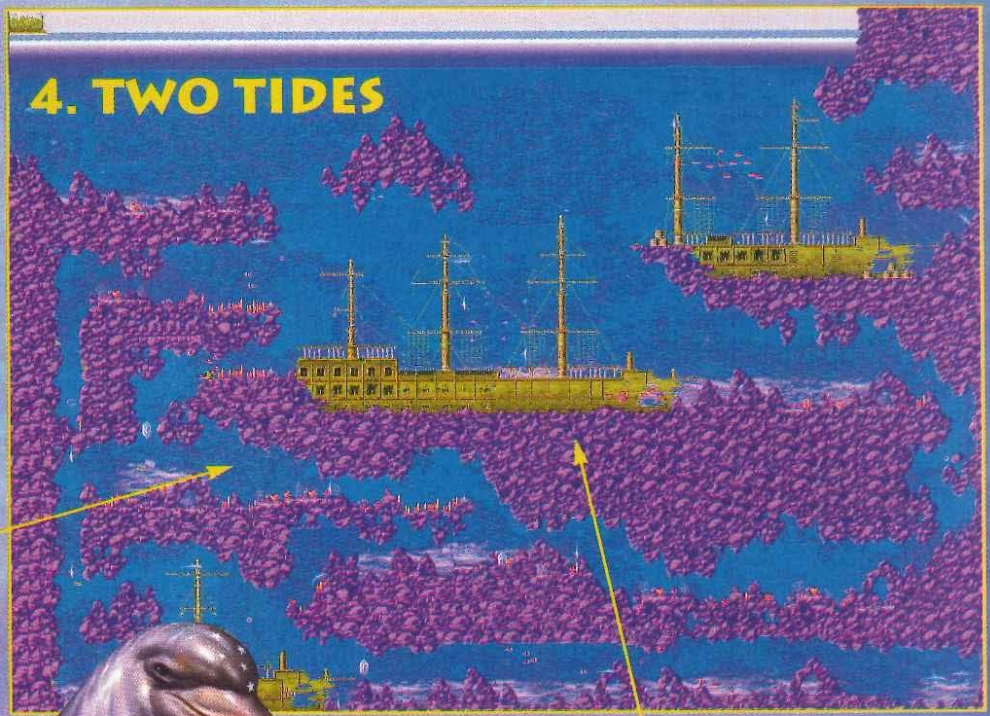


Vous débutez ce niveau par la gauche, et vous devez vous ouvrir un chemin tout au long du tunnel qui s'ouvre devant vous. Vous vous dirigez donc vers la droite et descendez le tunnel jusqu'à en trouver la fin. Maintenant, dirigez-vous vers la gauche, jusqu'à ce que vous soyez bloqué par des rochers. Vous les pousserez avec votre nez jusqu'à ce qu'ils dégringolent, vous laissant l'accès libre. Maintenant, allez vers le bas et la droite. Ne perdez pas votre temps dans ce passage car des rochers tombent sur vous. Continuez vers la droite tout en montant, jusqu'à ce que vous rencontriez votre double. Il vous dira que vous ne pouvez plus respirer dans l'eau et vous reconduira vers la surface pour prendre une bonne goulée d'air et, surtout, finir le niveau.

LA PREMIERE MARÉE

Commencez ce niveau en allant vers la gauche ; descendez légèrement jusqu'au pouvoir du sonar qui vous permettra d'utiliser un rayon sonar se propageant sur 360 degrés (appuyez 2 fois de suite sur A pour l'utiliser). Il détruit les petits ennemis autour de vous). Ensuite, allez constamment vers la droite puis vers le bas. Lorsque vous atteignez le fond, allez vers la gauche pour toucher le cristal def. Remontez alors à la surface et prenez la deuxième entrée du niveau se trouvant sur la gauche. N'oubliez pas de mettre un coup de sonar sur le cristal gardien. Retournez sur vos pas et mettez un coup de sonar sur le cristal def. Revenez à votre position sur la barrière de joyaux et continuez à nager jusqu'à ce que vous trouviez une tortue barbotant allègrement. Utilisez-la pour vous protéger du courant en la poussant avec le nez. Une fois le courant passé, prenez le deuxième chemin partant vers la droite et mettez un bon coup de sonar sur les joyaux. Maintenant, foncez vers la droite et retrouvez Triella, le dauphin du futur et votre descendant.

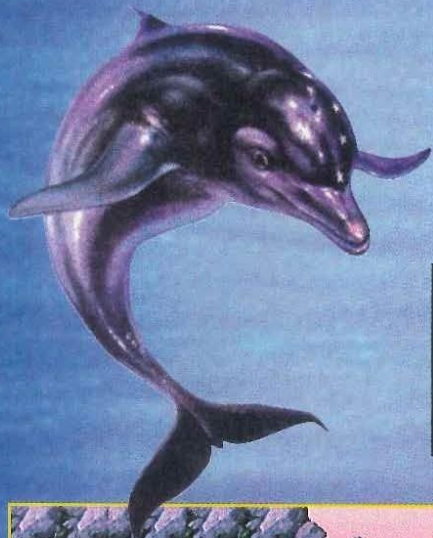
4. TWO TIDES



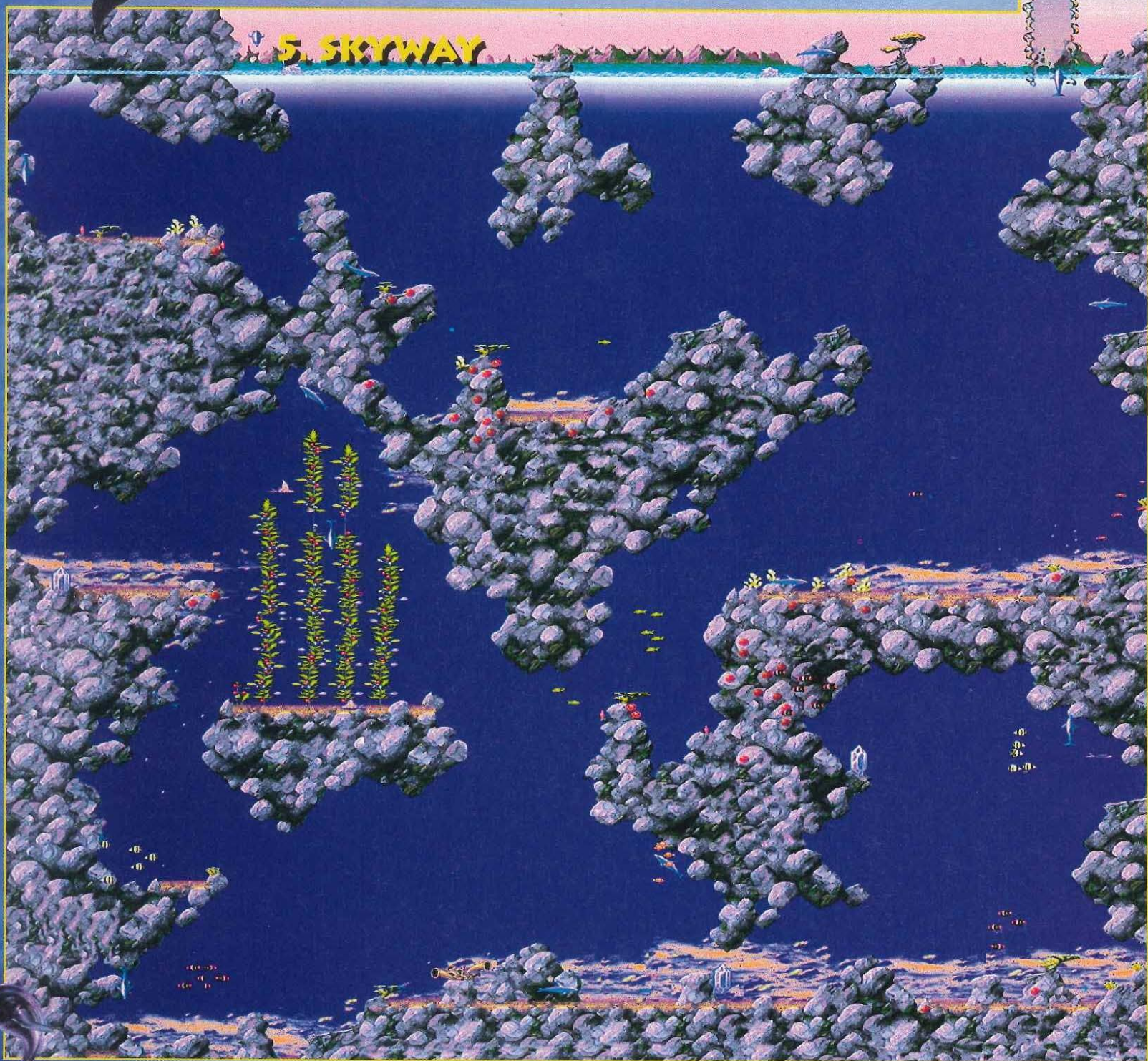
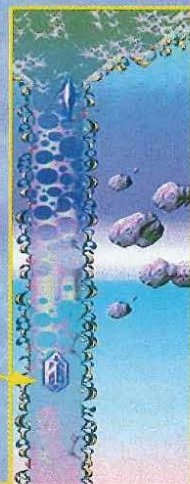
LA DEUXIEME MARÉE

Vous allez maintenant être propulsé dans le futur, où Triella vous demandera de trouver l'Astérite. Vous devez partir vers la gauche et trouver des algues. Lorsque vous aurez fait surface, allez vers la droite jusqu'à ce que vous trouviez un tube dans lequel vous pénétrerez en allant vers le haut. Après avoir atteint le sommet de ce tube, sautez sur l'île sur la gauche et utilisez votre sonar sur le cristal pour détruire le mur qui vous empêche de continuer votre chemin. Ceci fait, sautez au-dessus de l'île par la gauche pour retomber dans l'eau. Prenez la première à gauche en utilisant votre sonar sur le cristal. Un autre apparaîtra au milieu du bassin à l'extrême droite. Vous devez nager le plus vite possible dans ce bassin pour pouvoir utiliser votre sonar sur une autre pierre def et revenir au cristal précédent avant que celui-ci n'obstrue le passage, sans quoi vous n'aurez qu'une seule solution : mourir d'asphyxie ! Remontez à la surface et utilisez le troisième tube d'eau (le plus à gauche du stage). De là, agrippez-vous à l'un des dauphins du futur qui vous conduira au second tube d'eau sur la droite, dans lequel vous utiliserez votre sonar pour libérer le passage, bloqué par un cristal, et pour pouvoir sortir.

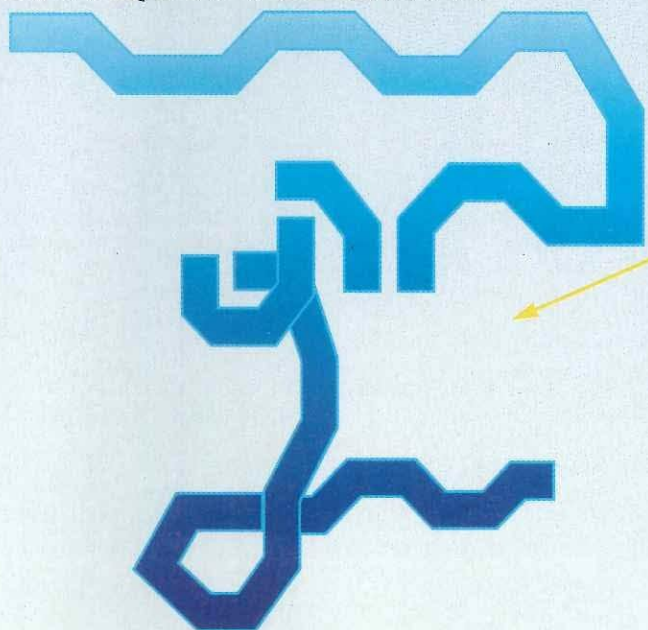
C O
S DU TEMPS



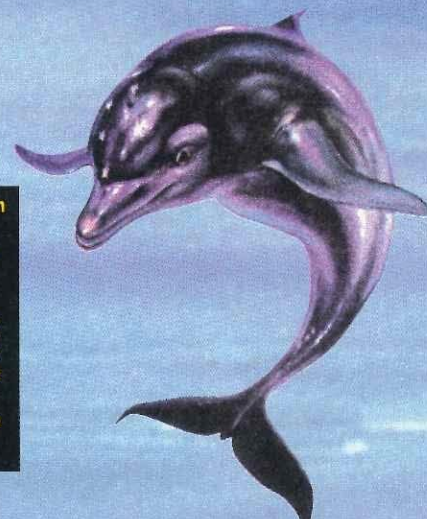
En premier lieu, vous devez aller en haut à gauche pour trouver le cristal clef. Touchez-le. Descendez et mettez un coup de sonar sur le cristal gardien. Celui-ci va se craqueler pendant quelques secondes, vous devrez donc en profiter et le traverser au plus vite. Maintenant, dirigez-vous en haut à gauche pour trouver le prochain cristal. Après l'avoir touché, allez sur la droite pour trouver un tube d'eau, que vous devrez emprunter. Une fois à l'intérieur, utilisez votre sonar sur le cristal vous bloquant la sortie.



8. AQUA TUBEWAY



Ce niveau apparaîtra seulement en niveau Hard et il est très semblable à Sky Tides. L'idée est de suivre les mouvements de l'écran sans les subir pour poursuivre votre ascension. Soyez attentif à tous les ennemis cachés et essayez de bien contrôler votre ascension sans vous faire embarquer par le courant car cela signifierait votre perte.

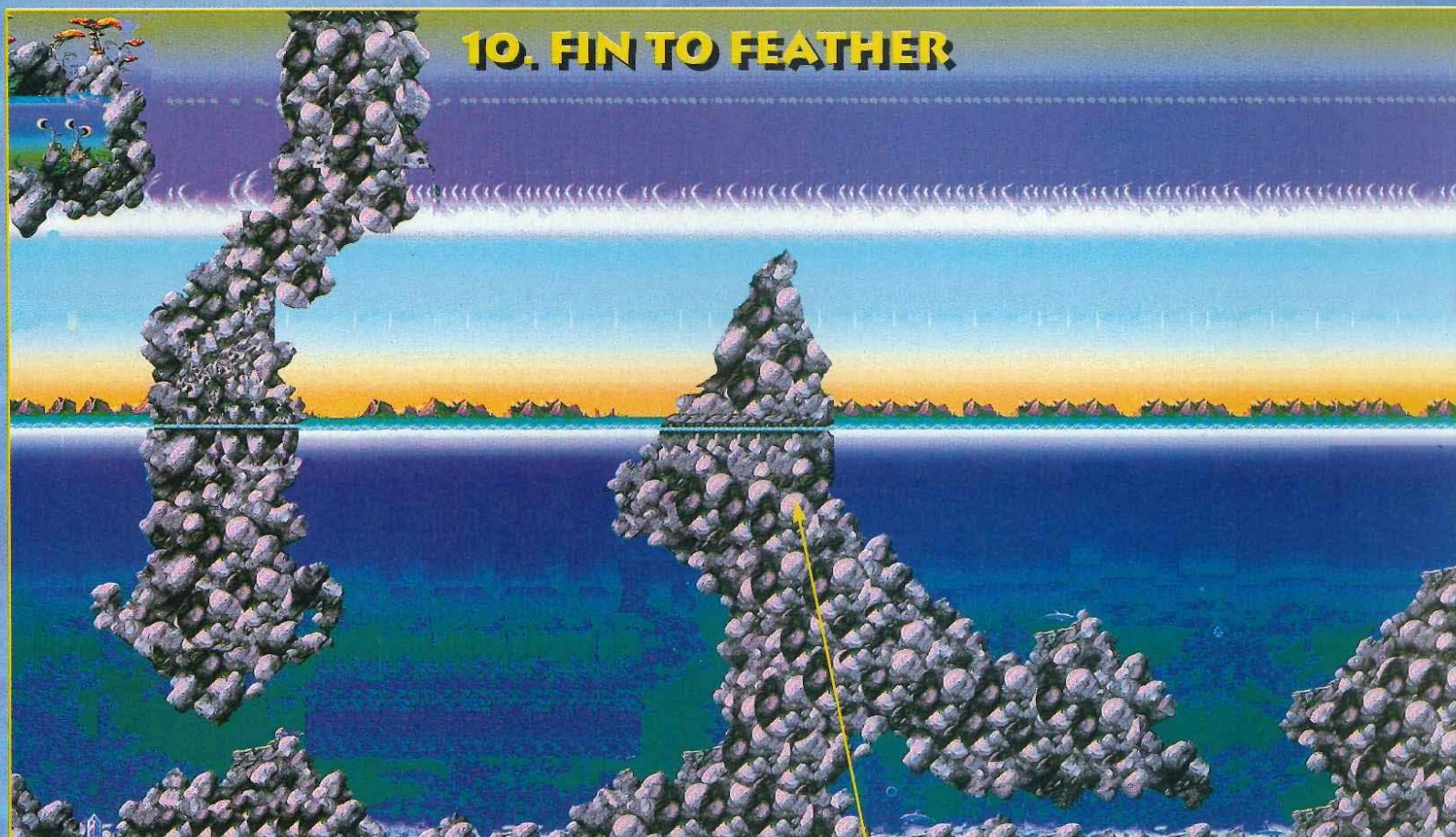


9. SKYLANDS



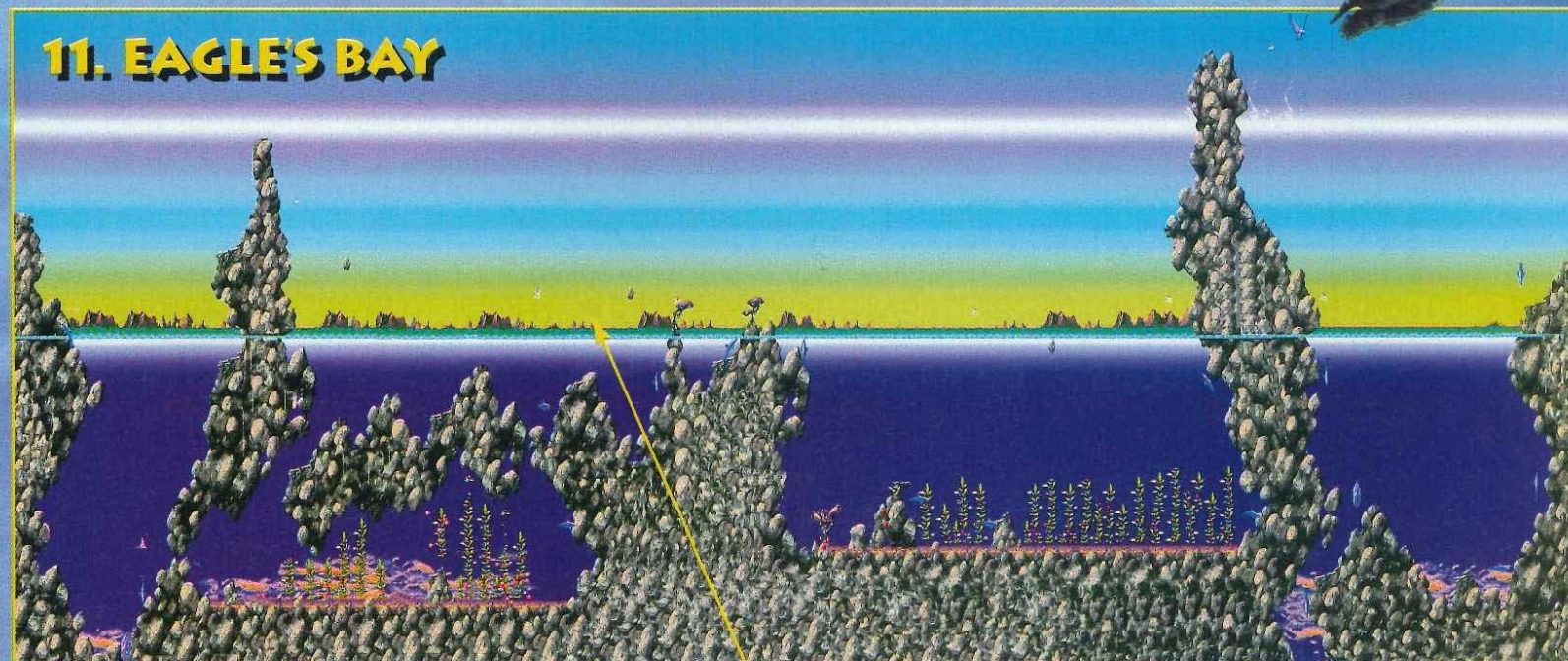
Ici, vous débutez tout en bas du niveau. Le but est d'atteindre la sortie, qui est placée très haut dans le ciel. Vous devrez utiliser pour ce faire les bulles qui montent dans les airs pour atteindre les piscines aériennes. Il y a cinq retenues d'eau avec, pour chacune d'elles, des bulles spécifiques à atteindre. Pour emprunter ces bulles, vous devez sauter hors de l'eau et utiliser votre sonar sur elles afin qu'elles vous projettent dans une direction ou une autre. La première série de bulles se trouve à l'extrême opposé gauche du bassin de départ ; en les utilisant, vous atteindrez la première piscine. Là, allez sur la droite du mur et sautez sur les bulles, cette fois au nombre de 3, vous devrez diriger votre saut pour atteindre la troisième. Vous arriverez ainsi dans la deuxième piscine volante où vous trouverez, à gauche, les bulles. Utilisez maintenant la série de 3 lots de bulles pour atteindre le troisième bassin. Utilisez les bulles pour atteindre le quatrième bassin. Agrippez-vous aux dauphins du futur pour atteindre le bassin final. Sautez simplement sur eux et passez de dauphin en dauphin jusqu'à la piscine finale, à la droite de laquelle vous trouverez la sortie.





10. FIN TO FEATHER

Sautez en dehors du bassin dans lequel vous débutez et une fois à nouveau dans l'eau, allez vers le bas. Au fond, allez vers la droite et remontez à la surface. Sautez en dehors de l'eau pour atteindre la métasphère, qui changera Ecco en mouette. Maintenant, volez au-dessus de la montagne vers la droite, en faisant gaffe aux aigles qui volent dans le coin et amérissiez dans le bassin que vous venez de trouver. Là, descendez puis, une fois au fond, allez vers la gauche jusqu'à l'anneau de téléportation.



11. EAGLE'S BAY

Allez d'abord vers la gauche, et remontez à la surface. Puis, allez vers la droite et sautez au-dessus du promontoire rocheux. Utilisez votre sonar sur la Métasphère située un peu plus loin, elle vous changera en mouette. Volez vers la gauche en évitant les éboulements de rochers et les aigles. Plongez dans l'eau et allez vers le fond toucher le cristal clef. Maintenant, retournez à la surface et utilisez la Métasphère pour vous retransformer en mouette. Allez vers la droite en survolant deux murs. Après le deuxième mur de pierre, retournez dans l'eau. À partir de là, allez vers le bas et utilisez votre sonar sur le cristal pour atteindre la sortie.

12. ASTERITES CAVE SECTION 1: THE CAVE



Ici, vous devrez assembler des pierres brisées, ce qui vous permettra de passer la muraille de pierres qui vous bloque. Commencez le niveau en allant vers la gauche et, arrivé au mur, remontez en vous dirigeant vers la droite jusqu'à ce que vous trouviez la moitié d'un cristal brisé. Poussez ou utilisez votre sonar sur ce morceau de cristal. Allez sur la gauche pour trouver l'autre moitié ; une fois assemblé, ce cristal sera un cristal clef. Remontez et utilisez votre sonar sur la barrière de pierres et prenez de la vitesse pour sauter par-dessus. Ceci fait, remontez et utilisez le tube d'eau que vous trouverez dans le coin. Lorsque vous serez au sommet, sautez vers la droite et là, un dauphin du futur vous rattrapera et vous emmènera au-delà du mur. Maintenant, retournez dans votre élément de prédilection et allez en bas à droite. Vous tomberez sur des rochers, avec un ver de mer sur lequel vous utiliserez votre sonar pour l'amener vers le mur de pierres et libérer le passage. Allez vers le bas et vous retrouverez une autre moitié de cristal. Poussez cette moitié vers le haut, le bas et la gauche et rattachez-la avec une autre qui formera un cristal clef. Maintenant, allez vers la droite, utilisez votre sonar sur le cristal gardien et continuez vers l'Astérite. La sortie se trouve en haut. Elle est symbolisée par un anneau téléporteur.

SECTION 2 : THE LOST ORCAS

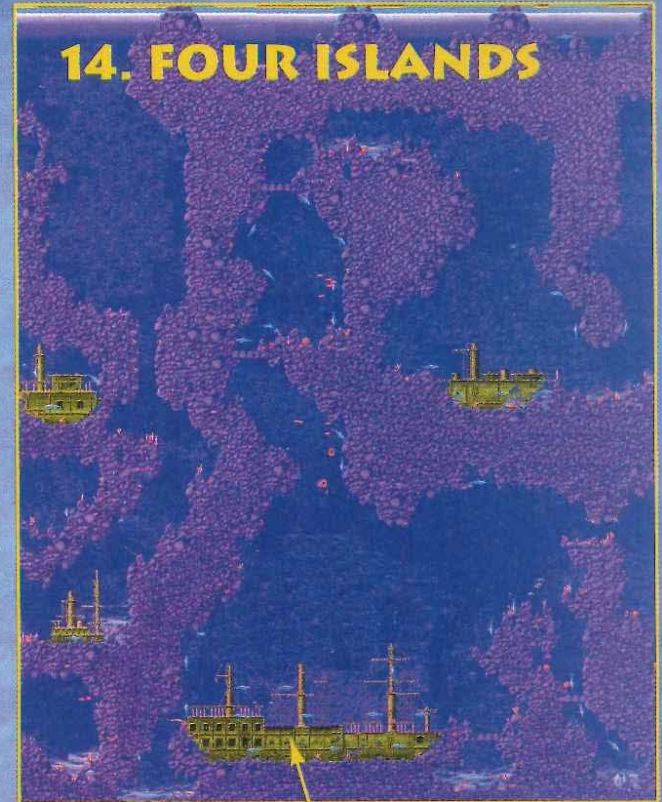
Ici, il va vous falloir trouver un certain nombre de bébés orques !!! Pour finir ce niveau en mode Facile, vous n'aurez à retrouver que quatre petits. Allez sur la droite en suivant le fond pour trouver le premier. Continuez vers la droite et, avant la falaise, vous retrouverez le deuxième cétacé. Maintenant, revenez à la surface, allez à droite, sautez au-dessus de la falaise et descendez au fond. Allez vers la droite, puis à gauche où vous trouverez le troisième bébé orque. Continuez sur la gauche pour trouver le dernier.

En mode Hard, vous devrez trouver huit orques. Pour les trois premières, ce sera comme en mode Facile ; pour la quatrième, partez de l'endroit où vous aviez trouvé la troisième en mode Facile et dirigez-vous vers la droite puis en bas jusqu'à des gros coquillages. Prenez le second passage à droite puis remontez et allez vers la gauche pour trouver une orque. Maintenant, descendez jusqu'au fond, où vous trouverez davantage de coquillages et allez sur la gauche pour trouver la prochaine orque. Prenez à droite, en haut et à gauche jusqu'à ce que vous tombiez sur un couloir rempli de coquillages. Au pied de la falaise, allez vers le haut, la gauche et encore en haut. Une fois au sommet, allez vers la droite pour trouver l'orque. Ensuite, allez simplement sur la gauche pour trouver une autre petite orque. Retournez sur vos pas à droite et descendez le couloir de coquillages. Puis allez à gauche et descendez pour trouver plus de coquillages ; descendez alors un long couloir, prenez en haut et à gauche en suivant le courant, enfin à gauche et en bas pour trouver la dernière orque. Une fois toutes les orques retrouvées, l'une d'elles vous mènera à la sortie en guise de remerciement.

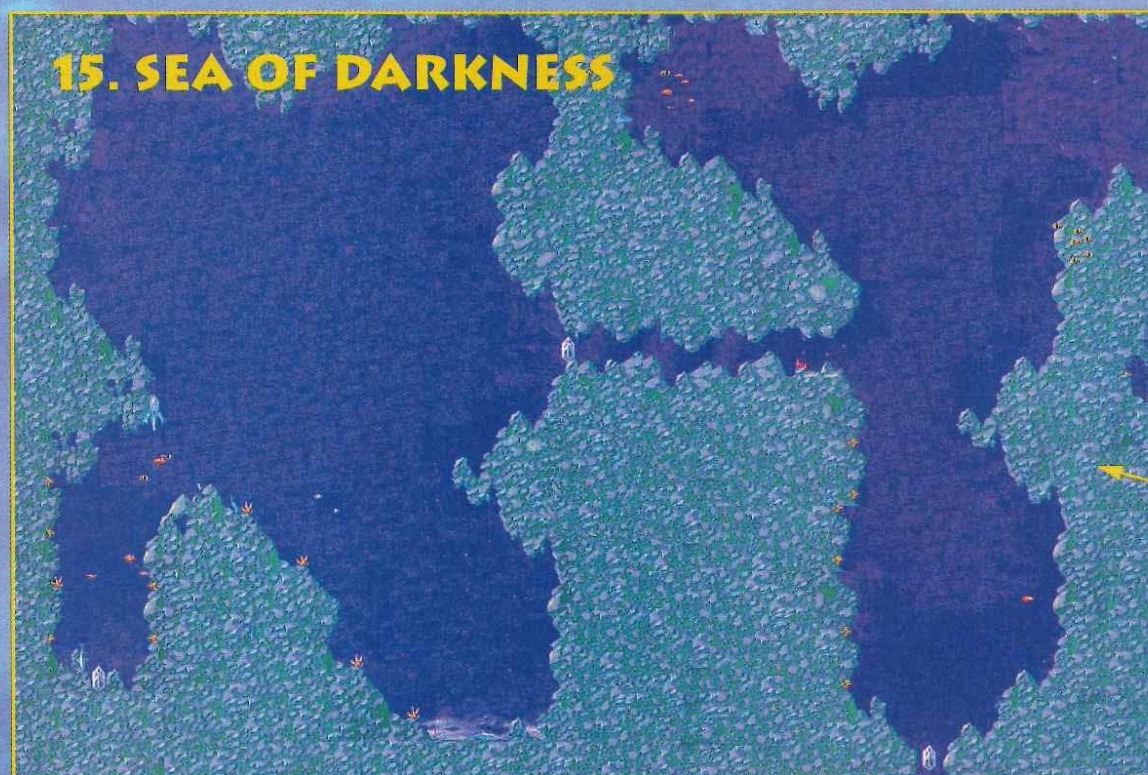




Commencez le niveau en vous dirigeant vers la gauche et en passant au-dessus de deux murs sur les bords de l'écran. Puis descendez en suivant le courant et les coquillages. Vous trouverez un barrage sur le côté droit du mur, vous devrez le pousser vers la gauche pour le faire dégringoler. Maintenant, continuez vers le bas de l'écran, où vous trouverez un anneau d'étoile de mer. Utilisez votre sonar pour les pousser vers la gauche, en haut, et pour finir à droite jusqu'au rocher qui vous bloquait. Maintenant, allez vers la droite, en haut et à gauche. Utilisez votre sonar sur le cristal clef. Allez sur la droite et descendez pour trouver une tortue que vous devrez pousser vers le bas pour vous protéger du courant. Allez à gauche et utilisez votre sonar sur le cristal clef. Remontez alors et tracez votre chemin vers la droite jusqu'à ce que vous arriviez à une falaise. Allez vers le bas puis sur la gauche pour toucher un cristal clef. Remontez, allez à droite, en bas, de nouveau à droite et pour finir en haut. Utilisez votre sonar sur le cristal gardien. Revenez en arrière et touchez deux fois le cristal clef. Ensuite, descendez et allez à droite jusqu'à trouver une ronde d'étoiles de mer. Utilisez sur elles votre sonar jusqu'au corridor des coquillages. Vous pouvez trouver d'autres étoiles de mer sur la droite, poussez-les vers la droite et en bas, où elles seront bloquées. Allez vers le bas, à droite et en bas jusqu'à un empilement de rochers. Maintenant, continuez en bas et à droite pour trouver des étoiles de mer qui devront être poussées vers la gauche et en bas. Allez en bas et à droite pour emprunter un passage qui vous mènera au troisième cristal clef, sur lequel vous utiliserez votre sonar. Remontez alors à la surface et allez sur la droite. Suivez les rochers qui dégringolent et, arrivé une fois au fond, dirigez-vous très rapidement vers la droite en évitant la poussée du courant. Un coup de sonar sur le joyau et vous voilà sorti du niveau !



Dirigez-vous vers le bas en suivant le courant et prenez le quatrième passage à droite où vous trouverez le dauphin Blackfin. Communiquez avec lui par sonar et il vous demandera de le suivre. Après l'avoir suivi pendant un temps, il s'arrêtera devant un mur de pierre. Reparez-lui et il vous donnera le pouvoir de détruire la pierre à coups de sonar. Vous pouvez dès lors détruire tous les murs de pierre du niveau. Utilisez-le sur les pierres de gauche qui vous dégringolaient dessus puis partez vers la gauche. Allez ensuite à droite en descendant jusqu'au bas de l'écran, puis sur la gauche, où vous trouverez une tortue. Utilisez-la pour contrer le courant et, au fond, vous trouverez Tara un peu plus sur la droite. Suivez-la jusqu'à la sortie.



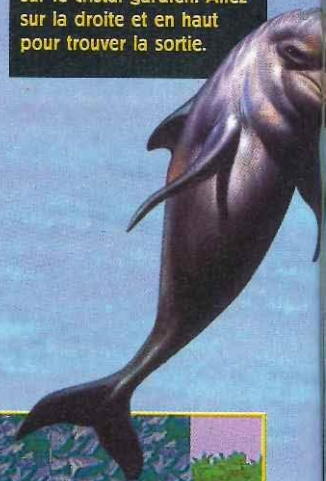
Ce niveau se déroule entièrement dans l'obscurité, alors utilisez votre sonar pour éclairer votre chemin. Commencez par aller tout droit et prenez le premier passage à gauche. Maintenant, descendez pour toucher le cristal clef. Remontez sur la droite et utilisez votre sonar sur le cristal gardien. Suivez le courant jusqu'au sommet puis prenez à droite et suivez le deuxième passage descendant. Empruntez-le puis prenez sur la droite, en bas et à gauche jusqu'au cristal clef. Ensuite, revenez sur vos pas et repartez vers le fond, où vous trouverez une barrière de rochers. Utilisez votre sonar et continuez de descendre jusqu'au fond. Une fois arrivé, vous trouverez des étoiles de mer. Utilisez votre sonar pour les pousser sur la droite et les bloquer derrière des pierres. Prenez la petite orque égarée sous votre protection, retournez sur vos pas et partez à gauche. Maintenant, remontez le courant et prenez la première à droite, vous trouverez la mère de la petite orque. Écoutez-la et sortez sur la droite.



16. VENTS OF MEDUSA



En premier lieu, dirigez-vous sur la droite en suivant une méduse pour aller toucher le cristal clef. Revenez en arrière, allez sur la gauche et prenez le premier passage qui monte puis la première à gauche. Touchez la Metasphère qui vous transformera en méduse et avancez le long du corridor. Lorsque vous aurez atteint la surface, allez sur votre droite. Sautez par-dessus un petit mur et utilisez votre sonar sur le cristal gardien. Allez sur la droite et en haut pour trouver la sortie.

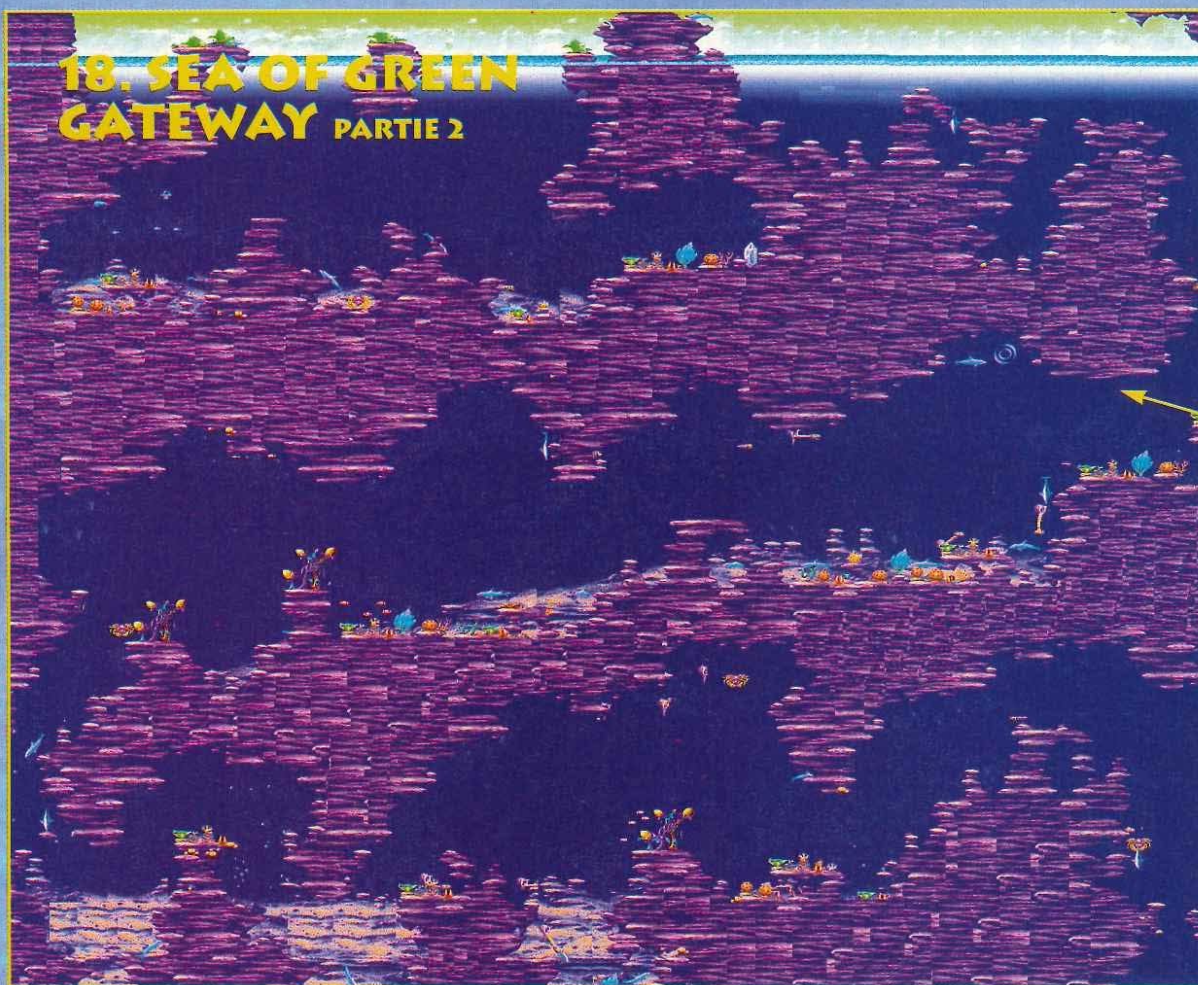


17. GATEWAY



Commencez par descendre, puis allez sur la droite, remontez à la surface et prenez à droite. Franchissez le petit muret et entrez dans un anneau de téléportation. Puis descendez vers le cristal et utilisez le sonar dessus. Ainsi, vous apprendrez qu'il vous faut trouver un monstre en forme de tentacule terré dans une salle sur la droite. Lorsque vous l'aurez trouvé, utilisez votre sonar sur son crâne, il rétrécira progressivement jusqu'à une explosion finale. Celle-ci produira des bulles que vous collecterez pour vous en servir (avec le bouton A) comme armes dans le niveau en 3D.





Au début, sautez au-dessus du mur de droite et plongez. Descendez et, à droite, vous apercevrez votre reflet. Vous entamerez une petite conversation avec lui et il vous demandera de lui trouver un poisson. Allez vers la droite jusqu'à ce que vous trouviez un petit poisson parmi les pieuvres et les méduses. Utilisez votre sonar pour le pousser jusqu'à votre double. Cela fait, vous pourrez avoir accès au cristal clef qui se trouvait juste derrière. Retournez sur la gauche et remontez à la surface. Vous devrez sauter par-dessus le mur de droite, qui est très haut et vous demandera un peu de persévérance. Dirigez-vous ensuite à droite et en bas. Utilisez votre sonar sur le cristal gardien. Continuez votre descente jusqu'au fond puis allez à gauche. Utilisez les rochers qui tombent pour passer le courant et prenez à droite pour atteindre la sortie.



19. MORAY ABYSS



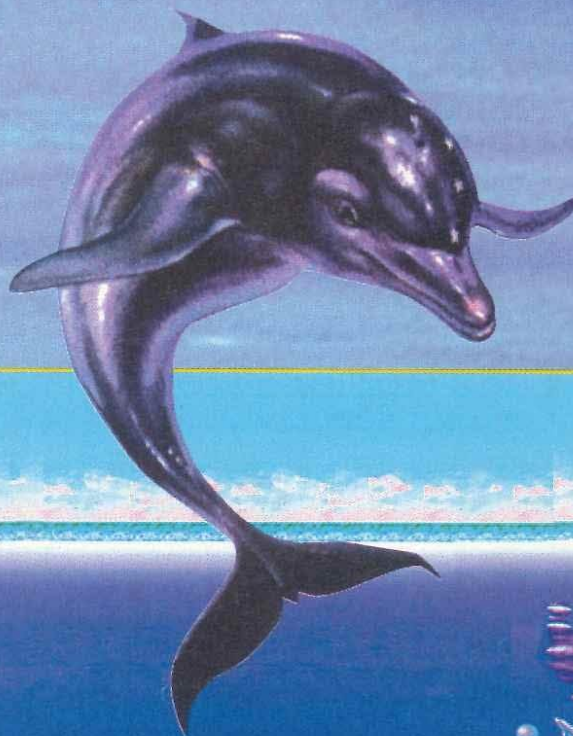
Dans ce niveau, vous devez suivre le coquillage dans sa descente sans le toucher. Évitez de plus les bernard-hermite qui peuvent apparaître. Au cours de votre descente, un peu avant l'arrivée, esquivez les attaques d'un serpent de mer gigantesque qui part des parois de la caverne. Lorsque le coquillage touche le sol, détruisez le serpent avec votre sonar, en espérant qu'il meurt avant vous et vous laisse passer par le coquillage pour sortir.

Astuces pour les prochains niveaux : vous devrez collecter en priorité les globes d'Astérites et les ramener dans la caverne.

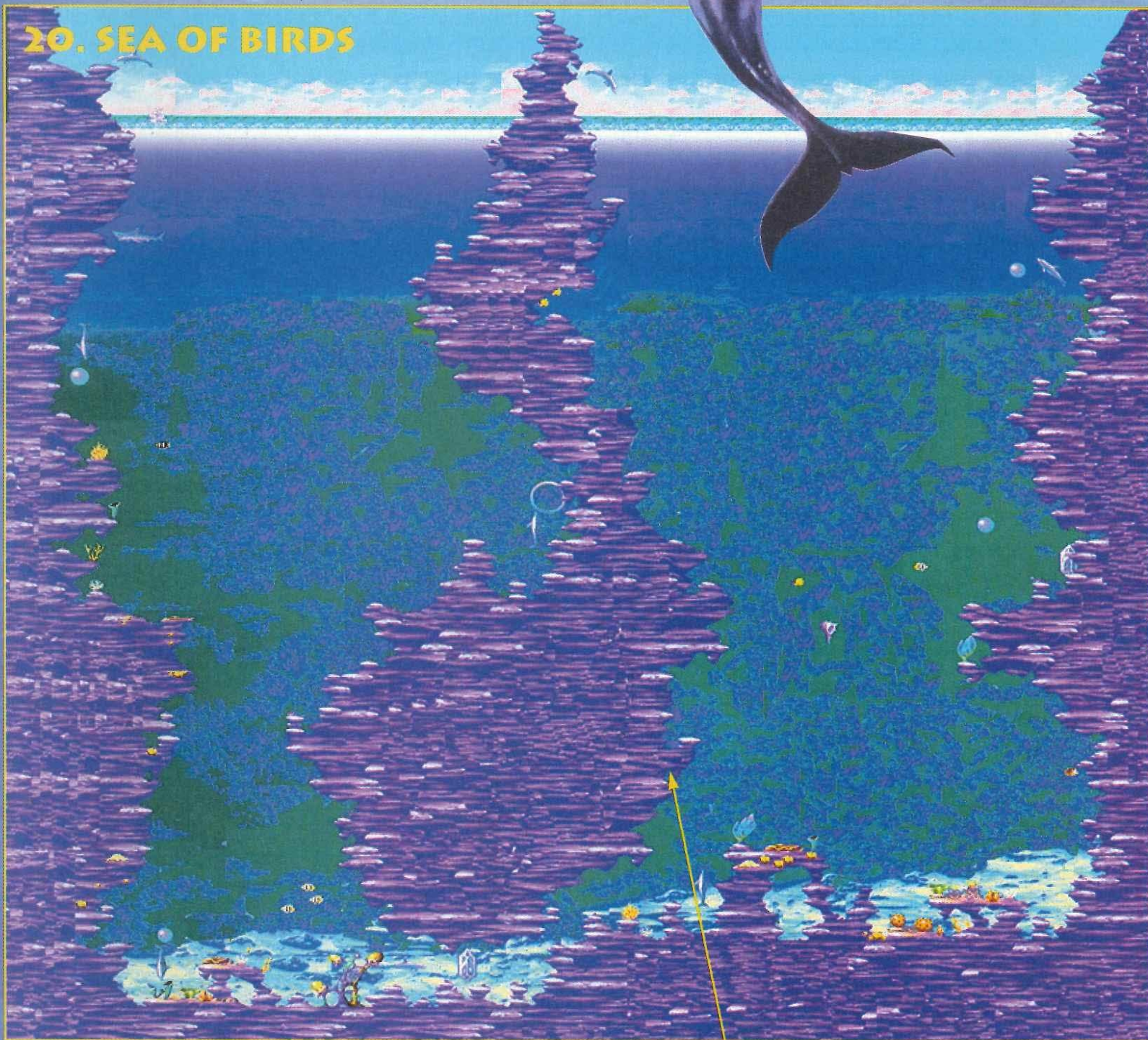


CHEAT MODE

VOUS DEVEZ METTRE LA PAUSE LORSQUE ECCO VOUS RÉGARDE. PRESSEZ A, B, C, B, C, A, C, A, B. UN MENU SPÉCIAL APPARAÎT, VOUS DONNANT LA POSSIBILITÉ D'AVOIR DES VIES INFINIES ET UN CHOIX DE NIVEAU. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT VOUS TÉLÉPORTER OÙ VOUS LE SOUHAITEZ DANS LE JEU EN CHANGÉANT LES COORDONNÉES X ET Y QUI VOUS SONT DONNÉES.



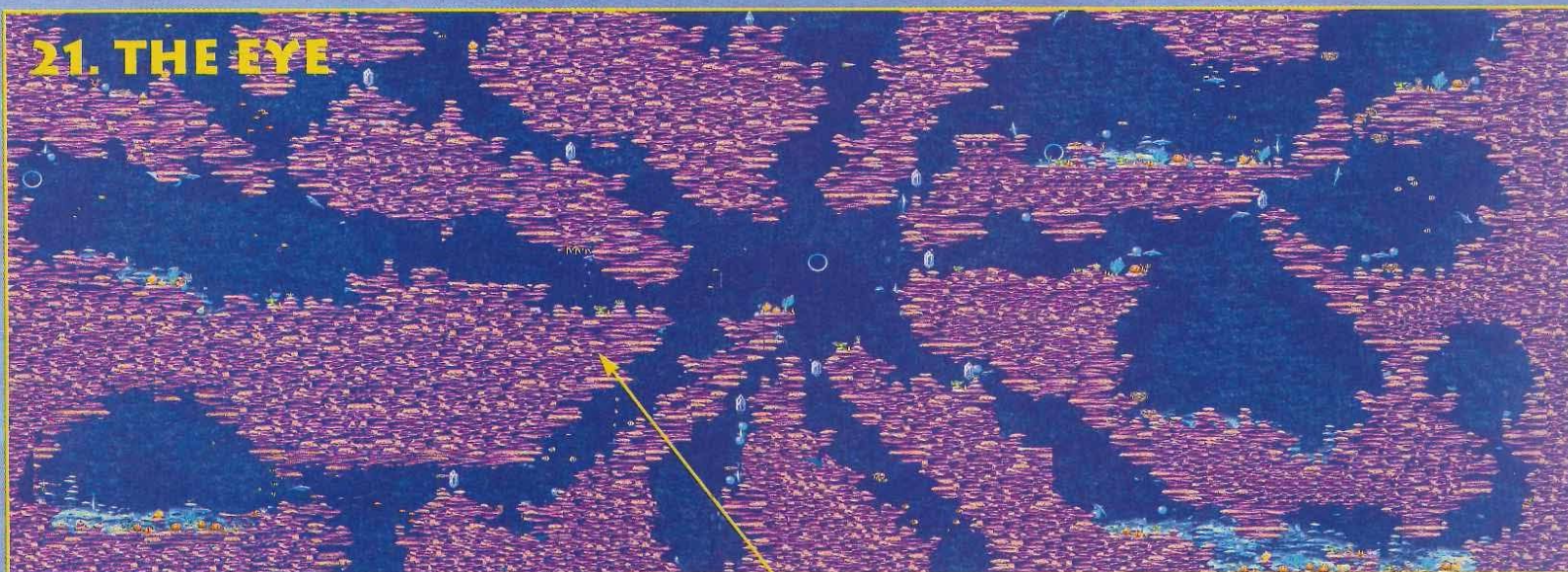
20. SEA OF BIRDS



Allez directement sur la gauche et utilisez votre sonar sur le premier globe. Puis allez tout en bas et utilisez votre sonar sur le deuxième globe. Ramenez ensuite les deux globes dans la caverne en utilisant le téléporteur (vous devez obligatoirement ramener 2 globes à chaque fois que vous voudrez prendre le téléporteur). Quittez la caverne et allez sur la gauche, en bas puis à droite. Utilisez le sonar sur la barrière pour accéder au passage qui vous permettra de continuer vers la droite. Montez et dirigez-vous à nouveau sur la droite pour avoir le troisième globe. Le quatrième est un peu plus loin dans la même direction. Rapportez ces deux globes à la caverne. Ressortez et descendez, allez à droite, remontez et allez encore une fois à droite en suivant la falaise jusqu'au cristal sur lequel vous utiliserez votre sonar.



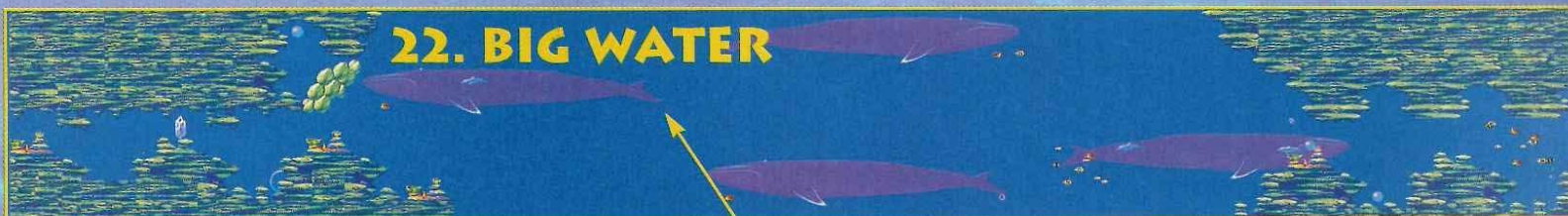
21. THE EYE



L'anneau de téléportation pour la cave de l'Astérite est tout proche de l'endroit où vous commencez votre aventure. Allez un peu sur la droite et descendez pour trouver le premier globe, continuez sur la droite et trouvez le second. Rapportez la paire dans la caverne, sortez de celle-ci et allez sur la droite en nageant à contre-courant puis descendez et allez sur la gauche pour utiliser votre sonar sur le cristal. Passez par le trou occasionné pour collecter un globe. Maintenant, allez à droite, en bas, sur la gauche, de nouveau en bas, à gauche, encore une fois en bas et à gauche pour arriver à l'emplacement du quatrième globe. Allez sur la droite, en haut, sur la droite, une fois encore en haut, à gauche, toujours en haut, à droite, et une fois de plus en haut ; utilisez le nouveau téléporteur pour aller à la caverne. Sortez de la caverne et dirigez-vous en haut, à gauche, utilisez votre sonar sur le cristal. Allez sur la gauche, puis en haut, puis à gauche (encore ?!) pour trouver le cinquième globe ; en haut et à droite pour trouver le sixième, que vous rapporterez aussi à la caverne. En sortant de celle-ci, allez directement au fond et, le long du côté gauche, vous trouverez le septième globe. En continuant votre descente, vous trouverez le huitième globe. Le neuvième se cache tout au fond. Remontez, allez à droite, puis en bas à droite

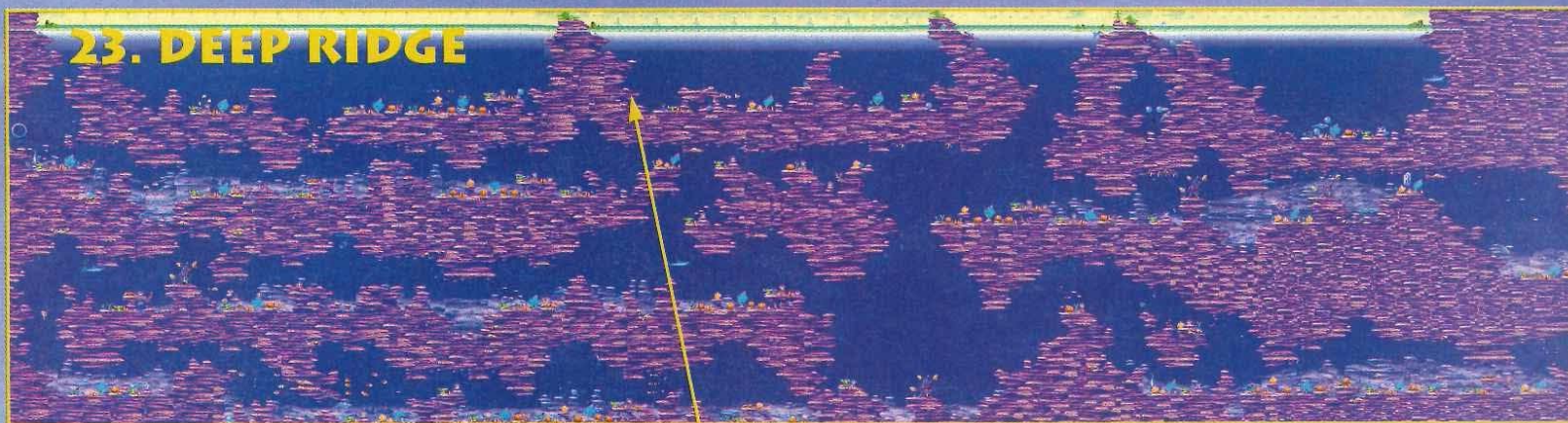
pour le dixième globe. Maintenant, rapportez les globes collectés à la caverne. En sortant, prenez en haut à gauche. Dirigez-vous vers la gauche pour mettre un coup de sonar sur le cristal et toujours sur la gauche pour trouver les autres globes. Puis allez vers la droite, en haut, et à droite encore pour trouver un autre globe. En sortant de la caverne de l'Astérite, allez en haut à droite, utilisez votre sonar sur le cristal et continuez dans cette direction pour d'autres globes. Ramenez tous vos globes et sortez de la caverne en allant sur la droite. Utilisez le sonar sur le cristal. Allez quelque peu en haut à droite, pour trouver un autre globe puis allez sur la droite. Descendez et allez à droite à nouveau pour trouver le seizième globe. Retournez à la caverne et sortez en avançant vers la direction bas/droite pour aller sonder la barrière de rochers. Arrivé dans la chambre, allez vers le bas jusqu'au fond et dirigez-vous vers la droite pour trouver un autre globe. Dirigez-vous vers le haut en suivant un petit couloir qui vous mène au dix-huitième globe. Retournez à la caverne puis, en sortant, vous trouverez à droite le dernier globe, que vous rapporterez lui aussi à la caverne. En sortant, allez légèrement à droite et descendez. Tournez à droite, donnez un coup de sonar dans le cristal et continuez votre chemin vers la droite pour sortir du niveau.

22. BIG WATER



Au début du niveau, descendez sur la gauche pour trouver le premier globe. Ensuite, continuez sur la gauche pour parler à une baleine. Elle détruira pour vous le mur, ce qui vous permettra de collecter un nouveau globe. Le téléporteur se trouve juste devant vous. Sortez de la caverne, allez à gauche et utilisez votre sonar pour détruire le cristal qui vous bloque la sortie.

23. DEEP RIDGE



Allez vers la droite puis descendez. Sondes pour trouver le premier globe puis remontez. Descendez, toujours vers la droite, pour obtenir le deuxième globe. Ramenez les globes par le téléporteur, que vous trouverez près de votre point de départ. Sortez de la caverne, remontez et allez sur la droite, vous y trouverez deux autres globes à rapporter. Ressortez, faites demi-tour et allez à droite, sautez au-dessus du mur. Vous trouverez ainsi deux nouveaux globes. Rapportez-les et revenez au même endroit, sautez au-dessus de la deuxième falaise. Descendez, allez à gauche et en bas, puis à droite et hop, deux nouveaux globes. Prenez alors à gauche et en haut pour trouver un téléporteur. Sortez de la caverne, allez vers la droite, remontez et allez une nouvelle fois à droite. Utilisez votre sonar sur le cristal et descendez vers la sortie.



24. THE HUNGRY ONES



À la droite de votre point de départ, vous trouverez un joyau sur lequel vous utiliserez votre sonar. Maintenant, vous avez le choix : aller tout droit et à droite et utiliser la Metaspère qui vous changera en requin (ce qui est largement plus simple), ou sauter hors de l'eau pour vous changer en mouette. Vous devez ensuite, dans tous les cas, vous diriger vers la droite jusqu'à une falaise. Là, vous sonderez jusqu'au fond. Puis allez à droite en brisant le rocher devant vous. Remontez, prenez à gauche, puis à droite pour arriver près d'une Metaspère qui vous changera en requin. Continuez à droite et, lorsque vous vous serez retransformé en requin, allez vers la gauche puis vers le bas en suivant le courant. Allez sur la droite, en haut, à droite encore une fois, en bas, toujours à droite, à nouveau en haut, continuez sur la droite, redescendez, poursuivez par la droite, remontez pour changer, partez sur la droite et sortez enfin du niveau.

25. SECRET CAVE



Commencez par aller sur la droite. Sautez au-dessus du mur, puis allez vers le bas et à droite pour trouver un téléporteur. Trouvez le monstre tentaculaire avant qu'il ne vous fasse un gros «patou» bien «ventouseux» et utilisez la même tactique que dans Gateway pour le détruire, récupérez des armes pour les niveaux en 3D.



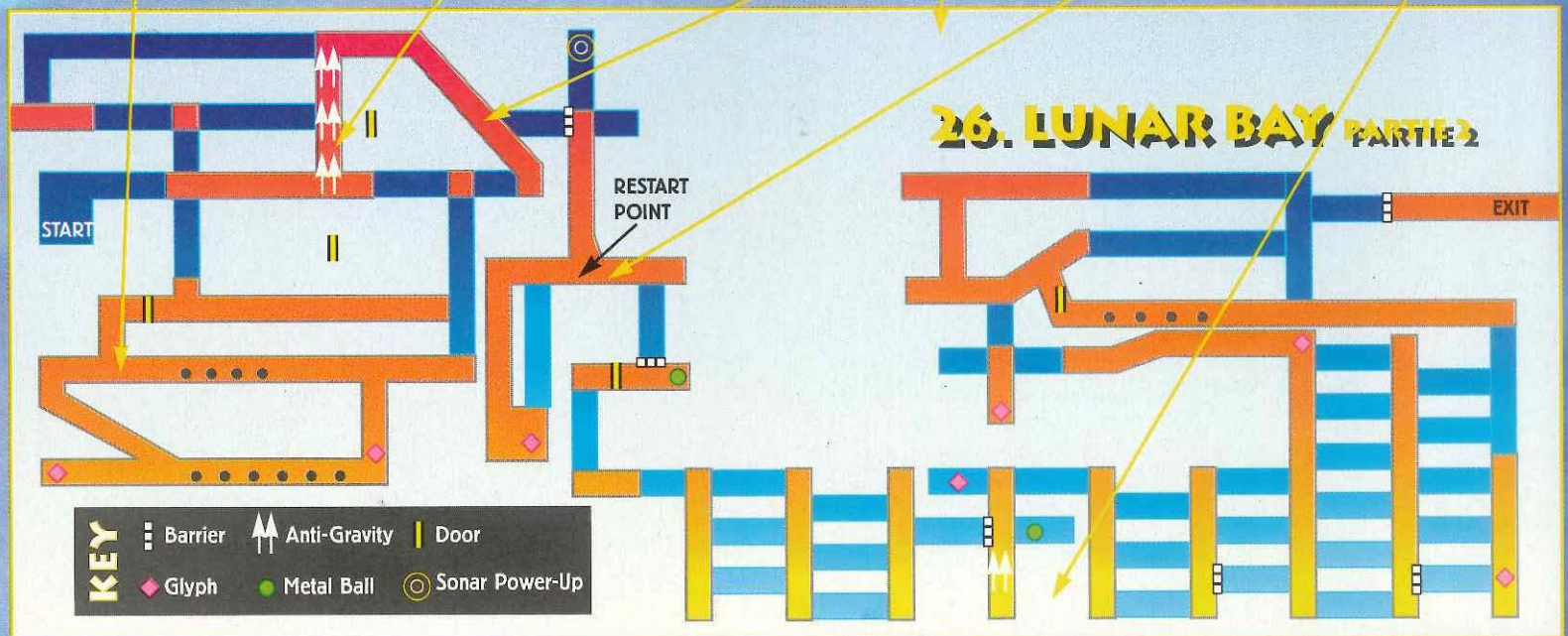
Si vous êtes capturé par des aliens, vous serez emmené dans un labyrinthe. Mais pas de panique, il est très facile d'en sortir.

