

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

# LA BIBLE DES ASTUCES SUR CONSOLES

joypad  
HORS SERIE

**DES MILLIERS D'ASTUCES,  
VIES INFINIES, PLANS, SOLUTIONS...**

**Pour tous les jeux  
sur consoles**



**MEGADRIVE  
GAME GEAR  
MASTER  
SYSTEM  
LYNX  
PC ENGINE  
NINTENDO  
GAME BOY  
SUPER  
FAMICOM**

T4398 - 1 H - 40,00 F - RD





Le magazine préféré  
de votre console.

# Falito

**V**oici enfin l'ouvrage indispensable qui va vous aider à retrouver le sommeil. Grâce à la Bible des Astuces, vous pourrez enfin abattre l'horrible monstre du seizième niveau, sauver la princesse des griffes du cruel Professeur Tong, vous doper avant une compétition sans être pénalisé, et jouer au foot avec une équipe de 72 joueurs (dont six ailiers et quatorze avant-centres). En un mot: vous allez enfin pouvoir tricher à mort. Sauf, bien sûr, si le titre de votre jeu commence par une lettre supérieure à L, auquel cas il faudra attendre le second volume de cette indispensable encyclopédie, qui ne paraîtra que début septembre 1992. Si vous êtes trop impatient, si vous ne pouvez pas tenir jusque-là parce que votre jeu s'appelle «Zzyzox Zap Fighter II», vous pouvez toujours consulter le 3615 Joypad, qui offre des milliers d'astuces en permanence, console par console. Si vous possédez plusieurs consoles, vous ne pourrez que vous féliciter de ce que nous ayons fait une compilation des meilleurs trucs sur toutes les machines, quelle que soit la marque ou le modèle. Un dernier mot: vous pouvez nous retrouver tous les mois dans Joypad, le magazine qui teste tous les jeux sur toutes les consoles (et qui donne aussi des tonnes d'astuces). Attention aux crampes de poignet. Portez-vous bien, et rendez-vous en septembre pour le second volume de la Bible des Astuces.



**Stef.**





# A

## A BOY AND HIS BLOB

- Le parfum Root Beer est tout simplement la fusée qui vous emmène de la terre au monde du Blob. Cela ne fonctionne pas dans les souterrains.
- Le magasin qui est au bout de l'allée sur la terre est le magasin de vitamines. Attendez d'avoir le Vitablaster et beaucoup d'argent. On trouve le Vitablaster dans les souterrains.
- Voici à quoi correspondent les parfums :

Licorice	: Echelle
Strawberry	: Pont
Coconut	: Noix de coco
Cola	: Bulle
Cinamman	: Lance flamme
Apple	: Elevator
Vanilla	: Parapluie
Tangerine	: Trampoline
Root Beer	: Fusée
Honey	: Oiseau mouche
Ketchup	: A éviter
Punch	: Trou



## ASSAULT CITY



- Au stand de tir, gaspillez vos munitions sans tuer les robots. Le jeu en sera facilité.

## ALPHA MISSION

Pour les endroits où il y a beaucoup de Yakuutos 551, il faut se servir de la barre de feu ou du champ de force. Pour tuer Hekaterian, il suffit de lui mettre la barre de feu sur l'œil et de suivre ses mouvements pour éviter ses projectiles qui seront arrêtés par la barre de feu. Les chefs de fin de niveau peuvent être éliminés avec un seul coup de Thunder.

Certains bonus sont des points d'interrogation noirs et rouges. Il ne faut pas hésiter à les prendre : ils permettent d'avoir toutes les armes d'un seul coup et remonte l'énergie à 24.



## ADVENTURE OF LINK

- Au début du jeu, vous sortez du château, allez vers l'ouest. Là, vous rentrez dans une caverne qui débouche sur un désert. Dans le désert, allez toujours vers l'ouest. Ensuite, vous apercevrez un chemin qui descend vers le sud, prenez-le. A la fin de ce chemin, il y a une forêt. Entrez dans la forêt et là, prenez le cœur qui vous donnera une vie supplémentaire.

- Voici la solution du septième palais :

### Ascenseur 1 :

Prenez à gauche et montez l'espèce d'escalier.

### Ascenseur 2 :

Prenez vers la droite jusqu'à trouver le troisième ascenseur.

### Ascenseur 3 :

Allez à droite. Attention aux soldats bleus. N'essayez pas d'engager le combat mais détruisez plutôt les blocs le plus rapidement possible.

### Ascenseur 4 :

Allez à droite.

### Ascenseur 5 :

Prenez à droite. Détruisez les blocs et faites attention à la bestiole qui tombe du plafond.