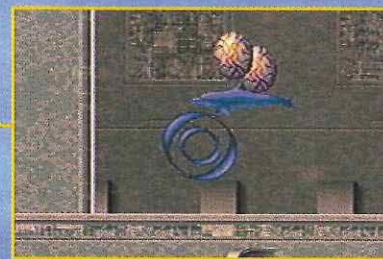
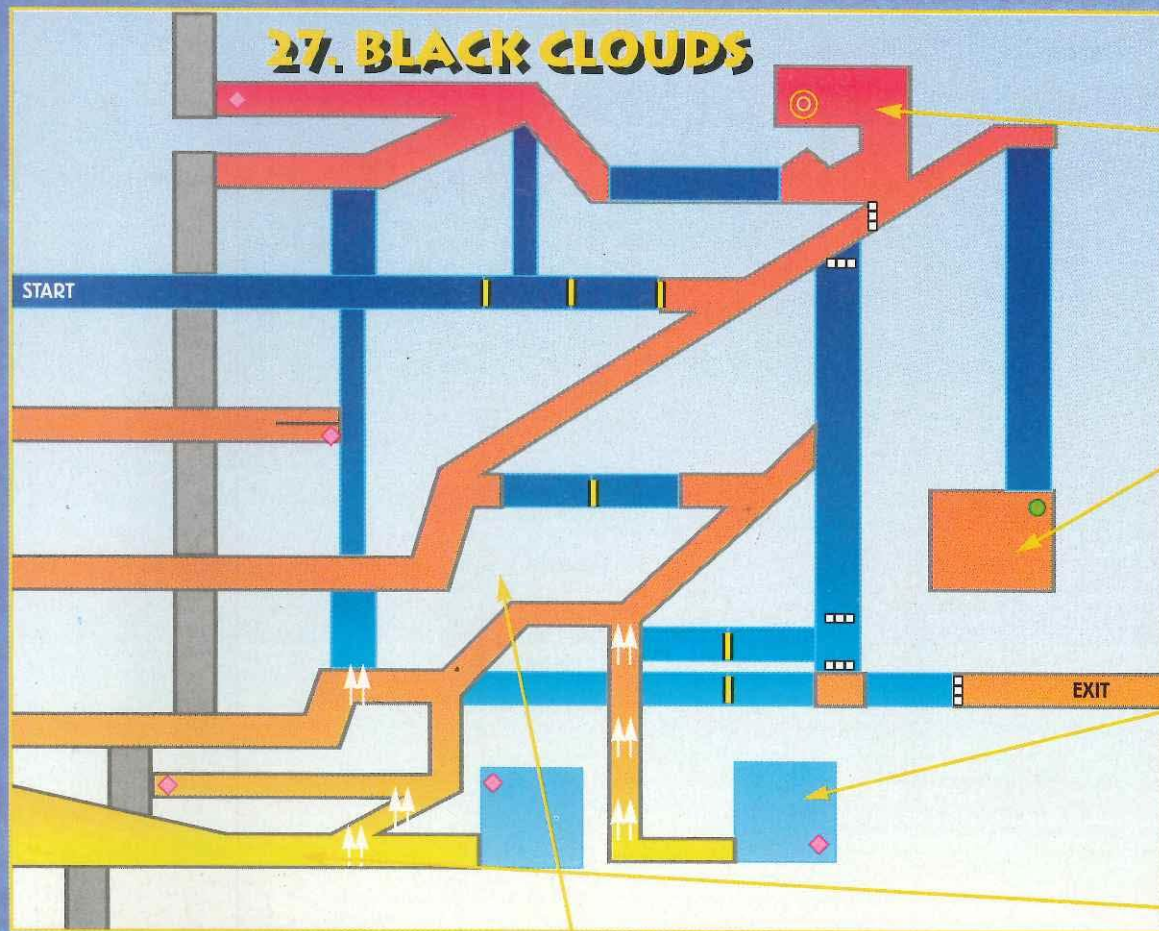
Commencez le niveau par la droite, puis prenez en haut et à droite. Sautez au-dessus du mur et allez au fond. Allez sur la gauche pour trouver le premier cristal def. Dirigez-vous vers la droite et descendez jusqu'au mur. Allez en bas à gauche en suivant le fond. Tout au bout à gauche, vous trouverez un autre cristal def. Continuez sur la droite jusqu'à ce que vous retrouviez le mur, prenez une nouvelle fois par la droite, en haut, encore à droite, en haut et, pour finir, une dernière fois à droite. Maintenant descendez, allez à droite, puis en bas, continuez à droite le long du passage. À la fin de celui-ci, continuez doucement puis prenez en bas et là, deux extraterrestres vous captureront et vous emmèneront dans le Vortex du futur.

Vérifiez constamment l'indicateur de gravité pour en voir le sens, car il signifiera votre ascension ou votre descente : si la balle est au fond du disque, vous tomberez, si elle est au sommet vous monterez.

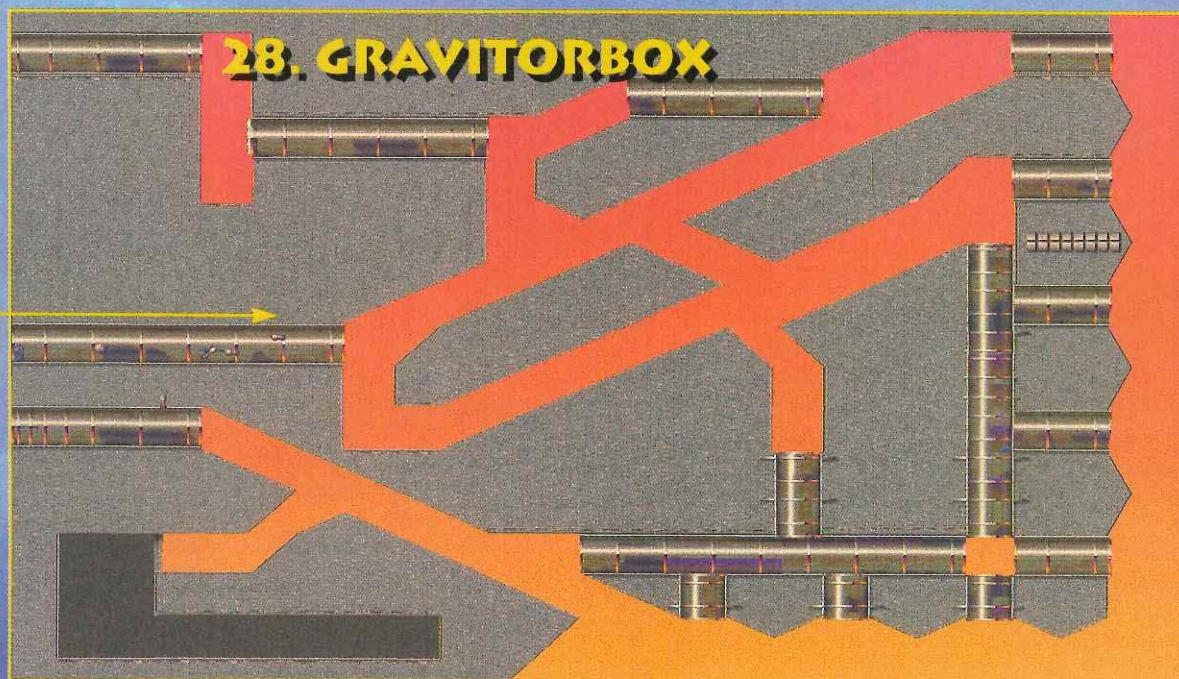
Commencez par monter sur la droite. Prenez le premier tube qui descend puis allez à gauche. Prenez le passage partant vers le bas et dirigez-vous à gauche. Lorsque vous tomberez sur un mur, allez en bas à droite et prenez à gauche tout au fond pour trouver un cristal def. Allez à droite et remontez dans le passage électrifié, puis allez sur la droite et, lorsque vous serez au sommet, allez en bas. Au milieu de la pente, sautez dans le tube qui se trouve sur la droite. Utilisez votre sonar pour détruire l'obstacle devant vous et empruntez le passage allant vers le bas. Au fond, allez à droite et prenez le tube descendant. À la fin de ce tube, vous trouverez de nouveau des obstacles, que vous devrez détruire à grands coups de sonar. Pour atteindre le sonar «Power Up», collez-vous au sol et sautez vers le tube du haut en appuyant sur C lorsque vous serez en diagonale le nez dirigé vers le tube que vous voulez atteindre. Utilisez votre sonar sur la grosse balle d'acier pour aspirer les plaques de fer qui vous bouchent le chemin. Cela fait, allez à gauche, en bas et à droite pour arriver dans un tube. Sautez au-

dessus des trois trous pour atteindre le tube aux barrières. Utilisez votre sonar sur la balle pour dégager les blocs. Remontez pour trouver le cristal de sauvegarde, donnez un coup de sonar pour l'activer. Traversez le trou jusqu'à la prochaine série de tubes. Utilisez les tubes de gauche et de droite comme une échelle (sautez de l'un à l'autre de la même manière que pour atteindre le sonar «Power Up»). Une fois au sommet, allez en bas à droite et prenez le tube allant au fond vers la gauche. Au carrefour, prenez le tube qui monte vers le sommet et allez sur la droite. À l'intersection, prenez en bas à droite et continuez sur la droite pour aller vers le bas. Au fond, touchez le cristal def et prenez le passage à votre gauche en utilisant votre sonar pour dégager le chemin. À gauche, vous emprunterez un long couloir. Au bout de celui-ci, allez en bas et à gauche pour emprunter le tube qui part sur la gauche tout en haut. Prenez le tube qui monte et allez à droite. À l'intersection, allez en haut à droite et, au sommet, prenez à droite, utilisez votre sonar sur les portes. Remontez dans le tube à droite et avancez le long de ce corridor en utilisant la même technique que précédemment. Au sommet, allez à gauche, sautez pour atteindre un cristal. Maintenant, faites une chute dans le trou de droite pour vous retrouver de nouveau à l'intersection. Là, prenez le tube en haut à droite, puis celui de droite, remontez prendre le deuxième tube à droite et en avant pour la sortie.



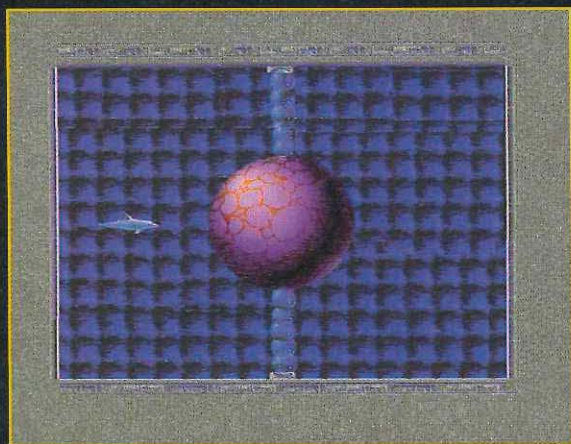


Vous devez, dans ce niveau, retrouver quatre pierres clefs. Allez à droite et montez. Continuez de monter sur la droite. Au sommet, allez à gauche pour donner un coup de sonar au cristal clef. Dirigez-vous ensuite sur la droite, descendez vers la gauche puis prenez le deuxième couloir à gauche. Maintenant, descendez sur la droite et vous voici devant le deuxième cristal clef. Allez ensuite à gauche sur le bord et laissez-vous tomber. Allez à droite en veillant à ne pas vous faire toucher par des arcs électriques. Laissez-vous tomber dans le trou. Au fond, allez sur la droite dans la cuve d'eau. Plus loin à gauche se trouve le troisième cristal clef. Dirigez-vous à gauche et prenez la première vers le haut. Empruntez le premier tube sur la droite. Laissez-vous tomber et glissez-vous à droite dans une autre cuve remplie d'eau. Ici, vous trouverez le dernier cristal clef. Allez sur la gauche, en haut, de nouveau à gauche et sautez au-dessus des trous pour continuer vers la gauche. À l'intersection, sautez dans le tube allant vers le haut et prenez la prochaine à droite. Allez dans le tube du haut puis sur la droite. Au sommet, prenez dans le tube qui descend et utilisez votre sonar sur la boule d'acier en haut de ce même tube. Ceci ouvrira un petit passage sur la gauche que vous emprunterez. Maintenant, prenez le premier tube descendant et ce jusqu'au fond et vous trouverez la sortie un peu plus à droite.



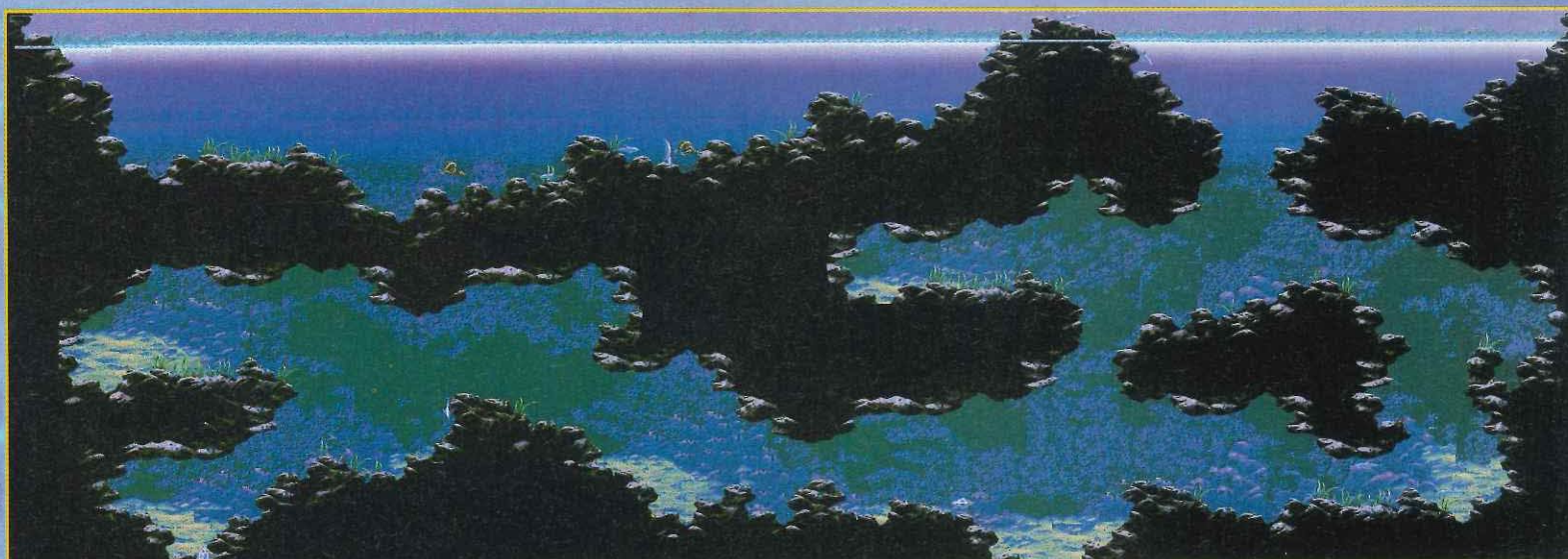
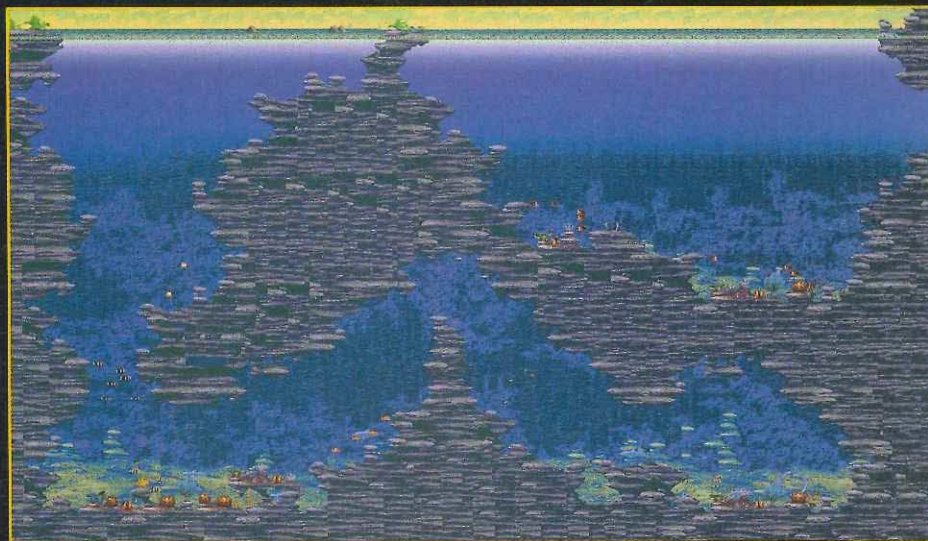
Commencez par aller en bas à droite. Prenez le tube partant sur la droite, puis celui qui descend. Ici, la gravité va changer, alors sautez en dehors du tube pour retomber dans le troisième. Remontez et allez à droite. À l'extrême droite du tube, remontez et prenez l'avant-dernier tube. À l'intersection, prenez le passage du fond à gauche et, à la fin, remontez dans le premier tube sur la gauche. Touchez le cristal clef et allez ensuite sur la droite. Remontez et allez à droite puis, à l'intersection, gardez la direction haut/droite. Prenez le tout premier tube sur la gauche. Dirigez-vous en bas à gauche et sautez au-dessus du trou devant le tube. À la fin, utilisez votre sonar sur la barrière, remontez dans le tube sur la gauche et continuez vers la sortie.



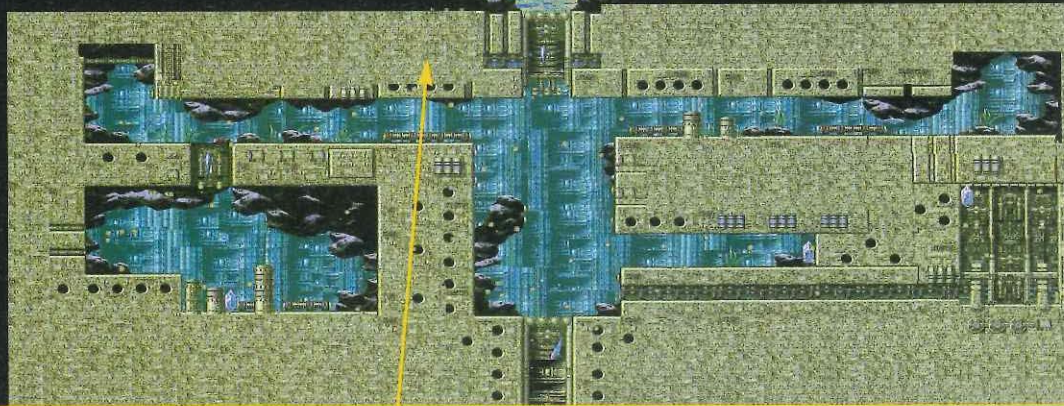


29. GLOBE HOLDER

Le but de ce niveau est de détruire l'énorme balle qui fait office de «globe holder». Vous devez pour ce faire exécuter deux choses. La première : aller de chaque côté du globe et le pousser en utilisant votre sonar pour le desceller de la ceinture de bulles qui l'entoure et le tient en place. Ceci fait, il libérera les bulles, que vous devrez faire rebondir sur les murs près de quatorze fois avant que les bulles ne disparaissent. Le «globe holder» vous suivra, vous entamerez un tour de la chambre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en marquant une petite pose à chaque coin. L'énorme sphère rebondira alors sur les murs et, lorsqu'elle se sera immobilisée, utilisez votre sonar pour récupérer les deux derniers globes d'Astérites. La deuxième partie de votre mission consistera à aller sur la gauche jusqu'au mur puis à descendre. Au fond, allez à droite et faites un petit saut dans l'anneau de télétransportation. Là, vous ramènerez les deux derniers globes et finirez ainsi le niveau.



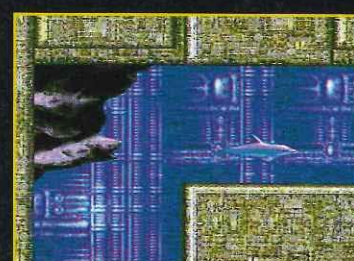
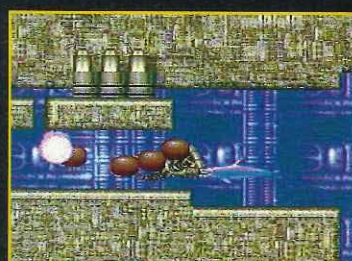
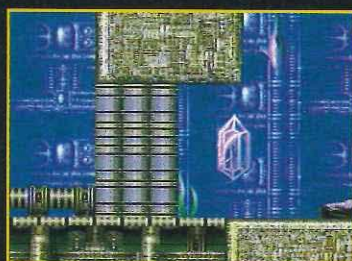
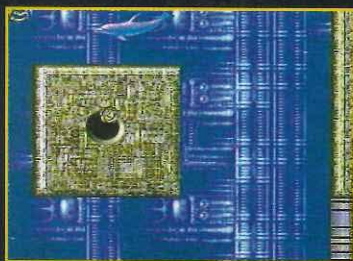
30. DARK SEA



Allez tout droit dès le départ puis, lorsque vous atteignez la surface, allez vers la droite et sautez au-dessus du petit îlot. Ceci fait, descendez et, lorsque vous atteignez le fond, allez sur la gauche en suivant le sol jusqu'à trouver une pierre clef. Utilisez dessus votre sonar et allez vers la droite. Prenez le premier passage qui descend. Il vous emmènera dans une zone de construction robotisée. Prenez le troisième passage sur la droite. Il a la particularité d'être très étroit. Suivez-le jusqu'à une petite pièce. Là, vous trouverez le cristal clef, sur lequel vous utilisez votre sonar. Sortez de la pièce et prenez le premier passage qui descend. Vous entrez alors dans un labyrinthe. Les directions à prendre sont : à droite, en haut, à droite encore, en bas, à gauche, une nouvelle fois en bas, à droite, en haut, à gauche, en bas, encore une fois à gauche, en haut, à droite ; pour ne pas changer, on poursuit en haut, à droite, à gauche, en haut à gauche, on continue par le haut, nouveau virage à gauche, en bas, en haut à droite, gauche, en haut à droite, en bas, à gauche ; on part en bas à droite, à droite, à gauche, en bas, à droite ; c'est reparti pour un petit tour en bas à droite. Et pour finir, allez faire un petit bout de chemin vers la droite.



31. NEW MACHINE (MODE HARD SEULEMENT)



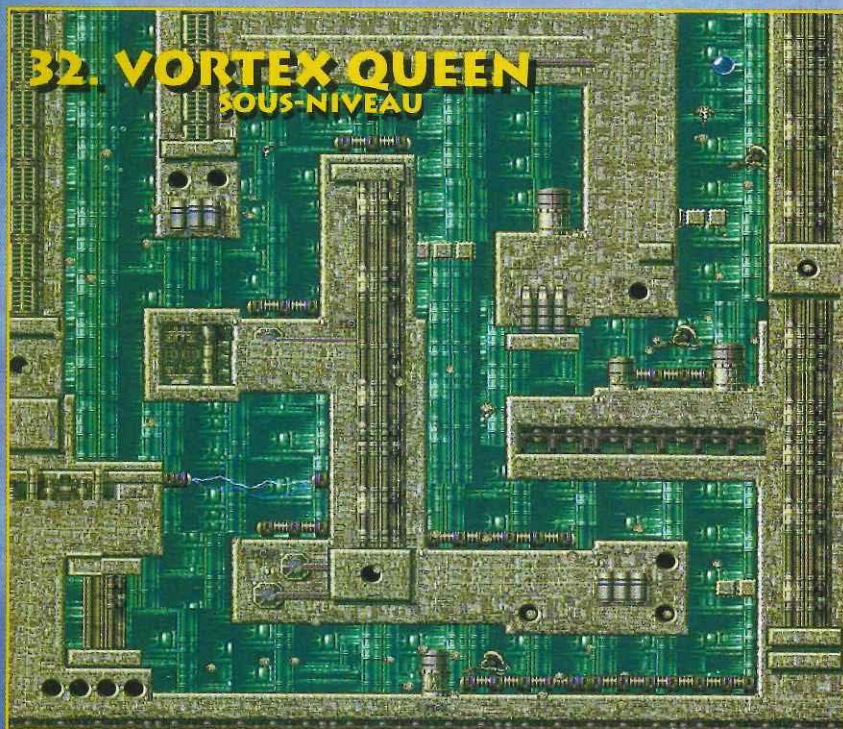
Ce labyrinthe est le même que celui de «Dark Sea» avec, pour seule différence, une difficulté plus grande. Les directions suivantes vous aideront : on commence par la droite, en bas, de nouveau à droite, en haut, en bas, à gauche ; on poursuit par en bas, virage à droite, c'est reparti pour un tour en bas, mais cette fois en bas à gauche, un petit virage à gauche, en haut, en haut à droite ; continuez sur votre lancée en haut, un peu à droite, tout le monde descend, en route matelot pour un virage à tribord (à droite pour les ignares), en haut à droite, en bas, à droite, toujours à droite, tout le monde en haut avec Ecco... Ecco..., ennemi à 9 heures «Mayday, Mayday» (c'est la gauche, les p'tits aigles du ciel), en haut, à droite, on remonte encore un peu, virage à 90° sur la droite, virage à 180° sur la gauche, montez en chandelle (en haut pour ceux qui ne suivent pas au fond de la classe !!!), en haut à droite, on continue sur la droite, c'est reparti pour un tour en haut, changement de trajectoire pour le haut à gauche, on repart à gauche, au pas de course en bas à droite, tas de bleusaille ; sur la droite, vous verrez Ecco échapper à la mort de justesse. En haut à droite, on commence à sentir l'air de la sortie ! Et pour finir, partons à droite vers la sortie. Ouf, ce n'est pas trop tôt !!!

32. VORTEX QUEEN



La reine du Vortex a trois attaques différentes. L'une d'elles se fait à partir de son bras qu'elle étire depuis sa gueule et avec lequel elle vous frappe et essaye de vous amener à elle. L'autre consiste à se prendre pour un aspirateur fou. La troisième et dernière est un laser qui absorbe le sonar et ralentit Ecco. Elle peut également vous avaler tout rond. Pour vaincre la reine, la technique suivante est un peu longue, mais c'est la plus simple et la plus sûre que nous ayons trouvée. Mettez-vous au milieu de l'écran, à peu près au niveau du sommet des deux colonnes sur les côtés. Dès que vous voyez le fond de l'écran se déformer, collez-vous devant le laser. Dès qu'elle commence à cracher, et si le laser a disparu, foncez-lui dessus en balançant des coups de sonar, donnez-lui deux coups et repliez-vous au-delà du sommet des colonnes pour ne pas vous faire choper par le bras de la reine. Recommencez cette technique six fois pour la renvoyer dans son monde. Elle n'est pas très difficile à vaincre et vous devrez lui donner douze coups de sonar pour vous en débarrasser.

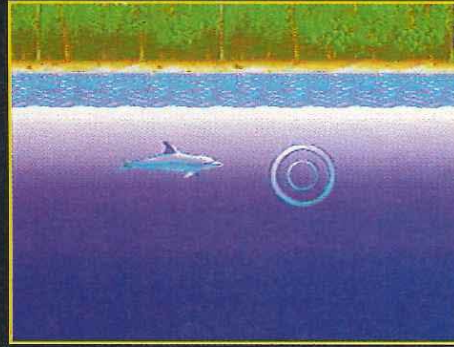
32. VORTEX QUEEN SOUS-NIVEAU



34. EPILOGUE

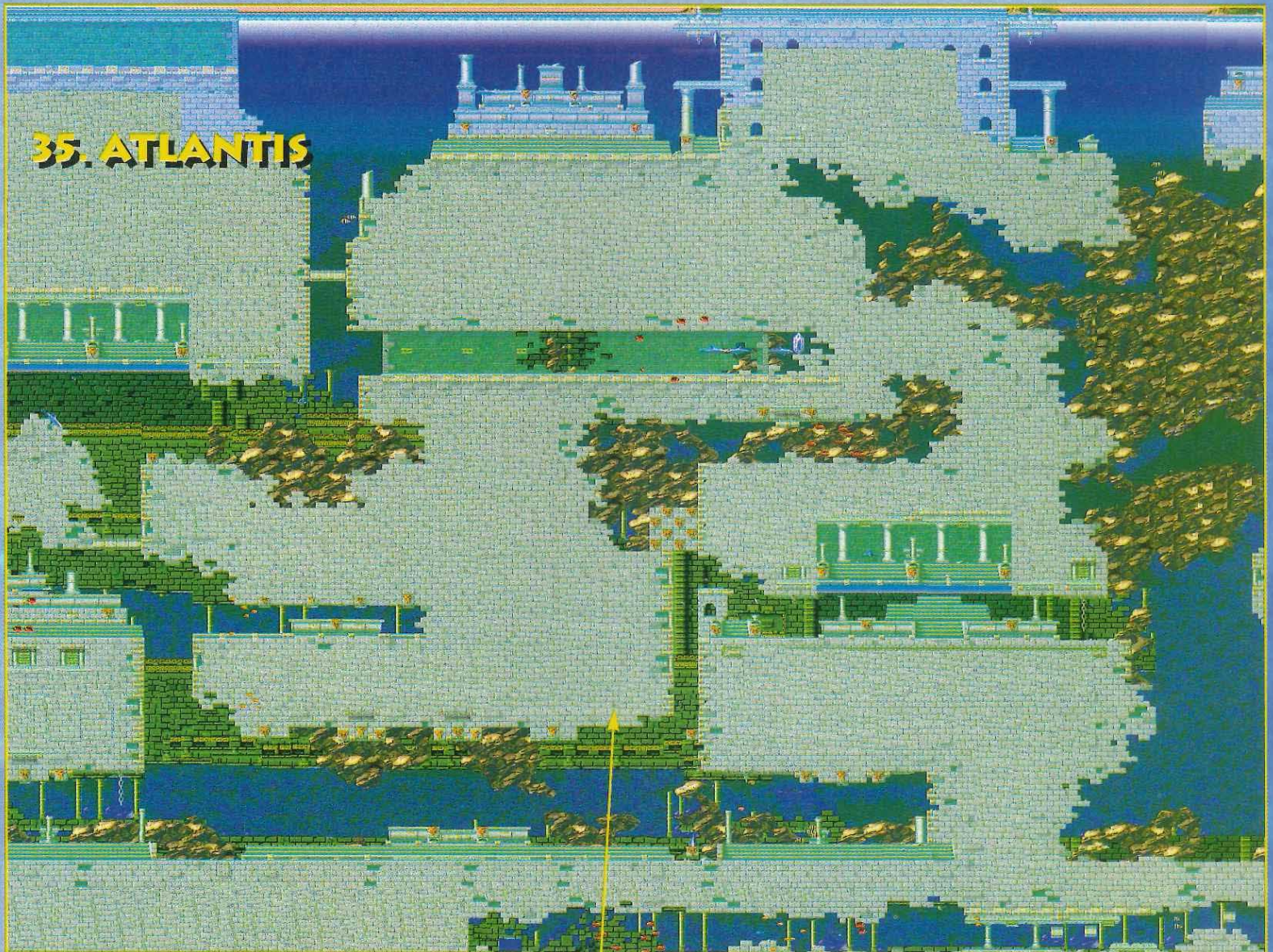


Vous sonderez dans les profondeurs de cette abysses pour rencontrer l'Astérite. Celle-ci vous expliquera que la reine du Vortex n'est pas morte. Et, comble de tout, elle tente de s'échapper de la Terre en utilisant la machine à remonter le temps d'Atlantis. Votre quête n'est toujours pas finie !



33. HOME BAY PARTIE 2

Comme auparavant, la seule chose que vous aurez à faire dans ce stage est de nager vers la droite et de descendre le courant. Lorsque celui-ci devient trop fort, utilisez la combinaison de boutons suivante : l'attaque éclair (Dash attack) et le bouton C pour donner plus de puissance à votre nage. Le courant passé, allez vers la droite puis en haut et entrez dans l'anneau de téléportation.



Commencez par aller à droite, puis descendez. Pour compléter le bloc de puzzle, vous devez passer à travers la tête de serpent pour arriver au centre de chaque bloc. Vous pourrez le faire en frappant la troisième et la première brique le plus à gauche possible, puis la deuxième et la quatrième brique sur la gauche avec votre nez. Cela ne marche pas à tous les coups, alors persévérez un peu. Cela fait, le bloc deviendra tout petit. Maintenant descendez, prenez à droite jusqu'au mur à partir duquel vous remonterez à la surface. Sautez sur la gauche pour traverser un parterre de ruines. Allez sur la gauche tout en restant à la surface, jusqu'à un mur. Là vous trouverez une brique, que vous devrez pousser sur la droite, puis en bas à droite et en bas jusqu'à la deuxième barrière. Remontez et prenez le passage sur la droite et vous y rencontrerez votre double, qui vous demandera un poisson. Allez à gauche, descendez et de nouveau à gauche. Utilisez votre sonar pour pousser le poisson bleu vers votre reflet. Maintenant, vous pouvez continuer sur la droite. Touchez le cristal Jéf et descendez à gauche et à nouveau à gauche. Poursuivez votre chemin vers le bas à droite. Au mur, allez sur la gauche, vers le haut, en bas à droite et pour finir à droite. Un coup de sonar sur le cristal gardien puis descendez et allez à gauche pour la sortie.



MOTS DE PASSE

NIVEAUX

1. HOME BAY
2. CRYSTAL SPRINGS
3. FAULT ZONE
4. TWO TIDES
5. SKYWAY
6. SKY TIDES
7. TUBE OF MEDUSA
8. AQUA TUBEWAY
9. SKYLANDS
10. FIN TO FEATHER
11. EAGLES BAY
12. ASTERITES CAVE
13. MAZE OF STONE
14. FOUR ISLANDS
15. SEA OF DARKNESS
16. VENTS OF MEDUSA
17. GATEWAY
18. SEA OF GREEN

NORMAL

- ASZVCZEB
 ESKDLGZA
 IAMHOZYA
 ISLLKODB
 MUXQDJDB
 CZXPCEZA
 —
 WJKBGWEB
 CXKRPAZA
 GBWCJVCB
 MUXNLTAB
 —
 CZRPDBGB
 SVPNVNZA
 CLWBUAZA
 QAYHJAHB
 —

HARD

- ESOHTYEB
 MDERXGZA
 CPKQZZYA
 UMPISKDB
 ESAQYWCB
 ACHILJYA
 UANGMYA
 CDUNDAFB
 QSZGOYXA
 UEFJLPDB
 SMZLOYXA
 ASJVKPA
 EEPLGGDB
 YWJYKPA
 OLFUDAZA
 IOTSDAFB
 —

19. MORAY ABYSS
20. SEA OF BIRDS
21. THE EYE
22. BIG WATER
23. DEEP RIDGE
24. THE HUNGRY ONES
25. SECRET CAVE
26. LUNAR BAY
27. LUNAR CLOUDS
28. GRAVITORBOX
29. GLOBE HOLDER
30. DARK SEA
31. NEW MACHINE
32. VORTEX QUEEN
33. HOME BAY 2
34. EPILOGUE
35. ATLANTIS
36. FISH CITY
37. CITY OF FOREVER

- MUJQCBAB
 UOOPOVYA
 AYAYJWSE
 CJHEVWFA
 OIROMBOD
 WZWUBBJE
 GPHMFOOE
 SLAMEQOE
 SVXBQOKE
 YEYCOBJE
 EQVITGJE
 ISRBWDA
 —
 WOWTKBDA
 —
 GIPZZGBA
 EPODJZHA
 OQTKJ DFA
 WYFTOXKA

- KHAIPYXA
 WHRIHBZA
 MGGMVBRE
 MGKWASGA
 OSEXOVED
 YCRVOFJE
 MORHCRPE
 QUOXCRPE
 ASXAYKLE
 ODJTGAKE
 GMRGAKE
 QTBRPWAA
 CEWXYDHA
 KICHPWAA
 —
 YBQETFBA
 ITHUPBIA
 CYQFJSBA
 EPWXFJHA



Ecco sera transformé ici en banc de poissons. Vous devrez vous diriger dans le labyrinthe sans être mangé. Les directions à prendre sont les suivantes : en bas, vers la droite, en haut, une nouvelle fois à droite, en bas, toujours à droite mais par en haut cette fois, à droite encore, en bas et à droite pour sortir de ce niveau.





Les barrières de ce niveau ne s'ouvrent qu'au passage de la lave du Vortex. Suivez donc l'une d'elles pour pouvoir passer une de ces barrières. Si elle se retourne pour vous attaquer, balancez-lui un coup de sonar. Qui a dit que les dauphins ne feraient pas de bons cow-boys ?? Allez d'abord sur la gauche puis descendez, à gauche toute puis en bas et à droite. Quand vous atteignez le mur, allez en bas, poursuivez à gauche, de nouveau en bas, encore à gauche et, au mur, remontez. Utilisez votre nez pour pousser la brique : sur la gauche puis en bas et à droite, puis pour passer le courant. Maintenant, allez à droite, en haut et tout en haut à droite, descendez dans le téléporteur.

GAME OVER



Bravo, vous avez fini Ecco Tides of Time !



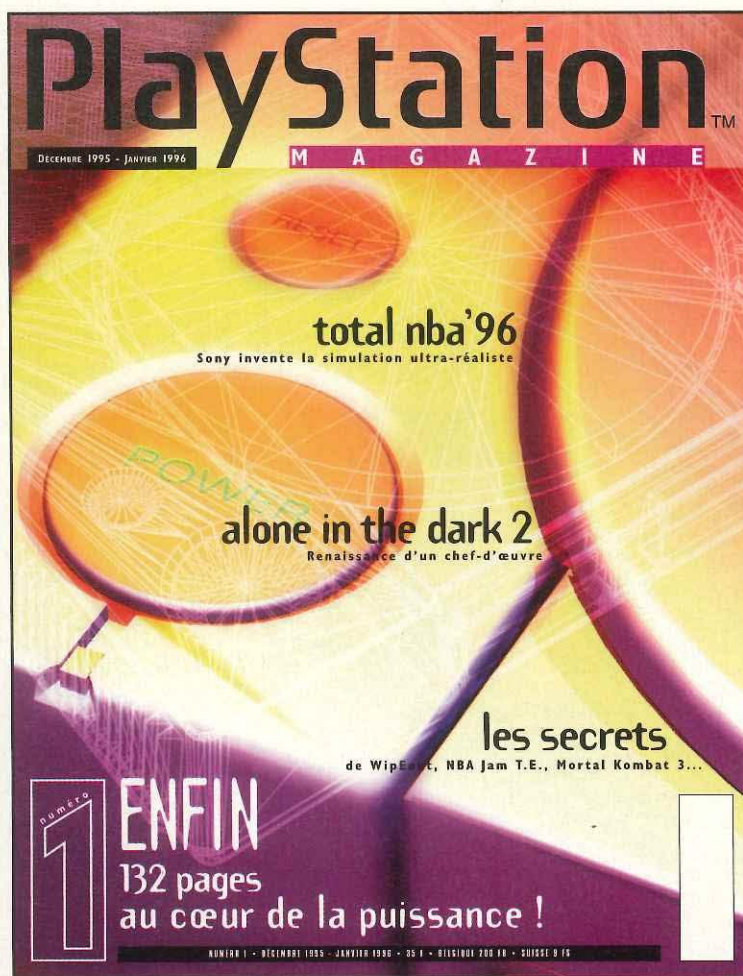
132

PAGES

D'IMAGES

EXCEPTIONNELLES

POUR UNE
NOUVELLE
GÉNÉRATION
DE JEUX
VIDÉO



AVEC

PLAYSTATION
MAGAZINE

+ la sélection des meilleurs jeux sur **K7 vidéo**



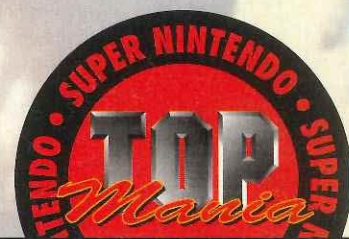
en kiosque à partir du 29 novembre

PREHISTORIK MANIA

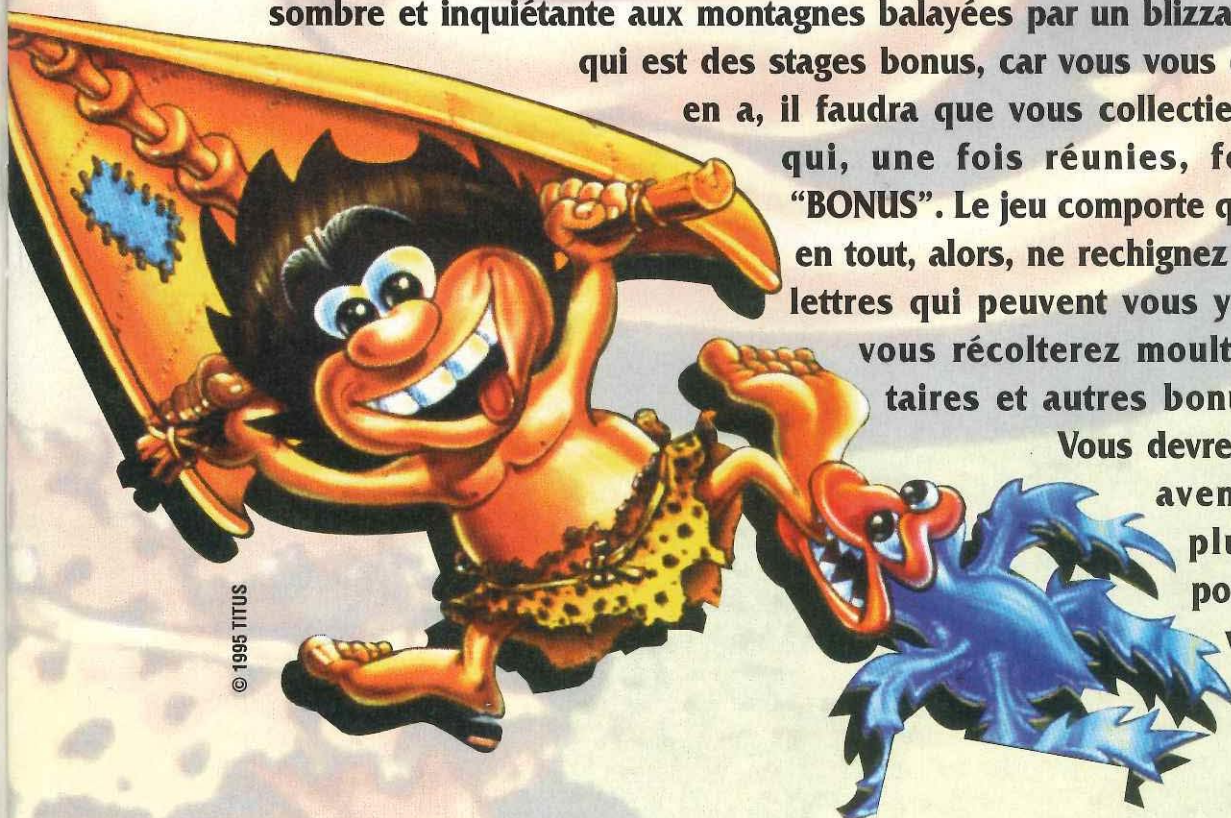
Rien ne va plus dans le village de Sam Grorock. La nourriture qu'il avait, avec tout le village, mise de côté pour les rudes mois d'hiver a été dérobée par une bande de dinosaures affamés ! La période hivernale approchant, le village ne peut rester sans nourriture, sous peine de mort à court terme. Le seul moyen pour arriver à racheter toute la nourriture serait de trouver assez d'os, la monnaie de l'époque. En discutant avec le chef du village, Peticayou, vous apprenez qu'une vieille légende circule à travers les temps, contant une histoire assez vague de cimetière de dinosaures on ne peut plus fourni en os. Il n'en faut pas plus à Sam et à une petite équipe pour partir à l'aventure et rechercher ce fabuleux endroit, seul remède à tous leurs ennuis ! Dans ce jeu qui se joue seul, vous devrez, pour parvenir à votre but ultime, le cimetière des dinosaures, traverser vingt-trois niveaux. Au cours de cette aventure, vous évoluerez dans des stages sans cesse différents, allant de la forêt sombre et inquiétante aux montagnes balayées par un blizzard éternel. Pour ce

qui est des stages bonus, car vous vous doutez bien qu'il y en a, il faudra que vous collectiez plusieurs lettres qui, une fois réunies, formeront le mot "BONUS". Le jeu comporte quatre stages bonus en tout, alors, ne rechignez pas à chercher les lettres qui peuvent vous y faire accéder car vous récolterez moult vies supplémentaires et autres bonus incalculables !

Vous devrez aussi, dans cette aventure, récolter le plus de nourriture possible pour nourrir votre troupe.



PLATES-FORMES
NOMBRE DE JOUEURS : 1



© 1995 TITUS



Grimpez sur la carapace de cette tortue pour traverser les pics et ainsi collecter le bon jambon à l'os de gauche.



Grimpez sur le dos de cette araignée pour pouvoir déguster le succulent pudding placé un peu plus haut.



Pour collecter ces grappes de fruits, vous devrez rebondir sur la tête de cet ours.

En entrant dans cette grotte, vous récolterez un maximum de nourriture.

STAGE 1 : LA BROUSSE

STAGE 2 : LES VIEUX PONTS

Après avoir collecté les objets de ce passage caché, vous devrez grimper sur cette petite plate-forme qui s'avère être en fait un ascenseur qui vous conduira au pied du boss. Dès que vous arriverez en vue de la grosse bête, essayez, en le coinçant contre le mur de gauche, de lui décocher un maximum de coups. Si vous réussissez la manœuvre, il ne pourra s'enfuir et se fera péter la tête en moins de deux.

Le forgeron vous attend juste au-dessus du départ pour vous remettre une nouvelle arme, la double hache. Cette arme est très pratique pour le combat lointain car, quand vous la lancerez, vous pourrez voir deux haches partir dans les airs et décrire un arc de cercle qui tuera tout ennemi à mi-distance. Pour ce qui est du combat au corps à corps, ce n'est pas l'arme la plus simple à l'usage en raison de sa longue portée.

L'inventeur vous attend en ce début de deuxième stage pour vous demander une petite faveur. Il aimerait que vous lui rapportiez une peau de lion tachetée, composant essentiel pour créer une nouvelle invention appelée deltaplane.

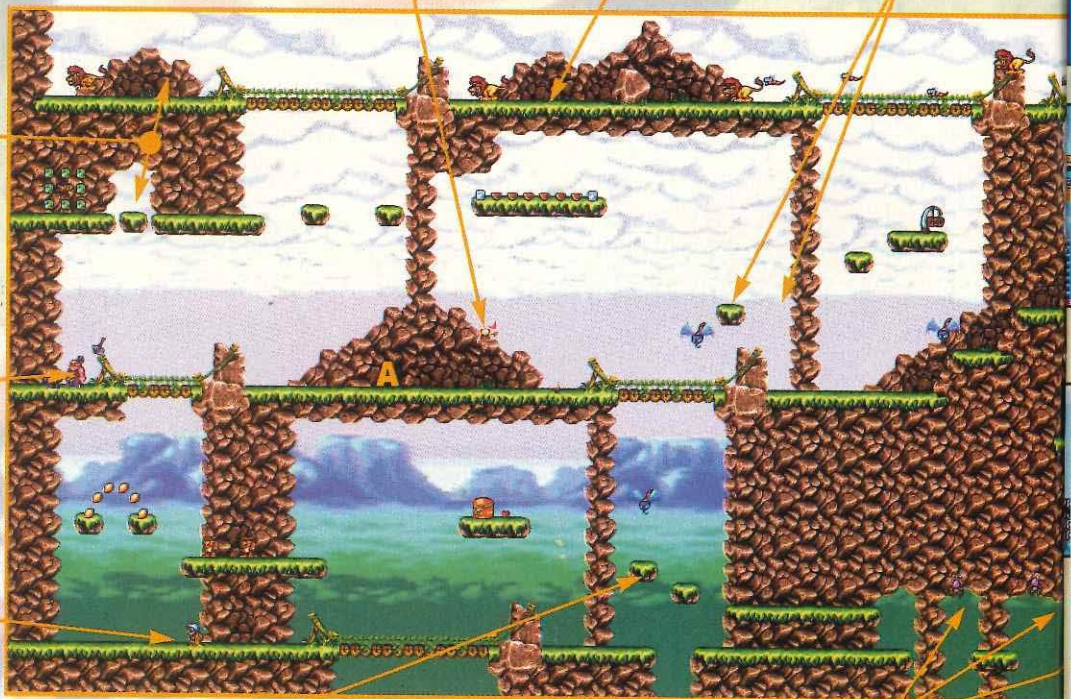
Sautez à partir de cette plate-forme en courant vers la gauche pour accéder à une série de plates-formes riches en nourriture.

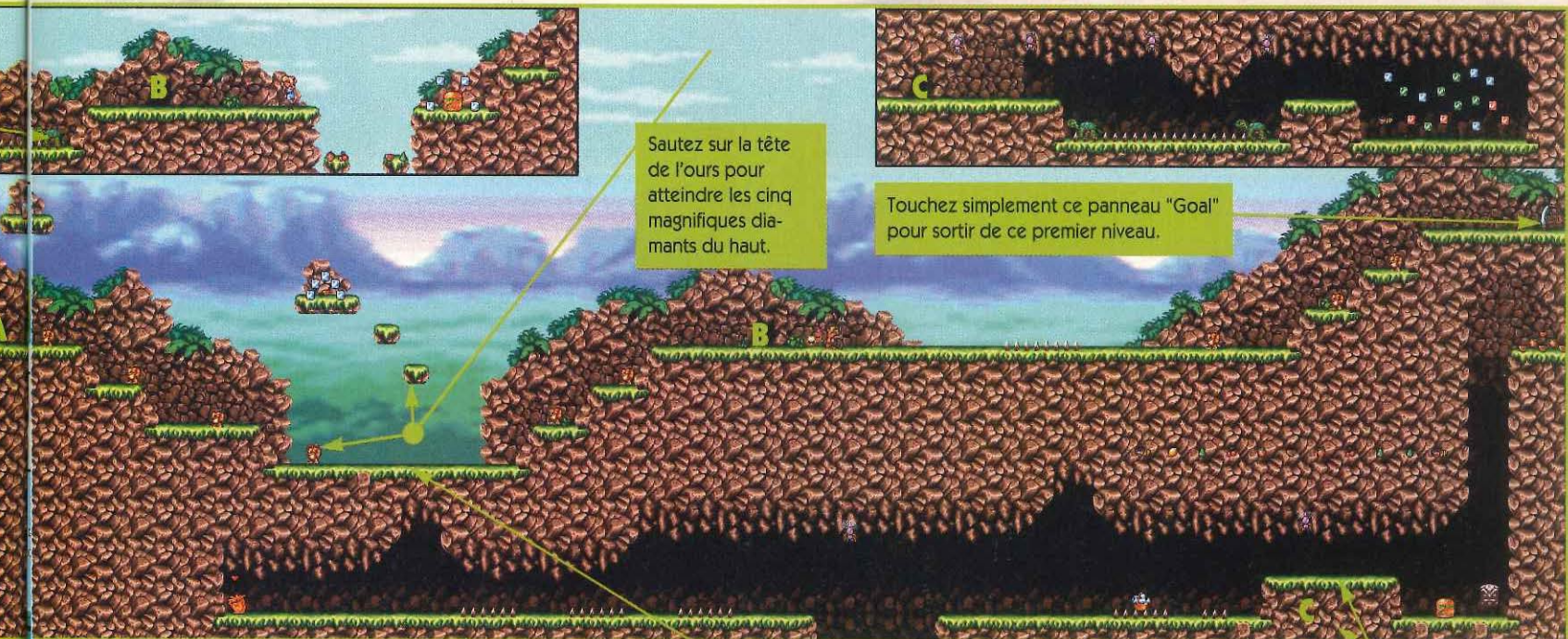
Pour traverser cette série de gouffres, il est plus prudent de sauter sur le dos des araignées ; ainsi, vous ne risquez pas, en sautant sur les plates-formes du bas, d'une part de glisser dans le vide et, d'autre part, d'être touché par les araignées du haut, avec risque de tomber à cause de l'impact.

Une bête de sauvegarde est placée à peu près à un quart du niveau. Grâce à celle-ci, vous pourrez sauvegarder votre progression dans le jeu, et en cas de mort inattendue, reprendre à partir de cette position.

Avant d'arriver devant le boss, vous pourrez taper dans le sol à cet endroit et faire apparaître un trou qui vous conduira à plusieurs rubis.

Commencez à sauter sur la plate-forme du bas et tirez dans le vide devant vous. Vous ferez apparaître alors une plate-forme jusque-là invisible et pourrez atteindre le magasin secret.





Sautez sur la tête de l'ours pour atteindre les cinq magnifiques diamants du haut.

Touchez simplement ce panneau "Goal" pour sortir de ce premier niveau.

PREHISTORIK MAN

Dernière ligne droite avant d'affronter le gardien de ce niveau, le terrible tigre tacheté. Lors de cette dernière foulée, vous rencontrerez plusieurs lions ainsi que plusieurs libellules. Les libellules pourront être tuées d'un seul coup de gourdin, mais les lions quant à eux réclameront pas moins de trois coups de votre masse en bois pour se décider à mourir !

Tapez dans le sol à cet endroit pour creuser un trou qui vous permettra d'accéder à une grotte cachée du niveau.

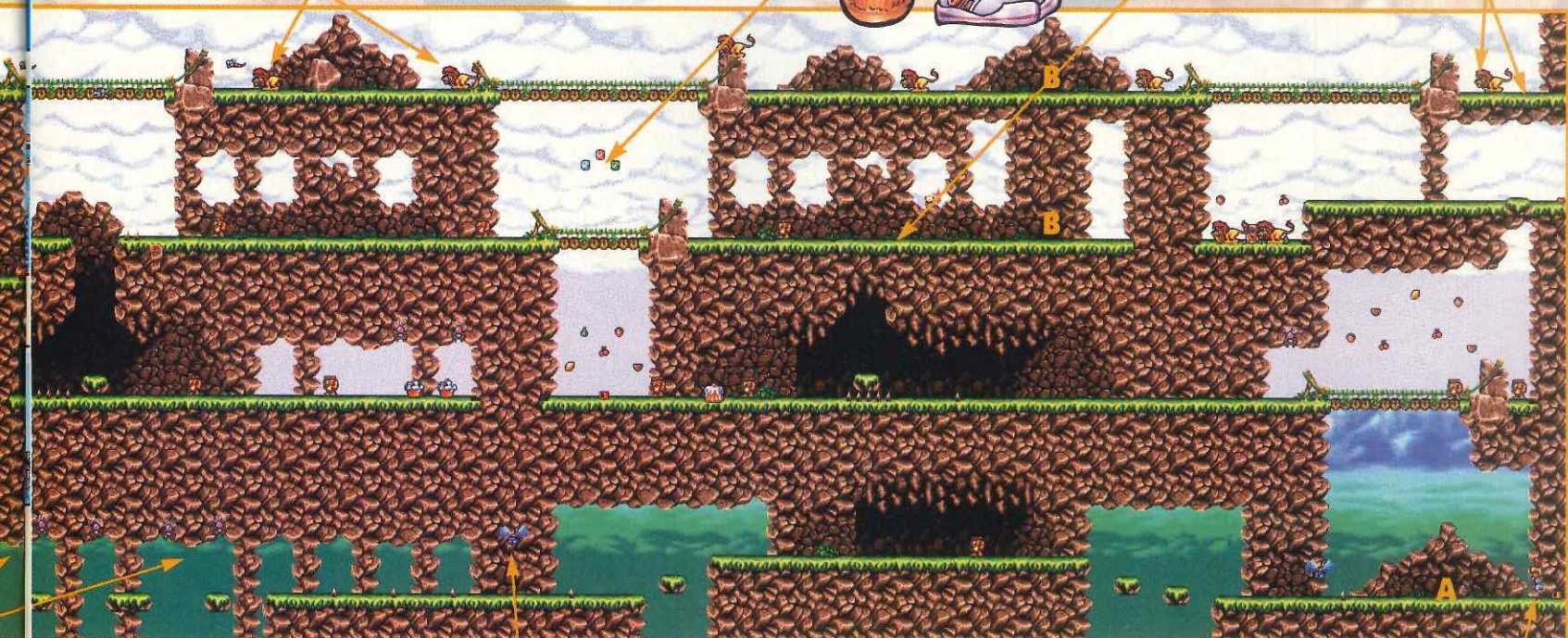
Vous pourrez récupérer ces diamants en sautant sur ce pont et en utilisant son élasticité pour rebondir à la hauteur des bijoux.



Tapez au milieu de ce promontoire pour creuser un trou dans le sol, dans lequel vous pourrez trouver une porte cachée qui vous conduira à une grotte secrète.

Creusez le sol à cet endroit avec votre arme pour atteindre une caverne secrète recelant moult fruits et autres diadèmes.

Après avoir tué ce lion, vous pourrez taper dans le sol juste à droite de son "ex"-emplacement et ainsi faire apparaître un trou débouchant dans une grotte disposant de quelques fruits.



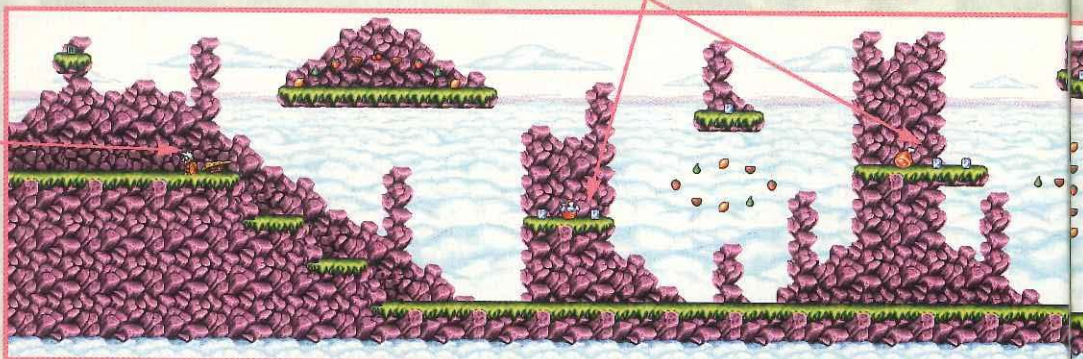
Prenez garde à cette libellule qui volète au-dessus de vous, c'est un ennemi vicieux qui a la fâcheuse tendance à se trouver là quand vous sautez au-dessus d'un trou; inutile de vous dire que le choc qui en résultera vous propulsera neuf fois sur dix dans le trou tant redouté.

Après avoir discuté avec Tatiana, votre future femme, vous pourrez collecter la première lettre du mot Bonus, la lettre B !

STAGE 3 : LE PAYS DU CIEL

L'inventeur est de nouveau présent en ce début de stage ; cette fois-ci, c'est pour vous remettre une invention, son tout nouveau deltaplane. Cet objet est très simple à manier : pour le faire voler, courez dans une direction et, quand vous verrez la voile se gonfler d'air, sautez tout en maintenant la manette vers le haut. Quand vous serez arrivé assez haut, mettez tout de suite votre manette vers le bas pour prendre de la vitesse puis vers le haut pour prendre de l'altitude avant de remettre votre manette vers le bas. Il faut constamment que vous gardiez une relative bonne vitesse pour planer ou bien vous êtes sûr de tomber comme une pierre.

Le but essentiel de ce niveau est de récupérer tous les diamants du stage pour les remettre à l'inspecteur "Frontplat" qui garde la fin du stage.

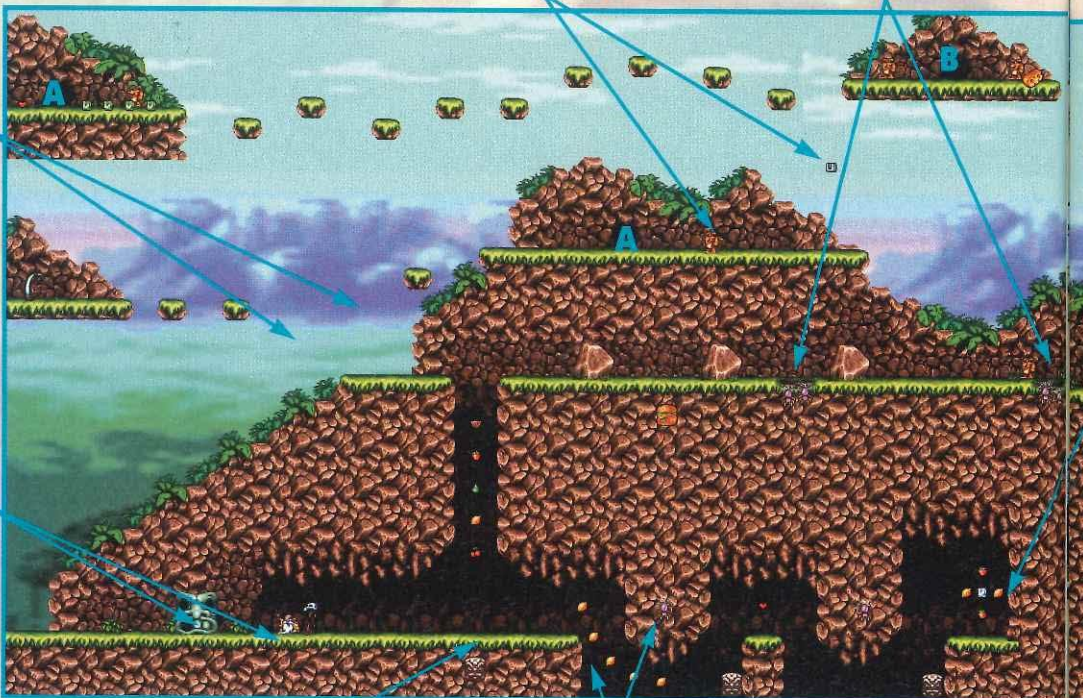


STAGE 4 : LA JUNGLE

Aux deux endroits décrits par les deux flèches, vous pourrez, en tapant dans le vide, faire apparaître deux plates-formes qui vous seront des plus utiles pour atteindre la dernière partie du niveau. Au passage, vous pourrez, après avoir fait apparaître lesdites plates-formes, pénétrer dans un magasin caché sur la gauche.