### Ascenseur 6 :

Allez à droite.

### Ascenseur 7 :

Descendez le plus bas possible. Allez à gauche. Il s'agit d'un cul-de-sac mais en fait, il y a un passage secret sous les blocs. Allez à droite. Laissez-vous tomber dans le trou au centre du pont. Allez à droite. Vous arriverez à l'avant-dernier combattant. Prenez le sort "Thunder" pour faire apparaître sa tête. Puis les sorts "Jump" et "Shield". Il faut impérativement avoir les points de magie au maximum. Reste ensuite le combat final contre...

Un truc simple consiste à utiliser le sort "Fire" pour le tenir à distance et lorsqu'il saute et s'approche de vous, donnez-lui un coup d'épée.



# ADVENTURE ISLAND



- Voici quelques codes :

LEZARD : 1WZ4 UGG A897 X94

SOURIS : YF2V 1A4 CGB6 6EN

POISSON : VFAV G98 CRMA 711

LION : VMA3 N9L D9K7 876

OISEAU : MJWH WBT TY36 XG1

- Pour jouer sous forme humaine, entrez le password :

V24MW7D7Y5K63G

- Pour avoir toutes les armes, entrez le password suivant :

PLAY THE ONGA KUN

- Pour vous changer en ce que vous voulez, dès le départ, entrez le password :

MODE FOR 0000 000

- Lorsque vous possédez l'épée capable de détruire les murs, entrez dans le sphinx, abattez les murs et descendez. Une bonne surprise vous y attend. Allez dans la tour du milieu, montez puis prenez la porte qui mène au désert. Une fois arrivé, partez vers la gauche, continuez jusqu'à ce que vous trouviez une pyramide géante, prenez le premier puits, passez les trois têtes qui lancent des boules de feu, montez grâce au tremplin.

Une fois arrivé tout en haut, il y a une porte, entrez et vous voilà dans une caverne avec des piliers et un crapaud rouge devant vous. Allez tout à gauche jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un mur. Si vous continuez, vous tomberez dans le vide, et arriverez devant une porte où se cache le deuxième dragon. Si vous êtes en faucon,

remontez tout en haut, vous arriverez alors dans une pièce avec un coffre contenant des sacs d'or ! Une fois que vous serez ressorti de la pyramide par le puits, montez sur elle et vous arriverez devant un sphinx, il y aura une porte gardée par une espèce de canard. Entrez à l'intérieur du sphinx et vous trouverez un coffre avec un cœur supplémentaire. Si vous avez l'épée qui casse la pierre, cassez les murs. Vous arriverez dans une cave secrète, mais attention car vous ne pouvez ouvrir qu'un seul de ces coffres. Une fois que vous avez ouvert un coffre, pour repartir, il suffit d'appuyer vers le haut du joystick. Une fois sorti, il est possible d'entrer à nouveau, casser le mur et ouvrir un autre coffre. Il faut savoir que le troisième coffre en partant de la gauche est vide et cela ne sert donc à rien de l'ouvrir. Une fois que vous êtes transformé en souris, revenez au village, allez complètement à gauche, après la maison de l'infirmière, grimpez sur le mur avec une porte encastrée. Continuez toujours vers la gauche, il y aura une petite forêt avec deux nuages boules de feu. Continuez vers la gauche et vous verrez un petit labyrinthe (la sortie est au milieu). Après, vous arriverez dans une vraie forêt vierge. Continuez vers la gauche en évitant les crapauds. Vous arriverez finalement à un mur, tuez le petit fantôme rouge qui vous donnera une clef, puis montez, vous verrez un beau château de couleur violette. Il faudra entrer par la porte et vous serez alors dans un labyrinthe. Il y aura devant vous un trou, sautez dedans, suivez le chemin et vous trouverez un coffre. Revenez sur vos pas et essayez de trouver le dragon, c'est très facile.

Quand vous serez transformé en poisson (après avoir tué le troisième dragon), descendez le mur de gauche de la porte du château. Une fois que vous serez dans l'eau, prenez la porte en haut de la cage du cyclope rouge. Et vous voilà revenu au village.

## AMAZING SPIDERMAN

- Pour vaincre Mysterio, lorsqu'il voyage dans les airs en lâchant une sorte de gaz, allez à droite et baissez-vous. Il ne pourra plus vous atteindre mais lorsqu'il apparaîtra, allez à gauche et lancez-lui des toiles d'araignées, promenez-vous dans la pièce et à chaque fois qu'il apparaîtra, lancez-lui des toiles. Faites attention tout de même, qu'il ne fasse pas sa réapparition près de vous.