Peticayou, le chef du village, vous attend dès les premières secondes de ce quatrième stage pour vous demander de retrouver les trois rubis manquants au masque de pierre de gauche et qui permettent, si vous les replacez, de déplacer la statue pour faire apparaître une entrée secrète qui vous permettra de continuer votre aventure.

Comme dans tout le niveau, vous devrez utiliser ces lianes pour atteindre divers bonus. Pour vous agripper aux lianes, vous devrez tout bonnement mettre votre manette vers le haut, et pour vous décrocher, tout bêtement mettre votre manette vers le bas.



Sautez sur la tête de cet ours pour collecter une nouvelle lettre bonus habilement dissimulée dans les airs.

Ne sautez surtout pas dans ces trous ou vous seriez très vite mordu par les araignées qui y habitent.

Tapez la terre à cet endroit pour creuser un trou et sautez dedans pour être transporté dans les airs par un ascenseur caché.

Pour collecter tous ces fruits, grimpez sur le dos de cette araignée. En décrivant un arc de cercle, elle vous permettra de récolter tous ces fruits sans bouger !

Ce sont vos deux principaux ennemis. Les perroquets, assez simples à tuer, et les gorilles, moins facilement abordables à cause des noix de coco qu'ils lancent dans votre direction.



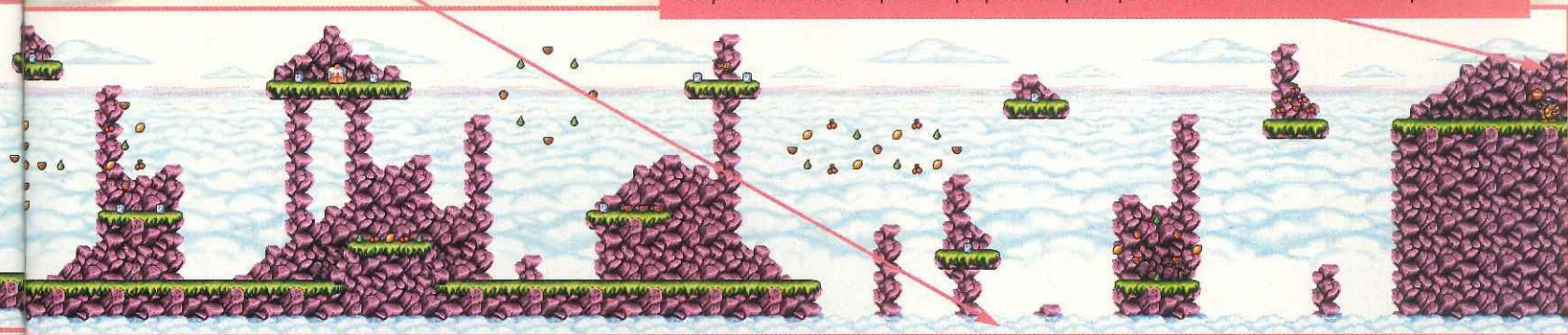
Laissez-vous tomber à partir du bord de cette corniche pour atteindre une boutique placée un peu plus bas.

En empruntant le chemin du bas, vous pourrez collecter un maximum de diamants et faire une sauvegarde de niveau, ce qui n'est, vous l'avouerez, pas du luxe !

Une véritable petite horde de perroquets roses vous attendra dans ce milieu de stage. Un conseil, faites donc travailler votre massue !

Si par malheur vous touchez la cime de ces nuages, vous êtes sûr de perdre une vie automatiquement. Eh non, on ne joue pas avec la nature.

Une fois arrivé au bout de ce niveau, vous devrez payer une contravention à Frontplat qui veut vous arrêter pour vol illégal. L'amende sera de quinze diamants et vous devrez la payer pour espérer passer au niveau suivant. Je ne vous le cache pas, il y a quinze diamants disséminés dans tout le niveau, alors, si vous ne les avez pas tous pris, ce n'est pas la peine d'aller voir le flic du néolithique!



Après avoir ramassé ces fruits, sautez à travers le mur de droite et vous pourrez, ô joie, traverser une bonne portion de roche pour déboucher dans une caverne cachée contenant le premier rubis.

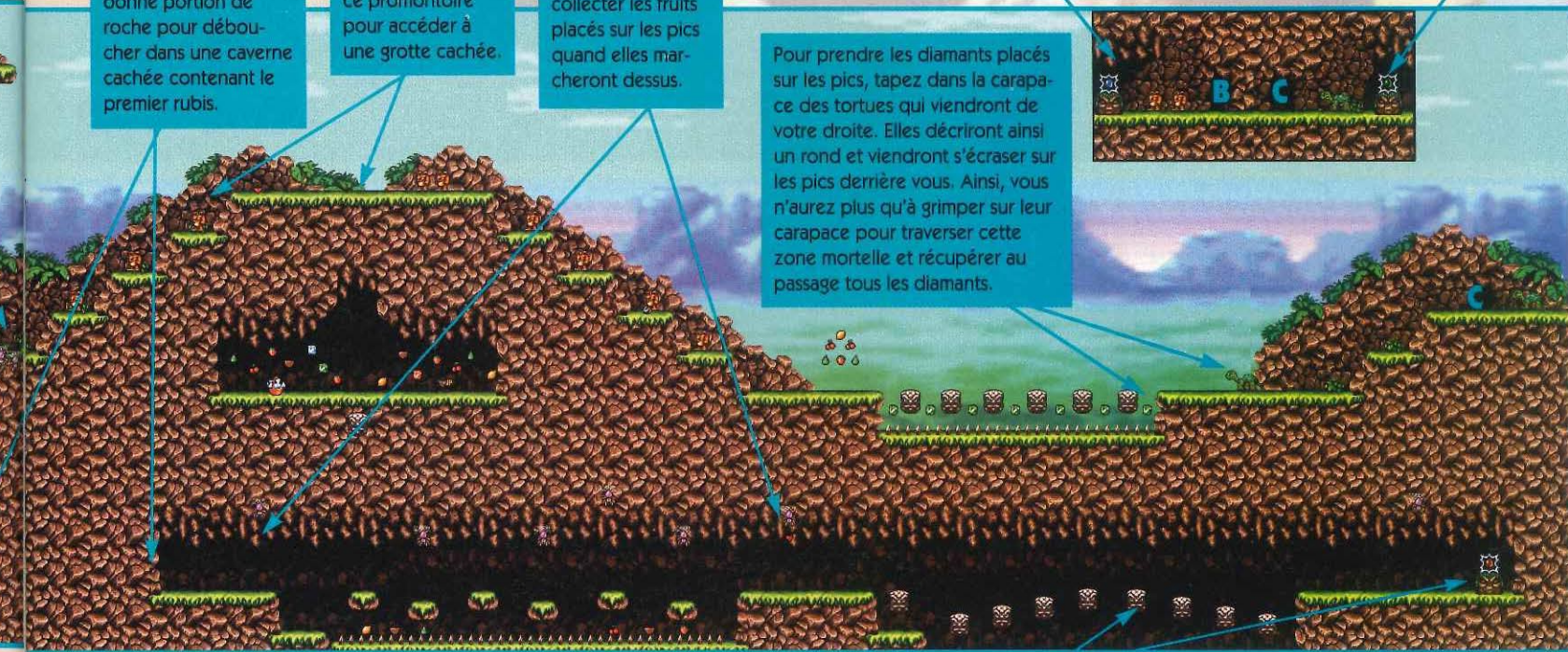
Après avoir tué les trois ours habitant ces marches naturelles, creusez un trou au milieu de ce promontoire pour accéder à une grotte cachée.

Attendez que ces deux araignées marchent sur le sol pour leur grimper sur le dos et, ainsi, collecter les fruits placés sur les pics quand elles marcheront dessus.

La deuxième pierre se trouve dans la grotte placée tout à fait à droite du niveau.

Après avoir pris cette dernière pierre sacrée, retournez voir la statue et incrustez-la. Le masque de pierre se mettra alors à bouger, vous libérant le passage pour continuer votre route.

Pour prendre les diamants placés sur les pics, tapez dans la carapace des tortues qui viendront de votre droite. Elles décriront ainsi un rond et viendront s'écraser sur les pics derrière vous. Ainsi, vous n'aurez plus qu'à grimper sur leur carapace pour traverser cette zone mortelle et récupérer au passage tous les diamants.



Le collier, raison de votre présence ici, se trouve entouré de quatre beaux diamants. Ramassez donc le tout, c'est le même prix. Je vous rappelle, au cas où vous n'auriez pas consulté le chef du village assis au début de ce stage, que grâce à ce collier, vous pourrez recharger automatiquement votre hurlement.

Sautez sur ces masques de pierre instables pour arriver tout à fait à droite et collecter la première des trois pierres. Ensuite, refaites le chemin inverse et placez la pierre sur la statue en la touchant simplement.

CHEAT CODE

Pour pouvoir accéder à tous les stages du jeu, il faut que vous rentriez dans le menu Options, que vous vous placiez sur Exit, que vous appuyiez sur le bouton L, que vous sortiez du menu d'Options sans relâcher le bouton L, que vous vous placiez sur le menu "Commencer à jouer", et que vous appuyiez sur le bouton R tout en relâchant le bouton L. Une fois dans le jeu, vous n'aurez plus qu'à vous mettre en Pause puis à appuyer sur le bouton Select. Vous vous retrouverez alors dans le menu où tous les stages sont accessibles. Vous pourrez aussi au cours du jeu, si une étape vous tape sur les nerfs, appuyer tout simplement sur le bouton Select sans faire Pause pour passer directement au stage suivant.

Derniers diamants à collecter, derniers ennemis à éviter, et vous pourrez sortir du niveau.



STAGE 5 : LE BOIS SOMBRE

STAGE 6 : LE BOIS SUSPENDU

Laissez-vous tomber au bord de cette falaise et vous atterrirez sur une autre falaise un peu plus bas, sur laquelle vous pourrez trouver une nouvelle arme, les missiles-dinos. Un bon conseil, et je le note en gros : **ÉCONOMISEZ-LES, ILS VOUS SERONT TRÈS UTILES POUR BATTRE LE PREMIER GARDIEN DU JEU !!!**



Une petite vie se trouve en haut de cette liane ; un conseil : perdez quelques secondes pour la collecter, ça en vaut la peine !

Le gros problème lors de votre progression viendra de l'attaque incessante des perroquets roses. Il va vraiment falloir que vous soyez très habile pour vous sortir de leurs plumes sans en perdre vous-même.

De nombreux fruits se trouvent dispersés le long des lianes. Un petit conseil, ne vous attardez pas à tous les prendre car vous pourriez plus perdre des vies qu'autre chose.

Une petite sauvegarde, ça vous dit ?

Sautez sur le masque de pierre, qui vous fera traverser ce gouffre en un clin d'œil.

PREHISTORIK MAN

STAGE 7 : LE VOLCAN ÉTEINT

Peticayou n'a plus toute sa tête, je dirais même plus, il lui manque une case ! Il commence par vous dire que tout va bien dans ce niveau, que le volcan qui le borde est définitivement éteint ; alors que, dès que vous vous avancez, tout pète. Moi, je dis que c'est comme les hommes politiques : plus c'est vieux, moins c'est près des réalités.



En courant et en sautant, vous pourrez réussir à atteindre ces diamants qui finiront dans votre escarcelle.

Voici les principales pierres qui tomberont du ciel dans ce niveau. Pour les détruire, une fois qu'elles seront sur le sol, il faudra user d'une petite dizaine de coups de massue pour les éclater et ainsi libérer le passage.



Ne loupez surtout pas cette vie, ou vous le regretterez amèrement une fois arrivé devant le gardien de fin de niveau !

Vous devrez de temps en temps grimper sur ces lianes pour éviter de finir grillé par les flammes qui envahissent par intermittence le sol de la forêt.



BOSS STAGE 07

Pour ceux qui ont écouté mon conseil et qui ont gardé suffisamment de "missiles-dinos", préparez-vous à vous débarrasser d'un gardien en deux coups de cuillère à pot. Pour ce faire, placez-vous sur la liane de gauche, attendez que le gardien arrive et lancez-lui une dizaine de missiles dans la tête, et paf, le chien ! Par contre, pour ceux qui n'ont pas gardé de missiles, va falloir être patient. Il faudra, comme précédemment, grimper sur la liane de gauche, sauter sur la tête du monstre en lui décochant un max de coups de gourdin et vous laisser tomber sur le sol avant de recommencer votre petit manège. Ce boss dispose (et ça deviendra une habitude avec les autres boss), de trois attaques. La première, la boule de feu, pourra être évitée très simplement : comme elle ne va pas très vite, un petit saut et hop ! La deuxième attaque, le coup de croc, pourra aussi être évitée en grim pant aux différentes lianes. La troisième attaque est la plus dangereuse mais aussi la plus risible de toutes. Il vous suffira, quand la tête du gardien deviendra violette, de lui sauter dessus et d'y rebondir le plus possible en lui décochant un maximum de coups de gourdin. En utilisant ces méthodes, vous pourrez réussir à battre ce boss, mais pas aussi rapidement que si vous aviez gardé assez de missiles-dinos.



Une dernière petite sauvegarde avant de rencontrer le boss, ça vous tente ?

Dès que vous toucherez le sol à cet endroit, vous pourrez vous préparer à être attaqué par le gardien de fin. Je vous souhaite bonne chance !



Quelques petits gorilles vous attendent en cette fin de stage. Va pas falloir être manchot avec la manette ou vous êtes sûr de finir dans le décor !



La meilleure solution pour vous débarrasser de ces gorilles rapidement est de toucher cette bombe. Quand celle-ci explosera, je peux vous assurer que ça sentira le soufre pour nos simiesques cousins !

STAGE 8 : L'ARBRE CHEMINÉE

Pour collecter ces diamants, attendez que l'araignée de gauche soit le plus bas possible pour lui sauter sur le dos et ainsi prendre tous les jolis cailloux sans risque de tomber dans les flammes.



Une magnifique réserve de cœurs supplémentaires est là, prête à être prise ; si par hasard vous la manquez, je crois qu'il y a des promos actuellement chez les opticiens !

Ne cherchez pas à faire le fanfaron en voyant ce poteau, mais précipitez-vous-y pour échapper aux flammes qui vous rattrapent.

En touchant cette bombe, vous pourrez vous débarrasser en un clin d'œil de toutes les libellules qui hantent ce niveau.

STAGE 9 : LA FORET BRULÉE

Tapez le tronc à cet endroit et vous pourrez créer un trou qui vous permettra de traverser l'arbre et de déboucher ainsi dans un passage caché.

Tout en haut de cet arbre se trouve une lettre bonus. Pour l'atteindre, utilisez les lances.

Le long de cette montée, déjà rendue difficile par les branches pourries qui cassent, vous devrez aussi affronter une petite armée d'écureuils volants.

Vous devrez monter le long de cet arbre le plus vite possible pour éviter d'être rejoint par les flammes qui le consomment tout en évitant les différents pièges et insectes qui l'habitent ! Je peux vous assurer que ce ne sera pas de la tarte !

En touchant cette bombe, la plupart des ennemis qui vous entoureront disparaîtront, ça a du bon, le progrès !

Pour parvenir à la fin du stage, vous devrez impérativement creuser l'écorce à la base de cet arbre pour vous libérer la voie.

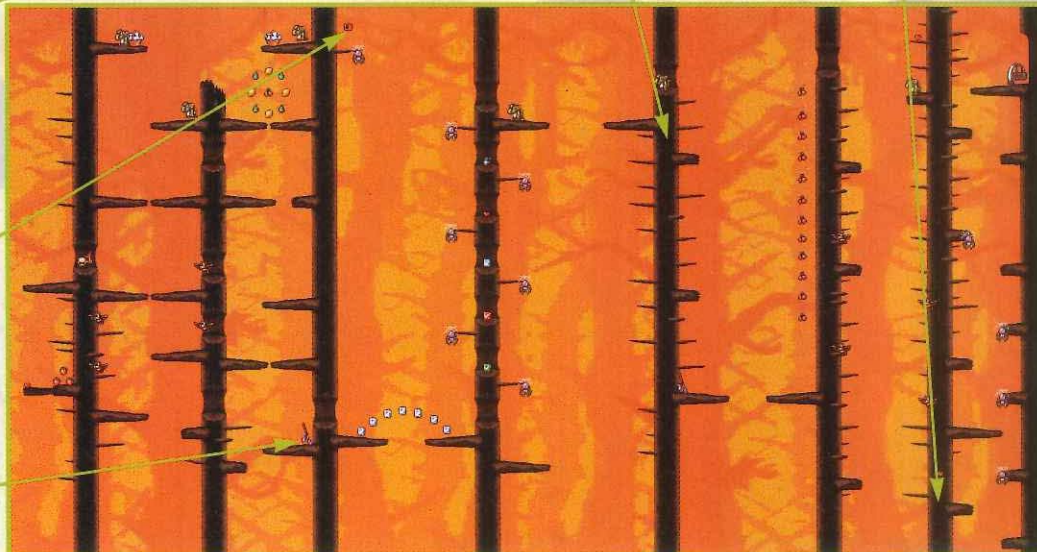
Commencez, en arrivant ici, par aller voir le forgeron qui vous remettra une nouvelle arme, la lance. Celle-ci, vous l'apprendrez très vite, peut se transformer rapidement en tremplin pour vous aider à passer quelques endroits délicats.

Sautez juste au-dessus de l'entrée pour collecter ces diamants placés en forme de flèche, puis vous allez pouvoir mettre en pratique ce que l'on vous a appris à propos des lances. Commencez par en planter une dans l'arbre, sautez dessus ; vous rebondirez alors, profitez de ce moment précis pour en planter une de nouveau, rebondissez, plantez, etc. Ainsi, vous arriverez tout en haut de l'arbre et pourrez collecter une magnifique réserve de cœurs supplémentaires !

Ne touchez surtout pas cette tête de mort ou vous êtes sûr de perdre un point de vie !

Une seconde lettre est placée tout en haut de ce tronc ; pour l'atteindre, il faudra vraiment que vous soyez un virtuose de la lance-tremplin.

Si par malheur vous manquez cruellement de lances, ne vous inquiétez surtout pas, il y en a une petite réserve à la base de cet arbre.



STAGE 10 : L'ARBRE TEMPETE

Avant de vous précipiter sur le panneau de sortie comme un rustre, essayez donc de collecter les douze diamants placés un peu plus haut.

La traditionnelle sauvegarde de niveau. Un classique !

Une petite note de finesse dans ce monde de brutes, une lettre Bonus !



Le doigt levé en signe de défi, Peticayou vous regarde de son œil ouvert et vous dit, "Sam, va pas falloir être manchot sur l'affaire, tu vas devoir te servir des courants d'air chaud qui balayent ce niveau pour sauter plus haut, et aussi grimper sur les feuilles qui tombent ça et là le long du tronc" ! On ne rigole plus !

Prenez garde à ces boules piquantes placées le long de l'arbre car, si dans votre élan vous sautez trop haut, elles vous rappelleront vite à l'ordre.

STAGE 11 : YETI BOURG

N'hésitez pas à rendre visite au boutiquier pour glaner, pourquoi pas, quelques vies ou autres sauvegardes moyennant quelques os.

Le vieux chef est aux abois, T-Rex, le chasseur de la tribu, est retenu prisonnier par les Yétis. Vous devrez donc parcourir le village et récupérer les deux clefs pour le libérer de ses chaînes.



Utilisez les jambes de ces oiseaux-ressorts pour avancer dans le niveau. Il est à noter que vous pourrez, en maintenant le bouton de saut appuyé, sauter de plus en plus haut.



Encore une nouvelle invention de l'inventeur préhistorique, et pas des moindres : un guéridon-sauteur avec lequel vous devrez traverser tout ce niveau, et je peux vous assurer que vous allez avoir les mains moites !

STAGE 12 : YÉTI VILLAGE



Méfiez-vous comme de la peste de ces plateformes pourries qui s'écrouleront dès que vous poserez le pied dessus.

Prenez garde en sautant sur ces plateformes à ne pas rencontrer lors de votre saut un perroquet, qui pourrait très bien vous propulser dans le vide.

Le premier Yéti détenant la première clef se trouve ici. Comparé à ses camarades qui n'ont besoin que de trois coups de massue pour mourir, celui-ci en réclamera dix.

T-Rex est ici, si vous allez le voir avant d'avoir les deux clefs en main, il vous enverra paître immédiatement.



Juste en dessous de la première clef, se trouve la deuxième. Comme précédemment, allez caresser le crâne du Yéti une dizaine de fois et vous pourrez récupérer la seconde clef. Maintenant, partez donc délivrer votre ami le chasseur.

Sautez sur cet oiseau-ressort pour atteindre l'araignée grâce à laquelle vous collecterez une nouvelle lettre bonus

Prenez donc cet item d'invincibilité pour finir le niveau sans craindre le moindre choc.

Une boutique est cachée en haut de cette série de plates-formes, qui sait, vous pourrez peut-être y trouver votre bonheur.



"Papiers, s'il-vous-plaît" ! Eh oui, notre ami le gardien "Fronplat" va encore vous mettre une amende, mais cette fois-ci, c'est plus cher : vingt diamants !

De bien beaux items vous attendent en bas de ces plates-formes. De plus, ils ne sont pas très difficiles à collecter, de quoi se plaint-on ?

PREHISTORIK MANIA

STAGE 13 : LA FORET NOIRE

Pour progresser dans les hauteurs du stage, il faudra impérativement que vous grimpez sur le dos de ces araignées, sœurs froides garanties !

Voici la luciole tant convoitée ; pour la prendre avec vous, vous devrez tout simplement la toucher.

Après avoir tué ces derniers dinosaures, vous pourrez tranquillement passer au niveau suivant, l'arbre nocturne !



Rien ne va plus, la progression du groupe risque d'être bloquée par un manque d'éclairage. Heureusement, le père T-Rex a remarqué une petite luciole qui pourrait faire l'affaire ! Vous n'avez plus qu'à aller la récupérer !

Pour arriver sur les araignées de droite, il faudra que vous rebondissiez sur les pattes de l'oiseau-ressort ; un conseil, calculez bien votre saut ou c'est la gamelle assurée !

Grimpez sur le dos de cette araignée et vous pourrez collecter une véritable petite fortune en diamants.

STAGE 14 : ARBRE NOCTURNE

Pour plus de facilité, nous avons complètement éclairé l'intérieur de l'arbre. Ce sera, nous le pensons, nettement plus pratique pour vous !

Beaucoup de plateformes craquelées ont été disposées dans ce jeu. Leur gros défaut - je pense que vous l'avez d'ailleurs deviné - c'est que, lorsque vous poserez le pied dessus, ce sera la chute assurée car elles craqueront immédiatement. La chose la moins drôle dans cette histoire, c'est qu'elles vous propulseront le plus souvent sur des pics un peu plus bas !

En voici une bonne chose, un bouclier d'invincibilité... Grâce à lui, vous pourrez finir le niveau en courant comme un fou et en ne redoutant aucun choc.

Une petite lettre Bonus attend patiemment d'être collectée ici.

Touchez ce petit être de sauvegarde avant d'affronter le boss, on ne sait jamais...

BOSS STAGE 14

Préparez-vous à affronter le terrifiant dinosaure des bois et ses trois attaques (ça devient maintenant une habitude). La première, le coup de griffe, pourra être évitée en fixant bien ses deux bras et en attendant que l'un de ceux-ci s'arrête pour courir à son opposé. La deuxième attaque, le coup de tête, n'est pas très difficile non plus à éviter. Regardez bien sa tronche et, quand celle-ci s'arrête, essayez de ne pas être en dessous car vous êtes sûr qu'une seconde après, elle s'écrasera sur le sol à l'endroit même où elle s'était arrêtée. La troisième

attaque est vraiment la plus dure de toutes, c'est le célèbre lancer de pics. Pour ne pas y rester, attendez que le monstre sorte un bras de l'écran, le droit par exemple, pour courir à gauche car, quelques instant après, vous pourrez le voir jeter une boule piquante au milieu de l'écran. Tapez dans cette boule, un peu à la manière d'un joueur de base-ball, et vous pourrez, avec un peu de chance, la lui renvoyer dans la tronche. Au fait, j'allais oublier, de temps à autre, le monstre se mettra à émettre un rayon vert de sa bouche, qui vous aspirera. Pour en sortir et ne pas finir dans les canines du monstre, dirigez tout simplement votre manette dans une direction et vous sortirez rapidement du rayon tracteur.

STAGE 15 : GLUEVILLE

Le vieux sage vous expliquera qu'il faudra traverser complètement cette ville pour collecter quatre morceaux d'un livre se trouvant dans le stage suivant. Grâce à ce livre, vous pourrez trouver le chemin qui vous mènera au royaume des dinos morts !

En prenant dans le passage secret la sortie la plus haute, vous pourrez déboucher dans une partie du niveau où de multiples fruits n'attendent que d'être cueillis.



Sur la plate-forme placée au-dessus du panneau de sauvegarde se trouve une porte secrète. Pour la faire apparaître, il faudra que vous sautiez sur place tout en donnant des coups de massue. Une fois qu'elle sera apparue, vous pourrez y entrer pour accéder à une partie du stage caché.

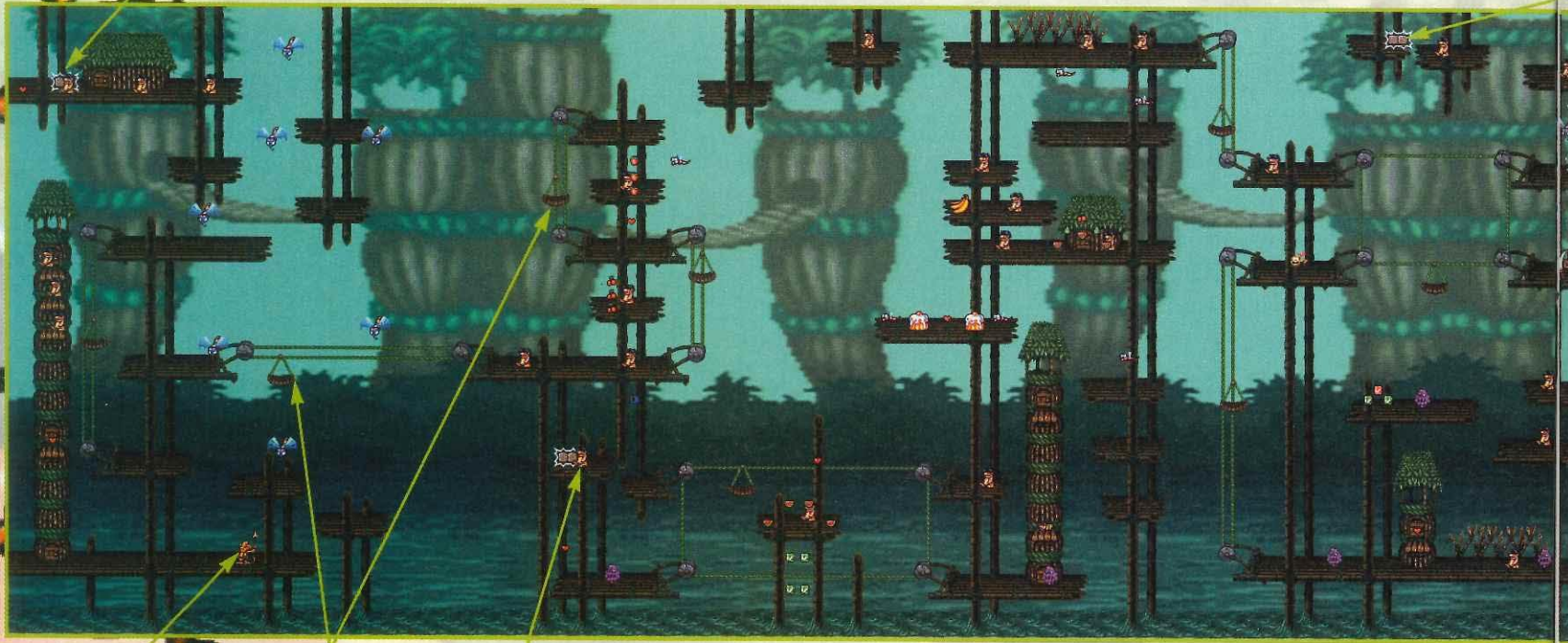
Pour atteindre cette plate-forme, il faudra que vous attendiez sur l'ascenseur que celui-ci descende au niveau de la plate-forme et que vous preniez votre élan pour l'atteindre. C'est compliqué à réaliser, mais le jeu en vaut la chandelle.



Grimpez sur l'ascenseur le plus haut, et quand celui-ci descendra et s'arrêtera en face du guerrier, sautez sur la tronche de ce dernier et vous pourrez atteindre le fromage placé un peu plus haut, et bien sûr la vie et la lettre Bonus qui le surplombent !

La première page du livre se trouve tout en haut et à gauche du niveau. Pour l'atteindre, prenez l'ascenseur se trouvant au-dessus du départ puis empruntez la petite série de plates-formes placées en hauteur.

STAGE 16 : GLUEVILLE PLAGE



T-Rex est soucieux, et il vous demande de retrouver les quatre pages du livre qui lui permettra de se souvenir du passage secret menant au cimetière des dinos.

Voici votre principal mode de déplacement dans ce stage, les ascenseurs à poulie.

À partir de la plate-forme à droite du départ et, sautez à droite le plus loin possible. Vous atterrirez alors juste en dessous des pages et pourrez les prendre en empruntant l'ascenseur de droite.

Si vous prenez bien votre élan à partir de ce tremplin, vous êtes sûr de collecter tous les fruits d'un seul coup !



Il y a des fois où un inventeur ferait mieux de rester couché. Pour ce niveau, notre Einstein préhistorique vous a inventé un monocycle de pierre très peu maniable. Avec celui-ci, vous devrez traverser tout le niveau en empruntant les divers tremplins qui vous aideront à passer de plate-forme en plate-forme.

Arrivé ici, vous pourrez voir l'ascenseur descendre dans un trou qui vous mènera directement à une pièce secrète. Je ne vous cache pas qu'au passage vous récolterez de nombreux fruits et autres bonus.

Peticayou est dans la mouise, et jusqu'au cou. Sa fille, qui voulait l'aider en explorant les grottes, s'est lamentablement perdue et c'est à vous qu'il incombe de la retrouver !

Utilisez le deltaplane comme précédemment pour récolter tous les items, et touchez la paire de baskets pour grimper le long de ce tunnel.

Sautez sur ces libellules pour atteindre la corniche de droite et ses nombreux trésors.

À droite des fruits, vous pourrez éclater la paroi et découvrir une petite grotte où une plate-forme vous attendra pour vous amener tout à fait à gauche du niveau.



PREHISTORIK MANIA

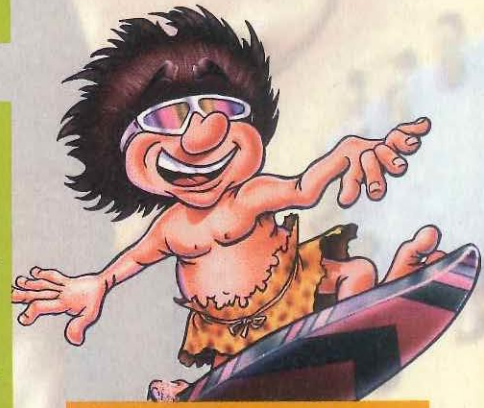
Pour collecter la troisième page, vous devrez emprunter les plates-formes placées tout en haut du niveau.

Cette dernière page est assez périlleuse à collecter, car il faudra que vous visiez correctement la piste d'atterrissage où se trouve la page pour ne pas finir dans la flotte !



Touchez le père Sam et vous pourrez passer au prochain niveau, le niveau de la roue maudite !

Deux bien beaux items se trouvent juste sous la sortie, perdez un peu de temps à aller les chercher, ils vous seront des plus utiles pour la suite de votre aventure !



STAGE 17 : GLUEVILLE

Deux bien belles vies sont disponibles ici. Y arriver est assez dangereux, mais le jeu en vaut la chandelle.

Attention, passage délicat, que vous devrez négocier avec le plus grand calme pour ne pas tomber à l'eau.



Ne loupez surtout pas cette sauvegarde de niveau !

Après avoir tué ce dinosaure, vous pourrez creuser la paroi de gauche et ouvrir une brèche qui vous mènera dans une boutique.

Prenez le passage du haut pour pouvoir pousser le bloc vers la gauche, ce qui vous permettra de pousser l'autre bloc du bas vers la droite et ainsi de vous dégager le passage.

Je peux vous assurer que vous serez vraiment heureux de toucher ce panneau de sortie.



Grâce au petit pont de glace qui s'est formé lorsque vous avez poussé le bloc précédent, vous pourrez vous coller contre la paroi de droite et la fracasser pour pénétrer dans une pièce secrète.

Grimpez tout en haut de ces plates-formes et poussez le bloc qui tombera juste sur les pics de glace un peu plus bas. Grâce à lui, vous pourrez les traverser sans pour autant perdre des points de vie.

Quand vous pousserez ce bloc vers la droite, vous pourrez le voir se figer dans un trou, vous laissant la place pour pousser un nouveau bloc.

STAGE 18 : LES CAVERNES CRISTAUX

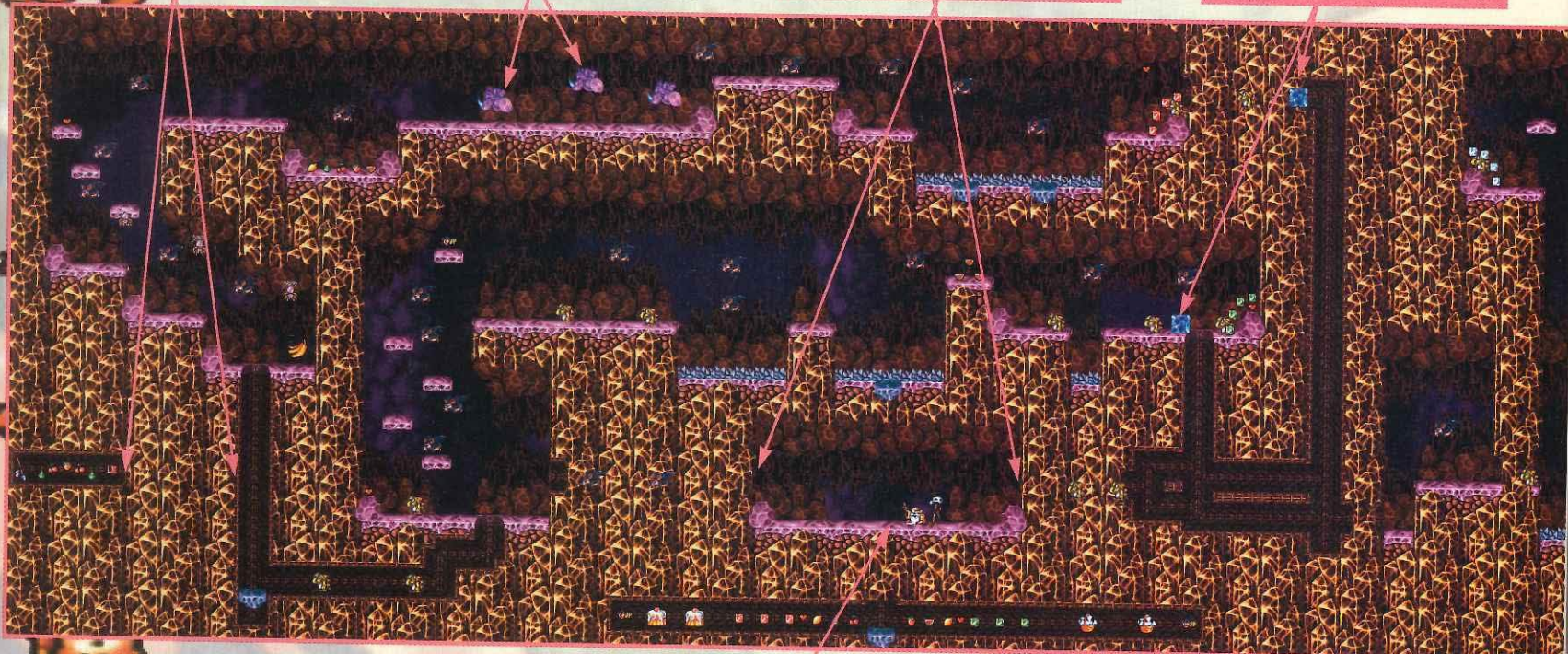
STAGE 19 : LES CAVERNES CRISTAUX

En empruntant cet ascenseur vous pourrez, au niveau de la flèche, creuser la paroi pour entrer dans un tunnel secret.

Vous devrez donner trois coups de massue à chaque rhinocéros pour pouvoir passer ici.

À gauche et à droite du vieillard, vous pourrez creuser la paroi pour accéder aux nouvelles parties du stage.

Vous devrez pousser ces deux blocs de glace pour pouvoir continuer votre route vers le bas.



Commencez par creuser le sol à gauche du vieil homme pour pénétrer dans une grotte cachée. Dans celle-ci, vous pourrez collecter un paquet de fruits et d'objets fort utiles.

Grimpez sur le dos de cette araignée pour collecter le succulent gâteau placé un peu plus haut.

Le forgeron vous a construit de magnifiques radeaux pour traverser ces rivières souterraines. Leur maniement est des plus simples : placez-vous dessus, et ils avancent tout seuls.

Vous devez vous méfier comme de la peste de piranhas qui hantent les fonds cristallins de cette grotte.

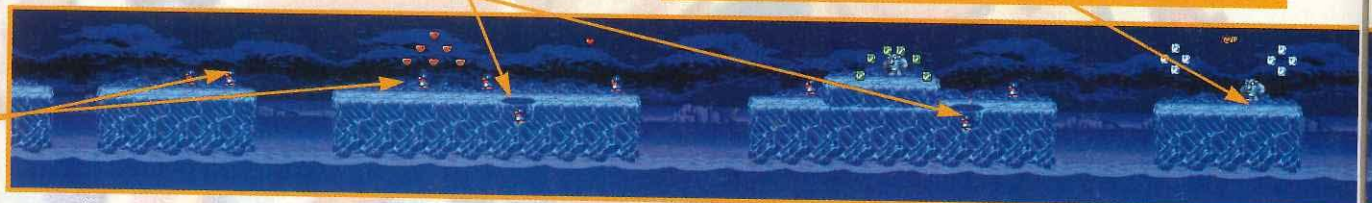


Aidez-vous de ces araignées pour atteindre les bonus cachés dans le plafond.

Ne cherchez pas à tomber dans ces trous pour trouver quelques grottes secrètes, vous n'y récolteriez que la mort.

Peu d'ours polaires se trouvent le long des icebergs, en voici un !

Tout au long du niveau, vous devrez vous préparer à affronter une véritable horde de pingouins.



STAGE 21 : LES ICEBERGS



PREHISTORIK MAN

Comme à l'accoutumée désormais, faites tomber le bloc de droite pour pouvoir l'escalader et ainsi atteindre la corniche de droite un peu trop haute pour votre personnage.

Une magnifique réserve de cœurs supplémentaires se trouve tout en haut de cette corniche. Pour l'atteindre, vous devrez emprunter la petite dizaine de plates-formes placées un peu plus bas.



Quand vous tomberez dans ce trou, serrez la paroi de droite pour pouvoir atterrir dans le tunnel de gauche qui vous conduira à une foultitude de fruits et autres bonus.



STAGE 20 : LA RIVIERE CRISTAL

Sautez sur le dos de cet arachnide pour collecter ces dix diamants.

Le chemin le plus sûr pour éviter de finir grignoté par les piranhas du bas est de sauter sur le dos des araignées et de traverser ainsi sans "encombrés" ce délicat passage.

Empruntez vos habituels marchepieds pour atteindre cette grotte cachée.



Encore une fois, servez-vous de cette araignée comme d'une plate-forme pour atteindre ce petit tunnel contenant moult bonus ainsi qu'un superbe magasin.

Vous devrez vous méfier comme de la peste du roulis qui anime ces icebergs ou vous pourriez vite vous retrouver projeté dans l'eau.

Pour collecter les diamants de gauche, sautez simplement sur le radeau de droite qui vous y emmènera directement.



Après avoir sauvé cette petite bête à poils, vous pourrez vous jeter dans la gueule du boss en sautant sur l'iceberg de droite.

BOSS STAGE 21

Je dirais que ce monstre est le plus difficile à battre dans ce jeu. Eh, oui, il est même plus dur que le monstre de fin. Ce n'est pas que ses attaques soient impossibles à éviter, non, le gros problème viendra surtout du décor car vous vous battrez sur un iceberg bien glissant, qui de surcroît penchera de droite à gauche dans une gîte endiablée. La meilleure tactique pour le battre, et la plus périlleuse de toutes, est de lui sauter sur la tête et d'y rester tout en rebondissant et en lui décochant moult coups de massue. Pour ce qui est de ses attaques, la première consistera en un magnifique coup de dent qu'il décochera assez vite dans votre direction. Pour la prévoir, attendez qu'il ne bouge plus sa tête pendant une seconde, et sautez sur place pour éviter la mortelle mâchoire qui fonce sur vous. La deuxième attaque, le crachat de poisson pourri, se rapproche assez de l'attaque des boules piquantes du monstre des forêts. Pour l'éviter, attendez que le monstre vous crache un poisson à la tête pour le lui renvoyer d'un magnifique coup de batte. La troisième attaque est assez dure à éviter : le monstre se mettra de temps à autre à vous cracher un nuage de glace qui, si vous ne l'évitez pas en sautant, vous gèlera automatiquement pour trois secondes. Inutile de vous dire que si vous êtes gelé et que l'iceberg penche d'un côté, tout le monde à l'eau !

STAGE 22 : LE GLACIER ÉTERNEL

Sautez une première fois sur cette tête de pierre, et attendez qu'elle vous amène d'abord à droite ; ne sautez surtout pas sur la corniche de droite à ce moment, mais attendez que le masque retourne à son point de départ, et vous pourrez le voir suivre un chemin complètement différent cette fois et vous amener dans un endroit où plusieurs fruits et diamants sont suspendus.



C'est la dernière fois que vous rencontrerez le père Peticayou avant la fin du jeu, si bien sûr vous réussissez à le terminer. Votre mission, vous dira-t-il dans ce niveau, sera d'arriver sain et sauf tout en haut de ce stage pour pénétrer de plain-pied dans le cimetière des dinosaures.

Voici une belle brochette d'ennemis, les pingouins, les ours polaires, et les tout nouveaux nuages d'électricité !

Pour éviter les esprits tourmentés de droite, il faudra que vous preniez votre élan à partir de la plate-forme de gauche et que vous sautiez vers la droite comme un fou ! Tous les fantômes partiront ainsi d'une seule traite vers la droite et vous, vous atterrirez dans leur dos sans avoir perdu un seul point de vie. Vous verrez, ça passe juste, mais ça passe.

De ces différents trous sortiront plusieurs fantômes qui, même s'ils n'ont pas d'enveloppe charnelle, vous enlèvent moult points de vie à chaque contact. Généralement, ces fantômes sortent par salve de trois, vous n'aurez ainsi plus qu'à attendre que le troisième fantôme soit passé pour sauter au-dessus du trou avant que la deuxième salve ne sorte.



STAGE 23 : LE CIMETIERE DINO

STAGE BONUS 1

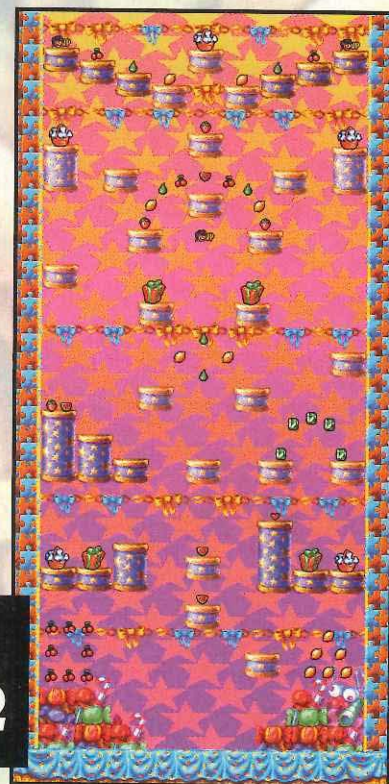


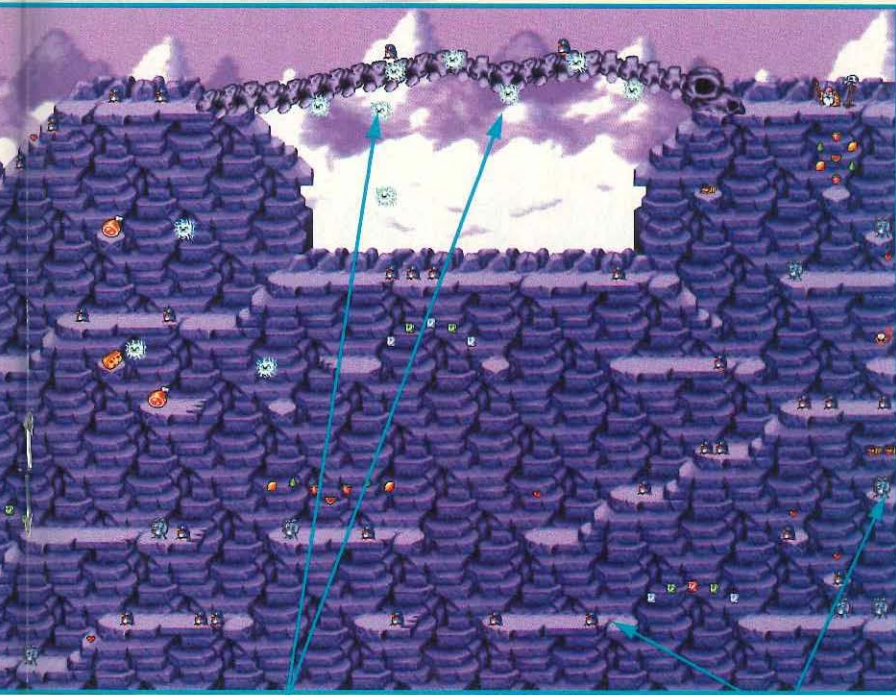
LES STAGES BONUS

Il existe quatre stages bonus dans tout le jeu. Pour les trouver, comme expliqué précédemment, il faudra que vous glaniez dans les différents stages, les lettres "B", "O", "N", "U" et "S". Ces cinq lettres trouvées, vous serez automatiquement propulsé dans un stage bonus où le terme richesse ne sera pas fortuit ! Si vous réussissez à finir le premier stage bonus en collectant tous les objets qu'il comporte, vous pourrez, quand vous recollecterez les cinq lettres bonus, accéder au deuxième stage caché. Si par malheur vous ne réussissez pas à tout collecter à temps dans le premier stage, vous y reviendrez indéfiniment tant que vous ne l'aurez pas fait.



STAGE BONUS 2





Prenez garde en traversant ce squelette à ne pas vous retrouver les pieds dans les nuages électriques, ou vous ne passerez pas ce stage en un seul morceau.

Après avoir récolté ces diamants disposés en arc de cercle vous pourrez, en rebondissant sur la tête des pingouins, accéder à une corniche renfermant deux magnifiques vies.

Là, laissez-vous tomber le plus rapidement de la tête de ce dinosaure mort pour éviter l'attaque des fantômes qui viennent du haut.



Pour passer ici sans encombres, sautez sur la plate-forme de droite, et resautez immédiatement à gauche. Ainsi, les deux fantômes de droite partiront dans votre direction mais, du fait que vous ressortez à gauche, ils passeront au-dessus de votre tête. Vous n'aurez plus après qu'à resauter sur la plate-forme et à avancer tranquillement pour que les fantômes partent un par un, ce qui est nettement plus facile à éviter que deux d'un coup !

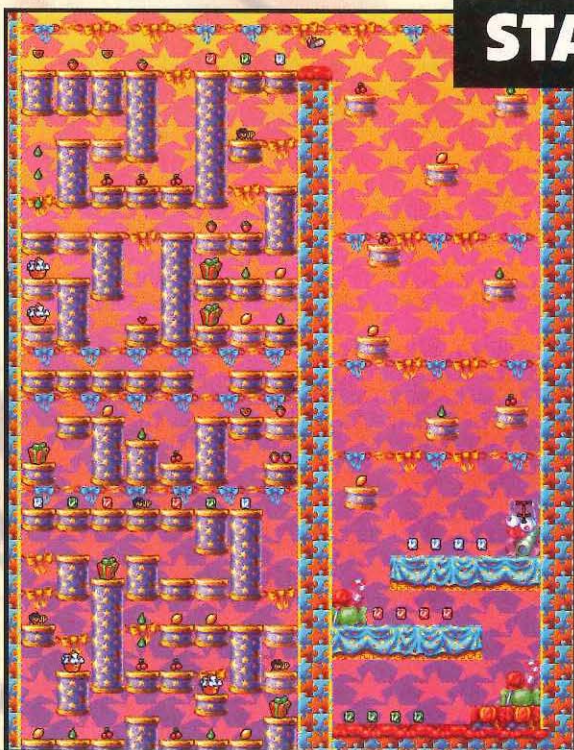
Une fois que vous aurez touché le panneau de fin de stage, un mini-événement se produira. Il aura la forme d'un éboulement qui se fera sous vos pieds et qui vous propulsera dans la grotte renfermant le dernier boss !



BOSS STAGE 23

Vous voici en face du dernier boss : après lui, vous pourrez vous reposer ! Comme à l'accoutumée, nous allons vous décrire ses trois attaques. La première, le coup de mâchoire, viendra du sol. Pour la prévoir, placez-vous toujours au milieu de l'écran, et attendez que le monstre fasse des remous dans le sol pendant trois secondes pour vous jeter vers la droite ou la gauche et ainsi éviter sa tête qui jaillira de la terre et essaiera de vous gober. Vous pouvez, au passage, lui donner deux ou trois coups de gourdin si vous possédez assez de réflexes. La deuxième attaque est un coup de tête. Pour l'éviter, attendez au milieu de l'écran, d'entendre un grand bruit pour vous préparer à faire un saut et ainsi, éviter la tête qui débouchera de droite ou de gauche. La troisième attaque, le rayon laser, est certainement la plus simple à éviter du moment que l'on possède un bon timing. Attendez après ces deux premières attaques sur la plate-forme du milieu que le monstre sorte sa tête du sol toujours à droite, pour lui sauter et rebondir dessus tout en lui donnant plusieurs coups de matraque. Vous éviterez ainsi son rayon qui ne pourra vous toucher, et lui enlèverez au passage un maximum de points de vie. Voilà, vous avez toutes les cartes en main pour réussir à vous en sortir vivant. Bonne chance !

STAGE BONUS 3



STAGE BONUS 4



PREHISTORIK MANIA

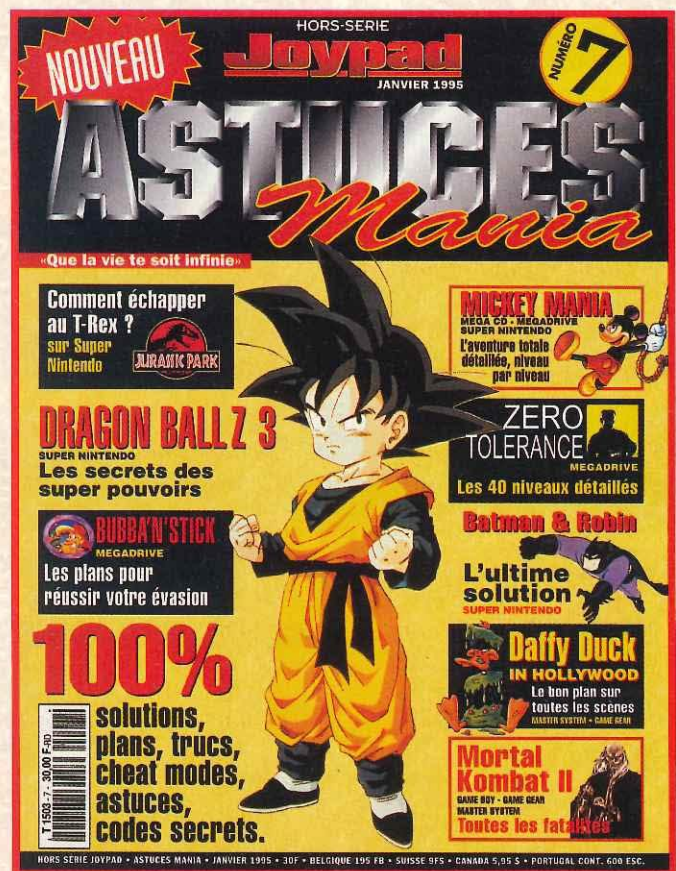
DOSSIER RÉALISÉ PAR MANU DIT "L'HOMME À LA PEAU DE BÊTE" ET ROB, DIT LE "TITUS MASQUÉ".



ABONNEZ-VOUS pour 6 mois à JOYPAD

**ET RECEVEZ EN
CADEAU LES 3
PROCHAINS
NUMÉROS
D'ASTUCES MANIA**

**POUR 199 F
au lieu de ~~270 F.~~**



BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je m'abonne et. je recevrai les 6 prochains numéros de JOYPAD + les trois prochains numéros d'ASTUCES MANIA au prix de 199 F au lieu de 270 F.

Je retourne ce bon rempli et accompagné de mon règlement sous enveloppe timbrée à : JOYPAD - ABONNEMENT - 90 rue de Flandre - 75947 PARIS CEDEX 19. Offre valable jusqu'au 30 avril 1995

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

"Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

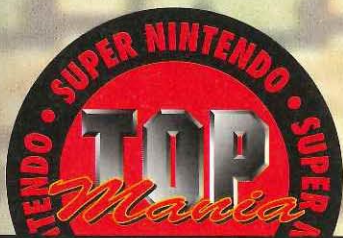
SUPER MARIO BROS 3

RETROUVEZ
LA MASCOTTE
DE NINTENDO
DANS LE TROISIÈME
VOLET DE SES

AVENTURES, DE LOIN L'UN
DES PLUS GRANDS JEUX

JAMAIS RÉALISÉ SUR NES, TANT
DU POINT DE VUE LONGUEUR (PLUS DE
QUATRE-VINGT NIVEAUX QUI PULLULENT DE
PASSAGES SECRETS...), QUE GRAPHIQUE
(N'OUBLIONS PAS QU'IL EST SORTI FIN 1991).

L'HISTOIRE EST SIMPLE : LA PRINCESSE A ENCORE
ÉTÉ CAPTURÉE PAR LE VILAIN BOWSER... ET IL VOUS
APPARTIENT DE LA DÉLIVRER. PETITE NOUVEAUTÉ QUAND
MÊME, AVEC L'APPARITION DES SEPT ENFANTS DE BOWSER.
ENTIÈREMENT RELOOKÉS POUR SON ADAPTATION SUR SUPER
NINTENDO (INCLUDE DANS LA COMPIL SUPER MARIO ALL-STARS), LES
NIVEAUX SONT NÉANMOINS STRICTEMENT IDENTIQUES. SEUL LE
GRAPHISME CHANGE ET C'EST POUR CETTE RAISON QUE NOUS AVONS PRÉFÉRÉ
UTILISER LA VERSION SUPER NINTENDO POUR RÉALISER LES MONTAGES. C'EST
QUAND MÊME PLUS BEAU !



PLATES-FORMES
NOMBRE DE JOUEURS : 2

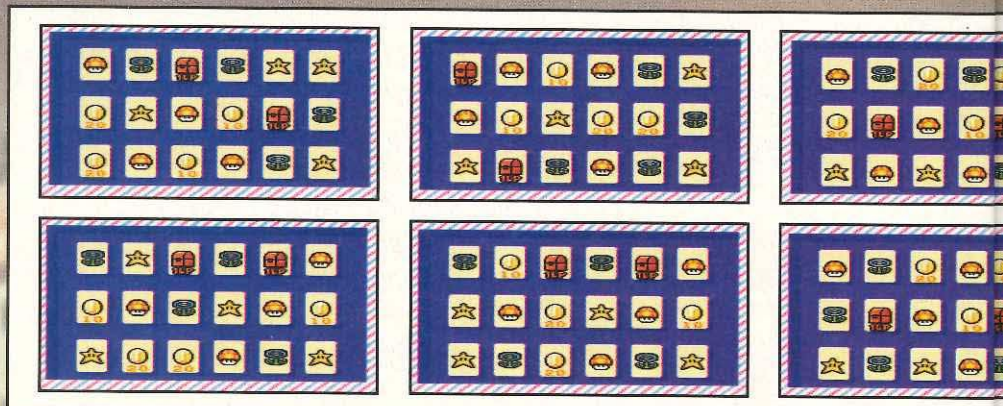
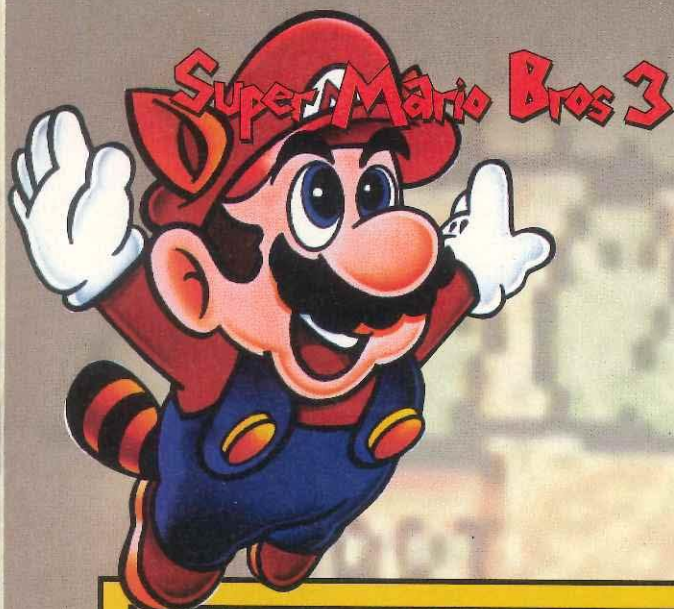


PLATES-FORMES
NOMBRE DE JOUEURS : 2



Super Mario All Stars
©1993 Nintendo Co., Ltd.
Super Mario Bros 3
©1991 Nintendo Co., Ltd.



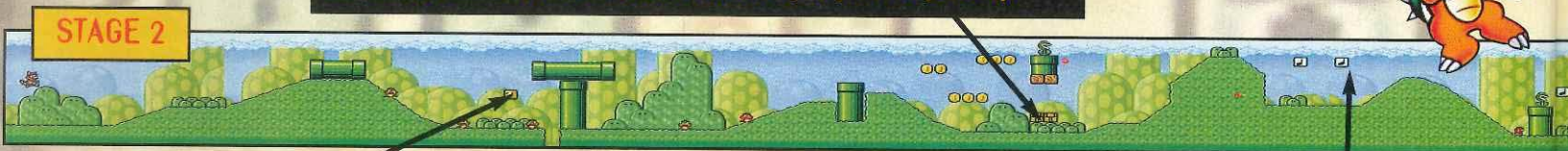


M O N



Vous commencez votre aventure ici, dans le Monde des Plaines Fertiles. Vous devrez guider Mario ou Luigi à travers de nombreux niveaux afin de secourir la Princesse Toadstool et de rétablir la paix au royaume des Champignons. Vous n'êtes pas obligé de parcourir chaque niveau pour accéder au château de fin de Monde. Profitez aussi d'être sur la carte pour utiliser les différents objets récupérés (tels les costumes ou la Flûte).

Pour entrer dans le tuyau, enclenchez le bloc "P" et grimpez sur les pierres ainsi apparues (si vous n'avez pas pris les pièces).



STAGE 2

N'oubliez pas de prendre le "Power-Up" avant de sauter sur le bloc pour atteindre le tuyau en hauteur.

Sautez sur cette note de musique pour obtenir un "Power Up".

Servez-vous des plates-formes en bois pour atteindre les blocs de briques. Mais ne restez pas trop longtemps dessus, sinon vous tomberez avec elles.

Ces blocs cachent une vie supplémentaire !

STAGE 4



Stage	Pièces à récolter	Objet obtenu
1-4	44	Aile Magique
2-2	30	Ancre
3-8	44	Aile Magique
4-2	22	Ancre
5-5	28	Aile Magique
6-7	78	Ancre
7-2	46	Aile Magique

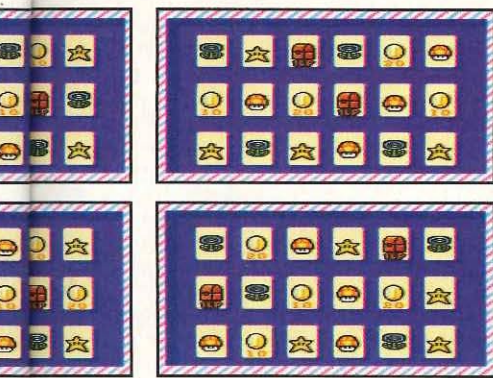
MAISON FANTÔME

De temps à autre, vous



verrez apparaître un champignon blanc. C'est la Maison Fantôme de Toad. Pour l'obtenir, il faut ramasser un certain nombre de pièces dans un stage précis. Vous serez gratifié alors d'une Ancre ou d'une Aile Magique.

Balances la carapace de tortue pour éclater les blocs. Il y a une note de musique rose cachée et qui vous propulsera dans les nuages. Une fois là-haut, envoyez-vous pour trouver une vie supplémentaire.



Voici dévoilées les huit cartes qui permettent de ramasser un max de bonus. Elles apparaissent aléatoirement quand vous pénétrez dans le Tableau de Pique. Le but est d'associer des paires de cartes. Pour un minimum d'erreur, commencez à retourner la quatrième carte de la rangée du milieu.

TABLEAU DE PIQUE

Dans ce jeu, l'on perd un nombre incalculable de vies, mais il existe aussi des méthodes infallibles pour en gagner un maximum en un minimum de temps.

99 VIES

D E 1

Utilisez la carapace de tortue pour exploser les briques. Faites apparaître un bloc "P" pour ramasser quelques pièces de plus.

STAGE 1



Envoyez la carapace de tortue contre le bloc "?" pour obtenir la "Super Feuille". Écrasez les 3 Goombas qui arrivent et prenez votre élan (en raton-laveur) pour vous envoler dans les nuages.

Gagnez une vie supplémentaire en explosant ce bloc !!

Pour entrer dans ce tuyau et ainsi accéder à une salle bonus, envolez-vous à partir des nuages, ou bien faites place nette en bas au niveau de la tortue.

Cette note de musique abrite une étoile qui vous rendra invincible et vous permettra d'atteindre la fin du niveau sans encombres.



Laissez-vous glisser dans le tuyau pour atteindre la fin du niveau. Préparez-vous à éviter l'attaque du Frère Boomerang à votre sortie du tuyau.

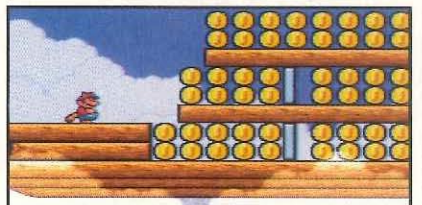


BATEAU BLANC

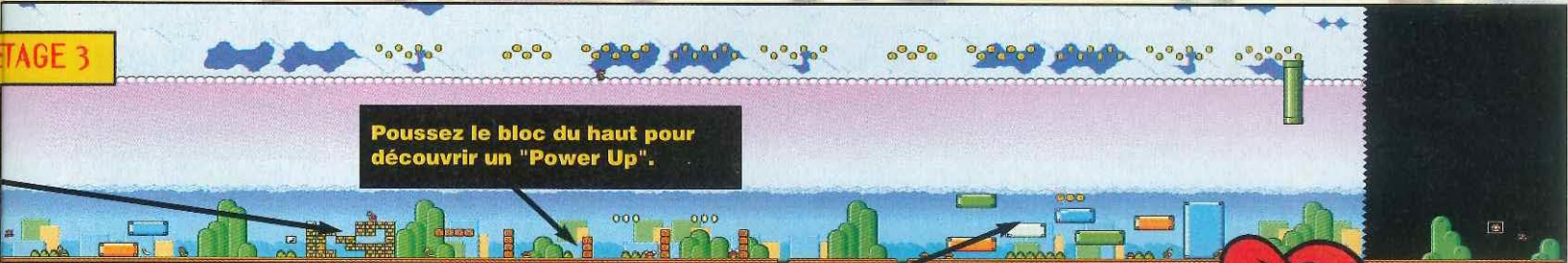


Pour voir apparaître le Bateau Blanc, rempli de pièces, les deux premiers

chiffres de votre score et le nombre de pièces récoltées doivent être tous deux multiples de 11. Il faut aussi que votre temps se finisse par un nombre pair.



STAGE 3



Poussez le bloc du haut pour découvrir un "Power Up".

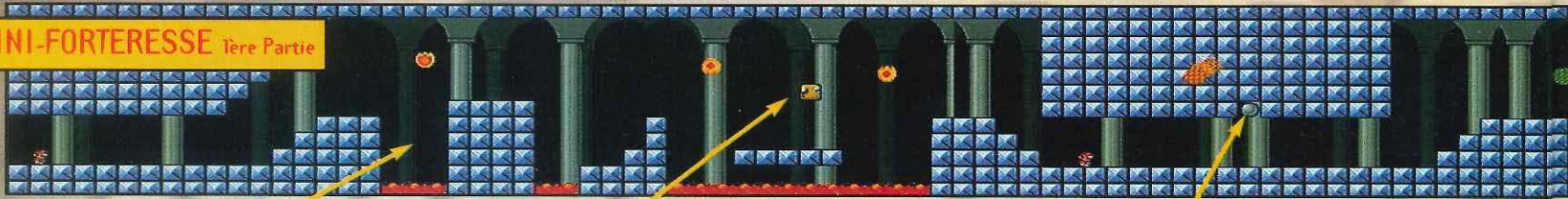
Virez la tortue du bloc blanc. Accroupissez-vous pendant 6 secondes ; vous allez tomber derrière le décor. Courez tout au bout à droite pour entrer dans la maison secrète de Toad, qui vous offrira la FLUTE.



Super Mario Bros 3

M O N D E

MINI-FORTERESSE Terre Partie



Prenez votre temps et sautez juste après que la flamme soit retombée dans la lave.

Champignon ou Fleur, tout dépend de votre taille actuelle.

Attention de ne pas toucher aux boules, évitez-les en passant au-dessus ou bien au-dessous.

Positionnez-vous ici quand le plafond descend : vous serez à l'abri.

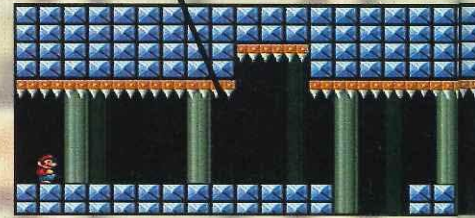


Si vous sifflez dans la Flûte, vous serez projeté dans ce nouveau monde. Chaque tuyau correspond à un monde différent. Par exemple, si vous utilisez la Flûte au Monde 1, vous aurez le choix entre accéder au Monde 2, 3 ou 4. Si vous l'utilisez au Monde 4, vous atterrirez au Monde 5, 6 ou 7. Enfin, utilisez une Flûte quand vous êtes dans la Warp Zone pour atteindre directement le Monde 8.

Dans chaque maison de Toad, vous aurez le choix entre 3 coffres. Chacun contient un "Power-Up", mais malheureusement vous ne pouvez en ouvrir qu'un seul.



LA MAISON DE TOAD



Laissez-vous glisser le long de la pente, les scarabées en resteront ébahis.

STAGE 5



WARP ZONES

Envoyez la carapace de ce Koopa sur celui qui est un peu en dessous à droite ; vous pourrez ainsi récupérer plus facilement le "Power-Up".

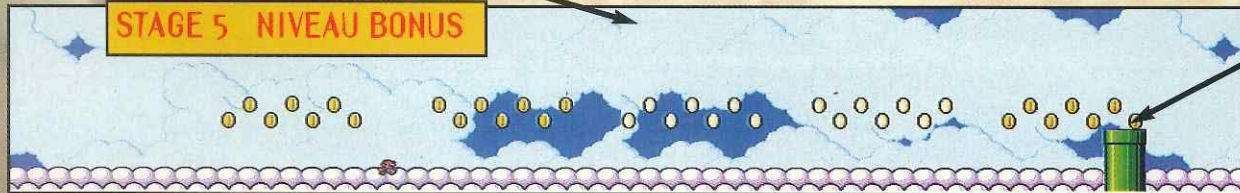


STAGE 6

Envolez-vous au dessus des nuages si vous êtes en raton-laveur, vous gagnerez d'autres pièces, mais aussi une vie supplémentaire.

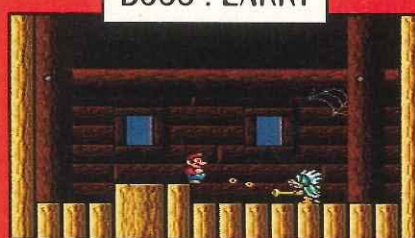
Une vie supplémentaire est dissimulée dans ces blocs.

STAGE 5 NIVEAU BONUS



Ce tuyau est la seule sortie du niveau bonus, alors laissez-vous glisser à l'intérieur.

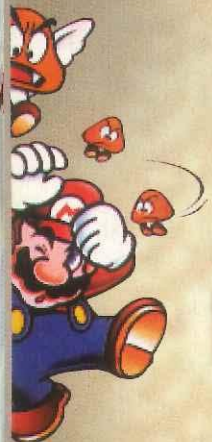
BOSS : LARRY



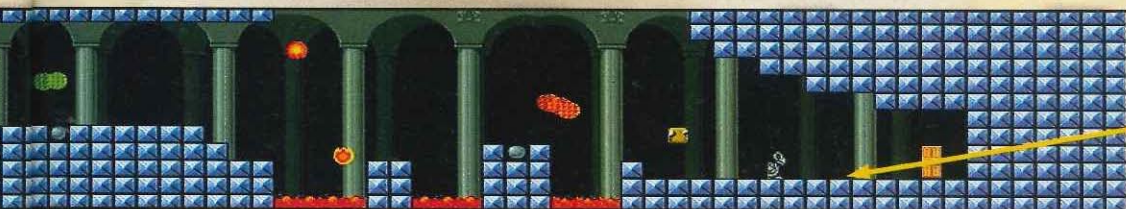
Vous voici face au premier des sept enfants de Bowser. Faites attention aux tirs de son Bâton Magique et sautez-lui trois fois sur la tête. Remettez le Bâton au Roi, en échange de quoi il vous donnera une lettre que vous a écrite la Princesse. Vous gagnez une Aile Magique.



Collez-vous contre les canons (baissez-vous si vous êtes grand) et attendez qu'ils tirent pour sauter par-dessus. "Lentement mais sûrement", tel est le mot d'ordre sur ce vaisseau.



1 suite



Accroupissez-vous ici quand le plafond vous tombe sur la tête. Puis entrez dans la porte quand celle-ci apparaîtra.

Sautez trois fois de suite sur la tête de "Boum-Boum" ou bien tirez dessus si vous êtes en Mario-Feu. Une fois battu, celui-ci donnera une clé qui permet de détruire la serrure sur la carte.

Prenez la Feuille et sautez sur la Koopa squelette. Placez-vous sur la porte et appuyez sur la flèche du Haut pour arriver à la 2e partie de la Forteresse. Sinon, courez et envolez-vous par-dessus le plafond. Quand vous serez bloqué, appuyez sur Haut : vous atterrirez dans une salle secrète, où vous aurez la 2e Flûte.



Sautez pour rendre visible la note de musique cachée et ainsi accéder au niveau bonus.

Attendez que la plante carnivore disparaisse avant de poursuivre votre chemin vers la sortie.



Si vous avez la combinaison de raton-laveur, courez dès le commencement de la plate-forme (avant le petit trou) et envolez-vous directement jusqu'à la fin du stage.

FRÈRES MARTEAU

Un peu partout dans le jeu, vous serez confronté aux Frères Marteau. Seul ou à deux, la technique pour les battre est toujours la même : sautez-leur sur la tête, ou bien par en dessous s'ils sont sur des briques. Mieux encore, venez carrément avec l'étoile d'invincibilité. Ne les négligez pas, ils détiennent des "Power-Ups" souvent très intéressants.



VAISSEAU FANTÔME



Ne loupez le bloc "?", car c'est le seul du stage.

Accroupissez-vous et attendez que le canon tire pour vous élaner sans risque vers le tuyau.

Ce tuyau vous emmènera directement dans la cabine du Boss.

Super Mario Bros 3

M O N



Bienvenue dans le Monde du Désert. Dix niveaux à parcourir, remplis de sables mouvants, de pyramides ou bien de soleil vengeur pour atteindre le château. Quand vous aurez obtenu le Marteau (donné par les Frères du même nom), utilisez-le sur le rocher qui est en haut à droite sur la carte. Une nouvelle route va ainsi se dévoiler, vous permettant d'affronter les Frères de Feu et d'obtenir la troisième Flûte.

Pour accéder au tuyau en hauteur, envoyez-vous grâce à la combinaison de Raton-Laveur.

STAGE 1



Méfiez-vous des "Micros-Goombas" qui se cachent sous des blocs : éliminez-les en sautant dessus quand ils retombent après un saut. Vous trouverez aussi un "Power-Up" parmi les briques.

Dans ce bloc, vous découvrirez une Feuille si vous êtes grand. Elle vous aidera à passer plus facilement les sables mouvants.

STAGE 2



Tapez sous le bloc de gauche Pour faire apparaître un bloc "P", puis grimpez sur la plate-forme mouvante à gauche. Appuyez sur le "P" et ramassez un max. de pièces. Faites l'aller-retour pour tout récupérer : il faut en ramasser au moins 30 pour faire apparaître la Maison Fantôme de Toad.

STAGE 1 SALLE BONUS



Écrasez le bloc "P" pour faire apparaître des pièces bleues. Ressortez par le tuyau du bas (c'est obligatoire...) pour un raccourci qui amène à la fin du niveau.



Attention au "Thwomp", il vous écrabouillera si vous passez sous lui. Placez-vous contre le muret et attendez qu'il descende pour lui sauter par-dessus, ou bien passez-lui dessous quand il remonte doucement.

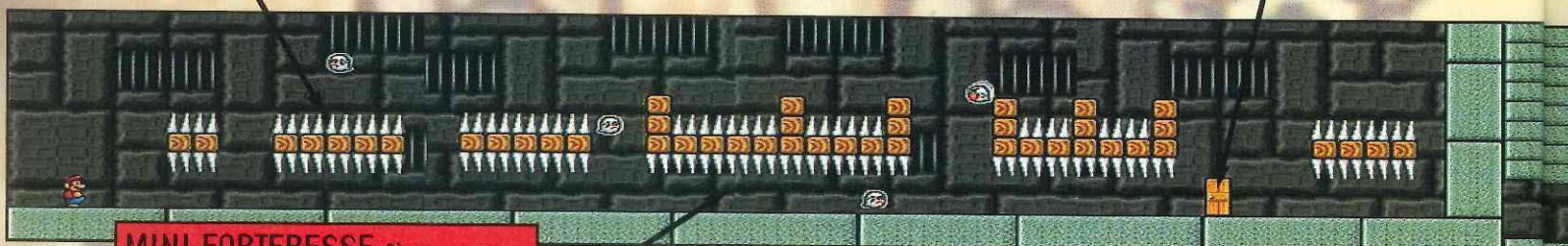
MINI-FORTERESSE 1ère partie



Voici la porte qui vous mènera à "Boum-Boum", le boss de la Forteresse.

Ces plate-formes pointues montent et descendent sans arrêt, passez dessous en courant mais une par une, c'est moins risqué.

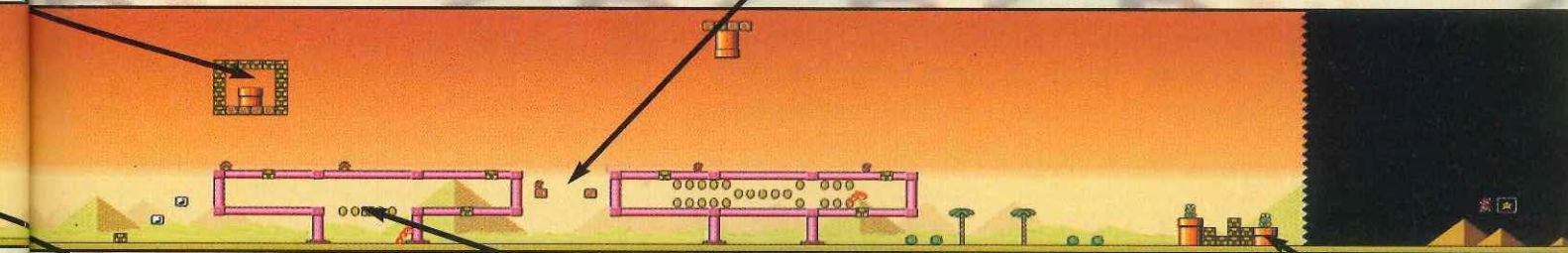
MINI-FORTERESSE 2ème partie



Si vous en avez le temps, courez sous la plate-forme, vous éviterez l'attaque des "Boo". Par contre, si vous vous ne sentez pas en veine, préférez le passage en hauteur en sautant de brique en brique.

D E 2

Si vous êtes bloqué ici, sautez entre les deux blocs pour faire surgir une note de musique, qui vous aidera à remonter sur les tubes latéraux. Le bloc de gauche contient un "Power-Up".



Attrapez l'étoile d'invincibilité, vous passerez plus facilement le Serpent de Feu. Sinon, utilisez des carapaces pour vous en débarrasser.

Vous ne pourrez obtenir cette vie supplémentaire que si vous êtes "grand".



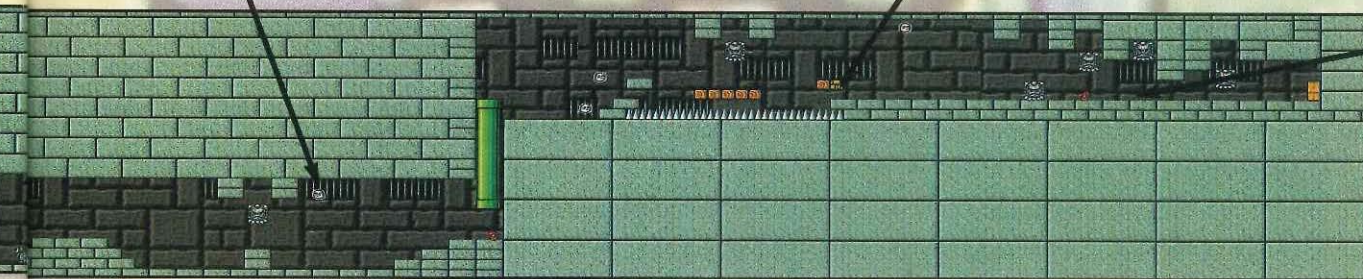
Descendez dans le tuyau de droite et appuyez sur le bloc "P". Ressortez de cette salle pour découvrir que les pierres se sont transformées en pièces. Profitez-en, cela ne durera pas longtemps.



"Boo" le petit Fantôme est courageux mais pas téméraire : il ne vous attaquera que si vous lui tournez le dos : faites-lui face et il s'immobilisera.

Pour obtenir le Champignon si vous êtes petit, installez-vous sous la brique en regardant bien à droite : ainsi "Boo" ne vous attaquera pas et en plus le champi-pi sortira du bon côté.

Si vous prenez votre élan et que vous courez comme un dératé jusqu'à la porte, les "Thwomps" tomberont mais ne vous toucheront pas.



"Boum-Boum" a mis des ressorts sous ses pieds, alors ne le laissez pas rebondir. Sautez-lui trois fois sur la tête et on n'en parle plus !



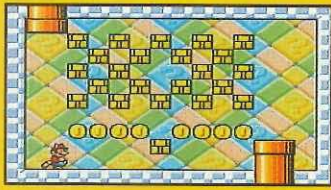
RACCOURCI



Quand vous êtes sur la carte du Monde, il vous arrivera de rencontrer des tuyaux sur votre route. Ceux-ci sont des raccourcis qui vous amènent à un point éloigné de la carte. Certains tuyaux mènent à des points où des portes bloquent le passage. Elles ne s'ouvriront que si vous terminez certains niveaux.

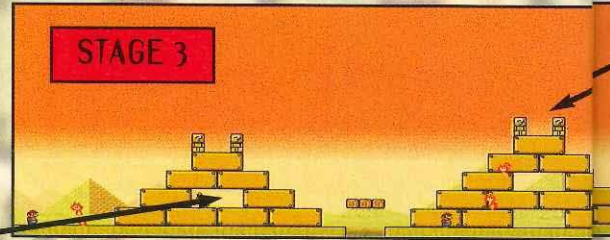


STAGE 5 SALLE BONUS



Ramassez en premier les pièces, puis montez sur la brique du milieu et sautez pour faire apparaître un bloc "P". Vous trouverez aussi un "Power-Up" dans le bloc en bas à gauche. En sortant, vous arriverez au tuyau qui est en haut à gauche du Stage 5.

STAGE 3

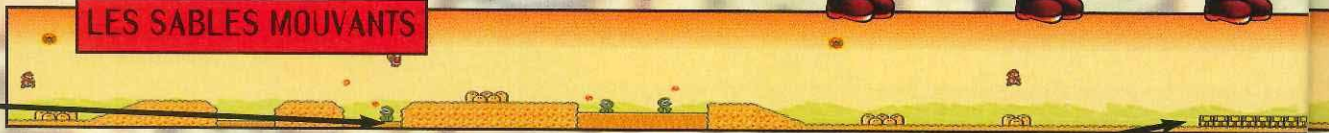


Pour tuer les Serpents de feu, servez-vous de la carapace de tortue ou bien donnez-leur un coup de queue grâce à votre combinaison de Raton-Laveur.



Bienvenue dans un stage quelque peu particulier : vous devrez y affronter un soleil rageur et une tornade dévastatrice.

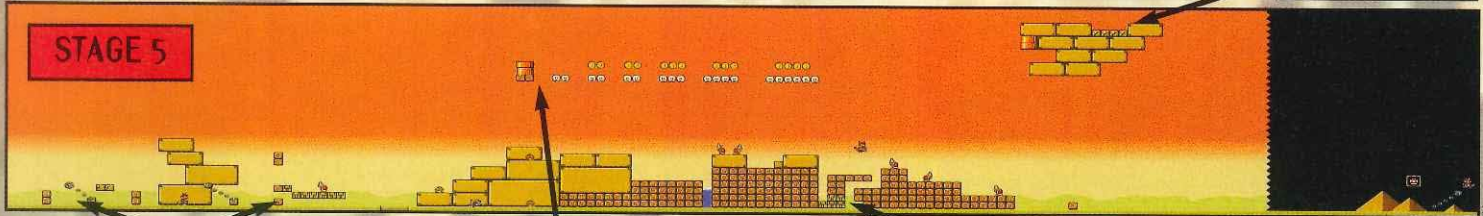
LES SABLES MOUVANTS



Pour passer la tornade, il faut courir et sauter quand vous vous approchez d'elle. Pour battre le soleil, lancez-lui une carapace de tortue sur la tronche.

Le bloc "?" du bout à droite contient un "Power-Up".

STAGE 5

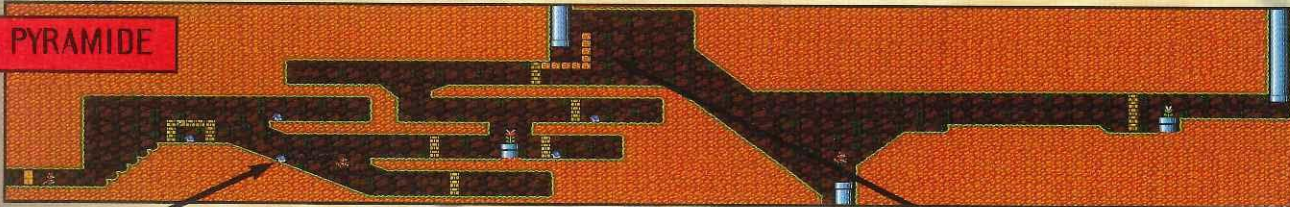


Attention aux chiens de garde, ils vous attaqueront sans répit. Le bloc "?" de droite du 1er chien contient un "Power-Up", ainsi que celui situé en bas, près de la rangée de briques où se tient la tortue aussi.

Utilisez le haricot magique un peu plus loin pour accéder à ce tuyau qui vous mène tout droit à la Salle Bonus.

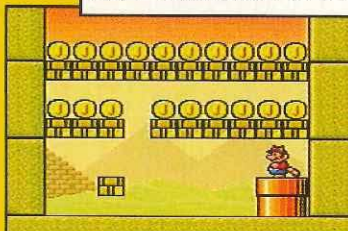
Envoyez la carapace du Koopa contre les blocs de gauche, vous libérerez ainsi le haricot magique vous permettant d'aller faire un tour dans les hauteurs du niveau.

LA PYRAMIDE



Si vous n'avez pas la combinaison de Raton-Laveur, utilisez les carapaces de scarabée pour casser les blocs.

LA PYRAMIDE SALLE BONUS



Que de pièces à récolter ! Ne cassez que quelques blocs de la première rangée mais ramassez un max de pièces avant de taper dans le bloc "P" et transformer ainsi les briques restantes en pièces.

Sautez sur place pour découvrir un bloc invisible qui vous permet d'accéder au tuyau, qui lui mène à la Salle Bonus.



2 suite

Au sommet de chaque pyramide, vous trouverez des "Power-Ups" dans les briques. Si vous êtes "petit" Mario, servez-vous des carapaces de tortue pour exploser les briques.

En sautant ici, vous ferez apparaître deux notes de musique cachées, qui vous permettront d'accéder aux pièces en hauteur. La petite plate-forme de gauche contient un bloc "P" qui, une fois enclenché, transformera les deux pyramides de briques du dessous en pièces. Vous y trouverez aussi une vie supplémentaire.

Pour finir ce stage, il faut entrer dans le tuyau orange. Sautez sur une tortue et lancez sa carapace contre les briques pour ouvrir un passage.

Pour casser le bloc "?" qui est au-dessus du trou, sautez sur la tortue de droite et envoyez sa carapace à gauche. Soyez rapide si vous voulez récupérer le "Power-Up".

Sautez pour dévoiler les notes de musiques cachées, qui construiront un escalier vous menant à une réserve de pièces. Vous pouvez aussi vous envoler à partir des plates-formes du dessous.

STAGE 4

VAISSEAU FANTÔME

Ça tire dans tout les coins : sautez sur les boulets et les balles pour vous en sortir.

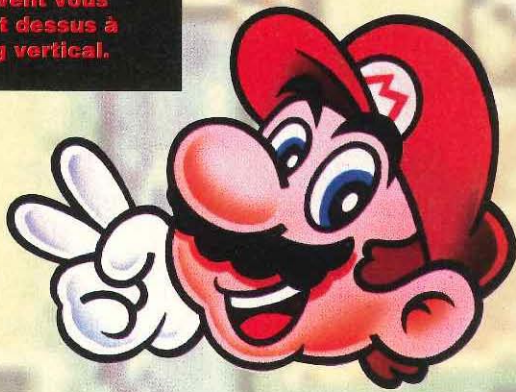
Ne loupez pas ce bloc "?" qui contient un "Power-Up", il vous sera bien utile contre les ennemis d'avant la cabine du Boss.

Attention aux "Bullet Bill" que vous envoient les canons : même si leur trajectoire est rectiligne, ils peuvent vous foncer rapidement dessus à cause du scrolling vertical.

BOSS : MORTON



Second fils de Bowser, Morton n'est pas plus futé que son frère Larry. Alors, battez-le de la même manière : trois sauts sur la tête en évitant ses projectiles. En cadeau, la Princesse vous remettra un Nuage Magique qui permet de sauter carrément un stage si vous réussissez le suivant en une seule vie.





Voici un Monde que Kevin Costner ne renierait pas :

le Monde de l'Eau («Waterworld»). Essentiellement avec des passages sous-marins, vous allez pouvoir nager comme un poisson grâce à la combinaison de Grenouille. Utilisez le Marteau (battez les Frères Marteau) en tapant contre le rocher qui mène à une promenade en Bateau plus qu'enrichissante.

Cognez le bloc marron du milieu pour libérer une étoile d'invincibilité. Tapez maintenant dans tous les blocs «?» que vous trouverez sur votre chemin : si vous êtes encore invincible à ce moment-là, vous gagnerez d'autres étoiles qui vous permettront de conserver votre invincibilité presque jusqu'à la fin du niveau.

Sautez sur la plate-forme mouvante en faisant bien attention de ne pas tomber à l'eau, car les poissons volants sont de vrais piranhas.



Grimpez sur les éponges orange pour les faire tomber, vous aurez ainsi plus de place pour récupérer le «Power-Up».

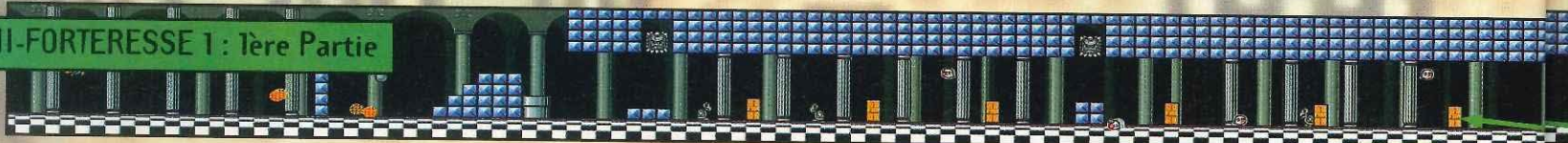
STAGE 3



Méfiez-vous de ces gros poissons : s'ils vous avalent, vous perdez automatiquement une vie et votre combinaison, si vous en portez une.

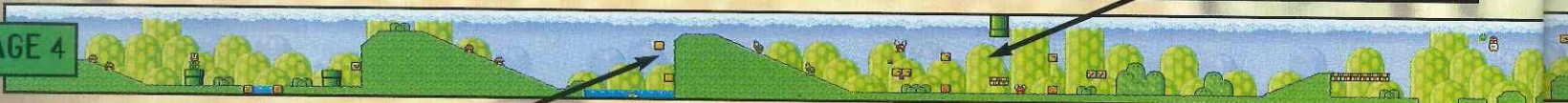
En sautant sur la note de musique vous ferez apparaître un «Power-Up» : si c'est un champignon, suivez-le pour l'attraper. Si c'est une fleur, lancez la carapace de tortue sur les briques, faites apparaître un bloc «P» et changez les pierres en pièces.

MINI-FORTERESSE 1 : 1ère Partie



99 Vies : Partez à droite chercher Lakitu, la tortue dans un nuage et revenez sous le tuyau, elle vous suivra. Saisissez-vous d'une carapace de tortue et envoyez-la cogner entre les 2 blocs. La carapace va commencer à effectuer des allers-retours incessants. Sauter sur la plate-forme centrale et attendez jusqu'à épuisement du temps : Lakitu va projeter des œufs qui se cogneront contre la carapace, vous donnant en premier lieu des points, puis des vies. Refaites le niveau pour obtenir 99 vies.

STAGE 4



Collez-vous contre la falaise et sautez : vous ferez apparaître un bloc caché qui facilite l'escalade.

Appuyez sur la flèche de droite quand vous tombez du tuyau, vous pourrez ainsi atterrir sur la plate-forme de droite et gagner trois vies en plus.

Ce niveau est plus facile si vous venez d'être en combinaison de Grenouille ; vous pourrez mieux naviguer entre les obstacles. Tapez dans les 3 blocs «?» avant de passer le tuyau, sinon vous ne pourrez pas revenir taper dedans, vous perdriez l'occasion de mettre la main sur un «Power-Up».

Le courant est tellement fort que vous ne pourrez pénétrer dans ce tuyau qu'en Grenouille. Vous accéderez ainsi à la Salle Bonus.

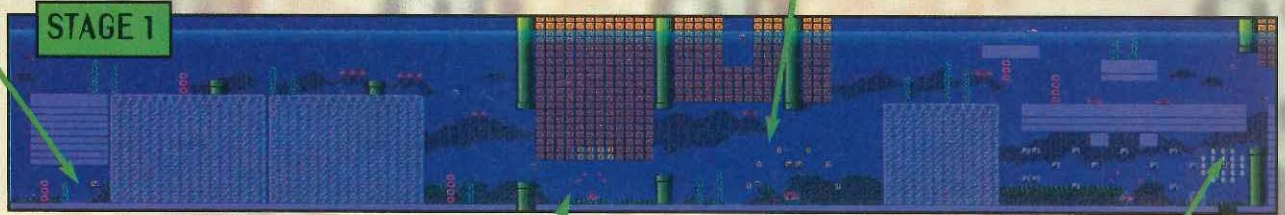


STAGE 5 NIVEAU BONUS



STAGE 5

Laissez-vous tomber à gauche le long du bord de l'écran pour découvrir un «Power-Up». Si jamais vous venez avec la combinaison de Grenouille, ne prenez pas les «Power-Ups» au risque de vous retransformer en Mario-Feu.



Remontez le long du mur de gauche et sautez à gauche en dehors de l'eau pour atteindre un «Power-Up» caché.

STAGE 1

Pas d'inquiétude à avoir au contact des Fleurs de Lotus, leurs projectiles sont tellement lents que vous pourrez ramasser tranquillement les pièces.

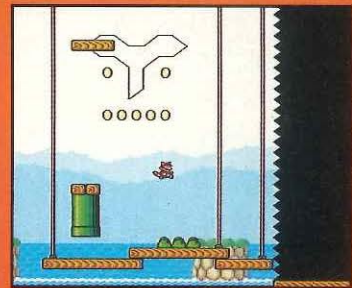
Ce bloc abrite une vie supplémentaire. Laissez-vous propulser par le tuyau à droite afin de sortir par le tuyau en hauteur.

STAGE 2



Tapez dans la troisième brique pour faire apparaître un bloc «P».

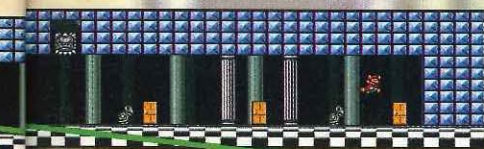
LA SORTIE DU NIVEAU 2



Si vous arrivez jusqu'à la fin du niveau avec la combinaison de Raton-Laveur, envolez-vous pour trouver quelques pièces supplémentaires.



Éclatez cette brique pour découvrir un bloc «P», qui une fois enclenché, transformera les pièces en briques, créant un pont vous permettant d'aller plus facilement à la fin du niveau.



Vous pourrez gagner une vie en empruntant la cinquième porte. Prenez la sixième porte pour accéder au passage qui mène à «Boum-Boum». Enfin, la porte au bout à droite vous emmène dans une salle Bonus où, pour ramasser les pièces, vous devrez d'abord faire apparaître un bloc invisible au niveau de la porte.

Gagnez une vie supplémentaire en éclatant le bloc.

MINI-FORTERESSE 1 : 2e Partie



Pas moyen de grimper sur cette plate-forme, à moins d'emprunter la sixième porte dans la partie 1 de la Forteresse.

Chaque tuyau vous ramènera dans la partie 1 de la Forteresse. Les blocs «?» contiennent tous des «Power-Ups» qui, de plus, réapparaissent à chaque fois que vous revenez dans ce niveau.



Si vous réussissez à monter sur les plates-formes de bois (bon courage !), vous éviterez le champ de mines et gagnerez même dix pièces.

MINI-FORTERESSE 1 : 3e Partie



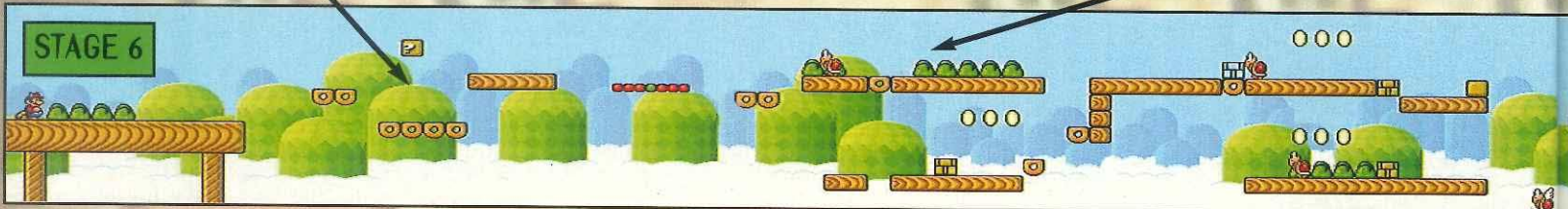
Clouez au sol ce «Boum-Boum» volant en rebondissant trois fois dessus : cela vous évitera des difficultés.



Attention, champ de mines ! Tout contact sera mortel. En outre, le gros piranha guette le moindre de vos faux pas !

Dans ce niveau, la rapidité est primordiale : récupérez le «Power-Up» et quittez les blocs éponges avant qu'ils ne tombent.

Envoyez rebondir la carapace sur la droite, vous récupérerez ainsi un max de pièces.



STAGE 6

Préparez-vous à plonger : si vous avez une combinaison de grenouille : c'est le moment de vous en servir.



MINI-FORTERESSE 2 : 1ère Partie

STAGE 7



Heurtez le bloc en haut de la colonne pour obtenir un «Power-Up».

MINI-FORTERESSE 2 : 2e Partie



Attention, vous pouvez mourir au contact de ces plates-formes fantômes, alors nagez avec précaution.



Si vous êtes en Mario-Feu, tirez sans complaisance sur les poissons.

MINI-FORTERESSE 2 : 3e Partie



STAGE 9 NIVEAU BONUS



Appuyez sur la flèche de droite en tombant du tuyau, vous pourrez obtenir une combinaison de Grenouille en prime.

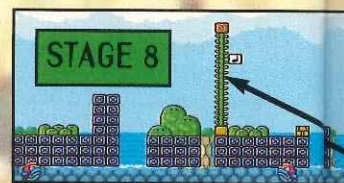
99 Vies Bis : Ramassez tout d'abord la carapace au début du niveau (en écrasant la tortue bien sûr), amenez-la en courant à cet endroit précis et relâchez-la. Positionnez-vous sur la plate-forme du dessus et admirez le travail : la carapace va faire la navette sans arrêt entre les 2 canons, détruisant ainsi chaque «Bullet Bills» et vous rapportant un max de vies.

STAGE 9



Attention aux trois persos qui vous balanceront des clés à mollette. Allez ! Encore un petit effort et vous pourrez affronter le Boss.

STAGE 8



VAISSEAU FANTÔME

Passez rapidement sous les canons pour avoir le temps de récupérer le «Power-Up».

Entraînez-vous à passer par le haut, car ici il n'y a pas de gros risques et cela vous servira par la suite : grimpez sur l'écrout et sautez sans arrêt sur vous-même.

Lancez un bloc bleu contre la brique de droite, un bloc «P» apparaîtra.

Sautez sans arrêt quand vous êtes sur les blocs éponges : ils ne tomberont pas et cela vous permettra de bondir sur le tourniquet sans risque de vous retrouver dans le vide. Entrez dans le tuyau pour accéder à la fin.

Faites apparaître une note de musique qui vous enverra au Niveau Bonus.

Récoutez un max de pièces avant que le scrolling ne les fasse disparaître.



STAGE 7
NIVEAU BONUS

Défoncez ce bloc pour libérer un haricot magique qui vous mène dans le ciel : une fois en haut, allez à gauche pour découvrir un bloc «P» et ainsi transformer les briques en contrebas en pièces et obtenir une vie supplémentaire.

Grimpez sur les blocs pour sauter plus facilement sur la tête de «Boum-Boum» : trois coups suffisent.

Dans ce coffre, vous gagnerez un Nuage Magique. Le jeu va aussi considérer que vous avez terminé le niveau. Pas mal, non ?

MINI-FORTERESSE 2 : 4e Partie

Ce tuyau vous amène à la sortie du niveau.

BOSS : WENDY

Ces deux tiges de haricot ne mènent nulle part, mais vous permettent de vous reposer des attaques incessantes du gros poisson rouge.

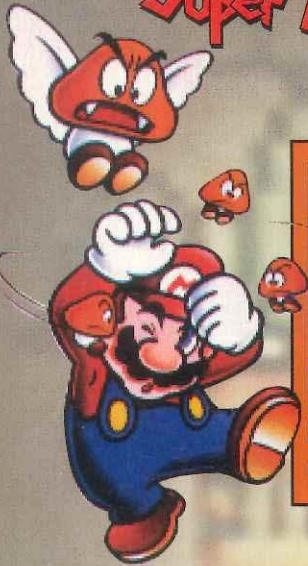
Entrez dans ce tuyau pour accéder au Niveau Bonus.



Un peu moins stupide, Wendy vous posera plus de problèmes que ses deux petits frères. Méfiez-vous des rayons de sa Baguette Magique : ils rebondissent contre les murs. Vous gagnerez la Boîte à Musique, idéale pour endormir les Frères Marteaux ou bien certaines Plantes quand vous êtes sur la carte.

Le plus simple pour rester en vie dans ce niveau est d'essayer d'être en hauteur quand l'eau monte et de progresser quand elle redescend. Sinon, vous risquez de servir de dessert au gros poisson rouge. Jetez la carapace contre le bloc de gauche pour faire libérer un haricot magique.



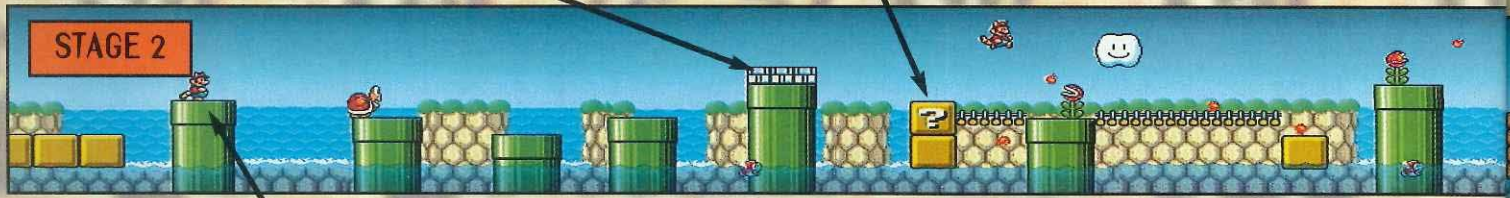


Bienvenue dans le Monde Des Géants : six stages plus deux Mini-Fortresses à explorer pour vous retrouver face au Boss, Iggy Koopa.

Deux vies sont cachées dans ces blocs : attendez que les gros poissons s'éloignent avant d'essayer de les récupérer. Remontez à la surface par le tuyau du bout à droite.

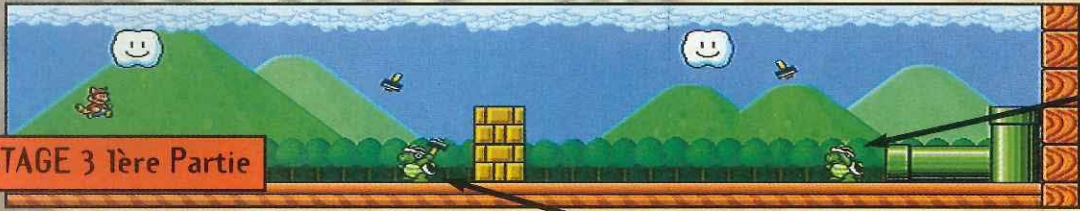
Ces blocs peuvent détruire les poissons et les tortues : ne vous gênez pas, servez-vous !

Cassez le bloc « ? » en lançant une carapace ou bien un bloc blanc : vous obtiendrez un « Power-Up » : soyez prêt à le rattraper avant qu'il ne se défile.



Essayez de rester sur les tuyaux en étant prêt à sauter, vous éviterez ainsi les petits poissons.

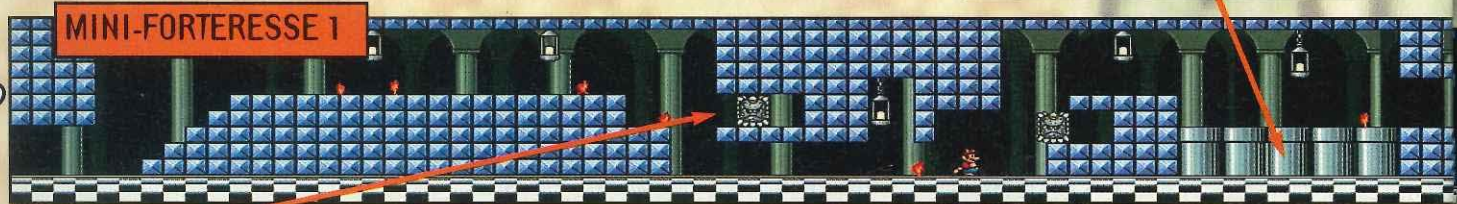
Utilisez la même technique que précédemment pour venir à bout du deuxième Frère Marteau. Qu'importe le tuyau que vous empruntez, vous arriverez au même endroit.



STAGE 3 1ère Partie

Préparez-vous à sauter dès que cet énorme Frère Marteau atterrira, sinon vous serez prostré au sol, devenant ainsi une cible facile pour ses marteaux.

Entrez dans ce tuyau pour accéder dans un Niveau Bonus, qui est aussi un excellent raccourci pour le Boss.



MINI-FORTERESSE 1

Prenez votre temps pour passer cette forteresse : comme pour « Boo » le fantôme, regardez en face les flammes et elles ne vous attaqueront pas. Attendez que les « Thwomp » reviennent doucement à leur emplacement initial avant de continuer votre progression.

Pour grimper en haut de la corniche, il faut faire apparaître deux petits blocs cachés.



MINI-FORTERESSE 1 NIVEAU BONUS

Débarassez-vous d'abord des Tortues-Squelettes avant de casser les blocs et obtenir un « Power-Up » dissimulé.



Pour traverser le terrible courant qui vous empêche d'entrer dans le tuyau de gauche et ainsi dans le Niveau Bonus, il vaut mieux porter une combinaison de Grenouille.

D E 4

Servez-vous de la combinaison de Raton-Laveur pour accéder à la chute d'eau du haut, puis nagez jusqu'au tuyau de gauche pour entrer dans un Niveau Bonus.



STAGE 1

Grimpez sur ces gros cumulo-nimbus pour ne pas tomber dans le trou.

Attendez sur ce tuyau que la Plante Carnivore redescende avant de vous élaner vers la sortie.

STAGE 1 NIVEAU BONUS

Essayez de rester sur les tuyaux en étant prêt à sauter, vous éviterez ainsi les petits poissons.

Assurez-vous qu'il n'y ait pas de poissons dans les parages avant d'amorcer votre saut vers le tuyau de sortie.



Enclenchez cet interrupteur «P», les pierres seront transformées en pièces (et inversement), vous permettant de récupérer l'étoile d'invincibilité dans le bloc «?» qui est à proximité.

Explosez ce bloc et sautez immédiatement dessus, avant que le «Power-Up» ne se fasse la malle.

STAGE 3 2e Partie

Rebondissez sur la tortue pour atterrir de l'autre côté du gouffre.

Grimpez sur les blocs marron pour exploser ceux de dessus et ainsi gagner une vie supplémentaire.



STAGE 4

Ramassez quelques pièces avant d'appuyez sur le bloc «P» (qui lui aussi est caché), sinon vous ne pourrez pas obtenir les autres pièces qui vont apparaître.

«Boum-Boum» est assez agressif, alors restez au bord de la plateforme centrale et attendez qu'il passe en dessous pour lui rebondir trois fois sur la tête.

Ne restez pas trop près de la surface pour passer ce niveau, vous éviterez ainsi les bombardements de Lakitu.

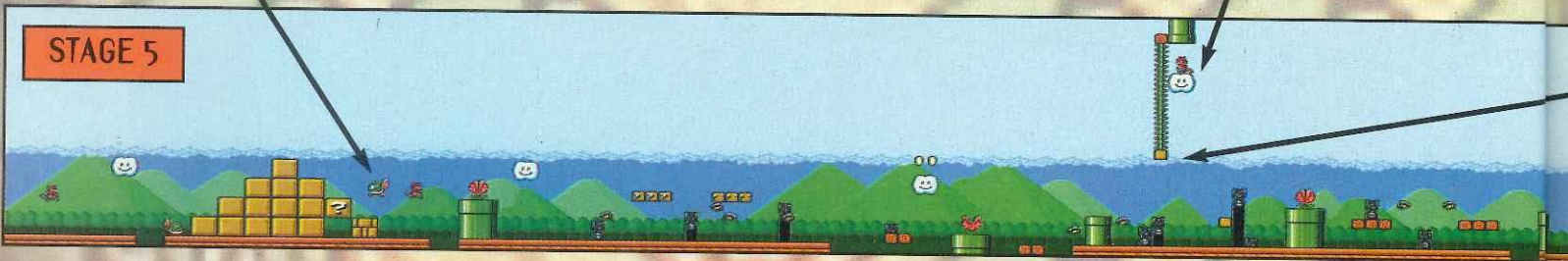
STAGE 4 NIVEAU BONUS

En enclenchant le bloc «P» qui est dissimulé dans ce bloc, vous ferez apparaître un tas de pièces.



Rebondissez deux fois sur cette tortue nourrie aux hormones et envoyez sa carapace contre la brique. Tapez dans le bloc « ? » pour obtenir un « Power-Up ».

En sortant du tuyau, ramassez un max de pièces bleues avant qu'elles ne s'évanouissent. Pour aller à la fin du niveau, rebondissez sur les Missiles.



STAGE 5

Vous trouverez une vie supplémentaire dans ce bloc. Tapez dans les briques situées sous la tortue quand elle passe, pour la retourner.

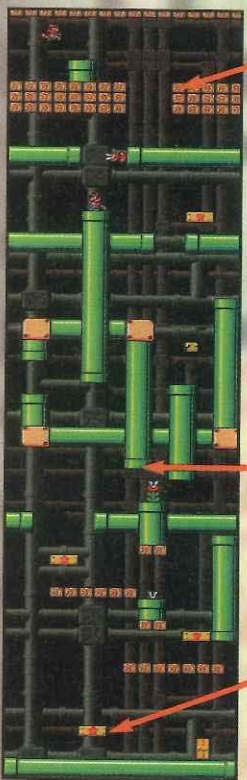


STAGE 6

MINI-FORTERESSE 2 : Niveau Bonus 1ère Partie

Si vous allez à droite, vous ressortirez à gauche : pratique pour entrer dans le tuyau qui mène à la 2e Partie du Niveau Bonus.

Ces portes vous mènent dans la quatrième dimension : le niveau est similaire, sauf les ennemis qui ont repris une taille normale. Deux niveaux en un, mais aussi deux fois plus de bonus !!

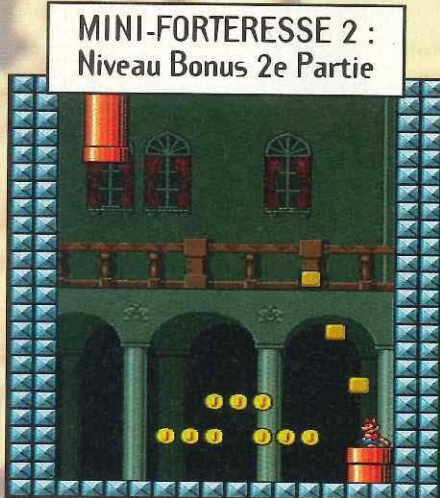


MINI-FORTERESSE 2

Pour passer cette partie du stage, il va falloir effectuer des grands sauts en courant.

Entrez dans ce tuyau pour progresser en hauteur dans le niveau.

Grimpez sur la plateforme pour accéder aux blocs en hauteur. Vous pouvez diriger les plateformes « ! » en sautant sur place et, ainsi, en changer le sens.



MINI-FORTERESSE 2 : Niveau Bonus 2e Partie

Mettez en pièces la Tortue Squelette avant de récupérer le « Power-Up ».

Sautez pour révéler des blocs cachés. Dans le troisième, vous découvrirez une vie supplémentaire. N'oubliez pas de prendre les pièces avant de sortir et d'arriver dans la troisième partie du Niveau Bonus.



Pour passer plus facilement les réacteurs, tenez-vous dessus et attendez que la flamme disparaisse pour vous élaner.

Grimpez sur l'écrou et sautez sans arrêt pour ne pas tomber : vous éviterez ainsi un passage assez « chaud » et vous pourrez gagner un « Power-Up ».

Cela devient difficile : restez sur ce réacteur tant que les deux autres ne sont pas visibles à l'écran, puis sautez par-dessus quand les flammes disparaissent.

Pour atteindre ce bloc en hauteur, placez-vous sur le canon en dessous et sautez sur un Missile. En explosant le bloc, vous libérerez un Haricot Magique qui vous mènera à une Salle Bonus. Pour grimper à la liane, il suffit de rebondir une nouvelle fois sur un Missile.



STAGE 5 SALLE BONUS



Voici la combinaison de Tanooki : similaire à celle du Raton-Laveur, elle permet en plus de se transformer un bref instant en Statue de Pierre et devenir ainsi invincible. Enclenchez le bloc «P», ramassez les pièces et sortez rapidement pour en obtenir d'autres.

Faites apparaître les blocs invisibles pour grimper sur le tuyau.

Cassez cette brique pour libérer un bloc «P». En appuyant dessus, vous ferez apparaître des pièces qui délimitent l'entrée invisible du Niveau Bonus. Vous pouvez aussi vous servir de la brique pour grimper en haut de la corniche.



Une fois la tortue en morceaux, accroupissez-vous ici pour laisser passer la boule tournoyante, puis engagez-vous sans risque de vous faire toucher.

«Boum-Boum» commence à s'énerver, alors ne faites pas dans la dentelle et abrégez ses souffrances en lui rebondissant 3 fois de suite sur la tête. En le battant, vous construirez sur la carte, un pont qui vous mènera au château.



Grâce à ce gros bloc «?», vous gagnerez 3 vies en plus. Si vous avez une combinaison qui permet de voler, cassez les blocs en hauteur le long du mur de gauche pour atterrir dans une salle remplie de pièces.

MINI-FORTERESSE 2 : Niveau Bonus 3e Partie

BOSS : IGGY

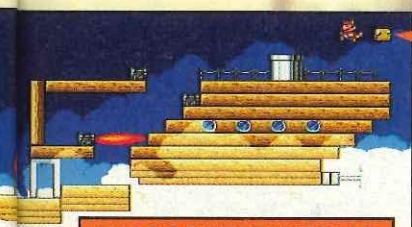


En restant sur la partie droite de l'écran, vous pourrez éviter plus facilement les tirs d'Iggy, le 4e chérubin du père Bowser. Réglez-lui son compte de la même manière que les autres et la Princesse vous offrira une Aile Magique.



N'entrez pas tout de suite dans le tuyau de fin, mais continuez légèrement sur la droite pour découvrir un «Power-Up».

VAISSEAU FANTOME





Cette carte est divisée en deux : une partie terrestre et une partie aérienne : treize niveaux au total.

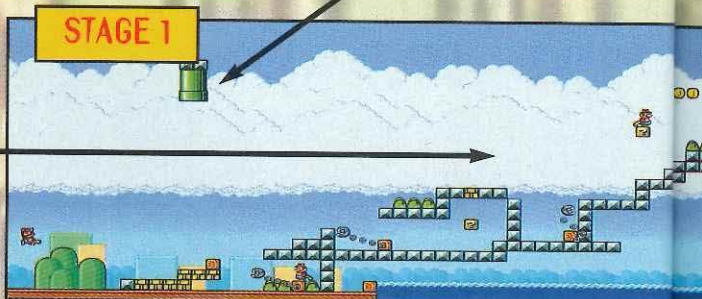
Ce tuyau en hauteur permet de pénétrer dans la partie centrale du niveau. Pour y accéder, cassez les briques qui sont en bas, faites plusieurs allées et venues entre le bloc marron et le Chien de garde pour vous envoler. Plus simple, venez avec une Aile Magique.



STAGE 1 NIVEAU BONUS

Dans ce tuyau, vous avez deux possibilités : le passage du haut vous permet de gagner une Boîte à Musique, celui du bas vous mène dans la partie centrale du Stage 1.

Il vaut mieux éviter les Chiens de garde) car ils sont vifs et ne peuvent se détruire qu'à l'aide d'une carapace ou bien en étant invincible.



STAGE 1

Cette partie du Stage est difficile d'accès, mais est beaucoup moins risquée que le Passage du Bas.



STAGE 2 PAS



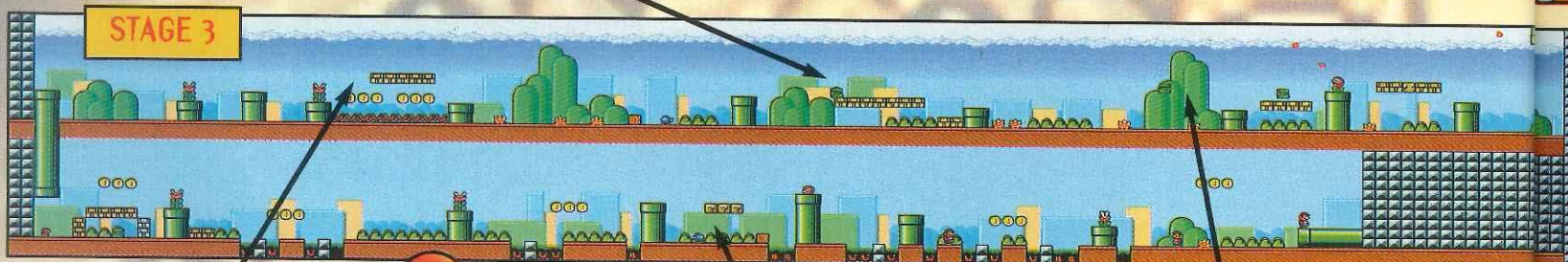
Voilà où vous atterrirez si vous prenez le « Passage du Bas ».



STAGE 2 PASSAGE DU BAS

Pour obtenir la Botte de Kuriboe, attendez sous un bloc de brique qu'un Goomba apparaisse. Éclatez la brique quand il se pose dessus et vous pourrez gagner la Botte.

Courez vers le dernier tuyau pour atteindre la sortie.



STAGE 3

Il vaut mieux avoir la Botte si vous voulez ramasser les pièces et la vie cachée.



Enfin un «Power-Up» !

C'est dans ce stage que vous allez rencontrer pour la 1ère fois la Botte de Kuriboe qui permet de marcher en toute sécurité sur les petites plantes carnivores et les Spiny.

E

5

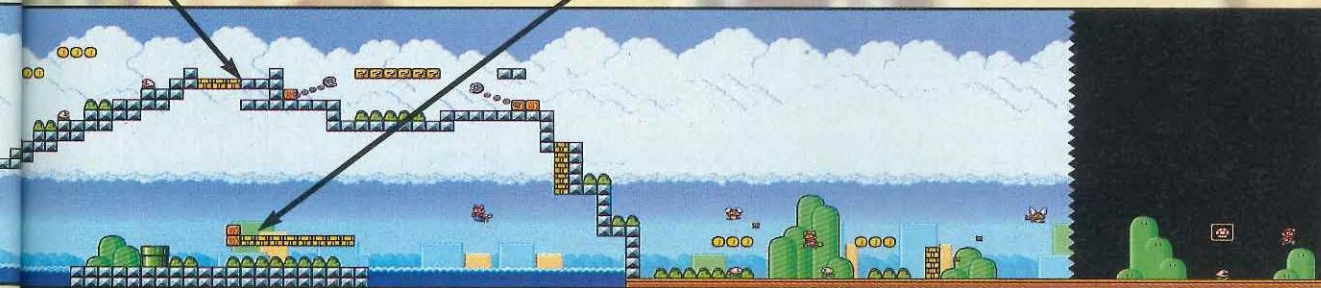


Si vous cassez par en-dessous la brique de gauche, vous ferez apparaître un bloc «P». Vous trouverez aussi une étoile d'invincibilité dans les blocs à gauche et un «Power-Up» à droite protégé par les Chiens de garde.

Cassez les briques pour gagner 4 vies, sortez de ce passage en cassant les briques en hauteur à droite.

En tombant de ce tuyau, essayez d'atterrir sur les notes de musique et de rebondir en direction des briques à droite afin de poursuivre jusqu'au tuyau du haut. Celui-ci mène à la partie supérieure du Stage («Passage du Haut»), qui permet d'éviter certains ennemis et de gagner quelques vies.

STAGE 2

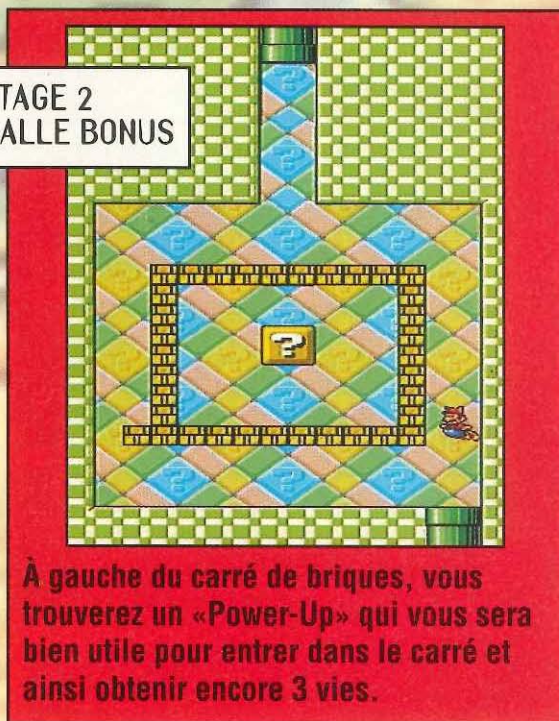


Freinez votre chute en tournoyant grâce à la queue de votre combinaison de Raton-Laveur, vous ramasserez ainsi plus facilement les pièces.

Descendez dans ce tuyau pour accéder à la Salle Bonus.



STAGE 2
SALLE BONUS



À gauche du carré de briques, vous trouverez un «Power-Up» qui vous sera bien utile pour entrer dans le carré et ainsi obtenir encore 3 vies.

CODES ACTION REPLAY

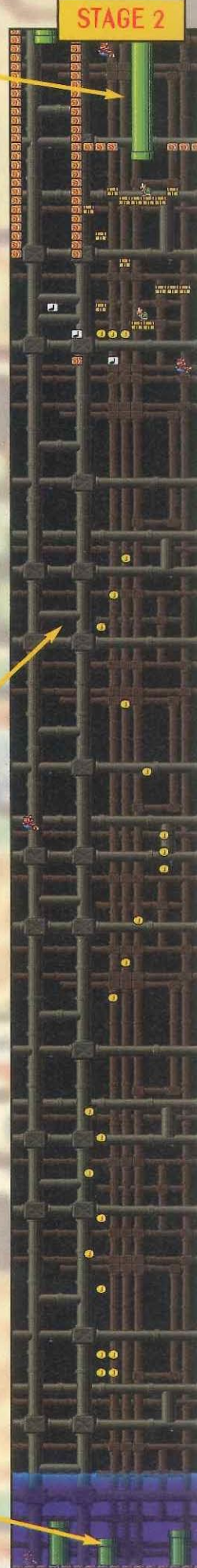
SNIN

Vies infinies **7E07 3605**
 Temps infini **7E05 F005**
 Choix de la tranformation de Mario (X= 1 à 7) **7E00 BBOX**

NES

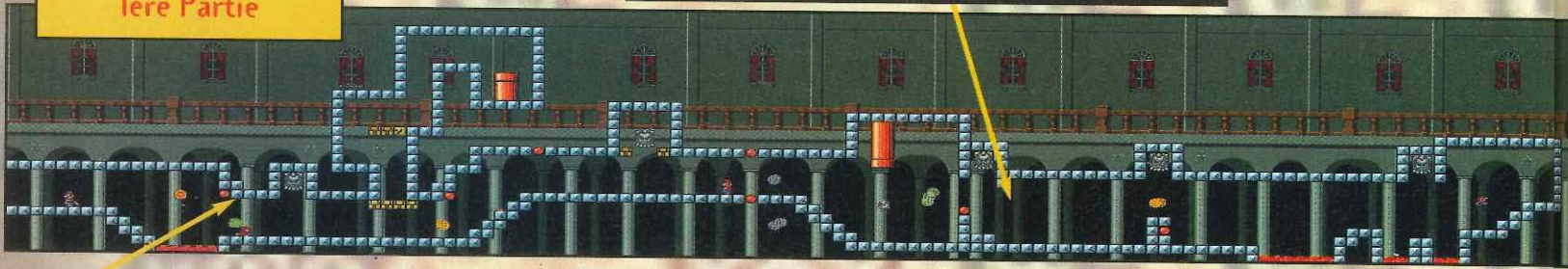
Vies infinies **0007 3605**
 Choix de la tranformation de Mario (X= 1 à 6) **0000 EDOX**

Entrez dans le tuyau du milieu pour accéder au «Passage du Bas».