- Pour vaincre Hobgobelin, mettez-vous pratiquement au bord de la corniche du haut à gauche. Chaque fois qu'il attaquera par le bas, lancez-lui des toiles d'araignée puis il viendra par le haut. Déplacez-vous vers le bord de la corniche, il lancera des objets verticalement, dès qu'il avancera au-dessus de vous, allez sur la gauche. Répétez l'opération plusieurs fois et Hobgobelin finira par mourir.

- Au deuxième niveau, quand on voit 4 éclairs devant Spiderman, cela veut dire qu'une boule va tomber.



## ALDYNES

- Sur la page de présentation, après le zoom de la planète, appuyez sur bas, sur le bouton 1, et, sans relâcher le tout, appuyez sur Run. Maintenant, le maniement de votre vaisseau a changé, essayez.

- Pour revenir à la présentation, à tout instant du jeu, faire très vite RUN puis SELECT.

- Pour détruire le dernier monstre géant [niveau 7], il faut :

- 1) Avoir au moins un appendice féérique.
- 2) Placer le vaisseau complètement à DROITE juste au-dessus du canon du HAUT. Pour le faire, il faut se faufiler dès le scrolling achevé dans l'espace situé au-dessus du canon. Alors les lasers jaunes font des coudes sans atteindre le vaisseau.
- 3) Faire tourner l'appendice.
- 4) Idem en BAS.
- 5) Détruire le monstre et la boule rouge du centre avec appendice.



## ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD



– **1er niveau** : baissez-vous, et n'arrêtez pas de lancer les flèches.

– **2ème niveau** : mettez-vous dans un coin et n'arrêtez pas de donner des coups d'épée ou de lancer des flèches.

– **3ème niveau** : donnez-lui des coups d'épée quand il est en l'air.

– **4ème niveau** : 1ère transformation. Attendez qu'il saute au dessus de vous puis allez vers la droite, jusqu'à ce qu'il apparaisse en glissant vers vous, approchez-vous de lui, pour lui donner un coup d'épée.

2ème transformation. Dès qu'il apparaît, dirigez-vous vers lui pour le faire reculer vers le mur et quand il est coincé, donnez-lui des coups d'épée.

3ème transformation. Dès qu'il descend d'en haut, avancez-vous vers lui en lui donnant des coups d'épée.

– A la fin de la 1ère moitié de la 1ère partie (du dernier stage vers la maison), pour avoir les deux trésors inaccessibles par le dessus de la maison, allez tout en bas et avancez-vous à genoux dans le mur de droite.

– A la fin du 2ème niveau, ne prenez pas tout de suite la porte "EXIT" mais prenez l'entrée, remontez et sautez sur le mur de droite et continuez vers la droite, vous aurez un trésor.

– Au 3ème niveau, au début de la 2ème partie, montez sur la plate-forme et sautez sur le mur de gauche, il y a un passage secret permettant de passer au-dessus des obstacles mais aussi d'avoir 2 trésors.

– Au même endroit, où il y a une corde, mettez-vous en boule de feu et allez vers la droite pour accéder à un trésor.

## AVENGER



Pour avoir toutes les armes : haut, droite, bas, gauche, bouton II haut, gauche, bas, droite, bouton I appuyez sur RUN.

– Armes et invincibilité : haut, droite, bas, gauche, bouton II haut, gauche, bas, droite, bouton I haut, droite, bas, gauche, bouton II haut, gauche, bas, droite, bouton I appuyez sur RUN.

## AFTER BURST

• Voici les codes des vingt cinq premiers niveaux, qui vont de cinq en cinq :

Niveau 5 : **31520347**  
Niveau 10 : **11145378**  
Niveau 15 : **13020060**  
Niveau 20 : **36985214**  
Niveau 25 : **93493887**



## AIR DIVER



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

## AMERICAN PRO FOOTBALL

• Allez, voilà quatre codes bien sympathiques :

**3CFFDMKMFRRFFQFU6FWM7FAR2FF**  
**4RFFD4MMFIFLSWSEFJK7FARJFF**  
**AZFF6FFFFFFF22FHNEFX7FFFWFF**  
**NFFF63RFWFFH3FNKFWQ7FFF2FF**

Un truc sympa pour avoir trois victoires et aucune défaite. Faites password puis ce code :

**RUFAFUI2BFFF6FRNFFSFFAFJFF**

Pour commencer le jeu avec dix neuf ou vingt victoires, tapez : **FCFWO77P6FQSSPBDH72AX2FF**

• Les équipes les plus fortes de l'AFC sont : Pittsburgh, Cincinnati et Houston.

Les équipes les plus fortes de la NFG sont : New York, Washington et Philadelphie.