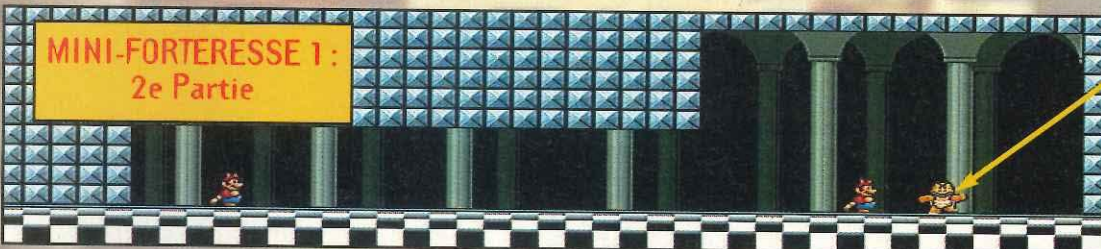


MINI-FORTERESSE 1 : 1ère Partie

Attirez le Fantôme sur la gauche pour passer plus facilement le «Thwomp» et la Boule tournoyante.



Pas besoin de terminer ce niveau pour accéder à «Boum-Boum», il existe un raccourci : cassez ces briques et envolez-vous jusqu'au tuyau en récupérant bien sûr le «Power-Up» au passage.

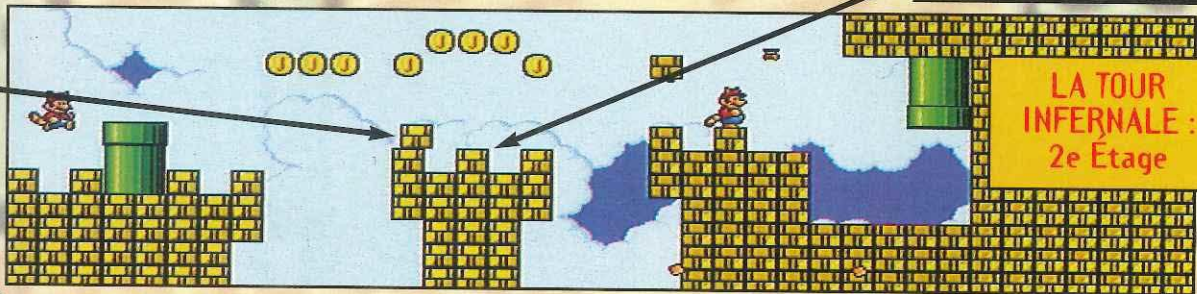


MINI-FORTERESSE 1 : 2e Partie

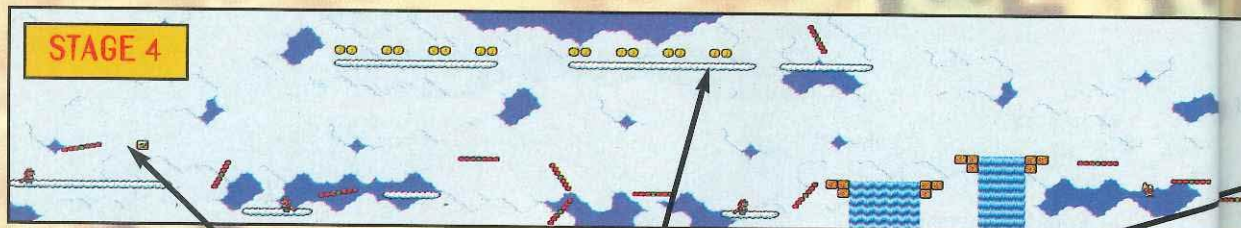
Plus vous traînez à battre «Boum-Boum», plus il devient rapide. Sautez-lui dessus et n'en parlons plus.

Explosez ce bloc avec la queue de votre Raton Laveur pour obtenir une vie.

Méfiez-vous de ce style de blocs : ils abritent des Micros Goombas.



LA TOUR INFERNALE : 2e Étage



STAGE 4

Venez si possible en étant Mario Grand : vous pourrez alors obtenir une Feuille qui vous permettra de vous envoler dans les nuages.

Envolez-vous à partir d'ici et vous pourrez atteindre tranquillement la fin du niveau.

Supprimez la tortue pour atteindre sans mauvaise surprise le tuyau. Attention, car Lakitu vous attend à la sortie.

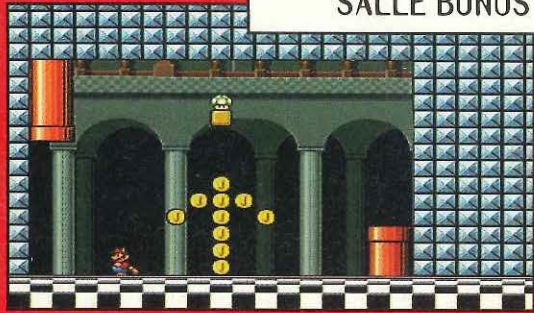


STAGE 5

Lancez une carapace de tortue entre les deux tuyaux : vous gagnerez un «Power-Up» et la possibilité de descendre dans le tuyau de droite et ainsi d'accéder à une Salle Bonus.



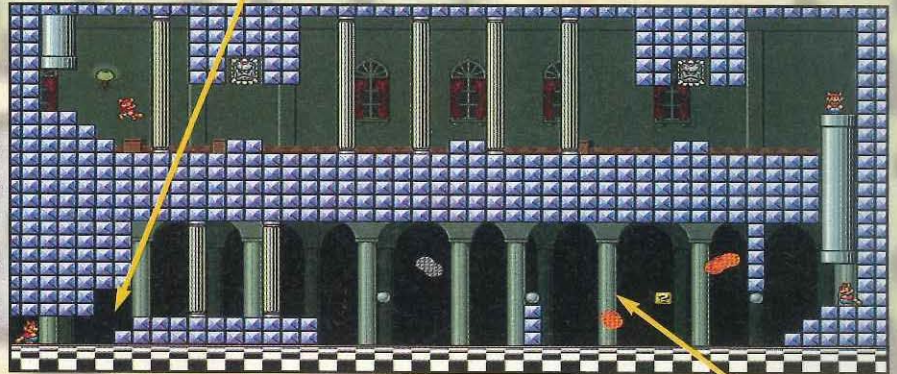
**MINI-FORTERESSE 1 :
SALLE BONUS**



Suivez la flèche pour obtenir une vie supplémentaire.

La Tour Infernale est divisée en quatre petits étages qui ne posent pas de réels problèmes.

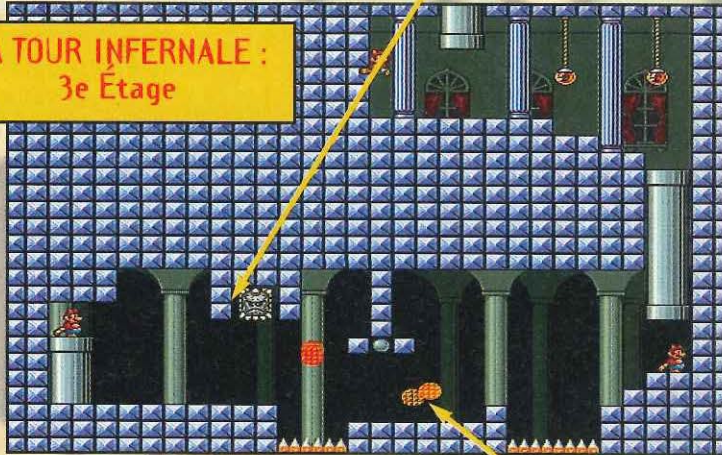
**LA TOUR INFERNALE :
1er Étage**



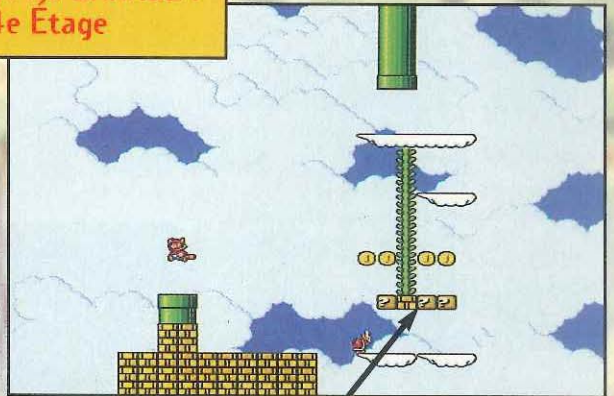
Surveillez de près le «Thwomp» avant de sauter par-dessus les piques.

Prenez ce «Power-Up» avant d'entrer dans le tuyau.

**LA TOUR INFERNALE :
3e Étage**



**LA TOUR INFERNALE :
4e Étage**

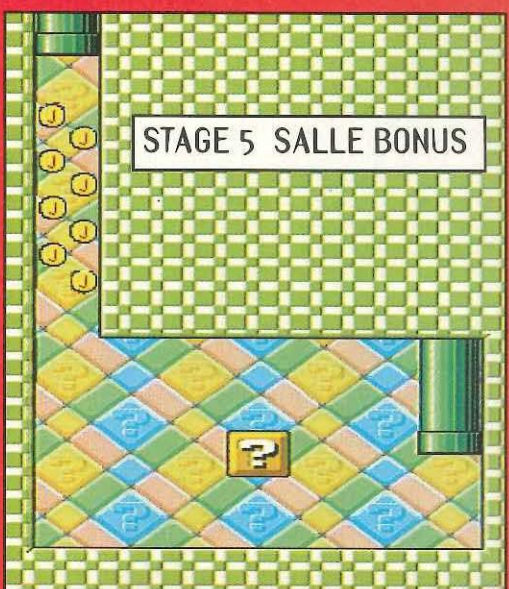


Tapez dans ce bloc pour libérer un Haricot Magique qui vous mènera au tuyau de sortie.

Si vous avez victorieusement évité le «Thwomp», il se peut que vous atterissiez directement contre la boule tournoyante. Alors méfiance !



STAGE 5 SALLE BONUS



Et une combinaison de Tanooki, une !

Cassez les briques pour gagner un «Power-Up», méfiez-vous quand même de la Boule cracheuse de Feu.

STAGE 6

Champi-pi, champignon de Paris !

Sautez sur les notes de musique pour atteindre les plates-formes.



Ces carapaces volantes vous aideront à traverser le niveau, puisque vous pouvez rester dessus.

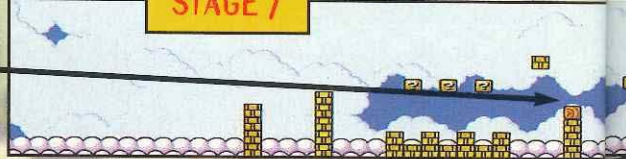
Sautez dans le tuyau pour atteindre les profondeurs de la forteresse.



MINI-FORTRESSE 2 : 1ère Partie

Un «Power-Up» est dissimulé dans le bloc marron.

STAGE 7



À gauche de la plante carnivore, vous gagnez une vie supplémentaire. Entrez dans son tuyau pour accéder à un Niveau Bonus.

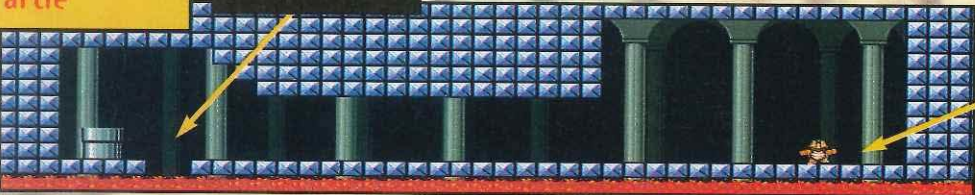
Dans ce stage, des boules de feu vont surgir sans arrêt de la lave, mais aussi du plafond, alors avancez prudemment.



MINI-FORTRESSE 2 : 2e Partie

MINI-FORTRESSE 2 : 3e Partie

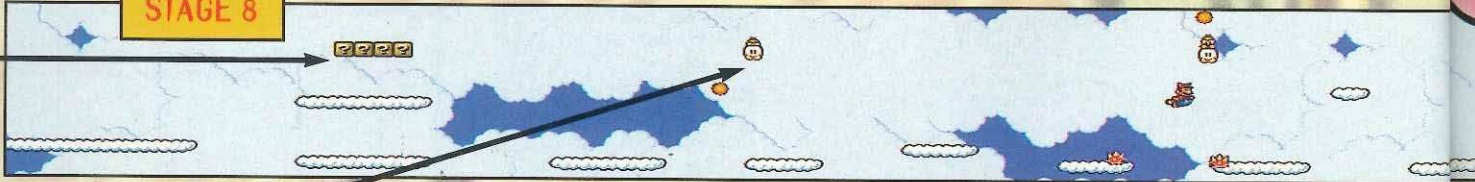
Placez-vous à droite du tuyau et sautez par-dessus la lave.



«Boum-Boum» va s'envoler immédiatement après que vous l'ayez touché pour la première fois, ne restez pas collé contre lui si vous ne voulez pas recommencer le niveau en entier. Trois coups sur la tête pour vous en débarrasser.

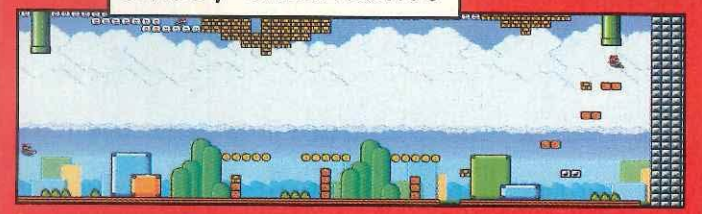
STAGE 8

Un «Power-Up» bien utile est caché dans ces blocs.



Lakitu va vous poursuivre pendant tout le stage. Ne l'attendez pas, tracez la route !

STAGE 7 SALLE BONUS



Ramassez l'étoile d'invincibilité dans la note de musique et grimpez jusqu'au tuyau de sortie.

VAISSEAU FANTOME



Ce canon rotatif est multidirectionnel, ce qui lui permet de tirer des boulets à huit endroits différents. Heureusement, il ne peut tirer que quatre boulets simultanément.



5 suite

Cette brique contient un bloc «P» qui transformera les pièces en pierres, et vous simplifiera ainsi la vie.

Sautez sur cette boule de feu et pénétrez dans le tuyau de fin. Attention, Lakitu vous attend de pied ferme de l'autre côté.

Ne croyez pas qu'on se débarrasse facilement de Lakitu : il vous attendra de l'autre côté du tuyau de fin de stage.

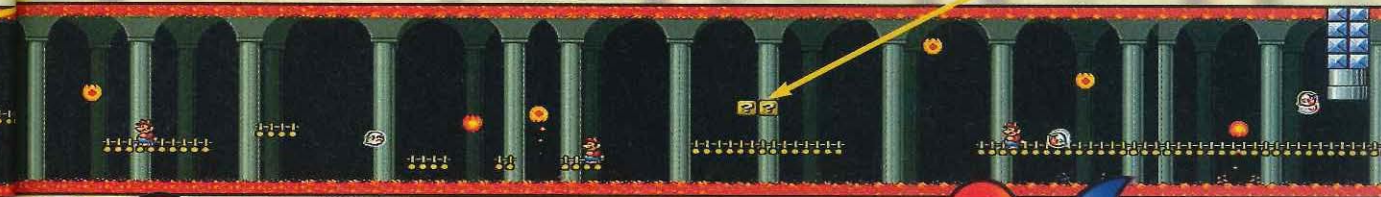


Sortie du Niveau Bonus.

Ramassez le «Power-Up» et courez jusqu'à la fin du niveau sans vous arrêter.

Si vous avez une Aile Magique, c'est le moment de l'utiliser, sinon, sautez de plate-forme en plate-forme en vous méfiant des ennemis qui crachent du feu et du scrolling vertical.

Ne passez pas l'étoile d'invincibilité qui est cachée ici.



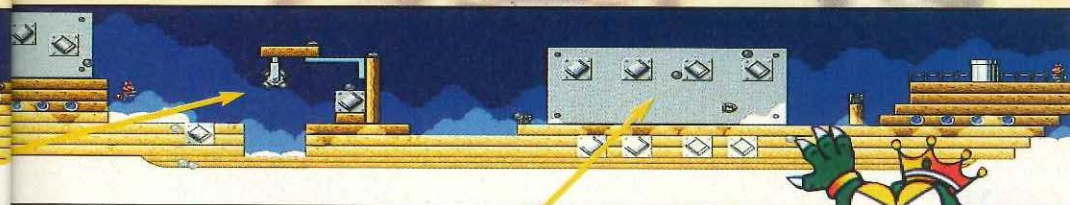
On ne se débarrasse pas comme ça de Lakitu-pot-de-colle : il vous attend à la sortie du tuyau.



STAGE 9



Encore un «Power-Up» !



Le meilleur moyen de traverser ce passage est de rebondir sur les boulets afin d'être projeté au-dessus des canons du haut.

BOSS : ROY



Tout comme les gros Frères Marteau, Roy est tellement lourd que quand il atterrit après un saut, vous serez scotché au sol. Alors, le meilleur moyen de le battre est de sauter en permanence (en évitant bien sûr ses tirs) et de lui retomber trois fois sur la tête.



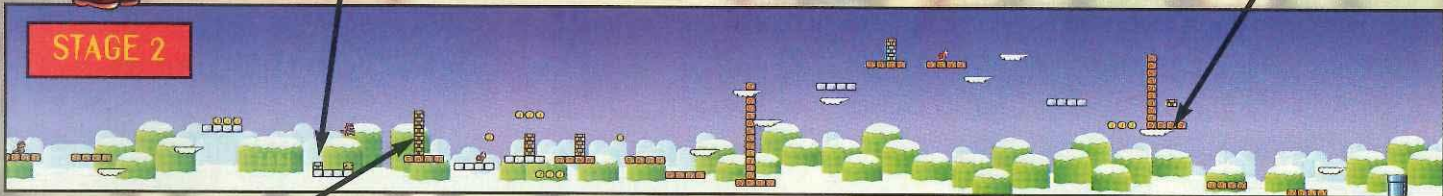


Ce Monde est connu sous le nom des Terres Glacées. Dix niveaux plus trois Mini-Fortresses seront à négocier si vous voulez vous rapprocher un peu plus de la Princesse.



Lancez le bloc de glace contre l'autre bloc pour découvrir un «Power-Up».

Cela va être dur de récupérer cette vie supplémentaire. Alors, ne perdez pas une vie pour ça !



STAGE 2

Sautez de nuage en nuage pour passer cette colonne de briques. Vous pouvez aussi les éclater avec la queue du Raton-Laveur.

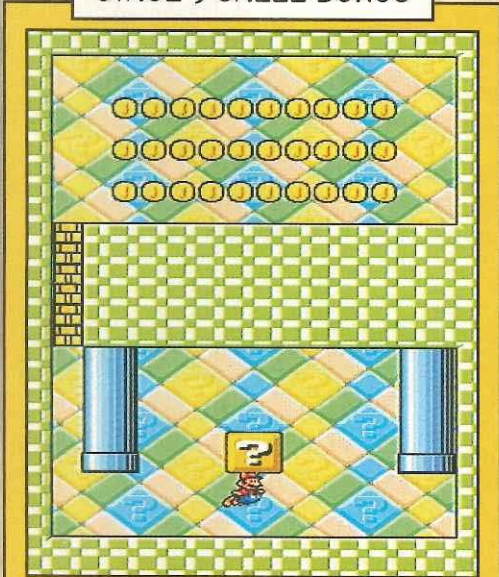
Sautez en direction de la porte avant que la plate-forme ne s'écrase.



MINI-FORTERESSE 1 : 1ère Partie

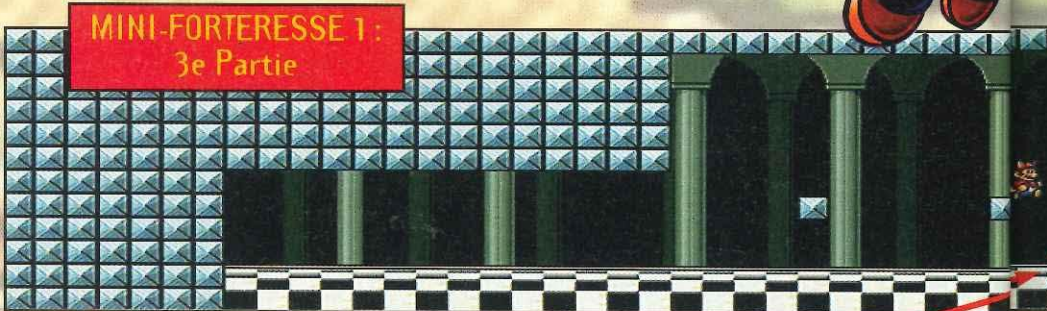


STAGE 3 SALLE BONUS



Laissez-vous porter par la plate-forme en évitant les boules de feu.

Pour éviter que les boules ne vous touchent, allez du bord gauche au bord droit.



MINI-FORTERESSE 1 : 3e Partie

Écrasez Boum-Boum avant qu'il ne s'envole trop haut !



Gagnez une combinaison de Tanooki dans le bloc «?» et envolez-vous pour exploser les briques en haut à gauche. Vous pourrez ainsi obtenir une trentaine de pièces.

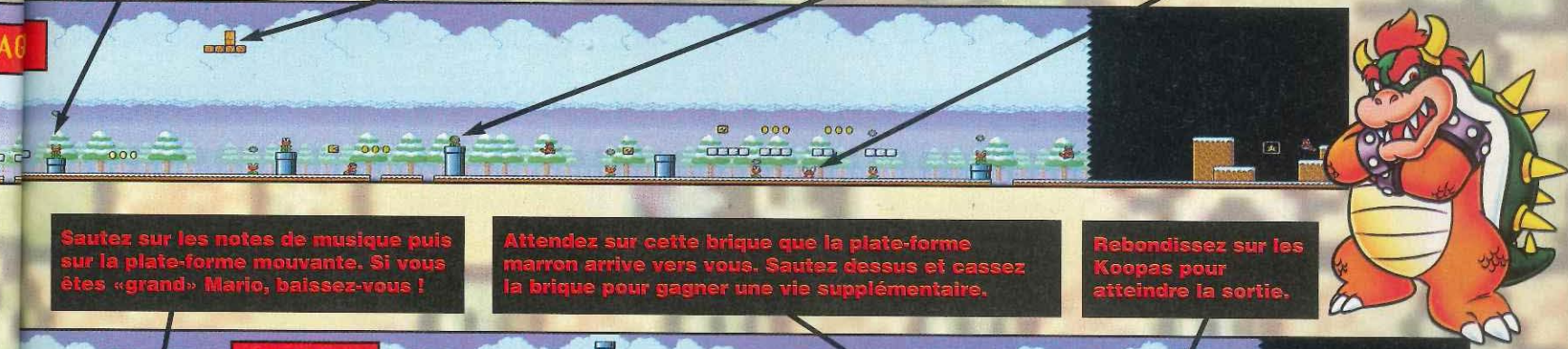
D E 6

Préparez-vous pour une séance de glissade : il est très difficile de freiner quand on est sur les blocs de glace. Utilisez la queue du Raton-Laveur pour détruire la Plante Carnivore.

Cette porte est uniquement accessible si vous pouvez voler. Elle vous mènera à une Salle Bonus, qui contient un bloc «P» permettant de transformer les briques en pièces.

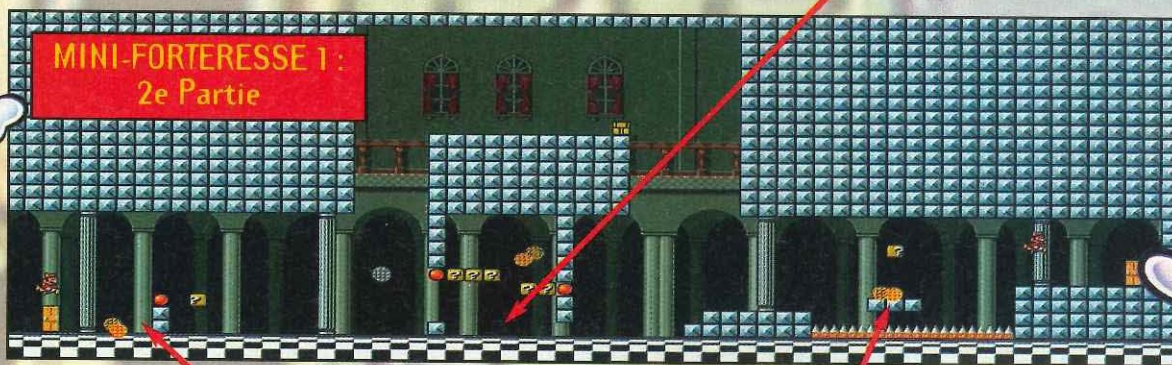
Attendez que la Plante Carnivore rentre dans le tuyau pour vous placer contre celui-ci. Vous pourrez ainsi sauter par-dessus plus facilement.

Servez-vous de la queue du Raton-Laveur pour éliminer les ennemis.



Cassez les briques à l'aide de la carapace de tortue pour délivrer un Haricot Magique, qui permet d'accéder à la Salle Bonus.

Attendez ici que les deux boules passent et récupérez l'étoile d'invincibilité qui est cachée dans l'un des blocs.

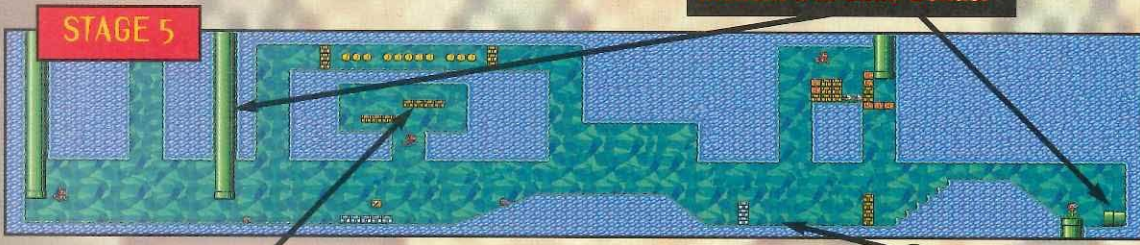


STAGE 4

Si vous pouvez passer sans sauter sur les tourniquets, vous éviterez de vous retrouver en train de nager dans le vide !

Effleurez la plate-forme pour qu'elle démarre, puis sautez tout de suite sur le cube de glace. Tombez sur la plate-forme quand elle arrive. Sautez contre le cube pour faire apparaître une note de musique qui vous mènera au Paradis des pièces.

Les tourniquets sont vraiment «très lourds», surtout le dernier qui a une fâcheuse tendance à vous expédier dans le vide, alors sautez au bon moment...



Ces deux tuyaux vous mènent à la Salle Bonus.

Il va falloir bien vous entraîner pour réussir ici : faites tout d'abord place nette autour de vous (cassez les briques), sautez sur la tortue et envoyez-vous en direction du tuyau, relâchez la carapace sur les petites fleurs pour accéder au tuyau de sortie. Bon courage !

Il y a une vie cachée dans un des blocs en hauteur !

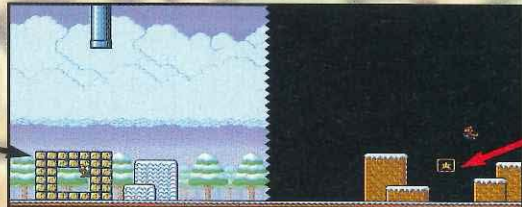
Sautez sans arrêt sur les blocs orange, comme ça ils ne tomberont pas.

Laissez-vous tomber du bloc orange et sautez sur les notes de musique pour atteindre le tuyau de sortie.



Placez-vous sur ce bloc éponge et laissez-vous tomber avec lui : avant d'atteindre le bas de l'écran, bondissez sur la plateforme de droite.

Si vous êtes en Mario-Feu, utilisez vos boules de feu pour ramasser les pièces.

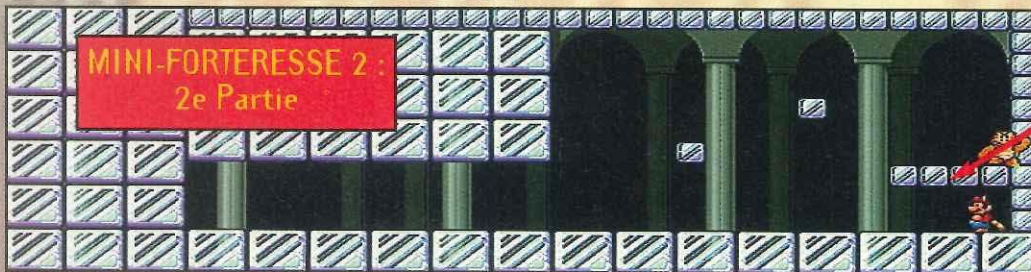


Pour obtenir l'étoile à chaque coup, courez et sautez au dernier moment.



Sautez sur cette plateforme et attendez que «Tête de Pierre» reprenne sa place initiale pour vous laisser tomber.

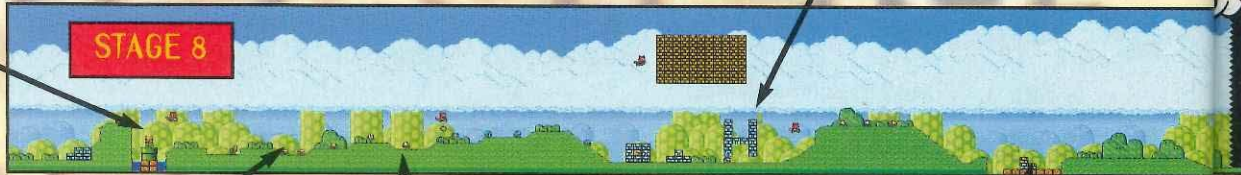
Quand le «Thwomp» revient doucement à sa place, c'est à ce moment précis qu'il faut passer.



Ne vous laissez pas enfermer dans le coin gauche par Boum-Boum, mais attaquez-le immédiatement !

Grimpez en haut des blocs blancs et sautez pour découvrir une vie dans un bloc invisible.

Ramassez une brique blanche et lancez-la sur la plante carnivore.



Ne sautez pas sur ces petites plantes, elles vous boufferaient les pieds : préférez utiliser une carapace pour vous en débarrasser.

Attendez que les boules de piquants aient tiré avant de leur sauter dessus.

Cet interrupteur transformera toutes les briques (qui sont dans le ciel) en pièces. Envolez-vous !!



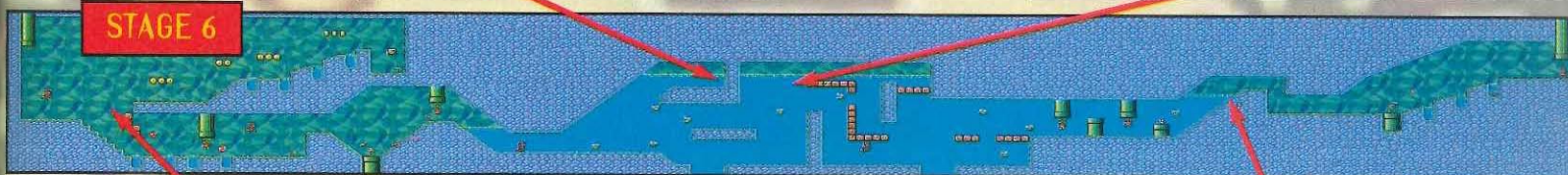


STAGE 5 SALLE BONUS

Ce «Power-Up» est permanent : à chaque fois que vous en aurez besoin, revenez dans cette salle pour reprendre un champignon ou une Feuille.

Sautez pour faire apparaître un bloc invisible contenant une vie supplémentaire.

N'oubliez ce «Power-Up», c'est toujours utile.

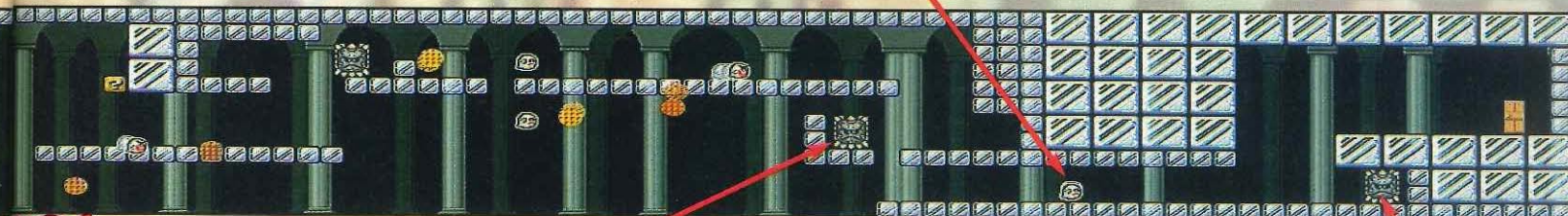


STAGE 6

Vous trouverez une étoile d'invincibilité dans un des blocs de bois.

Ne tergiversez pas, sinon ce fantôme se fera un plaisir de venir vous ennuyer.

Attendez que les boules de piques attaquent en premier pour leur rebondir dessus.

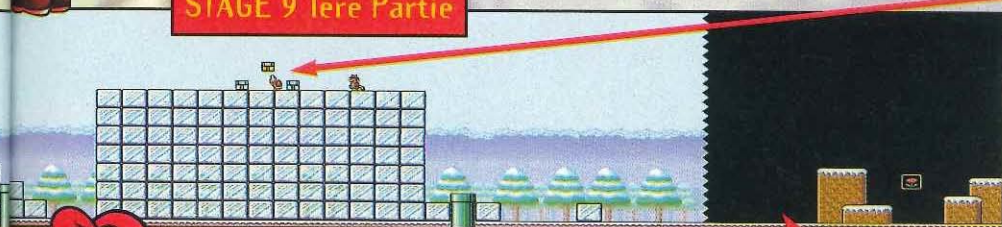


Attendez que le «Thwomp» soit au bout à droite pour passer.

Virez la tortue, sinon vous aurez du mal à obtenir la vie en plus.

Courez et sautez dès que vous voyez «Tête de Pierre».

STAGE 9 1ère Partie



Vous pouvez prendre votre élan ici pour vous envoler et ainsi obtenir une vie supplémentaire. Et même recommencer le niveau entier si vous voulez.

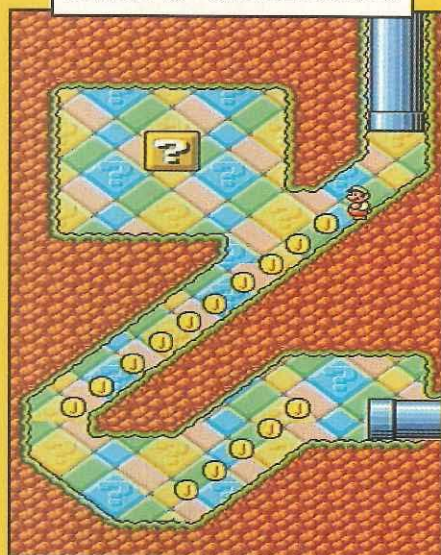
STAGE 9 SALLE BONUS



Cela va être dur de récupérer toutes les pièces avec le costume de Grenouille mais enfin, vous gagnerez un «Power-Up».



STAGE 10 SALLE BONUS



Dans le gros bloc «?», vous gagnerez une combinaison de Frère Marteau, qui permet de projeter des marteaux sur la tête de vos ennemis et qui peut tout détruire : les Boss, Boum-Boum, boule de lave et même «Thwomp».

Ramassez le «Power-Up» que contient la note de musique, puis courez à droite pour éviter de vous faire toucher par les plantes.

STAGE 9 2e Partie



Nagez rapidement sous ce tuyau ; le courant pourrait vous pousser en dehors de l'écran avec, comme conséquence, une mort certaine.

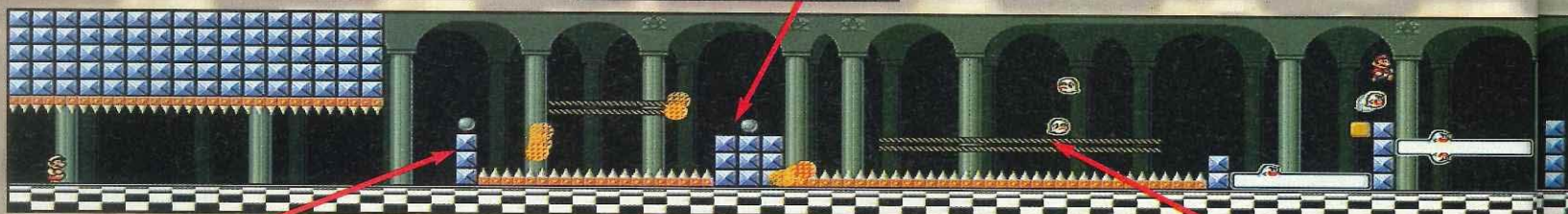
Pour entrer dans ce tuyau, il faut impérativement porter une combinaison de Grenouille. Vous accéderez ainsi à une Salle Bonus (cf page précédente).

Éclatez un bloc blanc, courez, baissez-vous pour passer sous le bloc et sautez pour libérer un Haricot Magique.



MINI-FORTERESSE 3 : 1ère Partie

Attirez le fantôme vers vous puis sautez en direction du tapis roulant.



Sautez sur la boule rouge puis sur le tapis roulant.

Dirigez votre chute du côté droit de cette salle et faites face aux fantômes pour qu'ils ne vous attaquent pas. Il ne vous reste plus qu'à attendre que la porte apparaisse.

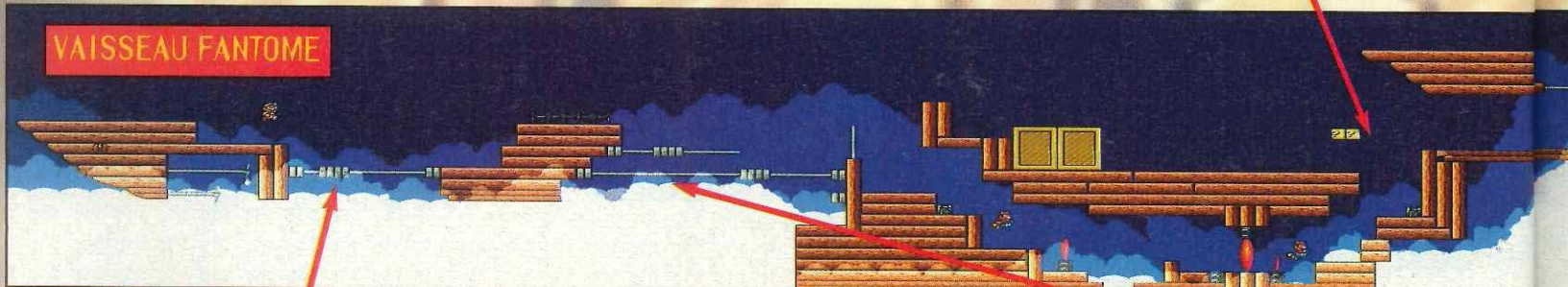
MINI-FORTERESSE 3 : 2e Partie



Courez sur le tapis roulant et envolez-vous pour découvrir une vie supplémentaire.

Chouette ! Un «Power-Up». Restez sur le bloc en attendant que le scrolling avance à droite.

VAISSEAU FANTOME

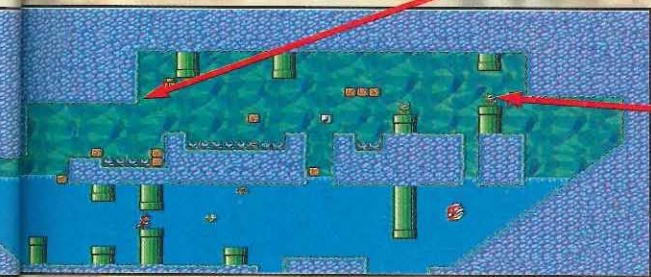


Pour les valeureux, grimpez sur l'écrou et sautez sur vous-même jusqu'à ce que vous arriviez de l'autre côté ; les autres peuvent effectuer un grand saut par-dessus le vide.

Toujours pour les courageux, sautez sans arrêt sur le premier et le deuxième écrou pour passer. Les autres peuvent faire un super saut jusqu'au deuxième écrou, mais après il va falloir qu'ils sautent et qu'ils deviennent moins trouillards !

6 s u i t e

Tapez ici pour dévoiler un bloc invisible vous permettant d'enclencher le bloc «P» et de transformer les petites plantes en pièces.



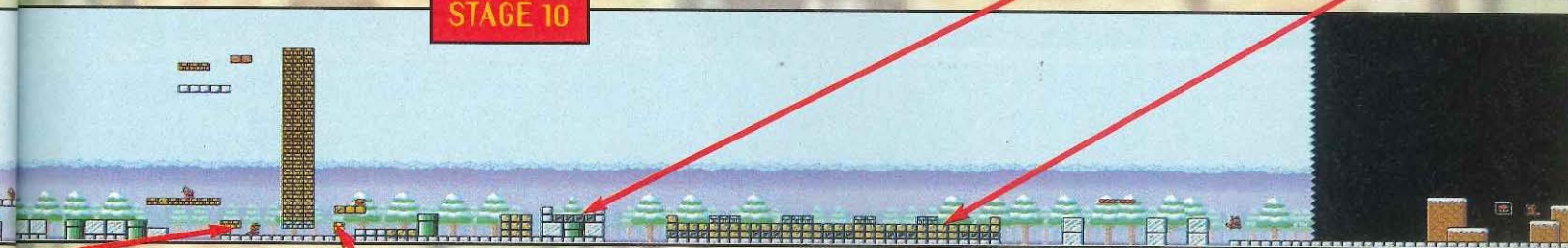
Attendez que la plante carnivore rentre dans son tuyau pour grimper dans celui du dessus.

Dégelez les plantes avec vos boules de feu, puis grimpez en haut du Haricot Magique. Appuyez sur le bloc «P» et précipitez-vous à l'entrée de ce tuyau : les plantes seront devenues des pièces, vous permettant ainsi d'entrer dans le tuyau et d'accéder à la Salle Bonus.



Virez les scarabées et les blocs blancs et envolez-vous jusqu'à la fin du niveau.

STAGE 10



Ramassez la Fleur de Feu pour faire fondre les blocs de glace contenant des pièces ou des plantes carnivores.

Si vous réussissez à vous envoler au-dessus de «Tête de Pierre», vous pourrez gagner des pièces.



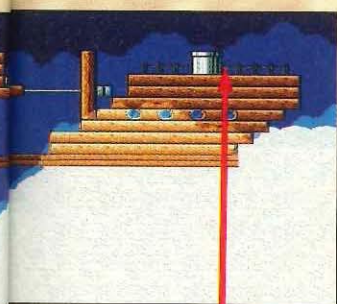
Dès que vous vous approchez, la pierre tombe, alors attendez qu'elle remonte pour passer.

Ça va être un passage difficile à négocier et vous y laisserez sûrement des plumes, alors prenez votre temps et observez bien les mouvements des ennemis.

MINI-FORTERESSE 3 : 3e Partie



Servez-vous des blocs comme remparts contre les attaques de Boum-Boum et sautez-lui trois fois sur la tête. La porte du château vous est maintenant ouverte.



Devinez qui vous invite à pénétrer dans sa cabine ?



BOSS : LEMMY



Lemmy a toujours voulu être un acrobate, c'est pourquoi il se balade sur un ballon. Placez-vous au milieu et sautez-lui trois fois sur la tête pour le renvoyer au cirque !



Si vous n'avez pas la main verte, vous êtes mal tombé, vous voici dans le Monde des Plantes.

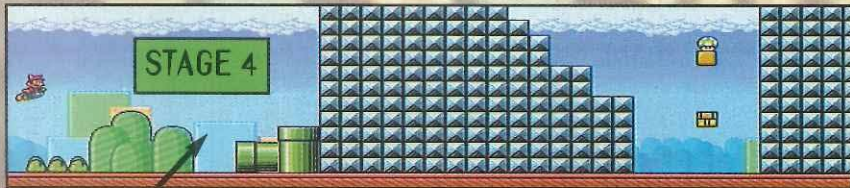
Descendez par ce tuyau pour entrer dans la piscine : nagez à gauche pour des pièces supplémentaires.

Prenez votre élan et sautez par-dessus la plante, ceux qui sont plus timides peuvent attendre qu'elle rentre dans le tuyau pour sauter.

Éclatez ce bloc, vous gagnerez une étoile d'invincibilité : vous pourrez en obtenir d'autres si vous vous précipitez sur les prochains blocs « ? ».



STAGE 3 départ



STAGE 4

Si vous avez la chance d'être Raton-Laveur, envolez-vous par dessus le mur pour gagner 2 vies supplémentaires.

Attention, champ de mines : prenez le passage du milieu et essayez de naviguer dans ces eaux troubles.



STAGE 4 suite



STAGE 5

MINI-FORTERESSE 1 : 1ère Partie

Montez dans ce tuyau pour faire apparaître une vie supplémentaire. Vous la récupérez en même temps que le « Power-Up » à droite.

Encore une vie à prendre juste avant le tuyau qui mène vers la sortie.



MINI-FORTERESSE 1 : 2e Partie

99 Vies : Cassez les briques pour faire apparaître le bloc « P » et ainsi les transformer en pièces, puis ressortez de la pièce. Retournez-y et renouvelez l'opération jusqu'à obtenir 99 vies, même si vous êtes « Time Up ». Vous verrez aussi une porte sur la plate-forme : elle mène à la quatrième Partie de la Forteresse.

Envolez-vous en haut à gauche pour accéder à ce tuyau (caché en hauteur) et qui mène à Boum-Boum.

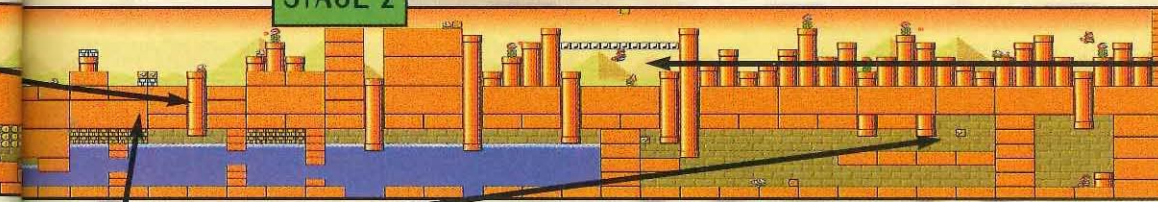
MINI-FORTERESSE 1 : SALLE BONUS

Cassez le gros bloc « ? » pour gagner une combinaison de Tanooki.



D E 7

STAGE 2



Quand vous apparaîtrez ici, vous serez bloqué par les notes de musique. Allez chercher le «Power-Up» par le tuyau de droite et ressortez par la piscine. Sautez sur les notes pour gagner une vie cachée.

Des «Power-Ups» à la pelle !!

Voici l'entrée du niveau, sautez sur les tuyaux pour atteindre la porte.

STAGE 1 départ



Il faudra être astucieux pour gagner ces vies supplémentaires.



Ne perdez pas de temps à battre Lakitu, il reviendra toujours. Terminez le niveau pour vous en débarrasser définitivement.

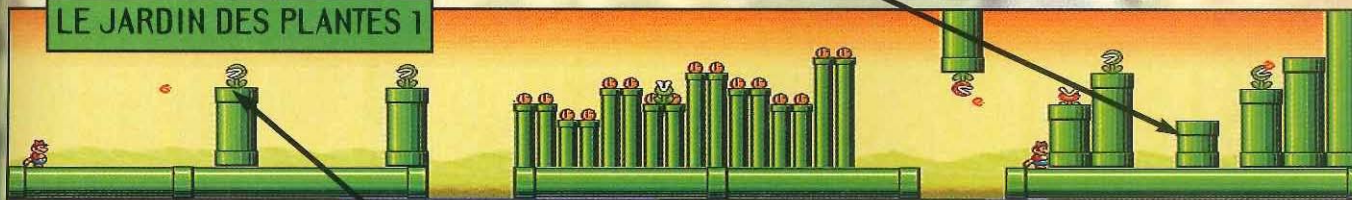
Passez rapidement les plantes qui vous tirent dessus.

Balancez la carapace de tortue entre les deux blocs marron pour obtenir un «Power-Up».



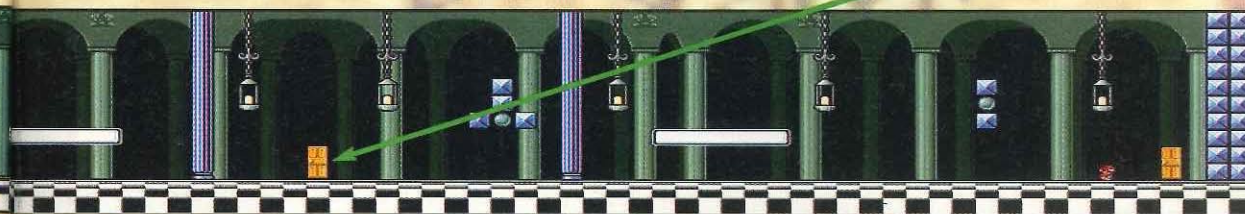
Ce tuyau de sortie vous permettra de gagner une Aile Magique.

LE JARDIN DES PLANTES 1



Venez en étant invincible, vous pourrez atteindre ainsi la moitié du niveau sans problème.

Cette porte vous ramène à la Partie 1.



STAGE 1 suite



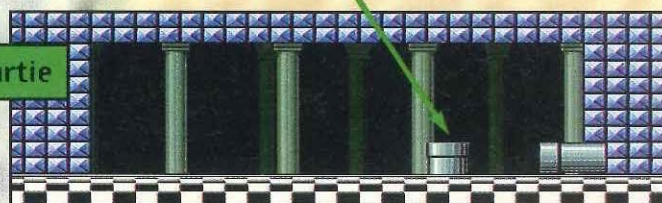
MINI-FORTERESSE 1 : 3e Partie



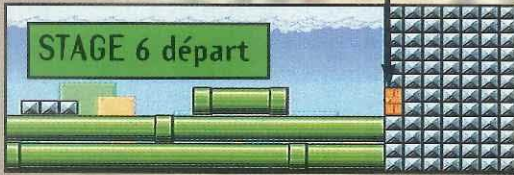
Ce tuyau vous mène à la Salle Bonus.

Récupérez le «Power-Up» qui vous permettra de casser les briques (si vous êtes «petit»). Le tuyau à droite est la sortie de la quatrième partie.

MINI-FORTERESSE 1 : 4e Partie

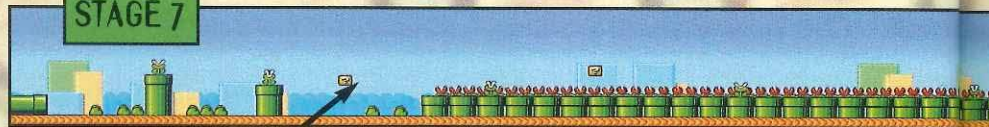


Voici l'entrée du Stage 6.



STAGE 6 départ

STAGE 7

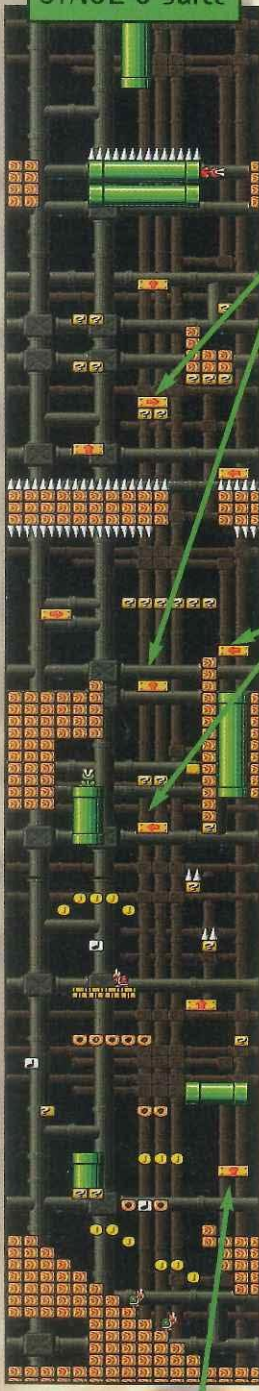


Chaque bloc « ? » de ce stage contient une étoile d'invincibilité, alors ne perdez pas de temps, courez et attrapez-les toutes.

STAGE 8



STAGE 6 suite



Il va falloir diriger ces plates-formes ampoules jusqu'à ce qu'elles vous emmènent le plus haut possible, en évitant ainsi un max. d'ennuis.

Sautez sur la plateforme pour la mettre en route, puis sur le tuyau (en évitant la plante carnivore), puis retombez sur la plateforme à gauche du tuyau et laissez-vous porter jusqu'au du deuxième tuyau.

Minutez bien chacun de vos sauts, car il y a une plante par tuyau.

Quand vous êtes sur ces plates-formes ampoules, sautez sur place pour changer leur sens.

STAGE 8 NIVEAU BONUS 1



Que d'or, que d'or !

STAGE 8 SALLE BONUS 2

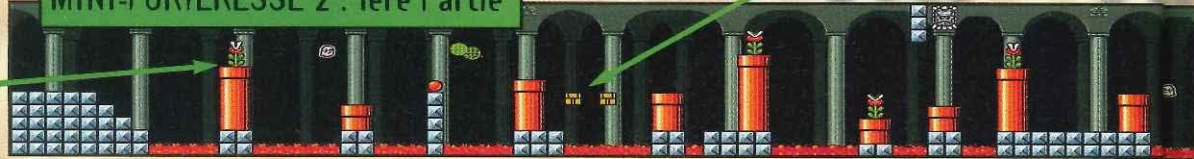


Encore une combinaison de Frère Marteau à votre disposition !



Une étoile d'invincibilité se cache ici.

MINI-FORTERESSE 2 : 1ère Partie

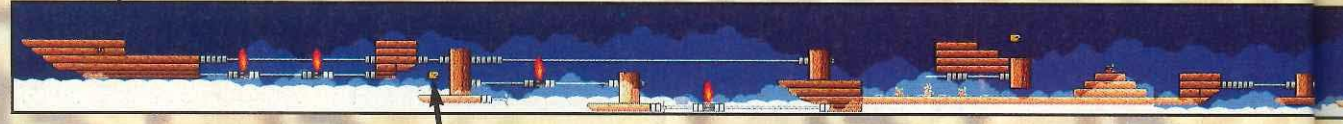


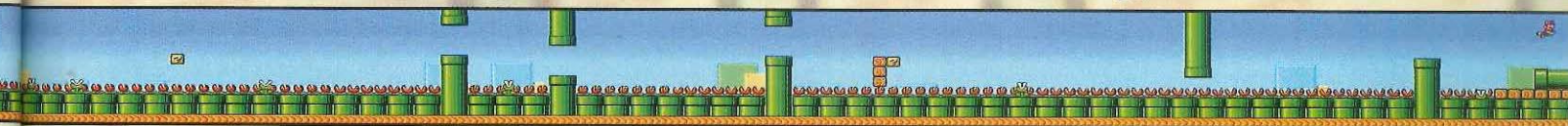
Ecrasez les tortues squelettes et passez à fond la caisse ce passage. Si vous êtes « Grand », il va falloir en plus vous baisser pour passer.

MINI-FORTERESSE 2 : 2e Partie



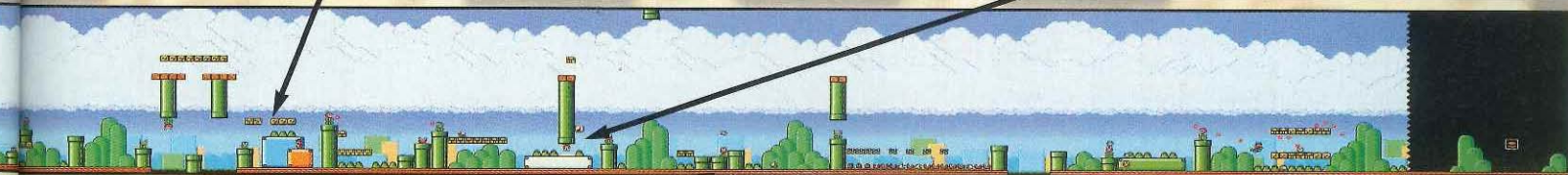
Pour passer cet aéronef, il va falloir rebondir sans arrêt sur les écrous si vous ne voulez pas tomber. Vous pouvez aussi faire des super sauts pour éviter les écrous. Ce bloc « ? » contient un « Power-Up ».





Le troisième bloc «?» contient une étoile d'invincibilité.

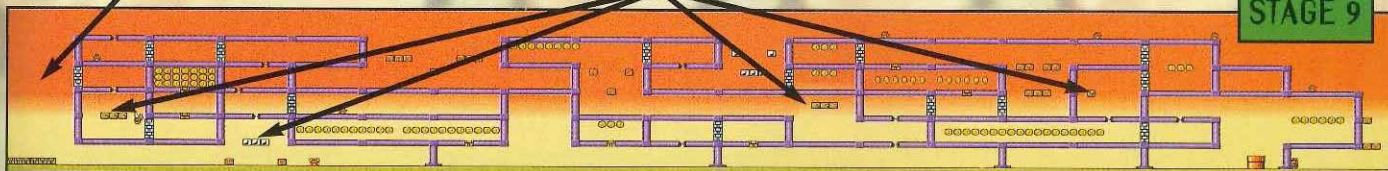
Ici, vous trouverez une note de musique cachée qui vous propulsera dans le ciel, Niveau Bonus 1.



Il y a plein de choses à découvrir dans ce stage, mais en aurez-vous le temps ?

Cassez ces blocs pour gagner des «Power-Ups».

Entrez dans le tuyau le plus à gauche pour accéder à la Salle Bonus 2.



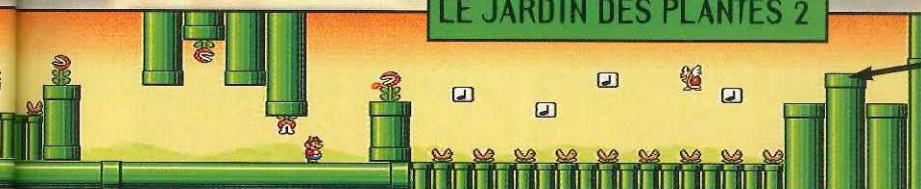
STAGE 9



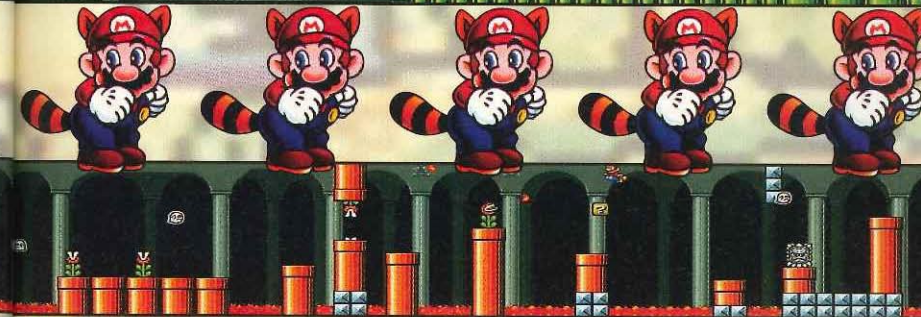
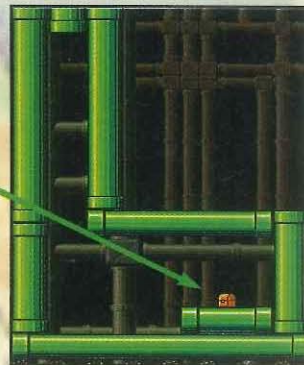
LE JARDIN DES PLANTES 2

Ce tuyau vous mènera à la fin du stage.

LE JARDIN DES PLANTES 2 SORTIE

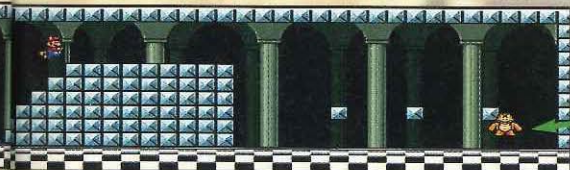


Et un champignon, un !

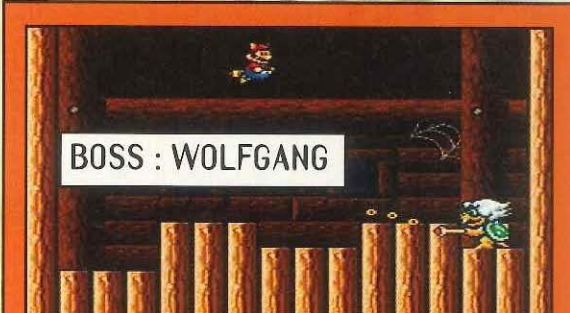


Attendez que la plante carnivore disparaisse avant de vous laisser tomber dans le tuyau.

Pas besoin de vous expliquer comment battre Boum-Boum.



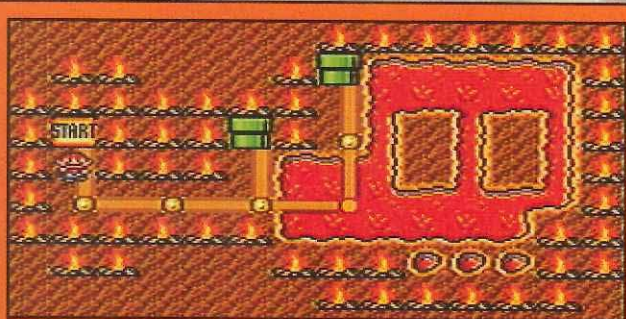
BOSS : WOLFGANG



Wolfgang est le fils aîné de Bowser et donc le dernier que vous rencontrerez. Le battre ne vous posera pas de problèmes. Par contre, vous ne gagnerez rien, car Bowser a enlevé la Princesse.

Le dernier passage qui mène à la cabine est plutôt risqué. Servez-vous des écrous comme d'un escalier.





Vous voici enfin dans le dernier Monde. Mais avant de pouvoir délivrer la Princesse, il va falloir affronter toute l'armée de Bowser : chars, bateaux, avions et même les mains maudites. Alors courage !

Attendez entre les deux chars que les canons tirent, puis sautez.

Sautez sur la tronche des mécaniciens avant qu'ils ne vous envoient leurs clés à mollette.



L'ARTILLERIE

Prenez le raccourci : plongez sous le bateau et sautez sans arrêt pour vous cogner contre le fond du bateau et appuyez toujours sur droite. Vous pourrez ainsi traverser le stage en toute impunité.



LA MARINE



TÈRE MAIN

Ne foncez pas tête baissée, mais éliminez les ennemis un par un.

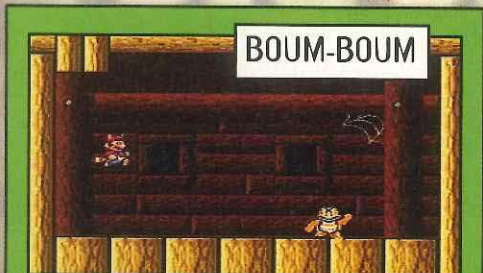
Une fois le «Power-Up» ramassé, servez-vous du bloc pour sauter par-dessus le mur.

Attention aux poissons volants, avancez en sautant sera le meilleur moyen de les éviter.



3E MAIN

Si vous avez une Aile Magique, c'est le moment de l'utiliser si vous ne voulez pas vous arracher les cheveux.



BOUM-BOUM

C'est le retour d'un vieil ennemi en tant que commandant des forces navales : Boum-Boum. Sautez trois fois sur sa tête pour le renvoyer dans sa Forteresse.

L'AVIATION



Cassez ce bloc pour obtenir un «Power-Up».



STAGE 1

Envolez-vous jusqu'à ce tuyau pour découvrir un passage secret.

Il va falloir rebondir sur une des balles pour espérer atteindre l'autre côté du trou et arriver à la sortie.



STAGE 2

Laissez-vous aspirer par le sable mouvant et vous accéderez dans 2 Salles Bonus : celle de gauche contient un «Power-Up», alors que celle de droite, contient des pièces. De plus, c'est un raccourci fort utile.



D E 8

Quand les bombes bleues deviennent blanches : c'est qu'elles vont péter, alors aux abris, éloignez-vous le plus possible.

Voici l'emplacement du seul «Power-Up» du stage, ne le loupez pas !



BOSS :
FRERE BOOMERANG

Attention aux mécanos, ils reviennent à l'attaque et en force.

Si vous avez pris les raccourcis, attendez que le bateau soit au plus bas pour sauter sur le pont.



Le Boss du Stage des chars

est un Frère Boomerang : sautez pour éviter ses boomerangs et rebondissez sur sa tête. Faites attention aux boomerangs qui vous reviennent dessus, même après la défaite du Boss.



Sautez avant que le gros Frère Marteau ne vous immobilise au sol.

Attendez que les boules de feu retombent dans la lave pour continuer.

2E MAIN



Par ici la sortie ! Et une Feuille Magique de plus, une !



Boum-Boum est de retour et il vole (normal pour le commandant des Forces Aériennes de Bowser), alors méfiance !



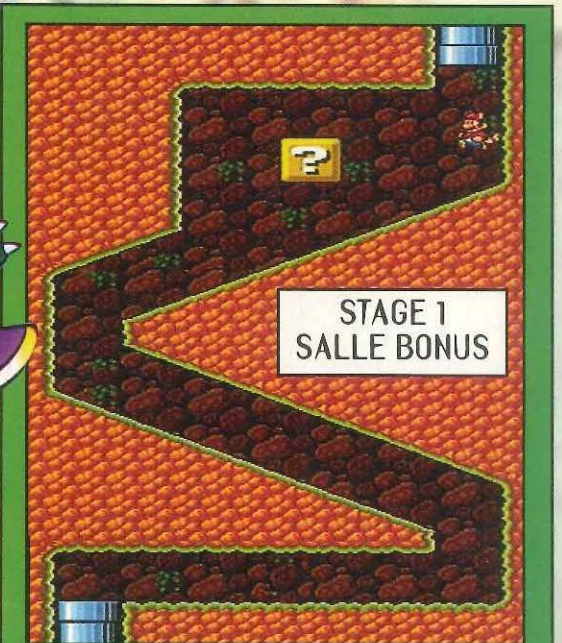
Rebondissez de note en note pour traverser cet énorme trou, tout en évitant le soleil.



Encore quelques notes de musique pour vous aider à passer.



STAGE 1
SALLE BONUS



Récupérez 3 vies supplémentaires dans le gros bloc «?». »

Super Mario Bros 3 MONDE 8 suite

MINI-FORTERESSE : 1ère Partie

Prenez cette porte en cassant les blocs qui vous gênent.

Cassez les briques pour découvrir un «Power-Up».



La Forteresse est divisée en deux niveaux «miroirs» accessibles par les portes. Il vous faudra jongler entre les deux niveaux pour accéder à la fin. L'avantage est que vous pouvez reprendre des «Power-Up» en repassant par la même porte.

Continuez votre route par cette porte.

Baissez-vous pour franchir ce plafond de piquants.

MINI-FORTERESSE : 2e Partie

Cette ultime confrontation avec Boum-Boum va vous permettre de vous débarrasser définitivement de lui. Allez courage, trois sauts sur sa tête et cette fois, on n'en parle vraiment plus.

BOUM-BOUM



En enclenchant ce bloc «P», vous ferez apparaître 2 portes. Celle sur le tapis roulant vous mènera à un «Power-Up», alors que celle du bout vous mènera à Boum-Boum.

Baissez la tête pour passer les piques.

Sautez sur la tête des mécanos dès qu'ils apparaissent.

MINI-FORTERESSE : 3e Partie



Boum Boum encore et toujours : sautez 3 fois sur la tête de ce boss en vous méfiant du tapis roulant.

L'ARTILLERIE LOURDE



Dès que le troisième canon aura tiré, vous pourrez passer.

Attendez quelques instants qu'un ascenseur vous amène en haut.

Prenez cette porte, c'est un raccourci pour Bowser.

Boum-Boum dernière !!

LE CHÂTEAU DE BOWSER : Partie 1



LE ROI KOOPA

Courez pour éviter les rayons laser.

Laissez le «Thwomp» s'approcher, puis passez quand il s'éloigne. Tombez grâce à la dalle orange et continuez à droite.

Restez au centre de la pièce et attendez que Bowser vienne vous sauter dessus. Sautez au dernier moment : il ne vous touchera pas, mais par contre il explosera les briques en dessous. Renouvelez encore deux fois l'opération et il tombera dans le trou qu'il a ainsi créé. Vous pouvez aussi le battre en lui lançant un certain nombre de marteaux dessus si vous portez la combinaison de Frère Marteau.

LE CHÂTEAU DE BOWSER : Partie 2



Retour à la case départ, mais sans gagner 20000 F.

LE CHÂTEAU DE BOWSER : Partie 3



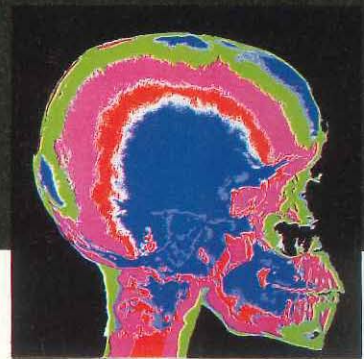
Seul le laser de la première statue est activé. Récupérez - le «Power-Up» avant d'aller affronter le Roi Koopa.

LA PRINCESSE



La porte va s'ouvrir, vous permettant d'aller enfin délivrer la Princesse. Appréciez sa blague : elle vous dit qu'elle n'est pas la vraie Princesse, en référence à Super Mario 1 où, à chaque fois que vous terminiez un château, ce n'était pas la bonne Princesse. Délire !...

DOSSIER RÉALISÉ PAR SUPER ALI BROS ET PAR DAN «KOOPA» BOSS.



**Coupe du cerveau humain
exposé à plusieurs heures de ZOOP**

JEU DISPONIBLE SUR
PC, CD-ROM PC,
MACINTOSH™,
MEGA DRIVE™,
SUPER NES™,
GAME BOY™,
PLAYSTATION™,
SATURN™.

VIACOM
NEUMEDIA™

TM

DEVELOPED BY

Hookstone Ltd.

AMAZONIE

C'EST TROP TARD POUR S'ARRÊTER.

<http://www.demon.co.uk/noonien/zoop.html>

TRUCS

Vous êtes perdu dans un jeu? Vous n'arrivez pas à passer le Boss de fin du 235ème level? Écrivez-nous, on se fera un plaisir de vous trouver une solution qui sera publiée dans le prochain numéro.

Envoyez vos astuces, trucs et patches à : Astuces Mania, 6 Bd du Gal Leclerc, 92115 Clichy Cedex. Envoyez aussi vos codes pour Action Replay et Game Mage! Si vous êtes publié, vous gagnez un cadeau-surprise!

ADDAM'S FAMILY VALUES

super nintendo

Énergie infinie :

Pour avoir l'énergie infinie, commencez une partie et placez-vous sur votre inventaire (en faisant START). Positionnez-vous dans le coin haut-droite de la case en bas à droite et maintenez SELECT + L enfoncés (et en même temps). Appuyez 2 fois sur START (en fait, revenez au jeu normal, puis dans l'inventaire), tout en maintenant ces 2 boutons enfoncés. Toujours en gardant SELECT + L enfoncés, appuyez maintenant sur DROITE - A - B - DROITE - A - B. Vous entendrez un superbe rot, indiquant que le tips a bien fonctionné, sinon renouvelez l'opération depuis le départ.

ALADDIN

megadrive

"Cheat Mode" :

À l'écran des options, faites : A - C - A - C - A - C - A - C - B - B - B - B. Vous allez voir apparaître un menu secret dans lequel vous pourrez entre autres devenir invincible et choisir votre niveau.

ALADDIN

game boy

Zapper les niveaux :

Pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur A - B - B - A - A - B - B - A. Super, vous passerez directement au niveau suivant.

ALEX KIDD 2 IN HIGH TECH WORLD

master system

Soluce :

Première étape : le château. La partie débute au cinquième étage. Première porte à droite : chambre d'Alex. Allez au bureau et prenez ce qui est proposé (un stylo et un bloc notes). Sortez du bureau et allez à gauche. Après l'escalier, entrez dans la chambre des parents d'Alex. Après un dialogue, le père d'Alex vous donne une carte. Prenez-la... et regardez l'écran de contrôle (touche 1 du "control pad"). Ce n'est pas la bonne ! Dialoguez à nouveau avec le père qui va vous donner, enfin, la bonne carte. Continuez à gauche, passez la passerelle et prenez la première échelle qui descend. Vous arriverez dans une pièce où il faut prendre le pot bleu qui s'y trouve pour en retirer le contenu (une échelle pliante). Prenez à droite (vous êtes maintenant au quatrième) et allez jusqu'au bout du couloir. Ne prenez surtout pas l'escalier descendant qui se trouve dans la dernière pièce (c'est un piège) mais l'échelle qui vous mène vers le sommet d'une tour. Vous y trouverez un pot bleu. Prenez le contenu (clé d'un coffre). Redescendez l'échelle (vous repassez au quatrième), prenez le couloir en sens inverse (à gauche) et allez jusqu'au bout. Montez l'échelle qui vous reconduit au

cinquième, allez à gauche pour prendre celle qui vous mène au sommet de la tour de gauche. Ouvrez le coffre et prenez son contenu (une aile volante). Redescendez jusqu'au troisième étage. Prenez à droite. Les deux premières portes peuvent être évitées grâce à cette "soluce". Prenez la troisième. C'est la pièce de la maîtresse d'Alex et c'est l'heure des tests. voici les réponses : 1 Tokyo ; 2 Vicel ; 3 450, 4 Athens ; 5 5050 ; 6 206 ; 7 50 ; 8 Lira ; 9 Mozart ; 10 600. En récompense des bonnes réponses, la maîtresse donne à Alex un morceau de la carte (deuxième). Sortez et continuez à droite. Laissez l'escalier et arrêtez-vous devant le meuble "servante". Vous y trouverez un annuaire. Notez les deux numéros de téléphone : Rockwell : 123 - 4321 Pizzaland : 135 - 0141 Retournez à gauche et prenez l'escalier descendant. Vous arrivez au deuxième. Prenez à droite et entrez par la première porte que vous rencontrez. C'est une salle d'arme de samourai. Ne touchez à rien ! C'est une salle-piège. Belle à voir mais c'est tout. Sortez et continuez à droite. Une porte donne accès à une pièce où se trouve un ordinateur. N'y touchez pas ! C'est un piège. Sortez et prenez l'escalier descendant.

Téléphonez à Pizzaland. Dans dix minutes il faudra la réceptionner au deuxième étage. C'est mignon, c'est tout ! Continuez à gauche et entrez dans la chambre des servantes. Il faudra "deviner" qui elles sont. Voici les réponses (d'après les différentes indications trouvées sur des affiches collées au murs de certaines pièces) : Linda, Betty, Janet, Cindy, Susie, Kate. En récompense un morceau de la carte (le troisième).
Sortez et allez à gauche. Vous arriverez dans la cuisine. Le premier pot (marmite) vous donne un torchon mouillé et le deuxième (rose) un autre morceau de la carte (le quatrième).
Sortez et allez à droite. Après l'escalier se trouve une chambre avec un paravent. Il n'y a personne, mais plus tard il y aura l'ami d'Alex : Rockwell (il lui donnera une potion). Sortez et allez à droite jusqu'à la porte de sortie. Un garde vous empêche de sortir.
Retournez au quatrième étage. Prenez la deuxième porte à partir de la gauche. C'est la bibliothèque. Vous y trouvez John, le responsable "à la mémoire courte". Il ne se souvient plus où il a vu un morceau de la carte mais sait qui a le livre où elle se trouvait : c'est la gourmande Barbara ! Sortez et allez au deuxième étage, troisième porte à partir de la gauche et interrogez Barbara qui vous donnera la réponse. Retournez voir John qui vous trouvera le livre et vous donnera un morceau de carte (le cinquième).
Deuxième étape : la forêt.
Traversez la forêt. Ramasser les pièces d'or est amusant mais pas utile. Passer par "le haut" s'avère plus facile à maîtriser.
Traversez la réserve. Attention, ça glisse ! Le "quick fire" s'avère intéressant.
Nouvelle forêt avant le village. Pas de trucs mais beaucoup d'entraînement nécessaire.
Troisième étape : le village.
Une seule chose est utile ici : avoir un "laissez-passer" pour franchir le "Check Point" de fin d'étape. Pour y arriver il suffit d'aller voir le premier gardien, faire en sorte que les minutes de la pendule soient à zéro et alors un personnage vient vous donner, dans le style le plus pur de la politesse orientale, votre plaquette de passage. Tout le reste ne sert à rien, sinon à s'amuser et à s'énerver.
Quatrième étape : la forêt.
Ultime étape. Décors identiques à la première mais plus difficile à "jouer". Entraînez-vous.

ALIEN SOLDIER

megadrive

Codes :

Niveau 1 : 1985	Niveau 4 : 3745
Niveau 2 : 3698	Niveau 6 : 8790
Niveau 3 : 0257	Niveau 8 : 4569
Niveau 5 : 7551	Niveau 10 : 8316
Niveau 7 : 5196	Niveau 12 : 9874
Niveau 9 : 8091	Niveau 14 : 2623
Niveau 11 : 6402	Niveau 16 : 7749
Niveau 13 : 1930	Niveau 18 : 1039
Niveau 15 : 6385	Niveau 20 : 2878
Niveau 17 : 3278	Niveau 22 : 4913
Niveau 19 : 9002	Niveau 24 : 7406
Niveau 21 : 3894	
Niveau 23 : 2852	
Niveau 25 : 5289	



ANIMANIACS

super nintendo

Voici tous les codes :

Studio Aquatic terminé :
Minus - Ralph - Cortex - Ceo
Wakko - Yakko - Ceo - Yakko
Dot - Nounou - Ceo - Dot
Studio Fantasy terminé :
Nounou - Minus - Nounou - Minus
Ceo - Dot - Nounou - Dot
Yakko - Ceo - Ceo - Wakko
Studio Adventure terminé :
Ceo - Dot - Wakko - Yakko
Dot - Ceo - Dot - Yakko
Minus - Ralph - Minus - Nounou
Tous les Studio terminés sauf l'Editing Room :
Dot - Dot - Minus - Dot
Wakko - Minus - Nounou - Ceo
Nounou - Yakko - Ralph - Ceo
Vous récupérerez les 3 derniers feuillets du script en combattant le dernier Boss : envoyez-lui des boulons dans la tronche quand il vole (voilà les 22e et le 23e feuillets), puis détruisez-le complètement pour obtenir le 24e.

ASMIK WORLD

game boy

Creusez :

- Pour tuer un ennemi à "mains" nues (stages normaux), creusez un trou (bouton A), puis attendez qu'un ennemi y tombe, enterrez-le en refermant ce trou (bouton A).
- Pour tuer le papillon du stage 16, attendez qu'il se soit posé (ombre = invulnérable ; pas d'ombre = vulnérable) pour lui envoyer un projectile.
- Pour plus de facilité à tuer les monstres, dès le début, profitez de leur inactivité pour chercher la pelle et les patins à roulettes qui se trouvent généralement aux endroits marqués d'un mur de briques.



- Si vous connaissez l'emplacement de la clé, courez le plus vite possible pour la déterrer et la prendre avant qu'un ennemi ne le fasse.

AX-BATTLER

game gear

Super code :

Voici un code qui vous donne dès le début de l'aventure tous les coups spéciaux, tous les objets et une provision de vases magiques au maximum : BKLH AJFI BGGF HDMM



BALL Z

megadrive

Pour obtenir le mode Hyper :

Lors de l'écran principal, appuyez 9 fois sur A. Si vous avez réussi le code vous entendrez un superbe rôt, digne d'un Destroy en forme. Maintenant commencez le jeu dans n'importe quel mode et celui-ci sera beaucoup plus difficile.



BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY

game boy

Soluçe (fin) :

La cantine (Dîner) :

C'est tout à fait identique à la première cantine mais deux fois plus dur et sans vie supplémentaire à récupérer. Après la cantine, vous retrouverez Lisa pour préparer un plan.



La montagne de la mort :

Avant ce niveau, Lisa vous parle et pour ne pas relire ce message tout le temps, il suffit d'appuyer sur les flèches en direction haut et droite. Dans la montagne de la mort, il n'y aura pas d'arbres mais des pierres. Elles vous serviront à monter. Donc, allez vers ces rochers, montez. Au bout de quelques instants, vous trouverez une porte, entrez. Il y aura une échelle. Montez, prenez la vie et sortez par la porte à côté. Remontez sur les pierres. Lisa vous donnera cinq boomerangs. Montez, il y aura une brute qui sortira et rentrera la tête tout en vous lançant des pierres. Montez sur les pierres horizontales. Attendez qu'il lance une pierre, sautez en hauteur sur les pierres verticales en évitant son tir puis montez. Ensuite, les pierres verticales s'arrêtent et il faut monter sur les pierres horizontales. Attention, les plus fines sont les plus fragiles. Pourtant, la deuxième pierre fragile détient un secret. Allez dessus. Tombez. Allez sur l'autre pierre fragile et, sans vous attarder, sautez les rochers qui sont à droite. Avancez, vous trouverez une porte. Entrez, vous trouverez un crâne. Tirez dessus avec votre boomerang, vous recevrez une vie.

Ressortez, sautez sur la roche fragile très rapidement puis sautez en hauteur pour arriver sur de la roche dure. Maintenant, avancez en évitant les trous et la cascade. Pour la cascade, il suffit de croire qu'il n'y a qu'un simple trou. Avancez et vous trouverez des portes inaccessibles. Continuez, vous allez retrouver des rochers verticaux. Montez, il y aura encore un homme avec des pierres. Attendez qu'il lance sa pierre puis avancez. Maintenant, attention, il y a des aigles qui vous feront tomber, attendez qu'ils passent puis continuez jusqu'à la porte du haut. Entrez, tuez la première chauve-souris, descendez grâce à l'échelle. Pour les autres chauves-souris, allez juste au-dessus d'elles, attendez qu'elles partent puis avancez. En bas, des crânes tomberont, avancez en les évitant. Ensuite, il y aura des squelettes, tuez-les. Avancez jusqu'à la prochaine échelle en évitant les chauves-souris jusqu'à la porte. Sortez, avancez, sautez sur les pierres horizontales fragiles (c'est un passage très dur). Poursuivez. Montez sur l'échelle de pierre en évitant les aigles. Prenez cinq autres boomerangs et continuez en tuant vos ennemis. Vous allez encore rencontrer d'autres ennemis, prenez garde, ce sont de gros bourdons ; avancez doucement en les tuant. Ensuite, vous trouverez un rondin sur une rivière, montez dessus et lorsque vous serez juste en dessous d'une branche, sautez. Attention, c'est une manœuvre très complexe, le rondin ne va pas exactement sous la branche. Avancez, vous trouverez de petites branches par terre, sautez par dessus car si vous les écrasiez, elles pourraient réveiller l'ours et il vous tuerait. Vous trouverez l'ours endormi, sautez par dessus pour ne pas le réveiller. Sautez encore au-dessus des branches. Continuez et refaites l'opération avec un autre ours puis continuez. Il y a une rivière, sautez sur les rondins en évitant les poissons, puis continuez. Des bourdons sont encore là, tuez-les en avançant. Prenez cinq autres boomerangs. Tuez les ennemis, allez sur les rondins en évitant les poissons. Vous trouverez ensuite un feu, évitez-le en sautant sur les troncs d'arbres. Entrez dans l'égout, avancez en tuant les ennemis jusqu'à ce que vous trouviez des lampadaires sur le plafond, avancez très lentement tout en sautant et en lançant votre boomerang pour les casser. Vous vous retrouverez dans le noir complet et votre sœur sera délivrée. Vous apercevrez un bonhomme, sautez par dessus sans

essayer de le tuer, puis avancez. Montez sur l'échelle. Vous trouverez la centrale nucléaire.

Sautez sur le panneau où se trouve "Do Not Touch". Ainsi, tout le "Camp Deadly" sera sans courant, vous serez enfin libre avec votre sœur et retrouverez vos parents. Lorsque vous aurez délivré l'homme pendu par les pieds, il vous aidera.

BASKET BALL NIGHTMARE

master system

Difficulté :

- À l'apparition du titre, appuyez sur START, puis sur B + START simultanément pour pouvoir choisir le niveau de difficulté.

- Pour marquer 3 points à tous les coups et ainsi finir le jeu, il suffit de tirer dans le coin en Haut et à Droite. Ça ne rate jamais.

- Voici les solutions pour battre les créatures de la montagne :

Pour dribbler, mettez-vous juste derrière la créature qui a la balle et poursuivez-la en appuyant sur le bouton 2.

Essayez de marquer des paniers à 3 points (la tâche vous sera facilitée si vous tirez du coin en haut à droite de la ligne des tirs à trois points), les créatures ne mettant que des paniers à 2 points vous aurez un avantage certain.

Faites beaucoup de passes pour ne pas vous faire prendre la balle.

Suivez toujours la balle de près pour pouvoir réagir aux contre-attaques.

BATMAN & ROBIN ADVENTURES

super nintendo

Voici les codes en mode normal avec 9

vies :

Niveau 2 :

Carré - Rond - Rond - Triangle

Rond - Triangle - Rond - Rien

Carré - Rond - Triangle - Rien

Rien - Triangle - Rond - Rien

Niveau 3 :

Carré - Rond - Triangle - Triangle

Rond - Triangle - Carré - Carré

Carré - Rond - Rond - Rien

Rond - Carré - Rond - Rien

Niveau 4 :

Rien - Triangle - Triangle - Carré

Rond - Triangle - Triangle - Rond

Rond - Rien - Triangle - Triangle

Rien - Rien - Rien - Rien

Niveau 5 :

Carré - Carré - Rien - Rien

Rond - Triangle - Rien - Rien

rond - Rien - Rien - Rond

Triangle - Triangle - Rond - Rien

Niveau 6 :

Rond - Rien - Carré - Rien

Rond - Triangle - Triangle - Rien

Rond - Rien - Carré - Rond

Carré - Triangle - Rond - Rien

Niveau 7 :

Rien - Triangle - Carré - Carré

Carré - Carré - Rien - Triangle

Carré - Rond - Triangle - Rien

Triangle - Rien - Rien - Carré

Niveau 8 :

Rien - Carré - Carré - Triangle

Rond - Triangle - Rond - Rond

Carré - Rond - Carré - Carré

Triangle - Carré - Rien - Rien

BC RACERS

mega cd

Mot de passe pour les Courses Difficiles :

PLBTKG

Mot de passe pour les Courses Rock Hard :

WZJQXF

BEAVIS & BUTTHEAD

megadrive

Code du dernier niveau

Avec ce code vous irez au concert de GWAR : +Pkhw bFit1 fu-KA

BOOGERMAN

megadrive

Codes :

Swamp 1: scab-abdomen-pus-miner

Swamp 2: abdomen-pus-miner-scab

Swamp 3: goblin-boogerman-goblin-pus

Swamp 4: ghost-scab-pus-abdomen

Hickboy: ghost-goblin-ghost-pus

Pit 1: pus-scab-ghost-boogerman

Pit 2: ogre-goblin-miner-boogerman

Pit 3: boogerman-goblin-scab-pus

Pit 4: abdomen-boogerman-goblin-Scab

revolta: troll-miner-goblin-ghost

Ville 1: scab-ghost-abdomen-boogerman

Ville 2: troll-ogre-abdomen-scab

Ville 3: ogre-miner-boogerman-goblin

Ville 4: abdomen-boogerman-scab-pus

Flyboy: boogerman-pus-miner-scab

Mount 1: goblin-scab-ghost-troll

Cave 1: goblin-pus-ogre-scab

Mount 2: goblin-scab-troll-miner

Cave 2: scab-boogerman-goblin-ogre

Deodor : ghost-scab-troll-miner

Palace 1 : pus-boogerman-ghost-pus

Palace 2 : boogerman-miner-troll-scab

Palace 3 : scab-ogre-pus-troll

Palace 4 : miner-boogerman-ogre-pus

Meister : pus-abdomen-boogerman-miner

BUSTER FIGHT

game gear

Niveau Extra :

À l'écran titre, faites : HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - BAS - HAUT et vous entendrez un son indiquant que le tips a bien fonctionné. Allez à l'écran d'option et constatez le changement : dans "Level", le

mot "Extra" est apparu.

Niveau 0 :

À l'écran titre, faites : HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - BAS - HAUT et vous entendrez un son indiquant que le tips a bien fonctionné. Maintenant faites : HAUT - HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE. Allez à l'écran d'option et constatez le changement : dans "Level" le mot "Zero" est apparu.

CANNON FODDER

megadrive

Codes de niveau :

Mission 2: UZHNC Mission 3: JHHJI
Mission 4: UUQBG Mission 5: NACQB
Mission 6: KGYQA Mission 7: XCHGF
Mission 8: WXBGF Mission 9: XHRRH
Mission 10: COBJF Mission 11: NZJCE
Mission 12: ECPXC Mission 13: XVXPA
Mission 14: CILYB Mission 15: PEYJF
Mission 16: OZOQG Mission 17: NQLXA
Mission 18: SCZFC Mission 19: RNYIF
Mission 20: MCJUH Mission 21: RSIUH
Mission 22: EXHYA Mission 23: ZBDBB

CASTLEVANIA

nes

Bonus :

- Pour gagner plus de points, une fois arrivé à la grande porte pour entrer dans le château il faut sauter de l'autre côté de celle-ci. À ce moment apparaît un sac. Revenez toujours en sautant et prenez-le.

- Il y a une tranche de jambon cachée au stage 12, juste avant Frankenstein. Après avoir tué le premier squelette de dragon, tapez sur la pierre d'où il est parti.

- Lorsque vous êtes dans la cour du château, sautez par-dessus la porte, continuez à marcher sur votre droite et vous allez voir apparaître un trésor.

- Dans la première zone, niveau 2, se trouve un coffre à trésor. Pour l'avoir, vous devez prendre le premier escalier et casser deux blocs dans le mur de droite. Pénétrez par ce trou et le coffre apparaîtra.

CASTLEVANIA 2: BELMONT'S REVENGE

game boy

Palais Codes

Cristal : Bougie-Cœur-Cœur-Boule
Cloud : Rien-Rien-Rien-Cœur
Plant : Boule-Bougie-Cœur-Bougie
Rock : Rien-Bougie-Boule-Cœur
Cristal+Cloud : Bougie-Rien-Rien-Boule
Cristal+Plant : Cœur-Cœur-Cœur-Rien
Cristal+Rock : Bougie-Cœur-Boule-Boule
Plant+Cloud : Boule-Rien-Rien-Bougie
Plant+Rock : Boule-Bougie-Boule-Bougie
Cloud+Rock : Rien-Rien-Bougie-Cœur
Cristal+Cloud+Rock : Bougie-Boule-Bougie-Boule

Cristal+Cloud+Plant : Cœur-Boule-Rien-Rien
Cristal+Rock+Plant : Cœur-Cœur-Boule-Rien
Cloud+Plant+Rock : Boule-Rien-Bougie-Bougie
Château de Dracula : Cœur-Boule-Bougie-Rien
Mi-Parcours-Cœur : Bougie-Boule-Boule
Dracula : Boule-Cœur-Bougie-Cœur
10 vies : Bougie-Bougie-Cœur-Cœur
Sound Test : Cœur-Cœur-Cœur-Cœur

CHOPLIFTER

master system

Persos secrets :

- De temps en temps, au cours du jeu, des caractères secrets apparaissent : "E.T", "Superman", "Jaws". Ils font partie du graphisme et ne peuvent être tués. Essayez de passer dessus, cela laisse parfois d'agréables surprises.

- Lorsque votre hélicoptère avec des otages à l'intérieur est abattu en plein vol, il suffit d'appuyer à feu nourri sur le bouton de commande n°1, et quelques bonhommes auront le temps de s'enfuir avec des réacteurs collés dans le dos.

- Ne libérez pas tous les otages de toutes les casernes à la fois. Ils s'éparpillent dans la nature et, avant que vous ne reveniez les chercher, ils auront déjà été abattus.

- Si vous voulez détruire les divers objets qui vous prennent pour cible depuis le sol, posez-vous, avant de les apercevoir et progressez par petits bonds au ras des pâquerettes. Si vous restez assez bas, vous ne risquez rien. Dès que vous les voyez apparaître à l'autre bout de l'écran, élevez-vous de quelques millimètres et tirez vers eux avant de retoucher le sol.

CHRONO TRIGGER

super nes

Chrono :

Pour retrouver le perso principal à la fin du jeu, retournez en l'an 1000 à la fête foraine. Battez-vous 4 fois avec le robot et partez voir le perso un peu à droite (grille avec les yeux). Imitiez tous les mouvements que Chrono va faire, puis allez voir sa mère. Prenez la poupée et partez pour l'an 2300 à la montagne enneigée. Retournez à l'emplacement du savant et discutez avec la bestiole bleue : vous récupérez 3 "Z". Repartez pour la montagne et parlez au 1er "Z" ; il se transformera en arbre. Protégez-vous derrière lui pour accéder au sommet (renouvelez l'opération 3 fois), battez les 2 Boss et vous retrouverez Chrono.

CLOCKWORK KNIGHT

saturn

Choix du niveau :

À l'écran titre, appuyez avec votre manette

1 sur :

GAUCHE - HAUT - DROITE - BAS - BAS - DROITE - DROITE - HAUT - R et vous pourrez sélectionner votre niveau.

Dernier Boss :

Après la manip du choix du niveau, appuyez sur :
GAUCHE - DROITE - DROITE - HAUT - DROITE - DROITE - HAUT - BAS - DROITE - DROITE - HAUT - R

999 Vies :

À l'écran titre, appuyez sur :
HAUT - DROITE 9 fois - BAS 6 fois - GAUCHE 7 fois - Z - X - Y 3 fois - Z

COSMIC CARNAGE

32X

Cyber Brawl :

Vous voulez avoir 3 nouveaux persos, ainsi qu'un nouveau titre : alors maintenez X+B + Z en même temps avant d'allumer la console et appuyez sur START durant l'intro. Vous aurez donc la possibilité de jouer à Cyber Brawl, variante plus "humaine" de Cosmic Carnage.

DAFFY DUCK, THE MARVIN MANSION

super nintendo

50 Vies :

Pour avoir 50 vies supplémentaires, quand l'écran "Where there's duck, there's fire" apparaîtra faites : GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE - HAUT - BAS - Y - A - B - X. Si vous ne vous êtes pas trompez, vous entendrez Daffy dire "Mother".

DARIUS 2

megadrive

Arcade Mode :

Il existe un mode spécial dans Darius II. Ce mode va vous permettre de parcourir les différents tableaux en ne rencontrant que les monstres de demi et de fin de tableaux. Mais cela les rend beaucoup plus difficiles à tuer ; de plus, vous n'aurez plus la possibilité de choisir les tableaux du jeu. Pour obtenir ce mode, appuyez sur C douze fois durant la page de présentation. Apparaîtront alors les mots "Special Mode". Faites START et commencez la partie.

DAVIS CUP WORLD TOUR TENNIS

megadrive

Super codes :

Les lettres ou nombres soulignés sont à remplacer par lettres et nombres encadrés
- Pour être classé numéro 1 dans la coupe du monde, prenez Ted Hoff et entrez le code suivant : 3SQ.53.9JK.6CS.....\$Z01
- Pour la final contre la France, toujours avec Ted : 3SQ.56Q6GG.1.....\$ZS\$

DAYTONA USA

saturn

Les Fous du Volant :

- Pour le circuit "Beginner", il faut prendre la voiture orange. Après le passage de la ligne d'arrivée, il faut coller à l'intérieur et se mettre à l'extérieur dès le premier virage. Et ainsi de suite à chaque tour. Mais, la vraie astuce, c'est de couper à travers les stands à la fin du septième tour. En effet, la voiture ne s'arrêtera pas et vous gagnerez beaucoup de temps. Il est ainsi possible de descendre en dessous des seize secondes.

- Pour le circuit "Advanced", la voiture verte est la mieux adaptée. Dès le passage de la ligne d'arrivée, il faut coller le virage à l'intérieur en roulant sur l'herbe. Pour le deuxième virage, il faut faire dérapager sa voiture juste avant et on le passe facilement à 280 Km/h. Faites pareil pour le quatrième virage et vous le passerez à 275 Km/h maximum.

- Pour le circuit "Expert", la voiture verte semble la mieux adaptée. Je ne vous conseille pas de passer entre les deux poteaux car cela fait perdre du temps. Il faut rouler à fond jusqu'au premier point de passage. À ce moment, il suffit de lâcher l'accélérateur et de se coller le plus à gauche de cette voie et de faire un dérapage un peu avant le virage. On peut le passer à 215 Km/h sans problème. Freinez un petit peu avant le deuxième virage et collez à gauche de la route et rabattez-vous à droite une fois arrivé en bas pour pouvoir dérapager. Pour le septième virage, freinez seulement quand vous apercevez les grilles. En dérapant, vous pouvez le passer à 250 Km/h. Pour le dernier virage, il suffit de lâcher l'accélérateur dès l'entrée de la route menant au virage. Un peu avant le virage, dérapez et vous le passerez à 200 Km/h. Vous pouvez couper par les stands au dernier tour.

DEFENDERS OF OASIS

game gear

Saute moutons :

Allez au village de Ulk en vous téléportant grâce au Génie. Après avoir battu Ali Baba et visité le tombeau, allez dans le champ au nord-est du village. Il y a deux moutons et un paysan. Le paysan bloque un des moutons contre l'enclos. Dirigez-vous vers ce mouton et appuyez sur le bouton 2 de façon à communiquer avec lui. Parlez-lui cinq ou six fois et votre prince s'endormira à force de compter les moutons.

DEMON'S CREST

super nintendo

Voici quelques codes pour jouer sans les monstres...

- 4 Mondes - 8 cœurs - 2 "Fire Power" - 1 "Crest Power" - 3 "Spell" - 1 "Potion" - 0 "Talisman" : SFHW - BBLJ - VHQQ - PBKN
- 4 Mondes - 8 cœurs - 2 "Fire Power" - 1 "Crest Power" - 3 "Spell" - 2 "Potion" - 1 "Talisman" : HDNQ - CKQP - RDJD
- 5 Mondes - 9 cœurs - 3 "Fire Power" - 2 "Crest Power" - 3 "Spell" - 3 "Potion" - 1 "Talisman" : CJNL - TWQM - DJPH - GPJH
- 5 Mondes - 9 cœurs - 3 "Fire Power" - 2 "Crest Power" - 3 "Spell" - 4 "Potion" - 2 "Talisman" : NTHD - SCLG - DWHX - DMTR
- 5 Mondes - 9 cœurs - 4 "Fire Power" - 2 "Crest Power" - 3 "Spell" - 3 "Potion" - 2 "Talisman" : VQDN - TZTM) JJTB - WTTM
- 5 Mondes - 13 cœurs - 4 "Fire Power" - 2 "Crest Power" - 4 "Spell" - 4 "Potion" - 3 "Talisman" : HQDN - BWJN - GDXR - XWWJ
- 5 Mondes - 13 cœurs - 4 "Fire Power" - 2 "Crest Power" - 4 "Spell" - 4 "Potion" - 3 "Talisman" : SRHD - BCNJ - GDLR - XGJJ

DESERT STRIKE

super nintendo

10 Vies :

Pour avoir dix vies en commençant chaque mission même si vous en perdez dans une mission, il suffit d'entrer le mot de passe "BS9JS27".

DONKEY KONG COUNTRY

super nintendo

Zones Bonus :

Pendant la séquence d'intro, appuyez sur BAS - Y - BAS - BAS - Y (DYDDY en English) et vous pourrez vous entraîner à n'importe quel niveau Bonus. Faites "Reset" pour reprendre un jeu normal.

Commencer avec 50 Vies :

À l'écran "Select a Game", placez-vous sur "Erase Game" et appuyez sur B - A - R - R - A - L. Un son se fera entendre et vous pourrez commencer n'importe quelle partie avec 50 vies et ceci même avec les sauvegardes en cours.

DOOM

32X

Super Code :

Voici les codes que vous pouvez faire fonctionner à n'importe quel moment, impérativement avec une manette 6 boutons :

Invincible : Faites Pause, puis appuyez en même temps sur X + Z + MODE + HAUT.

200 % en Armure + 500 munitions : Faites Pause, puis A + C + MODE + HAUT.

DRAGON'S LAIR

mega cd

Voici la solution complète...

Le pont-levis : Épée - Haut
L'éboulis : Droite
La pièce de la potion : Droite
La pièce aux tentacules : Épée - Droite - Bas - Gauche - Haut
La marmite hantée : Haut - Épée - Épée - Droite
Les serpents : Épée - Épée - Droite
La pièce de l'épée magique * : Droite - Haut - Droite - Droite
L'escalier et le gouffre : Gauche - Épée - Gauche - Gauche
La passerelle en bois : Haut - Haut - Haut - Épée - Droite
Le cheval fantôme * : Gauche - Droite - Gauche - Droite - Droite - Droite
Le mur qui se ferme * : Haut
Le chevalier aux dalles électriques * : Gauche - Droite - Haut - Droite - Gauche - Droite - Gauche - Épée - Épée
Le couloir aux boules de couleurs : Bas - Bas - Bas - Bas - Bas - Haut
L'escalier gris : Épée - Droite - Haut - Épée - Haut
Le chevalier dans les ronces * : Gauche - Gauche - Droite - Droite
La pièce au banc * : Droite - Bas - Haut - Gauche - Gauche
Le couloir aux éclairs et trappes * : Bas - Haut - Gauche
La pièce aux pièges et au bassin * : Droite - Haut - Gauche - Haut - Droite - Haut - Épée - Épée - Haut - Haut
La salle des armes hantées * : Épée - Épée - Épée - Gauche - Épée - Épée
La poursuite sans épée : Gauche - Droite - Droite - Droite - Droite - Droite - Haut - Épée - Gauche - Droite - Bas - Épée
Le couloir aux squelettes * : Haut - Épée - Haut - Épée - Gauche - Épée
La corniche aux moulinets : Haut - Épée - Épée - Bas - Haut - Haut
Les cratères : Épée - Épée - Haut - Haut - Haut - Haut - Haut - Haut - Haut
La grotte à la grille électrique : Haut - Haut - Gauche
Les rapides de lave : Haut - Haut - Haut - Haut - Droite - Gauche - Droite - Gauche - Droite
Le dragon : Haut - Gauche - Gauche - Bas - Bas - Gauche - Haut - Bas - Droite - Épée - Épée - Épée - Gauche - Épée
Les niveaux marqués d'un "*" sont susceptibles d'être inversés d'une partie à l'autre. L'ordre des niveaux est également variable.

EARTHWORM JIM

super nintendo

Super codes

Pour tous les codes vous devez mettre le jeu en pause. Dans une manipulation si vous voyez A + GAUCHE, par exemple, cela veut dire qu'ils doivent être fait en même temps.

Debug mode : A + GAUCHE - B - X - A - A - B - X - A

Code de Nick Jones : Y - A - B - B - A - Y - A - B

Passez le niveau : A - B - X - A - A + X - B + X - B + X - X + A

Allez directement à la fin : A + GAUCHE - X - X - X + B - X - A - A + GAUCHE

Vie supplémentaire (une seule fois) : B - B - A - X + Y - A - A - A - A

Vies supplémentaires (à répéter si nécessaire) : B + X - B - B - B - A - A - X - A

Remettre au max. l'énergie : A + X - B - A - B - B - X + Y - B - A

Remettre au max. les munitions : A + X - B - A - B - X - X - X - X

Munitions de Plasma (une seule fois) : A - A - B + L - A - A - X - B + L - X

Munitions de Plasma (à répéter si nécessaire) : A + X - B - B - A - A - X - B - L + R

Continues supplémentaire (une seule fois) : A - B - A - B - X - Y - X - Y

Continues supplémentaire (à répéter si nécessaire) : X + Y - B - Y - B - X - B - X - X

Voir le niveau : A - X - A - X - A - A - A - A

Allez au niveau "What the heck ?" : Y - X - Y - X - A - B - A - X

Allez au niveau "Down the tubes" : HAUT - BAS - Diagonale BAS/GAUCHE - GAUCHE - BAS - BAS - diagonale HAUT/GAUCHE - BAS

Allez au niveau "Snot a problem" : A - B - X - B - A - B - B - B + L

Allez au niveau "Level 5" : A + B - B + X - X + Y - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE

Allez au niveau "For Pete's Sake" : A - B - X - A - B - X - A - B + R

Allez au niveau "Buttville" : A - X - GAUCHE - GAUCHE - X + Y - HAUT - BAS - GAUCHE

Allez au niveau "Andy Asteroids" : L + A - A - R + A - A - B - B - X - B

Allez au niveau "Who turned out the light ?" : A - B - HAUT + Y - HAUT + Y - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE

Allez au niveau "Who turned out the light ?" : A - B - HAUT + Y - HAUT + Y - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE

Allez au niveau "Who turned out the light ?" : A - B - HAUT + Y - HAUT + Y - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE

Allez au niveau "Who turned out the light ?" : A - B - HAUT + Y - HAUT + Y - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE

Allez au niveau "Who turned out the light ?" : A - B - HAUT + Y - HAUT + Y - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE

Allez au niveau "Who turned out the light ?" : A - B - HAUT + Y - HAUT + Y - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE

Allez au niveau "Who turned out the light ?" : A - B - HAUT + Y - HAUT + Y - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE

Allez au niveau "Who turned out the light ?" : A - B - HAUT + Y - HAUT + Y - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE

Allez au niveau "Who turned out the light ?" : A - B - HAUT + Y - HAUT + Y - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE

niveau, l'invincibilité et encore plein d'autres trucs.

FACTORY PANIC

game gear

Codes :

Niveau 2 : TSMDCV.
Niveau 3 : TTNDCV.
Niveau 4 : TVPDCV.
Niveau 5 : TZTDCV.
Niveau 6 : THBDCV.
Niveau 7 : THBEDW.
Niveau 8 : THBGFY.
Niveau 9 : THBKJC.
Niveau 10 : THBSRK.
Niveau 11 : THCSSL.
Niveau 12 : THESUN.
Niveau 13 : MQANCZG.
Niveau 14 : MSCNCZG.
Niveau 15 : MWGNCZG.
Niveau 16 : MEONCZG.
Niveau 17 : MEOODAH.
Niveau 18 : MEOVJGN.
Niveau 19 : MEOCROV.
Niveau 20 : MEPCSPW.
Niveau 21 : MERCURY.

FEVER PITCH SOCCER

super nintendo

Codes Sans Joueur Star :

Les caractères soulignés sont à entrer en bleu, si le code ne fonctionne pas, changez S par 5 et 2 par Z (et vice-versa)

Mali :

MBBBBBBBPBL5 MBBBBBBBB2BLI
MBBBBBBBBQLB MBBBBBBBB1B6P

Maroc :

SBBBBBBBPNBLF SBBBBBBBB1BL.
SBBBBBBBBLBLW SBBBBBBBB1B63

Méxique :

8BBBBBBBMBL: 8BBBBBBBB2BLC
8BBBBBBBBLHL 8BBBBBBBB1B65

Nigéria :

XBBBBBBBBLBLM XBBBBBBBB3BLP
XBBBBBBBBLBLY XBBBBBBBB1B6F

Norvège :

SBBBBBBBPNBL9 SBBBBBBBB1BL3
SBBBBBBBBLBL+ SBBBBBBBB1B6T

P. de Galles :

CBBBBBBBPBL. CBBBBBBB2BL3
CBBBBBBBBLBL S CBBBBBBB1B6V

Pologne :

DBBBBBBBBLBL5 DBBBBBBB1BL3
DBBBBBBBBLBL DBBBBBBB1B6X

Portugal :

FBBBBBBBPBLF FBBBBBB3BLC
FBBBBBBBBLBL FBBBBBB1B62

Roumanie :

RBBBBBBBPNBL7 RBBBBBBBYBLI
RBBBBBBBBLBL RBBBBBB1B6R

Russie :

KBBBBBBBPNBLR KBBBBBB3BLP
KBBBBBBBBLBL QBBBBBBBYBLR

Suède : QBBBBBBBBLBLW QBBBBBBBYBLR
QBBBBBBBBLBL QBBBBBB1B6P

Suisse : MBBBBBBBPNBLW MBBBBBBBYBLH
MBBBBBBBPNBLN MBBBBBB1B6F

Tunisie : NBBBBBBBPNBL7 NBBBBBB2BL3
NBBBBBBBBLBL NBBBBBB1B6R

Uruguay : 7BBBBBBBPNBL: 7BBBBBB3BLC
7BBBBBBBBLBL 7BBBBBB1B63

U.S.A. : 5BBBBBBBPNBL: 5BBBBBBBYBLW
5BBBBBBBBLBL 5BBBBBB1B6Y

Zambie : WBBBBBBBBLBLK WBBBBBBBYBL:
WBBBBBBBBLBL1 WBBBBBB1B6C

Zimbabwe : QBBBBBBBPNBLF QBBBBBB2BL3
QBBBBBBBBLBL QBBBBBB1B6Y

FLASHBACK megadrive

Codes :

Niveau EASY.
Niveau 1 : PIXEL Niveau 2 : BETSY
Niveau 3 : PANCHO Niveau 4 : STUDIO
Niveau 5 : TOHO Niveau 6 : AKANE
Niveau 7 : INCBIN
Niveau NORMAL.
Niveau 1 : FALCON Niveau 2 : DATA
Niveau 3 : MILORD Niveau 4 : QUICKY
Niveau 5 : BIJOU Niveau 6 : BUBBLE
Niveau 7 : CLIP
Niveau EXPERT.
Niveau 1 : CLIO Niveau 2 : ACRTC
Niveau 3 : BLOB Niveau 4 : STUN
Niveau 5 : MIMOLO Niveau 6 : HECTOR
Niveau 7 : KALIMA

Le code CYGNUS permet de voir la fin du jeu dans chaque monde.

FLINTSTONES super nintendo

Codes :

Fin de la Jungle : BAM BAM MAKES SMALL ROCKS
Fin du Volcan : CLIFF HIDES HOT JUICE
Fin de Bedrock : BETTY PICKS BLUE RIBS
Fin de la Machine : ORANGUTAN DRAWS HAIRY FRUIT
Fin du jeu : HOAGLE TAKES GOLD TREES

FINAL FANTASY LEGEND game boy

Fin de la soluce :

NIVEAU 4 :

Allez rapidement à la grotte un peu plus haut à gauche. Si vous

ECCO 2

game gear

Debug Mode :

Commencez une partie et appuyez sur START en le maintenant enfoncé (pour que le sonar vous revienne dessus). À l'écran de la carte, appuyez sur : GAUCHE - 1 - 2 - 1 - 2 - BAS - 2 - HAUT. Vous aurez ainsi le choix du

tombez sur Su Zagu, sachez qu'il est invincible, aussi choisissez de vous enfuir en courant (RUN). Dans la grotte, une fille vous appellera, suivez-la. Elle se fera attaquer par des monstres. Détruisez-les. Continuez et sortez. Allez à la ville qui se trouve à côté. Si vous avez de l'argent, achetez des armes (Épée flamme, Épée de glace et Épée dragon) mais aussi des sorts pour votre mutant (Ice, Flame, Death et Stone). Après, allez à la maison avec la moto en dessous. Laissez-les discuter et prenez la moto. Sortez, allez à la bibliothèque. Ne confondez pas avec la ville qui se trouve plus haut. À partir de là, faites quatorze pas vers la droite et quinze pas vers le haut. Évitez la grotte. Dans la ville invisible, visitez chaque maison. Il y a un coffre dans chacune d'elle, passez à travers les murs si possible. Ressortez et allez à la ville qui se trouve un peu plus loin. Regardez bien dans chaque petite case, dans l'une d'elle, il y a un trou. Allez-y et parlez au lézard en vous mettant face au comptoir. Il vous donnera un objet. Retournez à la première ville et entrez dans la maison avec la moto et allez parler à Socho. Sortez de votre chambre et descendez. Suivez la moto de Socho. Entrez dans la caverne. Suivez-le toujours jusqu'à ce qu'il s'arrête. Descendez de votre bécane et parlez-lui. Il passe dans le vide. Suivez-le et traversez le labyrinthe. À un moment, vous ne pourrez pas passer mais Socho vous ouvrira un passage et se fera tuer. Allez lui parler et passez la porte, vous aurez le plutonium et construisez le "ERASE 99", la seule arme capable de vaincre Su Zagu. Une machine vous attaquera mais après un long combat acharné, vous finirez bien par la détruire. Vous voilà dehors mais aucune trace de Su Zagu. Retournez à la première ville. Tout le monde est mort sauf les marchands. Achetez des armes. Allez dans l'immeuble en haut à gauche. C'est un immense labyrinthe dans lequel se trouve l'arme la plus puissante. C'est l'Hyper qui vaut la bagatelle d'un million de pièces d'or. Pensez à traverser les murs. Quand vous arriverez dans le métro, parlez à l'homme mais surtout pas à la femme, c'est une ennemie super dangereuse. Vous arriverez face à la sœur de Socho qui est gardée par Su Zagu. Utilisez le "Erase 99" et dans le combat l'Hyper. Su Zagu finira par succomber. Laissez se dérouler le scénario et vous aurez la sphère.

NIVEAU 5 :
Utilisez la sphère face à la porte fermée et

galérez à mort car il faut que vos humains aient six cents soixante six points de vie, 99 points de force et 99 points d'agilité. Le mutant doit avoir plus de trois cents quatre vingt points de vie, 70 points de force et 90 points d'agilité. Et comme monstre vous devez avoir un Titan ! Faites le labyrinthe en cherchant bien les épées de verre (Glass) et Excalibur (Xclbr). L'épée Excalibur vous sera remise par un vieillard dans un champ de fleurs. Il vous faut trouver le sort "Flare" pour votre mutant. Il faut essayer de passer à travers plusieurs bibliothèques et celle que l'on verra, il faudra l'observer. Plus loin, parlez à l'homme et essayez de passer à travers le mur au dessus de lui. Ensuite, montez et parlez à Ashura puis tuez-le. Montez et vous vous retrouverez au premier monde. Faites un tour près des boutiques et achetez un Ninja Band, trois herbes et l'épée Vampic. Donnez le premier à votre leader, les trois herbes à vos deux humains ainsi qu'à votre mutant. Donnez l'épée Vampic à votre mutant. Ouvrez la porte avec les quatres sphères. Vous devrez vaincre à nouveau Gen Bu, Sei Ryu, Biak Ko et Su Zagu mais ils seront plus forts ce coup-ci. Ils sont chacun gardien d'une partie d'une armure très puissante. Vous devez avoir comme équipe celle qui suit...

Votre leader : Épée "Glass", Armure d'Arthur, Ninja Band et Herbe.
Humain 2 : Épée Excalibur, Armure "Power" et Herbe.
Mutant : Épée Vampic, Armure "Power", Herbe et comme sort "Flare".
Monstre : Un Titan.
Montez jusqu'au mur et allez à gauche. Parlez au vieillard et tuez-le. Lorsque vous l'aurez tué, vous serez à la fin du jeu !

FIRE & FORGET 2

master system

Suivez cette voiture :

Voici une méthode qui permet d'aller jusqu'aux chefs des cinq rounds sans difficulté et sans ennemi à détruire (à part le chef). Dans chaque round, une voiture ennemie dépassera la vôtre ; à ce moment, placez-vous au coin de la route. La voiture que vous suivez vous amènera jusqu'au camion qu'il faut détruire pour passer dans l'autre tableau.

GOONIES 2

nes

Tenue de Plongée :

Pour passer dans le monde sous-marin, il faut les lunettes. Pour prendre les lunettes, il faut aller

au monde de glace. Vous devez aller sur la gauche en bas de la vigne puis aller sur la droite où vous trouverez une autre porte. À l'intérieur, montez dans une salle et tapez sur le mur du fond avec le marteau pour faire apparaître un coffre. Ouvrez le coffre et vous trouverez les lunettes. La première chose à faire est de traverser le pont, descendez le long de la vigne, puis descendez le long de la vigne suivante que vous voyez sur la gauche. Maintenant, allez sur la droite jusqu'à ce que vous rencontriez une vigne montante. Après l'avoir escaladée, dirigez-vous vers la droite jusqu'à ce que vous arriviez devant une porte. Frappez le mur du fond avec votre marteau et entrez dans le passage secret. Allez à gauche jusqu'à une vigne. Descendez au niveau suivant. Utilisez-la, et franchissez la porte qui se trouve sur la gauche. Une fois que la porte est passée, dirigez-vous vers la gauche et frappez le mur du fond avec le marteau. Puis montez d'une salle et mettez vos lunettes et vous verrez apparaître un coffre. Ouvrez-le, et vous trouverez la combinaison de plongée. Vous devez aller à la porte où vous avez trouvé les lunettes. Une fois que la porte est passée, montez d'un niveau, puis allez sur la gauche et vous trouverez une petite mare. Utilisez la combinaison de plongée en sélectionnant la commande Outils, puis appuyez sur la touche B. À vous le grand plongeur dans le monde sous-marin.

GREAT BASKETBALL

master system

Boomshakalaka :

- Juste un petit truc pour battre l'ordinateur et toutes les équipes. Choisissez la troisième tactique en partant d'en haut à gauche. Ensuite, quand le terrain apparaît, attendez que les adversaires vous foncez sur le quarterback et mettez le paddle en bas à droite en pressant le bouton 2. Votre joueur attrapera la balle, faites-le courir en diagonale, tout en avançant. Vous marquerez un Touchdown en une ou deux fois. Avec un peu d'entraînement cela deviendra naturel et vous n'aurez plus aucune problème pour battre l'ordinateur.

- Pour marquer un panier à deux points, il faut se le mettre sous le panier et appuyer vers le bas en tirant.

GYROMITE

nes

Continues :

Pour commencer la porte au level que l'on veut, il faut appuyer, pendant l'écran de présentation, sur A ou B pour changer le



nombre du level en haut de l'écran, puis commencer la partie normalement.

HANG ON

master system

À fond les manettes :

- Au moment où vous arrivez dans un tournant, vous devez logiquement baisser votre vitesse, mais si vous appuyez successivement sur le bouton 2 en dirigeant la moto avec le bouton de contrôle, vous pourrez aller à fond dans les tournants.

- Pour accélérer et avoir une chance de gagner, il faut appuyer sur le control pad, en avant, ensuite en arrière deux fois. Pour éviter de déraper dans les virages quand on a la vitesse maximale, il faut appuyer une fois en avant pour ralentir et ensuite réappuyer en arrière deux fois.

ICE HOCKEY

nes

Super palet :

Il est possible de rendre le palet très glissant à tel point qu'il ne s'arrêtera plus de glisser sauf s'il est intercepté par un joueur ou si il entre dans un but. Pour le faire, il faut appuyer sur START pendant que vous pressez simultanément les boutons A + B des manettes 1 et 2 quand l'écran de sélection des équipes apparaît.

Exit le goal :

Il est possible de jouer sans goal. Vous allez pouvoir mettre, ainsi, beaucoup plus de buts à votre adversaire. Mais attention, car lui aussi pourra bénéficier de cet avantage, alors faites attention. Il suffit d'appuyer sur START pendant que vous pressez simultanément les boutons A + B des manettes 1 et 2 quand l'écran de présentation apparaît.

ILLUSION OF TIME

super nintendo

Comment battre Orcus dans les ruines Maya ?

Ce démon rouge est un boss très dur à battre si l'on ne trouve pas rapidement une bonne technique. Voici celle qui est la plus simple et la plus rapide pour le battre.

Détruisez le projectile qui vous arrive de temps à autre sur la gueule, le plus vite possible. La seule façon que vous avez de le toucher, c'est lorsque ses yeux ce mettent à briller. Frappez-le une ou deux fois, évitez son laser et attendez que ses mains réapparaissent.

Comment battre les vampires ?

Une fois que vous avez placé les statues, retournez sur vos pas pour trouver le second abri de Gaia avant d'aller les

combattre. Grâce à lui vous pourrez vous transformer en Chrysaor. Pour trouvez le second L'abri de Gaia, il suffit de retourner en arrière mais de ne glisser dans aucun trou. Lorsque vous arriverez à un endroit où se trouvent 6 piques sortant du sol, il ne vous restera plus qu'à passer de l'autre côté pour vous transformer. Maintenant allez combattre les vampires.

Comment libérer Flora de la peinture ?

Dans la ville de Séraphine, vous devrez résoudre une série d'énigmes pour pouvoir la libérer, la plus difficile de toutes est la dernière car la seule chose qui change est le mouvement dans vos cheveux, donc indiquez votre personnage comme solution. Une fois toutes les énigmes résolues, Degas vous remettra une poudre magique que vous utiliserez sur le tableau.

Comment battre Cleopatra ?

Il suffit que vous restiez sous la forme de Likéfia pour que d'un seul coup tout vous paraisse beaucoup plus facile. Vous ne pouvez frapper cette charmante jeune femme que lorsqu'elle est sous forme humaine. Lorsque vous êtes attaqué par les fantômes, passez sous forme liquide pour ne pas vous faire toucher. Pour ne pas servir de cible vivante, il suffit d'utiliser les téléporteurs qui se trouvent de chaque côté de la pièce pour passer du sol au plafond sans trop de problèmes.

INCREDIBLE HULK

megadrive

Mouvements spéciaux :

Les actions suivantes ne figurent pas dans la notice : il faut absolument effectuer ces prises en mode Super Hulk (plus de 70 % de la barre d'énergie) :

- Écrasement du Pied : détruit les ennemis en dessous de vous : BAS - HAUT - BAS - A
- Prise de l'Ours : attraper l'ennemi et A
- Pile Driver : attraper l'ennemi et A + B
- Projection Épaulée : DROITE - DROITE - C - DROITE (utiliser Gauche si Hulk regarde à gauche)

ITCHY AND SCRATCHY

game boy

Aides :

Au début du premier monde, traversez le mur, vous y trouverez une vie supplémentaire. Au deuxième monde, au début, ne laissez pas la balle sur le pont, visez juste après. Faites de même avec les autres ponts, vous arriverez directement à la fin du niveau.

JOE MONTANA

game gear

Tactiques :

Pour terminer le jeu, dans n'importe quel

mode, vous prenez l'équipe de Miami et vous utilisez les combinaisons qui utilisent les ailes. En fait, il faut avancer grâce aux ailes. Les meilleurs combinaisons sont celles avec des traits rouges.

JUDGE DREDD

megadrive

Codes :

Penal Colony : KZDVT
Cursed Earth : JRQWNO
Council Chamber: PSTRVJZ
Gila Munj : HQWVLT

JUDGE DREDD

super nintendo

Codes :

Penal Colony : QBGB.
Council Chamber : FCWZ.
RC4 Plant : DXHG.
Interdimensional Device : YGRZ.

JUDGE DREDD

game gear

Codes :

Mega city sewers : SENTENCE
Hall of Justice : SOFTWARE
Janus Lab : ANDERSON

KEIO'S FLYING SQUADRON

mega cd

Super codes :

Vous devez entrer ces codes durant l'écran Start Game/Options.

Jeu secret :

Pour accéder à ce "Super Catch Mode", faites GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE - BAS - HAUT - BAS - HAUT. Si vous avez réussi vous entrerez dans ce jeu dès que vous commencerez une partie.

Choix du niveau :

Faites DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - BAS - HAUT - BAS - HAUT - 4 fois DROITE. Un nombre doit alors apparaître au dessus de Start Game/Options si vous avez bien rentré le code.

KICK OFF III: EUROPEAN CHALLENGE

super nintendo

Voici tous les codes en mode "CHALLENGE 2" ...

Tour 1 : 1NVVGBQGBFCJLBB
Tour 2 : 25NVGBQBBFCJVBB
Tour 3 : 7MZVGBQGBFCJ3BB
Tour 4 : 84SVGBQBBFCBBBB
Tour 5 : B4BVGBQBBFCJLBB
Tour 6 : F3XVGBQBBFCJVBB
Tour 7 : J3GVGBQBBFCJ3BB
Tour 8 : M61VGBQBBFCJLBB
Tour 9 : SPBVGBQBBFCJLBB
Tour 10 : T55VGBQBBFCJLBB
Tour 11 : X5QVGBQBBFCJLBB
Tour 12 : 2M1VGBQGBFCMBBB
Tour 13 : 5MLVGBQGBFCMLBB

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER

super nintendo

International Cup (Hard) :

Allemagne, 1/2 Finale :	QBGVL	q<3*-	2H"D3	T?G7G	bbMB♥	VD
Finale :	ZFL~L	Π>X*Π	%!"Hr	1\$gS3	bdb6M	C
Angleterre, 1/2 Finale :	QFL#L	↑1#*4	t6RRt	♥É8G~	jib÷~	F
Finale :	ZFL\$ L	"=#*4	t6RRt	♥Éfq~	jib÷~	C
Argentine, 1/2 Finale :	♠B8B*	Q8♦:T	>J!♥f	HfGTM	67h+B	B
Finale :	GF+ng	>2HXQ	2♣b♠h	♦fYHY	H6fWb	F
Autriche, 1/2 Finale :	QBZPL	B4ÉM÷	~qr7	22%6B	bhbj~	C
Finale :	5BfT*	?8↑#÷	"5=r6	%WH↑ t	6hdd↓	B
Belgique, 1/2 Finale :	QCBnL	Hqr7Q	<↓Zb5	hÉH?d	65XH~	F
Finale :	GCCfg	\$hh↓Q	>:Gb6	rnhMR	!5YCb	D
Brésil, 1/2 Finale :	♠C"V#	!Yq♠%	FLM♦b	R#hWn	+5tMB	D
Finale :	?B↓Q-	-VL÷=	Jqh♠V	h+gS4	#6nr7	B
Bulgarie, 1/2 Finale :	=CDZ-%	LMqb	?RΠCj	\$-rLB	M-Y♠V	C
Finale :	ZFL?L	FD2♠f	♣6PFV	h*OQ+	+÷hdM	B
Cameroun, 1/2 Finale :	♠DT3*	t♠6<Π	N↑:~b	8!DG+	+82♠B	B
Finale :	ZDQ7L	S♠+tΠ	MÉD~d	ΠHX-K	h83↓J	C
Colombie, 1/2 Finale :	=BJH-	Q+5\$Q	Q#\$♠V	Π1HSW	!bnrV	B
Finale :	5CFh*	C1~2R	M%2♠b	♥~2dÉ	6ZtM!	D
Danemark, 1/2 Finale :	=FN:-	YJSrT	T\$♦tr	ÉΠInG-	NJf<V	D
Finale :	GBHJg	VY:%Q	BRRrY	KΠZCZ	♠hgXh	B
Ecosse, 1/2 Finale :	♠BfH*	?NO♠%	:q"♠K	T8RdQ	6bj÷B	B
Finale :	5DO%*	ND♥♠>	♠♠"♠T	>8K>7	6fXN↓	F
Espagne, 1/2 Finale :	♠B↑G*	~PMOQ	♠Q4h-	qKB♥D	6bh6B	F
Finale :	GF#?g	YT\$♥T	??Fj7	5fÉC÷	Hdfrb	D
France, 1/2 Finale :	QF*#L	É\$♠W%	**M8	♥*ÉG~	j÷h+~	D
Finale :	?F♠#-	8T31:	1-Shf	fGFD↑	NdΠ<7	F

- Tour 14 : 64DVGBQBBFCMVBB
- Tour 15 : 93ZVGBQBBFCM3BB
- Tour 16 : C3JVGBQBBFCNBBB
- Tour 17 : JPVVGBQBBFCNLBB
- Tour 18 : MPDVGBQBBFCNVBB
- Tour 19 : N57VGBQBBFCN3BB
- Tour 20 : R5SVGBQBBFCPBBB
- Tour 21 : V5BVGBQBBFCPLBB
- Tour 22 : Y4XVGBQBBFCPVBB
- Tour 23 : 14GVGBQBBFCPVBB
- Tour 24 : 431VGBQBBFCQBBB
- Tour 25 : 73LVGBQBBFCQLBB

LEMMINGS

game gear

Codes :

MODE TAXING

- Niveau 1 : ECWMZTGM
- Niveau 2 : ZSFKUJSF
- Niveau 3 : LXPGFDYR
- Niveau 4 : CFKVKUJT
- Niveau 5 : GMYRCFKU
- Niveau 6 : JTHPFECX
- Niveau 7 : PFDZSFLX
- Niveau 8 : OECWMZTG
- Niveau 9 : NBUJSFLW
- Niveau 10 : MZSFLWMY
- Niveau 11 : RCFKUJSE
- Niveau 12 : IRCEJSEJ
- Niveau 13 : SEJTHOEC
- Niveau 14 : WMYQBDGM
- Niveau 15 : YQAAAAAB

- Niveau 16 : DHODYRDG
- Niveau 17 : NCWNGWMY
- Niveau 18 : QAABDHPG
- Niveau 19 : GGGFDYQA
- Niveau 20 : AABDGMYP
- Niveau 21 : DHODYQAB
- Niveau 22 : DHODYQBD
- Niveau 23 : GNCXPGGG
- Niveau 24 : GFDZTHPG
- Niveau 25 : GFECWMYR
- Niveau 26 : CEIQABDG
- Niveau 27 : NCWMYRCE
- Niveau 28 : IRDHODZS
- Niveau 29 : EJTGMYPQ
- Niveau 30 : DHODZTHP
- MODE MAYHEM

Niveau 1 : GGFYQBC

- Niveau 2 : FLWNCXPG
- Niveau 3 : FECWNYRD
- Niveau 4 : HOEBVKUI
- Niveau 5 : QBCEJSEI
- Niveau 6 : RDHPGGFE
- Niveau 7 : CXOEBVKU
- Niveau 8 : IQABDHPP
- Niveau 9 : DYRCEJTG
- Niveau 10 : NCXDEBUJ
- Niveau 11 : THOEXPPF
- Niveau 12 : DYRCEIRD
- Niveau 13 : GNBUIJTHO
- Niveau 14 : DZSFLXPF
- Niveau 15 : DZTHODZS

- Niveau 16 : EJTHPFZ
- Niveau 17 : SFKVLWNC
- Niveau 18 : XPFDYQBD
- Niveau 19 : GNCWMZTH
- Niveau 20 : ODYQBCFL
- Niveau 21 : XDECWMYQ
- Niveau 22 : BCFLXPFG
- Niveau 23 : EBVKVLWM
- Niveau 24 : YRDGNBVK
- Niveau 25 : VKUJSFLX
- Niveau 26 : PFDZTHPF
- Niveau 27 : DZTHPGFD
- Niveau 28 : YRCFKVLW
- Niveau 29 : NCWNCWNC
- Niveau 30 : WMZTHPFE

LEMMINGS 2

game boy

Tous les codes

Codes de "Space" :

- Niveau 2 : DHKHAJDT
- Niveau 3 : RKHAJDFZ
- Niveau 4 : ACAJDFB1
- Niveau 5 : RFGDFBDZ
- Niveau 6 : KDBGDB~
- Niveau 7 : SJHTDBC1
- Niveau 8 : NADWLCD6
- Niveau 9 : PGBTMJKV
- Niveau 10 : LJDXPJZ
- Final : NGAWABDX

Codes de "Cavelems" :

- Niveau 2 : BJGHCKDN
- Niveau 3 : SGHCKDLB
- Niveau 4 : QCCKDLDG
- Niveau 5 : RHMDLDJA
- Niveau 6 : MPBKDJCF
- Niveau 7 : AJNWJCHH
- Niveau 8 : NQB~MHFA
- Niveau 9 : BJXRACM
- Niveau 10 : NDA1PHMC
- Final : SHFZMPCF

Codes de "Shadow" :

- Niveau 2 : AJFGBDCX
- Niveau 3 : SFGBDCBV
- Niveau 4 : PBBDCBDY
- Niveau 5 : QGBCBDH4
- Niveau 6 : LJAADHKY
- Niveau 7 : NHDWHKHW
- Niveau 8 : MGB1AHAZ
- Niveau 9 : LJF3RFJV
- Niveau 10 : NCM1KDB~
- Final : RPFVSJHW

Codes de "Outdoor" :

- Niveau 2 : HCFDADFL
- Niveau 3 : MFDADFJS
- Niveau 4 : FJADFJBH
- Niveau 5 : NFBFJBKP
- Niveau 6 : KJHHBKCK
- Niveau 7 : NAGTKCHM
- Niveau 8 : PDD3MHFR
- Niveau 9 : SGMXRAAQ

Niveau 10 : LPA1PFFBJ
Final : AHFZKJNS

Codes de "Classique" :

Niveau 2 : JCJKFHBC
Niveau 3 : MJKFHBFBA
Niveau 4 : SPFHBFHJ
Niveau 5 : A2JBFHBBG
Niveau 6 : P42FHBDF
Niveau 7 : R??MBDCG
Niveau 8 : L29QGCDS
Niveau 9 : P42SYBLB
Niveau 10 : R ?4RZNFH
Final : L95S9GXJ

Codes de "Égypte" :

Niveau 2 : HBDCDLJM
Niveau 3 : LDCDLJCL
Niveau 4 : NHDLCBA
Niveau 5 : MJNJCBA
Niveau 6 : NQGBDKDF
Niveau 7 : BDATKDFQ
Niveau 8 : SHD3NFGR
Niveau 9 : MGMWPBHS
Niveau 10 : LPBZQCGR
Final : AJHYRDFM

Codes de "Medieval" :

Niveau 2 : DFGBJADL
Niveau 3 : PGBJADGM
Niveau 4 : QGJADGHR
Niveau 5 : LDCDGHCK
Niveau 6 : SFBFHCSF
Niveau 7 : KJJ1CFDP
Niveau 8 : NBFXP DAS
Niveau 9 : QCAZNF DK
Niveau 10 : RHHWKJHN
Final : MBAVNA3Q

Codes de "Polaire" :

Niveau 2 : BKCHFAD3
Niveau 3 : ACHFADLT
Niveau 4 : MCFADLA1
Niveau 5 : RACDLAJY
Niveau 6 : PFBKAJFZ
Niveau 7 : KJNVJFGV
Niveau 8 : NQC~PGBX
Niveau 9 : BFGZQGBW
Niveau 10 : KDHYLJAV
Final : SAJTNHDW

Codes de "Sports" :

Niveau 2 : BDBCCKG1
Niveau 3 : NBCDKGBT
Niveau 4 : LHDKGBHX
Niveau 5 : MJMGBHGW
Niveau 6 : NPJAHGFZ
Niveau 7 : ABD1GFDT
Niveau 8 : QGFYDPHX
Niveau 9 : LCJZNCGW
Niveau 10 : RBHWRBHV
Final : QAB1QAG~

Codes de "Cirque" :

Niveau 2 : DJCHFCKF
Niveau 3 : SCHFCKAD

Niveau 4 : MCFCKAJH

Niveau 5 : RAAKAJCD

Niveau 6 : PHMBJCJP

Niveau 7 : MPC~CJKA

Niveau 8 : AFGXSKFC

Niveau 9 : KDA~AAHG

Niveau 10 : SHG3PCDA

Final : MDMZRGHD

Codes de "Beach" :

Niveau 2 : BDCGBDJF

Niveau 3 : NCGBDJFB

Niveau 4 : MBBDJFBJ

Niveau 5 : QGBJFBJG

Niveau 6 : LJGGBJGH

Niveau 7 : NDHTJGHC

Niveau 8 : SAD~QHCK

Niveau 9 : PGGYRHKD

Niveau 10 : LDJ1MPBL

Final : SBFXAJNC

Codes de "Highlands" :

Niveau 2 : BKDFGHJP

Niveau 3 : ADFGHJHL

Niveau 4 : NAGHJHDR

Niveau 5 : PBFJHDFS

Niveau 6 : QCGJDFGN

Niveau 7 : RDFWFGBQ

Niveau 8 : SCBZQBJM

Niveau 9 : RJHYLDAL

Niveau 10 : NAJTSFBS

Final : PBDOKJJQ

LESTER THE UNLIKELY

super nes

Choix du niveau :

À l'écran titre, appuyez sur : X - Y - X - Y - X - Y - X - Y - X - Y.

Vous pourrez maintenant vous promener à votre gré dans la jungle.

LIVRE DE LA JUNGLE

nes

Cheat Mode :

Appuyez sur Select pour accéder au Menu Option, puis au Sound Test. Écoutez les sons suivants dans l'ordre : 40 - 30 - 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15. Après avoir écouté le dernier son, l'écran va automatiquement se changer en "Cheat Mode", où vous pourrez devenir invincible, avoir des vies infinies, choisir votre niveau et plein d'autres encore...

LOONEY TUNES BASKETBALL

super nintendo

Super codes :

- Il faut être en mode "Game Set Up 2" pour pouvoir les réaliser :
Oh joie !! ("Happy Face") : HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - R, gratuit
Se transformer en Marvin : GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE - R, 5 cts
Rappeler la balle quand elle est en chien ("Here Boy") : DROITE - BAS - GAUCHE - Y,

5 cts

Voir adversaire invisible ("X-Ray Vision") : GAUCHE - GAUCHE - R, 5 cts

Accélérer l'explosion de la bombe ("Short Bomb Fuse") : BAS - BAS - R, 5 cts

Explosion au hasard ("Random Bomb Fuse") : BAS - BAS - HAUT - R, 5 cts

Tremblement de Terre ("Earthquake") : HAUT - HAUT - HAUT - Y, 30 cts

Oh joie !! ("Happy Face") : HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - R, gratuit

Mayhem : B - B - B - B - B - R, gratuit

30 Secondes de plus ("Extended Play") : HAUT - DROITE - BAS - GAUCHE - HAUT - Y, 50 cts

Se transformer en Bugs Bunny : R - Y - R - Y, 5 cts

Se transformer en Daffy Duck : DROITE - DROITE - BAS - R, 5 cts

Se transformer en Sylvester : Y - Y - Y - R, 5 cts

Se transformer en Wile E Coyote : R - Y - Y - R, 5 cts

Se transformer en Marvin : GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE - R, 5 cts

Set up 3

Se transformer en Sam : HAUT - HAUT - BAS - BAS - Y, 5 cts

Se transformer en Elmer : DROITE - DROITE - HAUT - HAUT - Y, 5 cts

Se transformer en Taz : GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - Y, 5 cts

Goal Tending Off : GAUCHE - GAUCHE - HAUT - HAUT - DROITE - DROITE - Y, gratuit

- Il faut être en mode "Game Set Up 3" pour pouvoir les réaliser :

Se transformer en Sam : HAUT - HAUT - BAS - BAS - Y, 5 cts

Se transformer en Elmer : DROITE - DROITE - HAUT - HAUT - Y, 5 cts

Se transformer en Taz : GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - Y, 5 cts

Goal Tending Off : GAUCHE - GAUCHE - HAUT - HAUT - DROITE - DROITE - Y, gratuit

LORD OF THE RINGS

super nes

Comment soigner et faire revivre les personnages ?

Pour soigner les personnages il faut soit utiliser un champignon ou de la mousse. Il n'y a aucun moyen de faire revivre un des héros, le seul moyen de continuer le jeu avec tout le monde est d'utiliser les passwords que l'on vous délivre au cours du jeu chaque fois que vous ramasserez un objet important.

Comment retrouver le reste de la troupe auprès du vieil Ent ?

Dés que vous passerez près de lui il vous enchantera avec une étrange chanson. Il

retiendra tout le monde sauf Frodo. Seul Le vieux Tom Bombadil, le plus vieil homme des terres du milieu, peut vous aider. Allez à gauche et remontez au niveau du vieil arbre pour trouver Tom. Il vous remettra une flûte magique qui vous rendra vos amis si vous en jouez près du vieil Ent. Juste après que vous ayez sauvé vos amis, retournez en arrière, vous trouverez un sac qui contient le livre des elfes. Maintenant vous pouvez continuer vers Barrow Downs. Où trouvez la dernière clef de tombes dans Barrow Downs ? Il y a 5 clefs de tombes, mais vous ne pouvez en transporter que 4. Vous devez en utiliser une, sur les portes qui sont fermées dans le niveau, pour pouvoir prendre la dernière clef.

MANIAC MANSION

nes

Soluce (Fin)

Bernard : Allez au dernier étage, et entrez dans la toute dernière pièce du couloir où se trouve la porte dévoilée par le dissolvant. Allez vers les câbles électriques cassés.

Syd : Éteignez le disjoncteur...

Bernard : Ouvrez la radio trouvée dans la piscine, prenez les piles et utilisez-les dans la lampe de poche. Allumez la lampe et utilisez les outils sur les câbles. Ils seront réparés. Dépêchez-vous pour aller dans la chambre d'Edma, elle vous emmènera à la cave où se trouve Syd (il a été emprisonné par le tentacule pendant que le disjoncteur était éteint). Dans cette cave, dépêchez-vous pour ouvrir la porte grâce à la clef rouillée et rallumez le disjoncteur, puis libérez Syd.

Dave : Rentrez dans le manoir. Allez au dernier étage dans la dernière porte, utilisez les bocaux pleins dans le pot de la plante, elle grandira. Ensuite, versez le Pepsi dans ce même pot et là, vous pourrez monter jusqu'à la trappe. Utilisez un franc dans la fente, appuyez sur le bouton droit, recommencez cela une autre fois. Maintenant regardez dans le télescope, vous verrez une araignée et un code de quatre chiffres, retenez-le bien, il est très important. Sortez, puis allez dans la porte où se trouve la machine costaud-matique. Là, allez dans l'autre pièce. Tirez le rideau de douche, utilisez la poignée de douche que vous avez trouvé dans le garage sur le robinet. Allumez-le, puis éteignez-le, le numéro de téléphone d'Edma sera inscrit sur le mur. Retenez le ! Allez près de la porte de la chambre d'Edma.

Bernard : Sortez, allez dans la salle où se trouve le téléphone, réparez celui-ci avec les outils puis composez le numéro d'Edma.

Dave : Entrez dans la chambre d'Edma, elle sera occupée au téléphone et vous pourrez monter à l'échelle. Allumez la lumière, allez tirer le cadre et là, il y aura un coffre sur lequel vous devrez utiliser le code du télescope, prenez l'enveloppe.

Bernard : Re-téléphonez à Edma.

Dave : Sortez de sa chambre pendant qu'elle parle au téléphone, vous ne risquez plus rien. Descendez l'escalier, redescendez l'autre escalier et là, allez dans la première porte que vous voyez où se trouvent les jeux vidéo. Allez vers le jeu "Meteor Mess", ouvrez l'enveloppe, prenez le jeton et utilisez-le dans ce jeu. Le jeu est allumé (ne retenez pas les chiffres, ils ne vous serviront pas). Sortez, votre ennemi jouera au même jeu et fera un très bon score (High score).

Syd : Rejoignez Dave pour lui donner la petite clef trouvée dans la chambre d'Edma.

Dave : Utilisez la petite clef dans le boîtier de jeu (Meteor Mess) pour l'ouvrir et reprendre le jeton, le jeu se rallumera lorsque vous aurez utilisé le jeton dans le boîtier (que vous aurez refermé). Ce n'est que maintenant que vous devrez lire le premier "High Score", notez-le bien. Allez vers Syd pour lui donner l'enveloppe et les bocaux.

Syd : Allez remplir ces mêmes bocaux dans la piscine. Maintenant, allez dans la cuisine et mettez l'enveloppe et les bocaux pleins dans le micro-onde que vous allumerez, mais attendez quelques instants pour reprendre ces objets sinon une vapeur radioactive vous tuera.

Reprenez l'enveloppe et les bocaux, ouvrez le paquet sur lequel des timbres se décolleront. Utilisez ceux-ci sur l'enveloppe. Ils colleront grâce à la vapeur. Allez dans la pièce de la plante carnivore que vous avez fait grandir, et utilisez la machine à écrire avec l'enveloppe, celle-ci sera adressée à l'éditeur de la télévision, mettez la cassette à l'intérieur et allez la mettre dans la boîte aux lettres (ouvrez la boîte aux lettres, mettez l'enveloppe, fermez la boîte et tirez le fanion).

Maintenant, vous n'avez plus qu'à attendre que votre contrat soit envoyé par l'éditeur (il sera dans la boîte aux lettres, mais il faudra être assez patient). Lorsque vous aurez pris ce contrat, allez dans la chambre du tentacule pour lui donner, il

deviendra votre ami.

Dave : Allez dans la chambre d'Edma pour vous faire emprisonné (à moins que vous ne le soyez déjà). Dans la cave, utilisez la clef lumineuse dans la grande porte cadenassée à gauche, ouvrez donc celle-ci avec la clef et utilisez le code du jeu "Meteor Mess" dans la seconde porte pour l'ouvrir. Ensuite, entrez et allez vers le tentacule mauve, là, il vous embêtera mais votre ami le tentacule vert vous débarrassera de cet ennemi, ouvrez la porte, avancez tout droit jusqu'au placard, ouvrez celui-ci et mettez la combinaison qui se trouve à l'intérieur. Allez vers la porte et utilisez la carte magnétique dans la fente, allez dans l'autre pièce où vous éteindrez l'interrupteur, puis allez vers le météore, prenez-le, allez ouvrir la porte, vous vous retrouverez près de la voiture et c'est maintenant que vous devrez utiliser la clef jaune pour ouvrir le coffre où vous mettrez le météore (utilisez météore dans coffre). Fermez le coffre, utilisez la même clef jaune dans la voiture, elle démarrera et vous serez débarrassé du météore et bien sur, vous récupérez votre jeune et jolie amie : Sandy. Voilà, c'est la fin !

MEGAMAN 5

game boy

Codes de niveau :

Code 1 :

ER-T TTTE- TRIT- TTERR TT-TR

Code 2 :

ERERE TETET ETRRT R-TT- E-RTR

Code 3 : EERRR -RTT EETEE TTTE ERRT

Code 4 : T-TTE ETRR- RTR-R TTT-E EETRR

Code 5 : R-RE E-RT ERET- ETRTR TTTTR

Code 6 : RR-EE E-E TR-E TE-R RET-R

Code 7 : T-E-E -T-TE RRT-R TEET E-R

Code 8 : -RT E-T-E TREE- R-TR -ETTR

Code 9 : TTTR- RT-R RRETR R-R T-TR

Code 10 : RT-T TE-RT ETRT- RT-TT -RRTR

Code 11 : T-ETT -TTR- EERTT -ERTR R-RRR

Code 12 : ETTT- ETEET EE-RR -T-EE ETTR

Code 13 : -EER- -RE TTTT -RR-T -TTRR

Code 14 : TERTR T-RRR EERTE ER-TT ER-R

MEGAMAN X 2

super nes

Codes :

1 Boss battu + Radar : 8833

7282 3881 4426

2 Boss battus + Radar : 8835

5742 3821 4656

3 Boss battus + Radar : 8838 5752 3861 6451

3 Boss battus + M. Air Dash : 8848 5242 7826 6813

4 Boss battus + M. Air : 8845 5281 3326 6712



4 Boss battus + 1 Cœur : 2825 8262
7286 8186
4 Boss battus + Charge Beam : 3835
7214 3326 6153
5 Boss battus + Charge Beam : 5838
7248 3326 6553
6 Boss battus + Charge Beam : 5834
7228 3376 6156
7 Boss battus + Charge Beam : 3533
3821 3678 6821
8 Boss battus + Charge Beam : 5855
7268 3388 6226
8 Boss battus + 2 Cœurs : 7511 8851
3528 8681
8 Boss battus + 3 Cœurs : 4218 6258
3228 8246
8 Boss battus + 4 Cœurs : 8111 8851
3528 8681
8 Boss battus + 1 Tank d'énergie : 8161
8851 3528 7681

MOONWALKER

master system

Robo-Jackson :

Au 4ème stage, dans le cimetière, quand vous délivrez la première fille qui se trouve à DROITE derrière une tombe, un éclair bleu traverse aussitôt le ciel. Attrapez-le et vous vous transformerez en robot.



MORTAL KOMBAT 3

super nintendo

Killer Kodes :

Les codes à deux joueurs lors de l'écran de "Vs" :

Run infini :

Manette 1 : 4 x Y - 6 x B - 6 x A
Manette 2 : 4 x Y - 6 x B - 6 x A

Psycho kombat :

Manette 1 : 9 x Y - 8 x B - 5 x A
Manette 2 : Y - 2 x B - 5 x A

Randper kombat : (changer automatiquement de Kombatant en cours de round)

Manette 1 : 4 x Y - 6 x B
Manette 2 : 4 x Y - 6 x B

Dark kombat :

Manette 1 : 6 x Y - 8 x B - 8 x A
Manette 2 : 4 x Y - 2 x B - 2 x A

Pour supprimer les barre d'énergie :

Manette 1 : 9 x Y - 8 x B - 7 x A
Manette 2 : Y - 2 x B - 3 x A

Pour désactiver les projections :

Manette 1 : Y
Manette 2 : Y

Pour désactiver les blocks :

Manette 1 : 2 x B
Manette 2 : 2 x B

Pour réduire de moitié l'énergie du 1er joueur :

Manette 1 : 3 x B - 3 x A



Pour réduire de moitié l'énergie du 2ème joueur :

Manette 2 : 3 x B - 3 x A

Pour affronter Smoke :

Manette 1 : 2 x Y - 5 x A
Manette 2 : 2 x Y - 5 x A

Pour affronter Noob Saibot :

Manette 1 : 7 x Y - 6 x B - 9 x A
Manette 2 : 3 x Y - 4 x B - 2 x A

Pour affronter Motaro :

Manette 1 : 9 x Y - 6 x B - 9 x A
Manette 2 : Y - 4 x B - A

Pour affronter Shao Kahn :

Manette 1 : 3 x B - 3 x A
Manette 2 : 5 x Y - 6 x B - 4 x A

Pour réduire des 3/4 l'énergie du 1er joueur :

Manette 1 : 7 x Y - 7 x A

Pour réduire des 3/4 l'énergie du 2ème joueur :

Manette 2 : 7 x Y - 7 x A

Pour joueur à Galaga :

Manette 1 : 6 x Y - 4 x B - 2 x A
Manette 2 : 4 x Y - 6 x B - 8 x A

MORTAL KOMBAT 3

megadrive

Killer Kodes :

Les codes à deux joueurs lors de l'écran de "Vs" :

Run infini :

Manette 1 : 4 x A - 6 x B - 6 x C
Manette 2 : 4 x A - 6 x B - 6 x C

Psycho kombat :

Manette 1 : 9 x A - 8 x B - 5 x C
Manette 2 : A - 2 x B - 5 x C

Randper kombat :

Manette 1 : 4 x A - 6 x B
Manette 2 : 4 x A - 6 x B

Dark kombat :

Manette 1 : 6 x A - 8 x B - 8 x C
Manette 2 : 4 x A - 2 x B - 2 x C

Pour supprimer les barres d'énergie :

Manette 1 : 9 x A - 8 x B - 7 x C
Manette 2 : A - 2 x B - 3 x C

Pour désactiver les projections :

Manette 1 : A
Manette 2 : A

Pour désactiver les Blocks :

Manette 1 : 2 x B ; Manette 2 : 2 x B

Pour réduire de moitié l'énergie du 1er joueur :

Manette 1 : 3 x B - 3 x C

Pour réduire de moitié l'énergie du 2ème joueur :

Manette 2 : 3 x B - 3 x C

Pour affronter Smoke :

Manette 1 : 2 x A - 5 x C
Manette 2 : 2 x A - 5 x C

Pour affronter Noob Saibot :

Manette 1 : 7 x A - 6 x B - 9 x C



Manette 2 : 3 x A - 4 x B - 2 x C

Pour affronter Motaro :

Manette 1 : 9 x A - 6 x B - 9 x C

Manette 2 : A - 4 x B - C

Pour affronter Shao Kahn :

Manette 1 : 3 x B - 3 x C

Manette 2 : 5 x A - 6 x B - 4 x C

Pour réduire des 3/4 l'énergie du 1er joueur :

Manette 1 : 7 x A - 7 x C

Pour réduire des 3/4 l'énergie du 2ème joueur :

Manette 2 : 7 x A - 7 x C

Pour joueur à Galaga :

Manette 1 : 6 x A - 4 x B - 2 x C

Manette 2 : 4 x A - 6 x B - 8 x C

MOTO CROSS CHAMPIONSHIP

32X

Mode amateur et 1 joueur :

en 125 cc :

Course 1 : JCAAAAAAAJA
Course 2 : aVwwhEKAGoA
Course 3 : DygBjGNAEJB
Course 4 : i#ACEJWakpB
Course 5 : 8dBDGMbAYKC
Course 6 : N6xDJQhAMrC
Course 7 : QPiEpTpAØLD
Course 8 : mWqØpVuAuSd
Course 9 : [qaFMZ2A8ME
Course 10 : WyyFtb8AgtE
Course 11 : aCzGveCB]OF
Course 12 : OW72vfGBsuF

en 250cc :

Course 1 : EDAAAAAAA]G
Course 2 : VVwwhEKAGoG
Course 3 : XuYBDGTA]JH
Course 4 : NAZC[KWA4pH
Course 5 : OiBTGOcAgK]
Course 6 : 3yhDoR[AMr]
Course 7 : e#JkpVsAØLJ
Course 8 : seCFLYwAksJ
Course 9 : G2qFMZza]NK
Course 10 : TTrmtb8A4tK
Course 11 : 6d7WucFBYOL
Course 12 : LnrXPf]B8uL

MYST

saturn

Making Of :

À la page de présentation, appuyez sur A + L + R + START en même temps, vous aurez droit à des scènes du Making-Of, avec des dessins, des démos et des interviews sous-titrées en Français. 10 minutes de plaisir en plus, cela ne se refuse pas !!

NBA JAM

game boy

Joueurs secrets :

- À l'écran "Enter your Initials", validez "F" et "N". Placez le



curseur sur "L" et appuyez sur GAUCHE + B en même temps. Les initiales "FNK" correspondent à George Clinton, célèbre musicien américain qui n'a rien avoir avec son homonyme.

- À l'écran "Enter your Initials", validez "U" et "S". Placez le curseur sur le "B" et appuyez sur GAUCHE + A + B + START en même temps. Les initiales "USA"

correspondent à Bill Clinton, président US.

- À l'écran "Enter your Initials", validez "E" et "X". Placez le curseur sur "J" et appuyez sur HAUT + B + START en même temps.

Les initiales "EXC" correspondent à Al Gore, vice-président US.

- À l'écran "Enter your Initials", validez "V" et "I". Placez le curseur sur "J" et appuyez sur DROITE + A + B en même temps.

Les initiales "VIK" correspondent à Warren Moon, célèbre Quarterback de Foot US.

- À l'écran "Enter your Initials", validez "B" et "A". Placez le curseur sur le "carré blanc" et appuyez sur HAUT + A + B en même temps.

Les initiales "BAT" correspondent à Brutah, un des programmeurs du jeu.

- À l'écran "Enter your Initials", validez "F" et "R". Placez le curseur sur "E" et appuyez sur GAUCHE + B en même temps.

Les initiales "FRD" correspondent à Kabuki, un des programmeurs du jeu.

Powered-Up Defense :

À l'écran "Tonight's Match Up", maintenez HAUT enfoncé (jusqu'à ce que "Tonight..." s'efface de l'écran) et appuyez 5 fois sur n'importe quel bouton. Vous aurez une défense en béton.

Powered-Up Intercept :

À l'écran "Tonight's Match Up", maintenez DROITE enfoncé (jusqu'à ce que "Tonight..." s'efface de l'écran) et appuyez 15 fois sur n'importe quel bouton. Vous pourrez faire de superbes contres.

Shot % Display :

À l'écran "Tonight's Match Up", appuyez 3 fois sur n'importe quel bouton, puis maintenez HAUT + B enfoncés jusqu'à ce que le match commence. Vous pourrez évaluer vos chances de marquer.

NBA JAM

mega cd

Juice Mode :

À "Tonight Match Up", lorsque l'on entend la voix, faites HAUT - DROITE - BAS - GAUCHE - A - B - C. Vous obtiendrez ainsi le "Juice Mode".

NBA LIVE 95

megadrive

Mode secret :

Avec ce code vous pourrez jouer à la démo d'un jeu de golf. Pour y

accéder, commencez une exhibition et pendant la sélection de vos joueurs, appuyez sur HAUT. Les mots "Player 1" ce transformeront en "Start New". Appuyez sur START et allez dans l'écran des mots de passe, entrez "Reflog" (golfer à l'envers) à la place de votre nom, validez et vous voilà sur le green...

NFL QUATERBACK CLUB

super nintendo

Équipes supp :

Faites les manips suivantes au menu principal et vous pourrez en

"Preseason" avec 6 équipes sups :

- Pour jouer avec les nouveaux clubs franchisés de la NFL qui sont les

Jacksonville Panthers et les Carolina Jaguars, appuyez sur HAUT - BAS - X - Y - GAUCHE - HAUT - B - A - BAS - Y.

- Pour jouer avec les stars de la NFL et de l'AFL, appuyez sur B - HAUT - GAUCHE - A - X - DROITE - HAUT - DROITE - HAUT - B.

- Pour jouer avec les équipes de programmeurs Acclaim et Iguana, appuyez sur Y - A - X - Y - BAS - B - GAUCHE - Y - HAUT - DROITE.

NFL QUATERBACK CLUB

32X

Équipes supp :

Toutes les manips suivantes sont à effectuer à l'écran "Play" ou "Simulation". Vous entendrez une sonnette, indiquant que le tips a bien fonctionné. Utilisez vos flèches multidirectionnelles pour faire défiler les équipes choisies :

- Pour deux équipes supplémentaires de Stars AFL et NFL : faites C - C - B - A - C - A

- B - B - C

- Pour les Panther et les Jaguar : faites A - B - C - C - B - A - A - C

- Pour les Acclaim et les Iguana : faites B - C - A - C - A - B - C - C - A

- Pour les avoir toutes en une seule manipulation : faites A - B - C - B - A - C - B - C - A

NOSFERATU

super famicom

Reprendre de l'énergie :

Faites une Pause pendant que votre perso donne un coup de pied tournoyant ("Roundhouse Kick") et appuyez sur : HAUT - X - DROITE - A - BAS - B - GAUCHE - Y.

9 cristaux :

Faites une Pause (sauf pendant un "Roundhouse Kick" et appuyez sur : HAUT - X - DROITE - A - BAS - B - GAUCHE - Y.

Stage Select :

Pour avoir le choix du niveau, sélectionnez "Configuration" et placez-vous sur "Exit" et appuyez sur : L - L - R - R - R - L - L - L.

Super attaque :

Appuyez sur : Y - Y - BAS - DROITE - Y pour effectuer une attaque de la mort !

OUT RUN

master system

Super accélération :

Il existe un moyen de gagner en puissance d'accélération. lorsque vous êtes sur le point de passer de la vitesse normale à la plus rapide (de low à high), relâchez le bouton 2 et passez alors à la vitesse supérieure. Vous atteindrez beaucoup plus vite la vitesse maximum..

Sound Test :

Faites DROITE - GAUCHE - BAS - HAUT avec la manette pendant l'écran "Select Sound", et vous pourrez écouter les 4 musiques sans jouer. Pour écouter la quatrième musique, faites comme ci-dessus puis dirigez la manette vers le bas tout en appuyant sur le bouton 1.

PAC MAN 2

super nintendo

Super codes :

- Pour jouer avec la version originale de Pac Man, tapez le code : PCMNDPW

- Pour jouer avec la version de Miss Pac Man, tapez le code : MSPCMND

- Pour jouer directement dans le niveau de la mine, tapez le code : FFTDB2W

PAC IN TIME

game boy

Codes :

Niveau 1-2: MRWHQ

Niveau 1-3: VRMFZ

Niveau 1-4: DLZFR

Niveau 1-6: LLCQX

Niveau 1-8: NVWXT

Niveau 1-10: BNKBC

Niveau 2-2: KFHGJ

Niveau 2-4: ZRPBD

Niveau 2-6: KSMTK

Niveau 2-8: DZQWV

Niveau 2-10: WDXJ

Niveau 3-2: VJHMC

Niveau 3-4: GZLWR

Niveau 3-6: GRKHN

Niveau 3-8: ZLFXH

Niveau 3-10: PPBPT

Niveau 4-2: JVZLB

Niveau 4-4: XJQJL

Niveau 4-6: BWDHD

Niveau 4-8: CMCSS

Niveau 4-10: GXTJM

Niveau 5-2: PPVWP

Niveau 5-4: NLCWT

Niveau 1-5: RJBVL

Niveau 1-7: DZLGX

Niveau 1-9: FGHTV

Niveau 2-1: GLFFR

Niveau 2-3: BZBCM

Niveau 2-5: TBJRS

Niveau 2-7: CCKFD

Niveau 2-9: MDBSD

Niveau 3-1: ZQMMR

Niveau 3-3: FTSLG

Niveau 3-5: ZCNNP

Niveau 3-7: SSHTF

Niveau 3-9: LJWJJ

Niveau 4-1: FRGRK

Niveau 4-3: PBZXH

Niveau 4-5: QSKGM

Niveau 4-7: VVGKJ

Niveau 4-9: XPQPH

Niveau 5-1: ZRDQL

Niveau 5-3: CFGVJ

Niveau 5-5: GQCCX

Niveau 5-6: KSHMH Niveau 5-7: XPRQX
 Niveau 5-8: BDPCQ Niveau 5-9: CVHKQ
 Niveau 5-10: RMZMK Niveau 6-1: RJFVM
 Niveau 6-2: GRRKJ Niveau 6-3: HRFWJ
 Niveau 6-4: HCBBT Niveau 6-5: BVFLW
 Niveau 6-6: FJMZK Niveau 6-7: NZTHQ
 Niveau 6-8: MLLDT Niveau 6-9: SFDSW
 Niveau 6-10: WHSQZ Niveau 7-1: WZLTH
 Niveau 7-2: QMLJF Niveau 7-3: BQMSM
 Niveau 7-4: SQPKJ Niveau 7-5: HHQGP
 Niveau 7-6: MXNQS Niveau 7-7: JNLJJ
 Niveau 7-8: DCTJJ Niveau 7-9: MSVXH
 Niveau 7-10: QCMCQ

PANZER DRAGON

saturn

Pour le mode Wizard

Au 2e écran titre, faites L - R - L - R - HAUT - BAS - HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE



Pour le mode "Space Harrier" :

Quand vous allumez votre Saturn, allez à l'écran des options changer la langue et prenez allemand ("Deutsch"), retournez au 2e écran titre et faites HAUT - X - DROITE - X - BAS - X - GAUCHE - X - HAUT - Y ET Z

Changer l'intro. du logo SEGA :

À l'écran "Normal game/Option" faites, dans l'ordre : HAUT - X - DROITE - Y - BAS - Z - GAUCHE - Y - HAUT - X. Si vous avez réussi vous entendrez un son semblable à celui qui retentit lorsque votre dragon est touché. Une fois que vous mourrez et que vous n'aurez plus de continues, un personnage de polygones rouges remplacera celui en bleu qui se transforme en logo SEGA.

Mode Turbo :

Au 2e écran titre, appuyez sur L - R - L - R - HAUT - BAS - HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE. Accrochez-vous à votre dragon, car ça y est le Mode Turbo est enclenché.

Allez à la fin :

Pour admirer la démo de fin de jeu, sans avoir à le terminer, attendez le 2e écran titre ("Normal Game") et appuyez sur HAUT - HAUT - BAS - HAUT - DROITE - DROITE - GAUCHE - DROITE - BAS - BAS - HAUT - BAS - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE. Vous serez alors projeté directement à la séquence de fin.

PETE SAMPRAS TENNIS 96

megadrive

Jouer avec un robot

Allez dans l'écran de Passwords dans le "World Tour" et entrez le password "ROBO".



Jouez sur un terrain spacial

Allez à l'écran des Password et entrez le code "TIMEWARP".

POCKY & ROCKY 2

super nintendo

Codes :

Niv. 2 : HT1J Niv. 3 : V3BX
 Niv. 4 : F87N Niv. 5 : S2YP
 Niv. 6 : 6DZ4 Niv. 7 : TR5C
 Niv. 8 : GZLR Niv. 9 : 5KOQ



PRIMAL RAGE

game gear

Fatalités :

Armadon : Maintenir 1 + 2 +
 DROITE - BAS - GAUCHE - DROITE - DROITE



Blizzard : Maintenir 1 + 2 + BAS - BAS - BAS - BAS

Chaos : Maintenir 1 + 2 + BAS - GAUCHE - DROITE - BAS - DROITE

Diablo : Maintenir 1 + 2 + HAUT - GAUCHE - BAS - BAS

Sauron : Maintenir 1 + 2 + HAUT - HAUT - HAUT - HAUT

Talon : Maintenir 1 + 2 + DROITE - BAS - GAUCHE - HAUT

PRIMAL RAGE

game boy

Fatalités :

Il faut maintenir A + B enfoncé et faire les manipulations suivantes :

Armaddon : DROITE - BAS - GAUCHE - DROITE - DROITE

Sauron : 4 fois HAUT

Diablo : HAUT - GAUCHE - BAS - BAS

Talon : DROITE - BAS - GAUCHE - HAUT

Chaos : BAS - GAUCHE - DROITE - BAS - DROITE

Blizzard : 4 fois BAS - HAUT



PROBOTECTOR

megadrive

Niveau secret :

Dans le stage des ordures ("Garbage Dump"), descendez dans le sous-sol après avoir battu le Mini-Boss. Détruisez les canons et quand vous arrivez devant la 1ère barrière, ne la faites pas exploser, mais grimpez au mur. Vous arriverez devant un personnage qui vous propose d'entrer dans une arène pour combattre. Acceptez et vous y trouverez des Boss délirants et qui n'apparaissent nul part ailleurs dans le jeu. Vous serez gratifié d'une fin hilarante.



PSG CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

megadrive

Voici tous les codes pour tous les pays (2e partie) :

Grèce : 5HCCBBHBB
 Grèce : 8MCCCBHBB
 Grèce : L4CCCBHHK
 Grèce : NWCCCBHHK



Grèce : ORCCCBHHK

Grèce : POCCCBHHK

Irlande : 523CDCDGF

Irlande : 663CDCDGF

Irlande : FP3CDBDGB

Irlande : GT3CDCDGF

Irlande : HY3CDCDGF

Irlande : LK3CBBDBB

Israël : 5S9DFBFHK

Israël : 6X9DFBFHK

Israël : 319DFBFHK

Israël : 459DFBFHK

Israël : DN9DFBF4B

Israël : OJ9DBBFBB

Italie : 3LPBFHFHB

Italie : 7QPBFCHFD

Italie : 8VPBFCHFD

Italie : CGMDBBHBB

Italie : XZPBFCHFD

Italie : Y3PBFCHFD

Japon : !28BFBGGG

Japon : 1Q8BFDGGG

Japon : 2V8BFDGGG

Japon : KG8BBBGGG

Japon : O38BFDGGG

Japon : ZZ8BFDGGG

Mexique : BXPBBGGGH

Mexique : C1PBBGGGH

Mexique : FSPBBGGGH

Mexique : J5PBBGGGH

Mexique : ONPBBGGG

Mexique : VJPBBGGG

Pays De Galles : ! OPGCDKPN

Pays De Galles : 4RPGCDKPN

Pays De Galles : 9WPGCDKPN

Pays De Galles : 74PGCDKPN

Pays De Galles : QMPGCBKPB

Pays De Galles : YHPGBBKBB

Pays-Bas : 4GYFBLBB

Pays-Bas : LZFYBFLGG

Pays-Bas : M3YBFLGG

Pays-Bas : NQYBFLGG

Pays-Bas : PVYBFLGG

Pays-Bas : XLYFBLGB

Pérou : 2MSBBJLB

Pérou : 9HSBBJBB

Pérou : CRSBBJLR

Pérou : G4SBBJLR

Pérou : JWSBBJLR

Pérou : KOSBBJLR

Portugal : B1CCFCJGH

Portugal : C5CCFCJGH

Portugal : DSCCFCJGH

Portugal : FXCCFCJGH

Portugal : PNCCFBJGB

Portugal : YJCCBBJBB

Russie : ! TQFDEKGG

Russie : 7YQFDFKGG

Russie : 22QFDFKGG

Russie : KPQFDBKGB

Russie : QKQFBBKBB
 Russie : X6QDFKGG
 Suède : 520CBBFJF
 Suède : 660BBCFJF
 Suède : BPOCBBFJF
 Suède : GTOCBBFJF
 Suède : HYOCBBFJF
 Suède : MKOCBBFBB
 Suisse : 5YCCDFHJ
 Suisse : 36CCDFHJ
 Suisse : 62CCDFHJ
 Suisse : HTCCDFHJ
 Suisse : NKCCBBHBB
 Suisse : TPCBBBHHB
 U.A.E. : 1T8BBCMHN
 U.A.E. : 2Y8BBCMHN
 U.A.E. : 5P8BBBMHB
 U.A.E. : BK8BBBMHB
 U.A.E. : O68BBCMHN
 U.A.E. : Z28BBCMHN
 Uruguay : BXVCFCDJH
 Uruguay : C1VCFCDJH
 Uruguay : FSVCFCDJH
 Uruguay : J5VCFCDJH
 Uruguay : LNVCFBDJB
 Uruguay : XJVCBBDBB

PSYCHO FOX

master system

Warp Zones :

- Pour passer du stage 1-2 au stage 6-1, il faut, au stage 1-2 aller le plus bas possible, vous trouverez un mur, détruisez-le et quand le tunnel s'élargit, envoyez votre oiseau dans le ciel. Le ciel commencera à craquer, envoyez-le 3 fois et un trou apparaîtra ; sautez dedans et vous vous retrouverez dans un paysage noir ; suivez les ressorts et vous arriverez près d'une bouteille ; rentrez dedans et vous arriverez au stage 6-1.

- Il y a un passage secret au niveau 1-1 qui mène jusqu'au niveau 7-1. Pour le trouver : allez à droite et montez. Continuez à monter. Dès que vous avez un "Psycho Stick", transformez-vous en tigre. Quand vous arrivez à un endroit où il n'y a rien à droite, prenez de l'élan et sautez. Continuez à monter. Quand vous arrivez à un endroit où il n'y a rien à droite, prenez de l'élan et sautez juste au bord. Continuez à droite en montant. Quand pour la 3ème fois vous arrivez à un endroit sans rien à droite, mettez-vous au bord et lancez Bird-Gly autant de fois qu'il faut pour qu'apparaisse un trou. Dès qu'il apparaît, sautez dedans. Allez à droite et descendez. Mettez-vous sur l'espèce de cheminée à bout rouge et accroupissez-vous. Voilà vous êtes au 7-1.



- Voici un passage secret pour passer d'un monde à un autre. Quand vous arrivez à la fin du 1-3, à la série de ressorts qui va vers le haut, montez dessus jusqu'aux deux parallèles et allez sur celui de droite ; lorsque vous êtes sur celui-ci, sautez et tirez, vous découvrirez le premier passage. Quand vous prenez le passage, avancez toujours tout droit et allez sur la dernière bouteille avec le rouge. Puis quand vous êtes dessus, mettez la touche contrôle sur le bas, vous arriverez alors au niveau 4-1.

- Au tout début de la partie, un œuf est dissimulé dans le décor. Pour vaincre le moustique lorsque vous le rencontrez la première fois, restez tout simplement là où la bombe apparaît. Attention, quand vous combattez le grand chat : au début c'est une pancarte et après il se réveille (sauter sur sa tête).

- Lorsque vous rebondissez sur un ressort qui ne sert à rien, lancez l'oiseau un peu au hasard autour de vous, il y a peut-être un passage secret.

- Au monde 2-2, à un moment, il y a un escalier. Montez jusqu'au deuxième mur. Cassez-le, vous récupérez une vie. Montez sur le cube et tapez vers la droite, vous vous retrouverez alors dans un passage secret.

- Pour finir le jeu plus rapidement, prenez le tigre ou le singe.

- BIG BOSS : Placez-vous à droite du canon et dès qu'il touche le sol, tirez un coup. Allez tout à gauche de l'écran, et attendez que l'ennemi tire un éclair. Dès qu'il a tiré, revenez sur le canon pour tirer encore une fois. Placez-vous à droite du canon et tirez une dernière fois. Si vous avez fait, à la lettre, ce que j'ai écrit : VOUS AVEZ GAGNÉ!!!

PUTTY SQUAD

super nintendo

Codes :

Bazaar Al Kebab :
 BZTPJ
 Downtown Klud :
 LYQCB
 Tomb of King Phut : TXMJQ
 Dr Sushi's Laboratory of Terror : KFTWF
 Dr Sushi's Dinner Fear : GNHGX
 House of Fun : SHCLB
 Major Smith's Escape Tunnel : VMCRM
 Gateway to the North : GKSTX
 Tower of London : FRLDK
 Jumble Street : WWFPM
 Cloud Castle : YVLPD
 The Wizard's Frozen Garden : GXDKP
 The Depths of Despair : JPWSW



RAYMAN

saturn

Petits conseils :

- À chaque fois que vous entendez une petite clochette, cela veut dire que quelque chose est apparu : cela peut être une cage, une vie supplémentaire, mais aussi peut vous débloquent un passage auparavant inaccessible. Attention, il se peut que ce qui est apparu soit en arrière par rapport à l'endroit où vous vous trouvez. Il faudra donc rebrousser chemin.

- Pour accéder au dernier niveau et ainsi terminer le jeu, il faut délivrer tous vos petits amis emprisonnés dans des cages. Dans chaque niveau, il y en a 6 à trouver. N'hésitez pas à refaire les premiers niveaux dès que vous obtenez de nouveaux pouvoirs, tels que courir, voler ou bien s'accrocher.

RISE OF THE ROBOTS

megadrive

Jouer avec le Boss :

Pour jouer avec Supervisor, mais uniquement en mode 2 joueurs, entrez dans le menu Options et appuyez avec la manette 1 sur HAUT - HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE - A - B - C - A - B - C. Une ligne supplémentaire va apparaître dans les Options, indiquant que le Tips a bien fonctionné. Allez dans le Mode 2 joueurs et appuyez sur DROITE jusqu'à ce que le dernier Boss apparaisse et validez votre choix.

En mode 2 joueurs uniquement :

Invisible : appuyez 4 fois sur HAUT et n'importe quel bouton.
 Invincible : appuyez 4 fois sur GAUCHE et n'importe quel bouton.
 Inverser les commandes de son adversaire : appuyez 4 fois sur DROITE et n'importe quel bouton.
 Enlever les coups spéciaux de son adversaire : appuyez 4 fois sur BAS et n'importe quel bouton.

ROAD RASH 3

megadrive

Super codes :

À l'écran titre, appuyez sur les boutons suivants avec la manette 2 (les codes ne peuvent pas être combinés entre eux) :

- CLUB (C - GAUCHE - HAUT - B) et commencez au niveau 2 avec : club, barre-à-mine, chaîne, et \$2220.
- RAD (DROITE - A - BAS) et commencez au niveau 3 avec : club, chaîne et nunchakus.
- ABRACADABRA (A - B - DROITE - A - C - A -



BAS A - B - DROITE - A) et commencez au niveau 3 avec : \$20,000, la DMG 1000 Sport Bike et toutes les armes.

- BLUR (B - GAUCHE - HAUT - DROITE) et commencez au niveau 3 avec : \$3300.00, club, chaîne, masse, et la WILDTHING 2000!!

THE SECOND SAMURAI

megadrive

TOUS LES CODES :

Niveau 2 : 2AXHRUPK

Niveau 3 : KFM5W2ZS

Niveau 4 : XL2ULD61

Niveau 5 : HFA5S2YL

Niveau 6 : VGDYG5UO

Niveau 7 : SSSQQPJJ

Niveau 8 : TSMXIEVT

Niveau 9 : XZXP5X4Z

Niveau 10 : 6TDKM4WB

Niveau 11 : HLBA AAAA

Niveau 12 : VVIH4WBK

Niveau 13 : NAHJHOU6

Niveau 14 : O41W2ZSE

SECTION Z

nes

Mini-soluce :

Voici les solutions du niveau 1 et

2 : H = prendre passage du HAUT, B = prendre passage du BAS :

Planète 1 : H, H, H, H, H, B, H, H, B, H, H, B, B.

Planète 2 : B, H, B, H, H, H, B, B, B, B, B, B, H, B, B, B.

- Après avoir vaincu Galga, vous allez tourner en rond dans les sections 46, 47, 48, 50. Voici ce qu'il faut faire : allez dans la section 47 et chez un rond concentré blanc (il est en haut). Dès que vous l'avez trouvé, allez dessus. Vous allez apparaître dans une pièce où il y a deux tuyaux ; allez dans celui de gauche. Vous allez devoir détruire un générateur. Ensuite, rendez-vous à la section 43 pour prendre la porte rouge.

- Vous allez encore tourner en rond dans les sections 53, 54, 55. Vous devrez faire comme à la section 47, sauf que cette fois-ci le rond concentré blanc se trouve dans la section 54. Quand vous l'aurez pris et que vous aurez tout passé, vous pourrez aller à la section 41. Si vous n'avez pratiquement plus d'énergie, regardez bien en bas car un rond concentré doit apparaître. Allez dessus, quand vous serez à l'intérieur, prenez à gauche car cela vous donnera de l'énergie. Quand vous trouvez que vous avez assez d'énergie, allez à la section 57 et prenez la porte rouge, vous arriverez au monstre de la fin. Pour le tuer,

tuez d'abord les deux petits ennemis du haut et les deux du bas. Mais attention, ils réapparaîtront. Avant qu'ils n'apparaissent, détruisez la moitié de son bouclier en tirant dans la petite boule rouge. Dès que la moitié du bouclier a disparu, tirez-lui le plus de coups possibles dans l'œil avant que son bouclier ne réapparaisse. Répétez l'opération plusieurs fois jusqu'à ce qu'il explose.

SKELETON KREW

megadrive

Sautez les niveaux :

Commencez une partie et faites une Pause, puis effectuez la manipulation suivante : C - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - B - A - DROITE - BAS - C - GAUCHE - HAUT - B. Remettez le jeu en Pause et appuyez sur DROITE + A en même temps pour sauter un niveau, ou sur GAUCHE + A pour revenir un niveau en arrière.

SLAM CITY

mega cd

Scènes cachées :

Si vous voulez voir quelques scènes du Making Of, allez à l'écran des Options et appuyez sur A + B + C dans l'ordre un par un en maintenant enfoncé chaque bouton. Le mot "B26" va apparaître en haut à gauche de l'écran. Maintenez les 3 boutons enfoncés et appuyez sur DROITE ou HAUT pour accéder aux scènes cachées, où vous verrez Scottie Pippen himself.

SOCCER

game boy

Codes en Tournoi :

1/4 Finale : Bra vs Ita :

23QJBKTH111111112C1K

1/2 Finale : Bra vs Ang :

2QBT1111111111112B13

Finale : Bra vs Ire :

2B11111111111111211F

SONIC

game gear

Cool :

Voici un moyen de terminer facilement et avec tous les joyaux le jeu Sonic. Dans le premier monde, après les chaussures de Sonic et un trou avec des pics, et juste avant une série de douze pièces sur deux étages, sautez dans l'arbre et vous trouverez une vie.

Dans le deuxième monde, après être descendu sous terre, dès que vous avez les pieds dans l'eau, sautez vers la gauche et vous trouverez une vie. Dans le troisième monde, laissez-vous tomber dans

le deuxième trou, vous trouverez une vie. Dans le premier monde du pont, pour attraper le joyau, allez sur l'extrémité gauche du pont situé à droite du joyau, laissez-vous tomber et sautez au dernier moment sur la gauche, vous arriverez ainsi sur la plate-forme où se trouve le deuxième joyau.

Dans le troisième monde du pont, au début, allez à gauche au lieu d'aller à droite, vous trouverez une vie. Dans le premier monde de la jungle, pour trouver le joyau, quand vous devez traverser une deuxième chute d'eau, avancez doucement et laissez-vous tomber sur une plate-forme que vous ne voyez pas. Allez vers la gauche, tout au bout de la plate-forme, sautez sur le tronc d'arbre flottant situé en bas à gauche, allez vers la gauche avec lui et vous trouverez le joyau. Dans le troisième monde de la jungle, avant de monter pour trouver le chef, allez dans l'eau à droite et vous trouverez une vie. Dans le deuxième monde de Scap Brain, pour trouver le joyau, au moment de l'embranchement pour aller vers le haut ou vers le bas, allez vers le haut, puis descendez dans le troisième trou et allez vers la droite.

Dans le deuxième monde de Sky Base, au lieu de partir à droite, au début, faites un court saut vers la gauche dans le vide, vous trouverez une plate-forme mouvante qui vous emmènera à une vie et au joyau.

SONIC TRIPLE TROUBLE

game gear

SOUND TEST :

Après le logo "Sega 1994", dès que "Sonic Triple Trouble" apparaît à l'écran, faites HAUT et l'option "SOUND TEST" s'affichera. Il n'y aura plus qu'à appuyer sur START pour y entrer.

TIME ATTACK :

Après le logo "Sega 1994", dès que "Sonic Triple Trouble" apparaît à l'écran, faites BAS et l'option "TIME ATTACK" s'affichera. Appuyez sur START puis choisissez SONIC ou TAILS et vous jouerez en mode "Time Attack".

SPIROU

megadrive

Code :

La poursuite : Champignac - Spip - Cyanure - Spirou

STREET RACER

megadrive

Codes :

Silver Cup : JXPSWV
Gold Cup : BEFQMR
Mega Code : HJACUY

Course supp :

Rentrez dans les "Options" et appuyez sur C pour accéder à l'écran "Custom Cup Setup". Appuyez ensuite sur B - C - B - C et vous verrez la course "Space 1" apparaître en 25e position. Sélectionnez-la dans la grille en dessous et faites 2 fois START pour sortir des "Options". Choisissez "Championship", "Custom Cup" puis votre perso et vous pourrez enfin jouer dans l'espace.

SUPER ADVENTURE ISLAND II

super nintendo

Soluce :

1/Rendez vous à Poka Poka. Sur l'île, réactivez l'interrupteur de lumière pour pouvoir récupérer l'épée d'argent. Cassez le rocher de la cascade pour libérer le passage et ainsi trouver les dagues. Battez le Boss pour récupérer la pierre de lumière. Pour le Boss, l'arbre, placez-vous à l'extrémité gauche de l'écran et utilisez les dagues sur sa tête en évitant les pommes qui tombent.



2/Utilisez la pierre de lumière sur l'estrade pour libérer le passage.

3/Allez dans la caverne à gauche de Boa Boa pour battre un monstre et ainsi récupérer la pierre de soleil.

4/Utilisez la pierre de soleil sur l'estrade pour libérer le passage.

5/À droite de Hiya Hiya, achetez au vieil homme le pouvoir de déplacer les pierres. Grâce à celui-ci, déplacez la pierre dans la caverne à gauche de l'île Hiya Hiya pour obtenir la cloche de glace.

6/Utilisez la cloche de glace pour ouvrir le passage dans l'île de Hiya Hiya. Récupérez l'épée de feu dans le coffre sur les nuages. Récupérez également l'armure de feu. Poussez le bloc de pierre vers la gauche au sommet de la tour. Laissez-vous tomber dans le premier trou. Ensuite, allez à droite pour désactiver l'interrupteur de l'étoile. Vous pourrez ainsi récupérer le bouclier de feu. Au sommet de la tour, poussez le bloc de glace dans le trou à droite et laissez-vous ensuite tomber dans le trou. Allez à gauche pour battre le monstre qui détient la pierre de l'étoile. Pour le Boss, un mammoth, utilisez d'abord l'épée sur sa trompe. Ensuite, mettez-vous à gauche et utilisez les dagues en visant les yeux. Lorsqu'il charge il suffit de sauter pour l'éviter.

7/Utilisez la pierre de l'étoile sur l'estrade pour ouvrir le passage.

8/Prenez la baguette magique dans une des cavernes.

9/Prenez la bague de soleil dans une des cavernes.

10/Rendez-vous à Boa Boa et ouvrez le passage avec la bague de soleil. Tout à fait à droite du palais, sautez à travers un mur pour désactiver l'interrupteur du soleil.

11/Une fois l'interrupteur désactivé, retournez à Poka Poka pour récupérer l'épée de glace. Retournez ensuite à Boa Boa.

12/Récupérez l'armure et le bouclier de glace. Déplacez les six blocs roses ce qui ouvrira un passage vers le boss. Lorsque vous l'aurez battu, vous obtiendrez la pierre d'eau. Pour le Boss, une tortue, mettez-vous devant. Lorsqu'elle sort sa tête de sa carapace, frappez-la avec l'épée de glace et sautez au dessus des tortues qu'elle vous envoie. Pour l'éviter, lorsqu'elle s'envole, il suffit de s'abaisser.

13/Utilisez la pierre d'eau sur l'estrade pour ouvrir le passage.

14/Allez dans la grotte au dessus de Sala Sala et battez le monstre pour obtenir le pouvoir du vent. À gauche de cette caverne, récupérez la pelle. Obtenez également le coup d'épée vers le bas pour casser les pierres.

15/Revenez à Poka Poka pour récupérer les boules de feu.

16/Allez à Puka Puka et ouvrez le passage avec le pouvoir du vent. Récupérez l'armure d'eau et l'épée du tonnerre.

Poussez le bloc vers la droite pour évacuer l'eau dans certaines parties de l'île. Éteignez l'interrupteur d'eau. Battez ensuite le Boss pour récupérer la pierre de lune. Pour le Boss, une pieuvre, évitez tout d'abord sa tentacule lorsque la pieuvre sort sa tête de l'eau, frappez la tentacule, la pieuvre lèvera la tête à ce moment. Il faut alors profiter de ce moment pour la frapper à la tête.

17/Utilisez la pierre de lune sur l'estrade pour ouvrir le passage.

18/Apprenez le coup d'épée vers le haut.
19/Allez à Sala Sala, activez l'interrupteur de la lune, trouvez l'épée de cristal et le bouclier d'eau. Prenez la porte à droite de la porte du Boss, on pourra ainsi pousser le bloc de pierre, ce qui fera apparaître une plate-forme qui permettra d'accéder à la hache. Battez ensuite le Boss pour obtenir la flûte. Pour le Boss, une momie, utilisez la hache. Détruisez d'abord les mains puis le corps et pour finir la tête.

20/Retournez dans chaque palais et utilisez la flûte sur l'estrade de chaque monument de façon à récupérer le sortilège de l'eau, de la lune, de l'étoile,

du soleil et de la lumière.

21/Une fois les sortilèges réunis, rendez-vous à Fuwa Fuwa. Trouvez l'épée de force pour casser les pierres bleues. Battez l'aigle et ses œufs pour obtenir la cloche du ciel. Utilisez la cloche du ciel pour parvenir au dernier Boss. Pour battre le Boss, il est préférable de posséder la Light Sword qui est disponible au casino. Pour la première transformation du Boss, tapez sur le corps du monstre lorsqu'il commence à créer ses boules de feu protectrices. Retirez-vous ensuite et attendez qu'il en fabrique de nouvelles. Pour la deuxième transformation du Boss, il suffit de sauter et de toucher sa tête avec l'épée en prenant bien garde de ne pas se faire toucher par ses boules de feu. Pour la troisième transformation du Boss, frappez les deux pinces du monstre pour les détruire. Une fois qu'elles sont détruites, frappez dans l'œil du monstre.

SUPER STREET FIGHTER 2

super nintendo

Même joueurs :

Prenez le Mode "Group Battle" et à l'écran "Battle Mode Select", appuyez sur L - R - L - R - L - R - R - L de la manette 2. Au bout de quelques longues secondes, vous entendrez le rire de Vega, indiquant que le tips a bien fonctionné. Choisissez 1 des 2 modes proposés et vous aurez le droit de sélectionner 8 fois le même perso.

Configuration de la manette : Choisissez un combattant dans n'importe quel mode et appuyez simultanément sur START + SELECT, vous arriverez sur l'écran de configuration permettant de modifier à votre gré les boutons de la manette.

Version Turbo :

Sélectionnez le Mode Tournoi et faites en sorte que l'ordinateur fasse un combat contre lui-même (Com VS Com). Appuyez sur n'importe lequel des 6 boutons et vous aurez droit un combat sauce Turbo. Malheureusement ce n'est qu'une démo. Il y aurait-il un Mode Turbo caché ?

SYNDICATE

megadrive

Super Code :

Pour avoir une chambre Cryo remplie de cyborgs avec un équipement complet ainsi qu'un petit million de dollars, tapez le code : HACKER5QVAD

THE TERMINATOR

game gear

NIVEAU 1

Partie 1 : Pour accéder à l'intérieur de la base, dirigez-vous



vers la droite en évitant les tirs du vaisseau. Descendez l'échelle. Allez vers la gauche après avoir détruit la porte blindée. Après cela, prenez l'escalier et allez vers la droite. Reprenez un autre escalier qui vous mènera jusqu'à une porte en bas à droite que vous devrez détruire.

Partie 2 : Allez à droite en détruisant les deux portes. Montez l'escalier et sautez sur les conduits d'aération pour arriver sur la plate-forme à droite. Prenez la mitrailleuse. Revenez en arrière, montez l'escalier et sautez sur la plate-forme de gauche. Prenez la bombe à retardement, puis retournez à la plate-forme de droite et montez à l'échelle. Dirigez-vous vers la gauche jusqu'à une échelle. Descendez-la et allez vers la gauche. Montez à l'échelle qui vous fera accéder à la sortie. Courez à droite et pénétrez dans la machine à remonter le temps. Le laser sera stoppé.

NIVEAU 2

Partie 1 : Allez le plus à droite possible tout en tirant sur tout ce qui bouge et montez à l'échelle.

Partie 2 : Laissez-vous tomber puis dirigez-vous à droite et prenez une échelle. Tuez les policiers puis laissez-vous tomber. À droite, vous trouverez une échelle qui vous conduira au Tech-noir.

NIVEAU 3

Vous êtes confronté au Terminator. Repoussez-le vers la droite à l'aide de votre mitrailleuse en évitant ses missiles et surtout ne vous approchez pas trop près.

NIVEAU 4

Partie 1 : Allez vers la gauche en tirant sur les truands et les policiers. Montez à l'échelle et continuez vers la gauche après avoir descendu l'escalier. Passez la porte verte qui se trouve entièrement à gauche.

Partie 2 : Continuez d'aller vers la gauche. Montez successivement les trois escaliers pour accéder au toit du bâtiment. Courez vers la droite en évitant les bombes de l'hélicoptère.

Partie 3 : Lorsque vous serez face à un mur, descendez à l'échelle puis allez en bas à droite. Montez en haut de l'escalier de droite qui vous mènera en dessous du Terminator. Sautez le plus haut possible pour l'attirer le plus à droite possible. Allez rapidement à l'échelle de gauche, montez et courez rejoindre Sarah qui se trouve tout à gauche, avant que le Terminator ne vous élimine.

NIVEAU 5

Descendez l'échelle, allez à droite et

montez à l'échelle. En haut, dirigez-vous vers la droite tout en évitant les robots. Au bout, sautez sur les plates-formes suspendues pour accéder à droite à une échelle. Descendez-la, ainsi que les suivantes qui vous mèneront devant le Terminator. Poussez-le dans la presse hydraulique en lui tirant dessus.

THEME PARK

megadrive

Voici tous les codes avec plus de 999 millions de dollars à chaque fois :

- Niveau 2 - Nigéria : WAAACAA8SSW
- Niveau 3 - Égypte : JAAALAA8ST9
- Niveau 4 - Scandinavie : EAACLAA8SS4
- Niveau 5 - Nouvelle Zélande : PAACQAA8ST8
- Niveau 6 - Yakoutsk : OAJCQAA8ST9
- Niveau 7 - Antarctique : 1AKCQAA8ST9
- Niveau 8 - Inde : 2AKDQAA8ST9
- Niveau 9 - Australie : 6AKDQAE8ST9
- Niveau 10 - Pérou : 3APDQAE8SS3
- Niveau 11 - Brésil : JAPDQJE8ST9
- Niveau 12 - Groenland : 2APDQ2E8ST9
- Niveau 13 - Argentine : 6APDQ2X8STW
- Niveau 14 - Islande : KAPDR2X8ST9
- Niveau 15 - Alaska : DAPDR268STT
- Niveau 16 - Russie : UAPDR368ST9
- Niveau 17 - Europe : 3APMR368ST8
- Niveau 18 - Afrique du sud : 5APMR378ST9
- Niveau 19 - U. S. A. Nord : GAPM9378ST4
- Niveau 20 - Koweït : PAPM9578ST9
- Niveau 21 - U. S. A. Est : TAPR9578ST9
- Niveau 22 - Californie : YAPR9978ST9
- Niveau 23 - Chine : RAPR9998ST1
- Niveau 24 - Japon : HAP99998ST9

TINTIN AU TIBET

super nintendo

Codes :

- Moyenne Montagne : 315
- L'épave : 907
- La Tempête : 623

TITI ET GROS MINET

megadrive

Sautez les niveaux :

- Au niveau 1, faites Pause, puis A - B - B - C - B - B - A - A - GAUCHE - DROITE - HAUT - START et vous accéderez au niveau 2.
- Au niveau 2, faites Pause, puis A - GAUCHE - A - C - C - C - BAS - HAUT - GAUCHE - B - B - START et vous accéderez au niveau 3.
- Au niveau 3, faites Pause, puis A - C - C - B - C - A - B - C - A - B - C - BAS - START et vous accéderez au niveau 4.
- Au niveau 4, faites Pause, puis A - C - BAS - HAUT - HAUT - B - C - C - C - A - A - START et vous accéderez au niveau 5.

Au niveau 5, faites Pause, puis A - HAUT - B - C - A - A - B - B - DROITE - B - DROITE - START et vous accéderez au niveau 6.

TOUGHMAN CONTEST

megadrive

Super Codes :

- Allez dans le Menu "Restore From Password" et tapez les codes suivants. Vous pouvez même les combiner tous ensemble.
- Director's Cut : RUBE (adversaire sans tête)
- Stealth Mode : FQSTER (adversaire en noir, rapide comme un ninja)
- To The Death : 2LT (pas de chrono, vous devez faire un TKO pour gagner)
- Caffeinated Mode : HYPER (vitesse turbo)
- Iron Man Mode : MAXX (invincible)
- Little Napoleon : WEASEL
- Nuclear Waste Man : NUCLEAR (combattez un adversaire qui vient de prendre une douche à Tchernobyl)
- All The Moves : MRBUCKEYE (tous les Super coups sont disponibles)
- Whoop Ass Mode : SUPERG (difficulté maximale)

VAMPIRE'S KISS: CASTLEVANIA

super nintendo

Codes de niveaux :

- Niveau 2 :
Cœur - Hache - Hache
Hache - Hache - Fiole
Hache - Fiole - Fiole
- Niveau 3 :
Flamme - Hache - Fiole
Flamme - Fiole - Cœur
Hache - Fiole - Fiole
- Niveau 4 :
Fiole - Hache - Fiole
Hache - Flamme - Cœur
Hache - Flamme - Hache
- Niveau 5 :
Fiole - Hache - Flamme
Flamme - Fiole - Fiole
Fiole - Cœur - Cœur
- Niveau 6 :
Hache - Cœur - Fiole
Fiole - Hache - Hache
Fiole - Flamme - Cœur
- Niveau 7 :
Cœur - Hache - Fiole
Flamme - Flamme - Cœur
Hache - Fiole - Flamme

WARIO BLAST

game boy

Super codes :

- Avec Wario, tapez 2264 et avec Bomberman, tapez 4622, et vous commencerez avec un max de bombes et de flammes.

WARLOCK

super nintendo

Choix du niveau :

À l'écran titre, appuyez sur les boutons suivant quand la flamme s'allume et avant qu'elle n'embrase le titre du jeu :

GAUCHE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - DROITE - GAUCHE - DROITE - DROITE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE.

Appuyer sur Gauche ou Droite pour



sélectionner votre niveau et sur L pour activer l'invulnérabilité.

WONDERBOY 3: DRAGON'S TRAP

master system

Dragonboy Z :

- Au premier stage, frappez six fois sur la patte du dragon Mecha, juste sur le rond bleu, en sautant et donnant des coups d'épée.

- Pour tuer le Dragon Momie, tout au bout du désert, en haut de la pyramide (à



SYNDICATE

super nintendo

Tous les codes de niveau :

Europe de l'Ouest :	CBBBBBBBGB7 - - - - - FB
Scandinavie :	CBBBBBBBGG7 - - - - - CB
Europe Centrale :	CBBBBBBBJG7 - - - - - MB
Europe de l'Est :	CBBBBBBBKJ7 - - - - - RB
Oural :	CBBBBBBBKJ7 - - - - - QB
Sibérie :	CBBBBBBBKK7 - - - - - GB
Mongolie :	CBBBBBBLKK7 - - - - - HB
Kamchatka :	CBBBBBBL2K3 - - - - - HB
Kazakhstan :	CBBBBBB32K7 - - - - - FB
Chine :	CBBBBBB32K7 - - - - - CB
Extrême Orient :	CBBBBBB72KZ - - - - - CB
Iran :	CBBBBQB72KZ - - - - - HB
Inde :	CBBBQB72K7 - - - - - MB
Ceinture du Pacifique :	CBBVCQB72K7 - - - - - PB
Indonésie :	HBBVCQB72K7 - - - - - NB
Australie Occidentale :	HLBVCQB72K7 - - - - - SB
Territoires du Nord :	HQBVCQB72KZ - - - - - GB
Nouvelles Galles du Sud :	HSBVCQB72KZ - - - - - HB
Iraq :	929 - - T - - 3TGT - DBXB
Arabie :	929 - - K9T7 - KX2TXBKC
Soudan :	929 - - K9P7 - KX2TCBTC
Lybie :	929 - - K9P72KX2TCBKB
Algérie :	929 - - K9P79W78PBLFB
Mauritanie :	929 - - K5F2TGT - DBSB
Nigeria :	929 - TF2W6KX2 - FBSB
Zaïre :	929 - 6W638F46 - CBRB
Kenya :	929 - 83R79W78PB3KB
Mozambique :	9K - 2F2W6KX2TBB68
Afrique du Sud :	9K - 0F2W6KX2TBBRB
Colombie :	9K - M7JS - L99CBBB
Vénézuéla :	9KKD2W6KX2GCBBB
Brésil :	9KRW638F46WBBJB
Paraguay :	SMP7JS - L9SGBV2B
Uruguay :	1ZHSF2GTKDB3JB
Argentine :	X13R79W78LBB - B
Pérou :	DD2W6KX2FCBQDB
Californie :	DD2W6M46WBB9BB
Colorado :	DD2SKHTKDB3DB
Mexique :	D758Z78LBBTB
Etats du Sud :	DZ7SN9SGBV - C
Montagnes Rocheuses :	DZ71GT - GB8WMHB
Atlantic Accel :	DV6X786BZ629FB
Alaska :	DV6X78SBGS7HB
Yukon :	DV6D26CVTRTB
Territoires du Nord - Ouest :	DV6D28B792HTB
Territoires du Nord - Est :	DV6D0SB77WHB



l'intérieur), ouvrez la porte, continuez dans le passage. Pour accéder à la porte, il suffit de tomber dans des trous invisibles. Restez au même endroit et crachez-lui des flammes dans la gueule en sautant. Vous serez transformé en homme-souris.

- Pour tuer le Dragon Zombie, allez tout au bout de la jungle à gauche au village, montez sur le mur le plus haut possible, sautez pour atterrir devant la porte. Un écran dessous (deux blocs devant la porte) et allez au bout du "labyrinthe". Restez à gauche de l'écran et sautez quand il passe en dessous de vous, puis dès qu'il s'élève, sautez et frappez à la tête en évitant les nuages de fumée verte. Vous serez transformé en homme-poisson.

- Pour tuer le Dragon Capitaine (le plus dur), une fois en homme-poisson, allez dans le monde sous-marin et trouvez des blocs destructibles que vous frappez avec le Thunder Saber ; continuez dans le passage et trouvez la porte au vaisseau coulé (il est à l'envers, la porte aussi). Allez jusqu'au bout du bateau (faites attention aux hommes-ombres), puis ouvrez la dernière porte. Quand il a sauté, dès qu'il arrive devant vous et avant qu'il ne lâche son chapelet de crochets, sautez et frappez très vite à la mâchoire (saut plus frappe égale une seconde) et ainsi de suite. Vous serez transformé en homme-lion.

- Pour tuer le Dragon Vampire, lorsque vous êtes en homme-façon, volez au-dessus de la ville jusqu'à une porte entourée de blocs destructibles. Entrez par cette porte, vous vous retrouverez dans une pièce où vous construisez le plus possible de blocs que vous casserez tous ensuite. L'un d'eux laissera échapper un point d'interrogation, prenez-le et une porte apparaîtra. Prenez cette porte et entrez dans le château du Dragon Vampire. Dans ce château, vous trouverez le dernier cœur, ainsi qu'une multitude de passages invisibles à travers les murs, et un tas d'astuces destinées à vous rendre la vie plus difficile (salles toutes noires, etc). Vous devrez, à plusieurs reprises, passer dans des chambres de transformation pour passer certains obstacles (vous allez en baver !), après mille et une péripéties, vous arriverez à la porte du dernier dragon. Restez à peu près au milieu de la pièce et quand le dragon arrive, frappez-le sur la gueule au milieu du ventre (il faut sauter). Quand vous l'aurez buté, la croix de la Salamandre descendra vers vous et vous pourrez arriver à la fin qui est superbe (et longue).

WORLD HEROES 2 JET

game boy

Coups Spéciaux :

Quand votre barre d'énergie clignote, faites les manips suivantes et vous pouvez faire des "Fatalités" de la mort qui tue :

Hanzou : Spiral Flasher : BAS - Diagonale
BAS/DROITE - DROITE - BAS -

DiagonaleBAS/DROITE - A + B

Fuuma : Electric Punch : BAS - Diagonale

BAS/GAUCHE - GAUCHE - Diagonale

BAS/GAUCHE - DROITE - A + B

Dragon : Dragon Blade : Diagonale

BAS/GAUCHE - DROITE - Diagonale

BAS/DROITE - BAS - HAUT - A + B

J Carn : Rage of Carn : en avançant :

Diagonale BAS/DROITE - GAUCHE -

Diagonale BAS/GAUCHE - BAS - Diagonale

BAS/DROITE - DROITE - A + B

Raspu : Heart Burner : DROITE - GAUCHE -

Diagonale BAS/GAUCHE - BAS - Diagonale

BAS/DROITE - DROITE - A + B

Janne : Aura Phoenix : GAUCHE - BAS -

Diagonale BAS/GAUCHE - GAUCHE -

Diagonale HAUT/GAUCHE - A + B

Brocken : Brocken Burner : GAUCHE -

Diagonale BAS/GAUCHE - BAS - Diagonale

BAS/GAUCHE - DROITE - A + B

Muscle : Blast of Power : BAS - Diagonale

BAS/DROITE - DROITE - Diagonale

BAS/DROITE - BAS - Diagonale

BAS/GAUCHE - GAUCHE - A + B

C Kidd : Spiral Cutter : BAS pendant 2

secondes - GAUCHE - DROITE - A + B

Erik : Viking Smash : GAUCHE - Diagonale

BAS/GAUCHE - BAS - Diagonale

BAS/DROITE - DROITE - BAS - Diagonale

BAS/DROITE - DROITE - A + B

Ryoko : Thunderbolt Throw : en avançant :

Diagonale BAS/DROITE - GAUCHE -

Diagonale BAS/GAUCHE - BAS - Diagonale

BAS/DROITE - DROITE - A + B

Shura : Tiger Dance : DROITE - GAUCHE -

DROITE - BAS - Diagonale BAS/DROITE -

DROITE - A + B

Maximum : Blast Crasher : BAS - Diagonale

BAS/GAUCHE - GAUCHE - Diagonale

BAS/GAUCHE - DROITE - A + B

Mudman : Mud Ascension : Diagonale

BAS/GAUCHE - DROITE - Diagonale

BAS/DROITE - BAS - HAUT - A + B

Jack : Hurricane Slasher : DROITE -

GAUCHE - DROITE - BAS - Diagonale

BAS/DROITE - DROITE - A + B

Ryofu : Spear Striker : GAUCHE - Diagonale

BAS/GAUCHE - BAS - Diagonale

BAS/GAUCHE - DROITE - A + B

Zeus : Eliminator Punch : BAS - GAUCHE -

Diagonale BAS/GAUCHE - BAS - Diagonale



BAS/DROITE - DROITE - GAUCHE - DROITE - A + B

Pour jouer avec Zeus, le dernier Boss, faites le tips suivant : au logo "Takara", appuyez sur GAUCHE - DROITE - A - B - BAS - A - B - HAUT. Avec ce tips et avec n'importe quel joueur, vous pourrez aussi exploser la face en un coup de n'importe quel adversaire en exécutant une "Fatalité".

WWF RAW

megadrive

Mega Moves :

Maintenez A + B enfoncés pendant que vous exécutez votre coup.

RAZOR RAMON : "Salto arrière coudé" :

Quand votre adversaire est couché sur le ring et à votre portée, appuyez sur GAUCHE - GAUCHE - DROITE - B et relâchez B.

DOINK : "Coup de pied à 3 points" :

Quand votre adversaire est dans les vapes, placez-vous derrière lui et appuyez sur GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - C.

LUNA : "Coup de l'avion" :

Quand votre adversaire est couché sur le ring, appuyez sur GAUCHE - BAS - BAS - B et relâchez B.

OWEN HART : "Danse avec les Loups" :

Quand votre adversaire est debout sur le ring, appuyez sur HAUT - DROITE - BAS et relâchez A.

BAM BAM BIGELOW : "Torpille" :

Quand votre adversaire est debout sur le ring, appuyez sur HAUT - BAS - GAUCHE (ou DROITE) et relâchez A.

BRET HART : "Coup de boule" :

Allongez votre adversaire en dehors du ring, montez sur les cordes et appuyez sur DROITE - DROITE - HAUT et relâchez B.

LEX LUGER : "Super Punch" :

Quand votre adversaire est debout sur le ring à la distance d'un bras, appuyez sur HAUT - HAUT - BAS et relâchez B.

1-2-3 KID : "Saut de l'ange" :

Quand vous êtes sur une des cordes, appuyez sur HAUT - HAUT - HAUT - A (ou B).

DIESEL : "Projection de gasoil" :

Sonnez votre adversaire et placez-vous derrière lui et appuyez sur BAS - BAS - DROITE - B

SHAWN MICHEL : "Coup de pied sauté" :

Face à votre adversaire à une distance d'un coup de pied, appuyez sur BAS - DROITE - DROITE - C.

UNDERTAKER : "Corde à linge" :

Quand votre adversaire est sur le ring et vulnérable, appuyez sur GAUCHE - DROITE - DROITE - B.

YOKOZUNA : "Ailes de phénix" :



Quand vous êtes sur une des cordes, appuyez sur BAS - BAS - BAS - A - B (ou C).

ZELDA 2

nes

Les Boss :

- Le premier : placez-vous à gauche et sautez sans arrêt tout en lui donnant des coups d'épée.

- Le deuxième : mettez-vous à gauche de l'écran et courez vers lui. Sautez, et en retombant, tirez-lui dans la tête. Elle s'enlèvera et une autre repoussera à sa place. Dégommez-la et sa vraie tête apparaîtra. Donnez-lui des coups d'épée vers le bas jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'énergie. Sachez qu'il ne se sert pas de son épée.

- Le troisième : un cavalier à cheval qui tient une lance. Donnez-lui des coups d'épée vers le bas en sautant au moment où il passe. Ensuite, il descendra de son cheval et son énergie redeviendra complète ; vous devrez donc vous battre contre lui.

- Le quatrième : un fantôme qui n'arrête pas de disparaître. Il vous lance des sortilèges ; prenez le pouvoir "Reflect", vous lui renverrez ses sortilèges.

- Le cinquième : un grand ogre avec une matraque. Prenez le pouvoir "Jump" et attaquez-le ; vous remarquerez que la brute commencera à faire tourbillonner son arme avant de l'élaner dans votre direction. La solution est de sauter peu de temps avant qu'il ne vous donne un coup (peut-être fatal). Le coup vous passera en dessous et quand vos pieds retoucheront le sol, donnez-lui un coup et recommencez l'opération, le bouclier est vivement conseillé.

- Le sixième : dans cette pièce, certains endroits formant des trous sont remplis de lave. C'est par ces trous qu'un dragon sortira sa tête et son long cou (il crache du feu). Prenez le pouvoir "Jump" et "Shield" et sautez dans sa direction. Une fois au-dessus de lui, donnez-lui des coups d'épée vers le bas une fois qu'il a tiré (attention à ne pas tomber dans la lave).

- Pour tuer Ganon dans le dernier palais, utilisez dans l'ordre le tonnerre, le reflect, le shield et le jump, puis allez lui donner des coups d'épée dans la tronche en sautant. Attention, si votre expérience ne s'élève pas au maximum, soit 9000/9000, vous ne pourrez pas le battre.

- Pour éliminer votre ombre, restez complètement à gauche de l'écran en vous mettant accroupi : donnez sans arrêt des coups d'épée, l'ombre viendra s'empaler toute seule sur votre arme.



MEGADRIVE • ACTION REPLAY

Ces codes doivent être utilisés sur une cartouche Action Replay branchée à une Megadrive.
Inutile de les essayer sans l'une ou l'autre, ça ne marche pas !

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
AERO THE ACRO-BAT	Énergie illimitée	FF00D D0090
ALADDIN	Jouer avec version Pal sur machines Jap & US	.00034 06000
ALEX KIDD - ENCHANTED...	XX= nombre de pièces multiplié par 100	FFF2E 000xx
ALIEN 3	X= Nombre de personnes à sauver	FF081 1000x
ALIEN 3	Temps infini	FF086 70059
ALIEN 3	Mortars infinis	FF084 90099
ALIEN 3	Invincible	FF337 10011
ALIEN SOLDIER	Temps infini	FFA27 10059
ALIEN SOLDIER	Énergie infinie pour l'arme	FFA26 60003
ALIEN STORM	Énergie infinie joueur 2	FFCE8 C0080
ARIEL THE MERMAID	X= 1 à 7, choix du niveau	FF800 0000x
B.O.B.	Énergie infinie	FFCC0 70020
BATMAN & ROBIN ADV...	Vies infinies, joueur 1	FFF65 70002
BATMAN & ROBIN ADV...	Vies infinies, joueur 2	FFF69 70002
BATMAN FOREVER	Vies infinies	FFD9D 50006
BATMAN FOREVER	Énergie infinie	FFE91 70050
BATMAN RETURNS	Invincible	FFFED 00011
BATTLETOADS	Vies infinies joueur 2	FFE0C 60005
BATTLETOADS	Énergie infinie joueur 2	FFE08 70017
BLADES OF VENGEANCE	Force Field et Healing infinis	FFEB4 70909
BUBSY	Temps infini	FF00E 90059
BUBSY 2	XX= nombre de marbres récupérés	FF041 100xx
BULLS VS LAKERS	Arrête le temps	FFA4D 30037
CAPTAIN AMERICA & AV...	X= nombre de vies joueur 2	FF9E5 7000x
CAPTAIN LANG	X= 0 à C : choix du niveau	FFDBE D000x
CASTLEVANIA : NEW GEN...	Armes spéciales illimitées	FFFBO E0063
CLIFFHANGER	Couteau illimité	FF052 300FF
COLUMNS	Blocs invisibles jusqu'à ce qu'ils se posent	FFC43 A0002
COMBAT CARS	Terminer toujours 1er	FF0F4 70001
COOL SPOT	Pouvoir infini	FFF57 C0008
COSMIC SPACEHEAD	Argent illimité	FFB03 B0032
DRAGON	Énergie infinie	FF820 60002
EARTHWORM JIM	XX= 31 à FF : nombre de balles en milliers	24B24 400xx
EARTHWORM JIM	Invincible	FFFD2 8000F
EUROPEAN CLUB SOCCER	XX= 00 à 63 : nombre de buts inscrits joueur 1	FF240 300xx
EUROPEAN CLUB SOCCER	XX= 00 à 63 : nombre de buts inscrits joueur 2	FF240 500xx
FAERY TALE ADVENTURE	Tous les objets sont gratuits	01063 E6006
FANTASIA	Met de l'énergie au lieu d'en enlever	005D5 84E71
FATAL LABYRINTH	Points de dommages infinis	00996 C6016
FEVER PITCH SOCCER	15 buts d'avance pour le joueur 1	FFDEC 9000F
FLICKY	X= choix du niveau	01200 E0x0x
FLINK	Plume d'aigle	FFA2D C0009
FLINK	Feuille magique	FFA2D D0009
FLINK	Parchemin Bomb Spirit	FFA2D 10001
GHOSTBUSTERS	Invincibilité	FFF2E F15FF
GODS	Vies infinies	FFF1C D0002
GUNSTAR HEROES	Vitalité infinie joueur 2	FFA62 50065
HERZOG ZWEI	Récupération de l'énergie immédiate	008AD 84E71
HOOB	Vies infinies	FFDD7 00006
INCREDIBLE HULK	Se transformer en permanence	FF001 30001
INDIANA JONES & LAST...	Énergie infinie	FF7F5 90020
JAMES BOND (THE DUEL)	Vies infinies	FF1B0 D0008

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
JAMES POND 3	XXXX= nombre de Lune au départ	FFFC D1xxxx
JUDGE DREDD	XX= 1 à 23 : choix du niveau	FF04A 100xx
JUDGE DREDD	Invincibilité	FF070 900FF
KRUSTY'S SUPER FUN...	Vies infinies	FF0FF 30002
LANDSTALKER	Vies infinies, 2 codes	FF543 E00FE
LANDSTALKER	Vies infinies, 2 codes	FF547 E00FE
LÉGENDE DE THOR	Clé jaune infinie	FF185 50002
LÉGENDE DE THOR	Énergie infinie des esprits	FF1A7 60079
LETHAL ENFORCERS	X= 1 à 6 : choix de l'arme	FFAOA B000x
LIGHT CRUSADER	Argent illimité, 2 codes	FFF02 800FF
LIGHT CRUSADER	Argent illimité, 2 codes	FFF02 900FF
LIVRE DE LA JUNGLE	X=1 à A: choix niv., X=B à F: choix niv. bonus	FFFAD 6000x
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	Invincible	FFCFD 10001
MICKEY CASTLE OF ILLUSION	Invincibilité	FFF44 60011
MICKEY MANIA	Mickey flotte	FF068 50001
MORTAL KOMBAT 3	Énergie infinie	FFF86 500A6
PRIMAL RAGE	Temps infini	FFE29 80015
PUTTY SQUAD	Ouverture automatique de la porte de sortie	FF6BE 50000
ROAD RASH 2	Invincibilité pour la moto du joueur 1 en VS	FF068 D0000
ROAD RASH 2	Invincibilité pour la moto du joueur 2 en VS	FF068 F0000
ROAD RASH 3	Turbos infinis, joueur 1, 2 codes	FF04B 30005
ROAD RASH 3	Turbos infinis, joueur 1, 2 codes	FF050 30005
ROBOCOP III	Vies infinies	FF09A B0001
ROBOCOP III	Temps infini	FF090 70045
ROBOCOP VS TERMINATOR	Niveau OCP secret (marche pas à chaque fois)	FF008 C0415
ROBOCOP VS TERMINATOR	Écran programmeurs	FF008 C0104
ROCKET KNIGHT	Invincible	FFC06 9000C
SAMOURAI SHODOWN	Temps infini	FFAA3 40099
SAMOURAI SHODOWN	Énergie infinie	FF483 F0085
SCHTROUMPFS	Temps infini	FFF37 30000
SCHTROUMPFS	Invincibilité	FF482 90001
SECOND SAMOURAI	Invincibilité pour le premier niveau	FF0FB 60001
SEPARATION ANXIETY	Énergie infinie, joueur 1	FF1F9 F0003
SHAQ FU	Gagner 1 match gagne le combat, joueur 1	FFEA1 10002
SHAQ FU	Active pont d'accès au monde 2, Mode "Story"	FFEA8 10001
SOLEIL	Pour lancer l'épée	FFFEO C0079
SOLEIL	XX= 03 à 13 : choix de l'animal dès le départ	FFFEE 300xx
SONIC AND KNUCKLES	Sonic invincible	FFB02 F0001
SPEEDY GONZALES	Énergie infinie	FFE4B 2000A
SPIROU	Invincibilité	FFE80 10011
STREETS OF RAGE	Avoir Adam, joueur 1	FFFF1 E0001
SUPER MONACO GP 2	X= 0 à 5 : choix du nombre de tours	FFFC0 B000x
SUPER STREET FIGHTER II	Énergie infinie, joueur 1	FF803 D0080
SUPER STREET FIGHTER II	Énergie infinie, joueur 2	FF833 D0080
SYNDICATE	Argent infini	FF052 D7FFF
THEME PARK	Le bus prend le maximum de visiteurs	FF119 700FF
THEME PARK	Argent au maximum	FFC67 D399A
TOE JAM AND EARL II	Avoir toutes les options du jeu	FFA93700FF
VECTOR MAN	Énergie infinie	FFE87 90004
WONDERBOY 5	Goutte infinie	FFDA7 D0009
WONDERBOY 5	Argent infini	FFDA8 10FFF
X-MEN	Énergie infinie	FFD62 A0001

ACTION REPLAY

Trichez comme un Pro !



Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux ? Alors trichez comme un pro' grâce à la "PRO ACTION REPLAY", un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu, et qui permet :

- d'utiliser les codes donnés par votre mag' préféré pour avoir de l'ÉNERGIE, des VIES, des ARMES, etc., à L'INFINI ;
- de trouver vos propres codes et de les utiliser directement ; - et encore plein d'autres choses selon les versions...

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO



PRO ACTION REPLAY 3 pour SUPER NINTENDO PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGADRIVE

Les dernières versions débarquent en France : à l'aide de leur système ultra-sophistiqué, vous pouvez utiliser et trouver vous-même des codes sur n'importe quel jeu, qui vous rendront invincible, super puissant, etc. Il est possible de rentrer jusqu'à 100 codes en même temps, de vous servir de l'Action Replay comme ADAPTATEUR UNIVERSEL, permettant de jouer avec des cartouches américaines ou japonaises sur votre console européenne (ou, inversement, des cartouches européennes sur votre console "import"), ou de consulter facilement la bibliothèque de codes déjà intégrée dans ces nouvelles versions, sans oublier le mode "RALENTI" et la possibilité d'utiliser des "DEAD CODE" (codes auxquels aucun jeu ne résiste). Notez également la présence d'un interrupteur, permettant d'activer ou de désactiver les codes à n'importe quel moment.

PLAY STATION

PRO ACTION REPLAY pour PLAYSTATION

Insérez votre cartouche PRO ACTION REPLAY dans votre nouvelle console SONY, à l'emplacement prévu pour la "Memory Card", et découvrez avec émerveillement que vous pouvez aussi "tricher" sur des CD. À vous les VIES INFINIES, l'INVINCIBILITÉ, la possibilité de SAUTER DES STAGES, enfin la PUISSANCE MAXIMALE pour les meilleurs jeux existants actuellement sur PLAYSTATION grâce aux sauvegardes de jeux enregistrées sur la cartouche PRO ACTION REPLAY. Attention, cette cartouche ne permet pas de rechercher ses propres codes.



MEGA-CD

GAME BOY

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

SATURN



PRO CDX pour MEGA-CD

Vous voulez jouer avec les derniers jeux sortis aux USA ou au JAPON, mais votre console vous le refuse !? C'est terminé ! Avec le PRO CDX pour MEGA-CD, à vous tous les jeux d'import et sans exception ! Cette interface s'enclenche simplement dans le port cartouche de votre console et vous permet de "lire" tout CD dont le pays d'origine ne correspond pas à celui de votre console (par exemple, lire des CD américains ou japonais sur votre console européenne, ou, autre exemple, lire des CD européens sur une console "import").

PRO ACTION REPLAY pour GAMEBOY, pour GAME GEAR, pour MASTER SYSTEM

D'une taille correspondant à une cartouche de jeu, la PRO ACTION REPLAY se fera un plaisir de se glisser entre votre console et votre jeu pour vous aider dans votre progression : à vous, les VIES INFINIES, les ARMES de la mort qui tue, le CHOIX DU NIVEAU, enfin tout ce que vous voudrez qui vous permettra de simplifier —ou au contraire de compliquer— votre jeu.



PRO ACTION REPLAY pour SATURN : "3 en 1" !

Avec cette nouvelle cartouche, qui cumule les fonctions d'adaptateur universel (qui permet donc de lire tous les CD Saturn quels que soient leurs pays d'origine), de cartouche de sauvegarde, mais aussi d'Action Replay, vous pourrez avoir des vies, de l'énergie, des armes à l'infini pour plus d'une trentaine des meilleurs titres existants et cela, grâce à sa base de données intégrée. Attention, cette cartouche ne permet pas de chercher soi-même ses codes, mais de saisir ceux que vous retrouverez dans vos magazines préférés.

Tous les produits cités dans cette page sont des produits exclusifs "DATEL" et sont totalement indépendants des fabricants des matériels sur lesquels ils s'adaptent.

BON DE COMMANDE

(à découper ou recopier). À renvoyer à MEGAPRESS - ACTION REPLAY - 6, Boulevard Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.

OUI ! Je veux recevoir :

- NINPRO (Action Replay pour Super Nintendo) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- SEGAPRO (Action Replay pour Megadrive) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- GAMEPRO (Action Replay pour GameBoy) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- GEARPRO (Action Replay pour Game Gear) = 244,00 FF (+35,00 FF*)

- MASTPRO (Action Replay pour Master System) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- PRO CDX (Adaptateur pour Mega-CD) = 210,00 FF (+35,00 FF*)
- SATPRO (Action Replay pour Saturn) = 365,00 FF (+35,00 FF*)
- PLAYPRO (Action Replay pour Playstation) = 239,00 FF (+35,00 FF*)

(*) : 35,00 FF de participation aux frais de port par article commandé. Délai d'expédition : 3 semaines.

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

C.P. : VILLE : AGE : CONSOLE(S) :

Je joins un chèque deFF à l'ordre de MEGAPRESS.

SUPER NINTENDO, GAMEBOY
© NINTENDO
MASTER SYSTEM, GAME
GEAR, MEGADRIVE, SATURN
© SEGA
PLAYSTATION © SONY
PRO ACTION REPLAY © DATEL

SUPER NINTENDO • ACTION REPLAY

Ces codes doivent être utilisés sur une cartouche Action Replay branchée à une Super Nintendo.
Inutile de les essayer sans l'une ou l'autre, ça ne marche pas !

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
ACTRAISER	Maisons hyper-développées à Northwall	7E02 3803
ADDAMS FAMILY	Vies infinies	7E00 AC04
ALIEN VS PREDATOR	Laser continu (appuyez sur X pour avancer)	7E09 FC25
ANIMANIACS	"Hold" infinis	7F00 1C05
ARCANA	XX= nombre de "Wind Cards"	7E13 DBxx
ART OF FIGHTING	X= 1 à 3 : nombre de rounds	7F95 650x
ASTÉRIX & OBÉLIX	Énergie infinie Obélix	7E00 8C28
ASTÉRIX & OBÉLIX	Énergie infinie Astérix	7E00 6028
ASTRO GO! GO!	X= 0 à 4 : choix de l'option	7E0A 840x
BART'S NIGHTMARE	Pour avoir des Zzz illimités	7E05 1401
BATMAN & ROBIN ADV...	Spray illimités	7E00 A605
BATMAN FOREVER	Vies infinies	7E00 1703
BIKERS MICE FROM MARS	X= 1 à 5 : objets illimités	7E17 CE0x
BLACKHAWK	X= 2, 4, 5, 6, 7, 8, A : choix de l'objet	7E18 760x
BONKERS	Énergie infinie	7E04 0E08
BRAINIES	Jokers illimités	7E09 4803
BUBSY	Lévitacion	7E00 0806
CANNON FODDER	Temps infini : mission 24-6	7E1D 2463
CHOPLIFTER 3	99 "Cluster" Bombes	7E20 0663
CLAYFIGHTER 2	X 0 à 9 : choix du niveau	7E13 EE0x
COOL WORLD	Vies infinies	7E02 1B03
DEATH VALLEY RALLY: ROAD...	Vies infinies	7E1F 2001
DEMON'S CREST	Temps infini à Pago	7E1D CF08
DEMON'S CREST	XX = nombre de GP	7E10 63xx
DONKEY KONG COUNTRY AR2	Donkey flotte dans les airs	7E12 A7FF
DONKEY KONG COUNTRY AR2	XX = 00 à FF : choix du niveau, liste : cf Dattel	7E00 3Exx
DRAGON BALL Z 2-SAIEN	Invincible joueur 1	7E05 62C8
DRAGON BALL Z 3-Ultime...	Joueur 1 toujours dans les pommes	7E05 6490
DRAGON BALL Z 3-Ultime...	Le joueur 2 meurt en un coup	7E07 6200
E.V.O.	XX= puissance de saut	7E00 D1xx
EARTHWORM JIM (AR2)	Active le Cheat Mode, faites pause puis appuyez sur A, 2 codes	C06C 1B80 C06C 4480
EVO	99 points de vie infinies	7E00 C599
F-ZERO	Temps infini	7E00 C100
F1 POLE POSITION 2	Choix du niveau	7E1D D205
FATAL FURY 2	X= 0 à B, choisir votre adversaire	7E0F 0C0x
FATAL FURY SPECIAL	Temps infini en mode "Challenge Licensed Play"	7FFC 6139
FINAL FANTASY 3	Argent illimité, sauvegarder et rejouer sans l'AR	7E18 62FF
FINAL FIGHT	Vies infinies	7E0D 6E05
FLINSTONES	100 clams	7E1C DAFF
GEORGE FOREMAN BOXING	Tête étrange en mode 1 joueur	7E06 3307
GRADIUS 3	Voir la fin	7E00 700F
HOOK	Vies infinies	7E1F 0003
ILLUSION OF GAIA	Avoir le Earth Quaker	7E04 A240
ILLUSION OF TIME	Pour avoir le 6e bloc hiéroglyphe	7E0A B423
INDIANA JONES	XX = 00 à 1B : choix du niveau	7E1E 82xx
ISS SOCCER	Score initial de 25 à 0 pour l'équipe 1.	7E17 2419
JAMES BOND JUNIOR	Balles infinies	7E02 E809
JUDGE DREDD	Vies infinies	7E1A F703
JUNGLE STRIKE	Mitrailleuse infinie	7F11 32FF
JURASSIC PARK 2	Bombes illimitées	7EA9 B812
KEN	HP infini pour le joueur 2	7E02 BC22

TITRE	EFFET	CODE ACTION REPLAY
KILLER INSTINCT	Énergie infinie, 2 codes	7E0D 2676
KILLER INSTINCT	Énergie infinie, 2 codes	7E0D 2478
KING OF DRAGONS	Expérience pour le joueur 1	7E0B A417
KITARO ADVENTURE	Jouer dans la nuit	7E11 BB0x
KNIGHTS OF THE ROUND	X = choix du niveau	7E09 510x
LAGOON	Argent infini	7E05 2901
LETHAL ENFORCERS	Missing "0" pour le joueur 1	7E1D AB00
LETHAL ENFORCERS	Missing "0" pour le joueur 2	7E1D AA00
LETHAL WEAPONS	Vies infinies	7E02 2606
LETHAL WEAPONS	Énergie Tir	7E02 1E06
LIVRE DE LA JUNGLE	Temps infini	7E01 0809
LOONEY TUNES BASKETBALL	Turbo infini joueur 1	7E08 A12F
LUFIA	ATP infinis pour votre perso	7E16 F103
MECHWARRIOR	Machine-gun illimité, 1 seul code à la fois	7EDC 0B62
MEGAMAN X	X-buster se charge rapidement (niveau jaune)	7E0C 0302
MR NUTZ	Compteur invisible	7E18 8B00
NATSUME CHAMPIONSHIP...	Compte auto dès sortie du ring ou sur les cordes	7E17 3A0A
NBA JAM	Turbo illimité et super défense du joueur 1	7E07 D606
NBA JAM	Turbo illimité et super défense du joueur 2	7E08 BE06
NBA JAM TE	Active tous les "Cheat Modes", joueur 1	7E07 EE1F
NBA JAM TE	Active tous les "Cheat Modes", joueur 2	7E08 EE1F
NIGEL MANSELL	XX= 00 à FF : ralentit la musique	7E00 53xx
NINJA WARRIORS	Change le temps (milliers)	7E01 980x
PAC ATTACK	Un bloc égale un niveau	7E16 140B
PAC IN TIME	Pacman invisible et invincible	7E0B 4F92
PIRATES OF DARK WATER	Pour avoir le compas	7E06 4A01
PITFALL	Énergie infinie	7E10 C190
POCKY AND ROCKY	Option Mad Dog pour Rocky	7E00 9A04
ROI LION	X = choix du niveau	7FFF 9E0x
SIM CITY	Coût des logements au minimum	7E0B F500
SKYBLAZER	XX = choix du niveau	7E1F 02xx
SPARKSTER	Indicateur de puissance max	7E06 A8FF
SPIDERMAN TV	Vies infinies	7E01 3203
SPIKE McFANG	Argent infini	7E0A 57FF
STREET RACER	Continues infinis, joueur 1	7E1D 2C03
STUNT RACE FX US	Toujours terminer 1er	07DD C6B9
SUPER BATTLETANK 2	Mitrailleuse 7.62 mm illimitée	7E10 E763
SUPER BC KID	Vies infinies	7E10 1E02
SUPER PROBOTECTOR	Invincibilité pour le joueur 2	7E02 5603
SUPER PUNCH OUT	Temps infini, 2 codes	7E08 DC00
SUPER PUNCH OUT	Temps infini, 2 codes	7E08 0403
SUPER STREET FIGHTER 2	Dégâts maximum joueur 1	7E05 990F
SUPER STREET FIGHTER 2	Dégâts maximum joueur 2	7E07 D90F
SUPER TURRICAN II	Vies infinies	7E0A F263
TINTIN AU TIBET	Vies infinies	7E05 CB03
TRUE LIES	Énergie infinie	7E2D 3817
TURN AND BURN	Vies infinies	7E15 DB03
VAMPIRE'S KISS CASTLEVANIA	Vies infinies	7E00 9E02
WARIO WOODS	Vies infinies, 2 codes	7E14 4F01
WARIO WOODS	Vies infinies, 2 codes	7E1B 8C01
WARLOCK	Vies infinies, 2 codes	7E14 BC03
WARLOCK	Vies infinies, 2 codes	7E26 A102

GAME BOY • ACTION REPLAY

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

ADDAMS FAMILY	Vies infinies	0105 65C0	MORTAL KOMBAT II	X= 1 à 9 : choix du perso	0C0x 01DD
ADVENTURE ISLAND	Énergie infinie	087F 22C4	MR DO	Vitesse	0AFF AFDO
ALADDIN	Pommes infinies	0A09 04DC	NEMESIS	Conserver 2 orbes	0102 0BCE
ALADDIN	Jetons	0A03 02DC	NEMESIS 2	X = 2 à 7 : choix du niveau	0C0x 86C9
ALFRED CHICKEN	Diamants	0100 F0FF	OUT TO LUNCH	Vies infinies	0199 95C3
ALIEN 3	Énergie infinie	08FF 4AC3	PANG	Invincibilité destructrice	0A01 3DC2
ASTERIX	Massues	0104 96FF	POP UP	Accès à la musique rapide	0A00 CDFE
BART SIMPSON : ESCAPE...	Énergie infinie	0102 98C9	PUGSLEY'S SCAVENGER...	Granny sauvée	0010 41C1
BATMAN 2 : RETURN OF...	X= 1 à 4 : choix du niveau	0A0x 12C7	QUARTH	Suspension des formes	0AC5 A2C5
BLUES BROTHERS	Temps infini	0109 B3C7	ROLAN'S CURSE	XX= capacités de toucher	01xx A8FF
DARKWING DUCK	Invincibilité	0A14 06C8	SKATE OR DIE: BAD'N'RAD	Énergie infinie	040A 12CE
DYNABLASTER	Carte Mur (Game B)	0102 06C4	SOLOMON'S CLUB	Vies infinies	0263 C8FF
F-1 RACE	Conduite automatique	0A00 01C1	SPACE INVADERS	Tirs ennemis annulés	0A04 19D1
FIDGETTS (THE)	Balles illimitées Frankie	0103 2FC2	SPIDERMAN	Invulnérabilité	0A05 E9C2
FINAL FANTASY 2	XX= nombre "Magi" en possession	01xx D9C2	STAR WARS	Han Solo en super énergie, 2 codes	0A01 3CCE
FORTRESS OF FEAR	Vies infinies	0103 21C3	STAR WARS	Han Solo en super énergie, 2 codes	01FF 5DCA
GHOSTBUSTERS II	Temps infini	019A 3BD9	SUPER OFF ROAD	X= nombre d'accélérateur	010x 0FDO
HOME ALONE II	Vies infinies	0103 27DE	SUPER RC PRO AM	X= 1 à 4, moteur	010x B2DA
JURASSIC PARK	Énergie infinie	0820 52C0	TAIL GATOR	Énergie infinie	0805 56C1
KNIGHT QUEST	Argent infini	0CC8 28C4	TAZ-MANIA	Code du tourbillon	0A9F 12C0
LEMMINGS	99 bombers	0103 0EDD	TETRIS	Blocs bizarres	0C4B 13C2
LEMMINGS	99 floaters	0103 0DDD	TOM & JERRY 2	Énergie infinie	0840 69DE
MICKY'S DANGEROUS CHASE	Bonus	0A04 20C6	TOXIC CRUSADERS	Énergie infinie pour la "no-zone"	040A C3C0
MONSTER MAX	Magie Ring permanent	010F 24D1	UNIVERSAL SOLDIER	Commencer avec le tir triple	0C01 26C1
MORTAL KOMBAT	Boules de feu automatiques	0AFF 14CF	XENON 2	Pouvoir Nashwan qui dure	0105 9FC0

GAME GEAR • ACTION REPLAY

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

ALIEN 3	Énergie infinie	00C4 6A55	LAST ACTION HERO	Vies infinies	00C1 2C03
ASTÉRIX AND THE GREAT...	Vies infinies	00C1 9702	MERC	Super bombes infinies	00D0 9C99
ASTÉRIX AND THE GREAT...	Déguisement infini	00C2 1903	MERC	X = 2 à 7 : choix de l'arme	00D0 A20x
AX-BATLER	15 vases magiques infinis	00C0 590F	MICKY M / LAND OF...	Temps infini	00C0 A201
BART VS SPACE MUTANTS	Énergie infinie	00C3 9800	MICKY M / LAND OF...	X= 1 à D : choix du niveau	00C0 B00x
CHASE HQ	46 Secondes infinies	00C2 3E2E	MORTAL KOMBAT II	Se battre essentiellement contre Jax	00C4 2469
CHUCK ROCK 2	Vies infinies	00DD 5C03	MORTAL KOMBAT II	Se battre essentiellement contre Liu Kang	00C4 2459
CHUCK ROCK 2	XX= choix du niveau	00D2 DFxx	MORTAL KOMBAT II	Temps infini	00C4 8848
DESERT SPEEDTRAP	Etoiles infinies	00C2 0899	OUT RUN EUROPA	Augmenter le compteur de points	00C1 69F9
DRACULA	Vies infinies	00C5 3D03	PAPERBOY	Vies infinies	00C5 1303
DRACULA	XX= choix du niveau	00C5 3Axx	RISTAR	XX= choix du niveau	00DC 38xx
DRAGON CRYSTAL	Points de vie infinis	00C6 21FF	RISTAR	Vies infinies	00DC 4195
FACTORY PANIC	Vies infinies	00C3 9609	ROAD RASH	Vitesse maxi	00CE D0FE
FANTASY ZONE	Invincibilité (sauf Boss)	00CE EC00	SHINOBI	XX= 00 à 26 : choix du niveau	00D2 0Dxx
FANTASY ZONE	X= 1 à 6 : choix du niveau	00C0 080x	SONIC	Continues infinis	00D2 7E0B
FIFA SOCCER	Buts infinis	00CD 8501	SONIC 2	Invincibilité (6 rings minimum)	00D2 9905
G-LOC	Temps infini	00C0 CE56	SONIC 2	Anneaux infinis	00D2 2999
GEORGE FOREMAN'S K.O...	Énergie infinie	00C1 2880	SONIC 2	X= choix de l'Act	00D2 960x
GLOBAL GLADIATORS	Tokens infinis	00C5 3Axx	SONIC TRIPLE TROUBLE	X= choix du niveau	00D1 450x
GLOBAL GLADIATORS	Vies infinies	00D0 B905	SONIC TRIPLE TROUBLE	Invisibilité	00D5 0600
HALLEY WARS	Invincible	00C2 1A81	SONIC TRIPLE TROUBLE	Émeraudes infinies	00D1 7E05
HALLEY WARS	0% de dommage à la terre	00C0 6D00	TALESPIN	Vies infinies	00D7 2D03
INDIANA JONES LAST...	Énergie infinie	00C9 C230	WOLFCHILD	Vies infinies	00C1 0003
JAMES POND 2	Énergie infinie	00DA 7E05	WOLFCHILD	Grenades infinies	00C1 0701
KRUSTY'S FUN HOUSE	X= choix du niveau	00C4 280x	WONDERBOY	Invincible	00C1 2793

TRICHEZ COMME UN PRO !

ASTICES
Mania

Voici enfin des codes pour Game Genie, en provenance directe des États-Unis; mais attention, ces codes 100% US peuvent ne pas fonctionner avec les cartouches de jeu européennes.

SUPER NINTENDO

TITRE	EFFET	CODE GAME GENIE	TITRE	EFFET	CODE GAME GENIE
ALIEN 3	Consommation plus lente de fuel pour le lance flamme	EE26 37D4	MORTAL KOMBAT	Temps infini	C9B2 17AF
ALIEN 3	Prendre moins de dommages	D464 1D60	MORTAL KOMBAT	Commencer au match Endurance 3	DB61 14DD
ALIEN VS PREDATOR	Vies infinies	C286 A70D	NBA JAM TE	Power-Ups automatiques en Tournoiement	DTE9 DC98
B.O.B	Armes infinies, excepté le lance flammes	3C37 A7D4	NBA JAM TE	Tous les Power-Ups pour les joueurs (sauf en Tournoiement), 2 codes	DDE5 C74C 6DEB CD4C
B.O.B	Temps ralenti	CD61 0D64	NBA JAM TE	Tous les Power-Ups pour le joueur 1 (sauf en Tournoiement), 2 codes	EEEE 1FDC EEEE 1FOC
B.O.B	Vies infinies	4A6E 0F0D	OPERATION LOGIC BOMB	Energie infinie	C2B5 4DD0
BATTLE TOADS IN BATTLE...	Continues infinies joueur 2	C96A 346F	POWER RANGERS MOVIE	Commencer avec un max d'énergie (1ère vie)	DBA2 04AD
BATTLE TOADS IN BATTLE...	Continues infinies joueur 1	C96B 34DF	POWER RANGERS MOVIE	Plus d'énergie pour la 2e vie	DB29 07DA
BOXING LEGENDS OF THE...	Temps infini par round, jusqu'au KO	C2BA A7A7	POWER RANGERS MOVIE	Continues infinies	C2E0 DFOA
BOXING LEGENDS OF THE...	Super punch infini pour le joueur 1	C26D 3F05	POWER RANGERS MOVIE	Power max en prenant les gdes icônes Tonnerre	F620 0FA2
COOL SPOT	Vies infinies	402C D7D1	ROCK'N ROLL RACING	Commencer avec 5020000S	D9CF CD05
COOL SPOT	Invisibilité plus longue	EE89 DF89	ROCK'N ROLL RACING	Armes proposées à l'infini	C2BF 476F
DEMON'S CREST	"Plus de temps "Flash""	EE3A 1DAF	SECRET OF MANA	Commencer un nouveau jeu avec 65280 GP	EE28 EFDf
DEMON'S CREST	Invincible après 1 coup	C92A 44A7	SECRET OF MANA	Commencer au niveau 16	6F09 8707
DEMON'S CREST	Perdre 1 vie après 1 coup	6927 CDA7	STREET FIGHTER II TURBO	Vous gagnez en une seule attaque	DD18 570D
EARTH DEFENSE FORCE	Boucliers infinies	C263 6FAF	SUPER TURRICAN	Vies infinies	C22D ADDF
EARTH DEFENSE FORCE	Crédits infinies	C268 A491	SUPER TURRICAN	Continues infinies	C266 DD6F
EARTHBOUND	Commencer avec un perso ayant 255 Niveau d'XP	EE23 77D1	SUPER TURRICAN	Invincibilité, excepté la chute dans un trou	C226 DDD4
(Prendre une nouvelle sauvegarde, activez puis désactivez les codes)	Commencer avec un super perso	EE2E 7D01	TUFF E NUFF	Jouer le stage final dans l'histoire	F066 446F
	Commencer avec un max de HP	BB2D 5461	WORLD HEROES	Energie infinie pour le joueur 1	4008 8FAF
	Commencer avec un max de PSI	BB2F 54A1	WORLD HEROES	Joueur 2/CPU commence avec très peu d'énergie	DF4A 8F64
GOOF TROOP	Vies infinies	C96F 3F6C	YOSHI'S SAFARI	Vies infinies	C228 376D
MARIO ALL STARS LOST LEVEL	Commencer le jeu FILE A avec 100 vies	17DF FEDD	ZOMBIES	Vies infinies	82AA CF07
MARIO ALL STARS SMB	Vies infinies	6D84 DF03			
MARIO ALL STARS SMB3	Collisions transforment en Mario Raton-Laveur	DOA8 6CAA			

MEGADRIVE

ARIEL LA PETITE SIRENE	Commencer avec 9 vies	AASG ATZE	MADDEN NFL '95	Essai = 1 point	AFOA DE38
ARIEL LA PETITE SIRENE	Commencer au stage d'Ursula	IAKK GTAA	MAZIN' SAGA	Vies infinies	AV84 CA7Y
BALL Z	Vies infinies	REGT A6XY	MAZIN' SAGA	Continues illimitées	AJ9T CA5Y
BALL Z	Choix de n'importe quel perso, joueur 1	CBNA CABA	NBA JAM TE	Code Maitre, à valider impérativement	REDT A602
BALL Z	Choix de n'importe quel perso, joueur 2	CBNA CABJ	NBA JAM TE	Tous les Power-Up activés, 2 codes	AXHW YA5J
BATMAN & ROBIN ADV...	Énergie infinie	C2CA CA5C	NBA JAM TE	Tous les Power-Up activés, 2 codes	9DHW YA50
BATMAN & ROBIN ADV...	Munitions infinies	AJFA CABC	NBA JAM TE	Turbo infini, joueur 1	PFXW PE0J
DUNE 2	Commencer au niveau 9	BFOT DA2C	ROBOCOP	Temps infini	SXRX YIVT
DUNE 2	Voir la fin	BKOT DA2C	ROBOCOP	Munitions illimitées	SGOT KLIA
EARTHWORM JIM	Munitions infinies	GC3C JA4C	ROI LION (LE)	Vies infinies	AV68 4A5G
EARTHWORM JIM	Commencer avec 500 en énergie	G03W JAF6	ROI LION (LE)	Rugissements illimités	A3XV WA7J
ECCO 2	Niveau en 3-D : pas de perte d'anneaux	ALBA 4A8R	ROI LION (LE)	Commencer au niveau 10	BK4V SA8W
ECCO 2	Manger un poisson pour reprendre de l'énergie	HDLA WAD4	SONIC 3	Récupérer 1 sphère bleue donne une Émeraude	ACGA AA8T
ECCO 2	Sonar surpuissant	A4KT 2A38	STREETS OF RAGE 3	Commencer avec 9 vies	BA9A DA4N
ECCO 2	Air infini	AKZA TA7A	STREETS OF RAGE 3	Super coups spéciaux sans perte d'énergie	RH5A A6X4
ETERNAL CHAMPIONS	Incarner Eternal Champion en "1-Player Game", 2 codes	9THT HCP4 BEHT GAF6	SUB-TERRANIA	Voir la fin du jeu	A33B GAHL
FORMULA ONE	Les pneus durent 3 fois plus longtemps, 2 codes	ABKT 7TG4	SUB-TERRANIA	Vies infinies	ADDT JACE
FORMULA ONE	Les pneus durent 3 fois plus longtemps, 2 codes	AA9T 7TCA	SUPER STREET FIGHTER 2	Code Maitre, à valider impérativement	M27T AA86
FORMULA ONE	1 tour par course	AJ2A 6A5L	SUPER STREET FIGHTER 2	Mode Turbo (7 étoiles)	CCTA AAEC
HOOK	Commencer avec 9 vies	AEXV NTZE	T2 JUDGEMENT DAY	Munitions illimitées	ATGT CA80
HOOK	Vies infinies, joueur 1	SZON IEVK	T2 JUDGEMENT DAY	Commencer au dernier niveau	BLZA AAHC
HOOK	Énergie infinie, joueur 1	GZVI KIST	VIRTUA RACING	Toujours terminer 1er	ALRT EA2W
MADDEN NFL '95	Code Maitre, à valider impérativement	R1GB Y60J	WOLVERINE	Sauter plus haut	83VT B97L
MADDEN NFL '95	Safety = 8 points	GBOT DAW2	WOLVERINE	Vies infinies	ATKA AA9C
			X-MEN	Energie infinie	SXEE XIST

"SUPER MEGA GEANT

tu dois te l'acheter si tu fais partie de ceux qui ne peuvent s'offrir qu'un jeu tous les quatre ou cinq mois"

C & VG

LE DANGER MENACE à
NOUVEAU ET CELA NE PEUT
VOULOIR DIRE QU'UNE CHOSE...

PHANTOM
ARRIVE!



Une fois dans la peau du 24ème Phantom, tu devras développer des réflexes ultra rapides et une force surhumaine. Tu auras besoin d'un arsenal d'armes hyper sophistiquées pour renverser l'implacable Rebecca Madison et son armée de robots vivants. Survivras-tu aux 60 niveaux de combats pour enfin atteindre l'une des 20 conclusions possibles du jeu?
Choisis ton destin. Deviens le Phantom!

- Tiré du dessin animé de King Features, Phantom 2040, et de la BD, une des plus lues au monde
- Plus de 100 combinaisons possibles d'armes et d'objets
- 60 niveaux d'action
- 20 fins possibles



VIACOM
NEWMEDIA™
DISTRIBUÉ PAR CIC

© 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved. © 1994 Hearst Entertainment, Inc./King Features Syndicate, Inc.™ The Hearst Corporation

CIC 1 bis, rue du Petit Clamart-BP13-78142 Vélizy Cedex. Fax: (1) 40 94 10 04.