• Voici six codes pour l'équipe de San Francisco :

1 victoire – 0 défaite  
**N7WWEKFFW7FF7FABFF77FFFWFF**

2 victoires – 0 défaite  
**P6WWEPIF6FFSUFGRFFOFFF2FF**

3 victoires – 0 défaite  
**LIWWEIFFD7FWFWBREW37FFFJFF**

4 victoires – 0 défaite  
**BCWWTLEFRRFJCUHFHWGFFFF6FF**

5 victoires – 0 défaite  
**GFWWTAIFHUFD62PBF2HFFFFDFF**

6 victoires – 0 défaite  
**UFWWTGIFZFF1Z251F2X7FFFSFF**





## AERIAL ASSAULT



### • Level 2 :

Le seul moyen d'éviter les éclairs mortels est de piquer dans la couche de nuages. Vous ne risquez pas le crash au sol, puisque vous êtes en altitude.

### • Fin du Level 2 :

Pour abattre la forteresse B52, le meilleur armement est le canon simple et le rapid-fire. Attaquez la tourelle de queue, la tourelle en haut de l'empennage, puis visez la soute à bombes et non les bombes. Passez à la tourelle avant du dessous, mettez-vous derrière l'empennage, tirez sur la tourelle avant supérieure, tirez à l'horizontale. Entre deux tirs, remontez et passez devant la dérive, sous son tir qui est alors dirigé vers le haut de la dérive. Du ras du fuselage, deux rafales suffisent.

### • Le fort du Level 3 :

Commencez au ras du sol, pour détruire l'émetteur de ballons rouges très rapides donc très dangereux. Puis procédez à la destruction des différentes batteries de bas en haut. Ceci fait, tirez immédiatement au tiers de la hauteur du fort pour détruire la tourelle cachée dès qu'elle s'ouvre.

## AFTER BURNER II

• Pour avoir 100 missiles durant les phases de ravitaillement en vol, voici ce qu'il faut faire en fonction des niveaux :

- Niveau 3 : pressez gauche et B.
- Niveau 5 : pressez droite et B.
- Niveau 9 : pressez B.
- Niveau 11 : pressez droite et B.
- Niveau 13 : pressez gauche et B.
- Niveau 16 : pressez droite et B.
- Niveau 19 : pressez B.
- Niveau 21 : pressez droite et B.

Il suffit de maintenir les boutons indiqués enfoncés pendant le ravitaillement.

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

• Pour finir ce jeu sans se fatiguer, mettez la manette vers le bas et la droite, et ne bougez plus. Vous perdrez quelques vies, mais rien de bien dramatique.



## ALIEN CRUSH

Au bonus round, avec des crânes et des aliens verts, tuez tous les monstres sauf un crâne, attendez, et un oiseau préhistorique viendra et explosera : vous gagnerez une vie et 1 000 000 de points.



## AMERICAN BASEBALL



• Quand vous devez faire le tour du carré avec vos joueurs, pour aller plus vite, appuyez plusieurs fois et rapidement sur le bouton 1.

• Quand vous devez rattraper la balle que le batteur a frappée avec vos joueurs, pour couvrir plus vite le terrain, appuyez sans relâcher sur le bouton 2.

• Pour passer d'une base à une autre sans encombre, lisez bien ceci. Quand le lanceur adverse se prépare à lancer, il met un moment ; pendant ce temps, appuyez plusieurs fois sur le bouton 1 jusqu'à ce que votre coureur ne puisse plus avancer. Si vous faites cela, vous gagnerez déjà un peu de terrain.

Puis, quand le lanceur tend le bras en arrière pour envoyer tout de suite la balle, appuyez plusieurs fois et rapidement sur le bouton 1 ; ainsi, vous pourrez commencer à avancer vers l'autre base avant que votre batteur ne frappe la balle. Alors quand la balle est lancée, essayez quand même de la renvoyer, par sécurité (si vous ne l'envoyez pas trop loin, ce n'est pas grave mais il ne faut pas qu'un joueur adverse la rattrape à la volée sinon vous serez Out). Quand les joueurs adverses se mettront à courir pour l'attraper, vous pourrez constater que votre joueur aura fait un peu plus des trois quarts du chemin qui le séparent de la prochaine base. Pour combler le chemin restant, appuyez sur le bouton 1. Vous ne pourrez pas faire cette opération pour aller vers la première base puisqu'on ne voit pas ce joueur dans un encadré quand il y a le gros plan du lanceur et du batteur. Attention : si l'équipe adverse est forte, le lanceur aura la présence d'esprit de changer d'écran pour envoyer la balle à un de ses coéquipiers qui garde la base où vous désirez aller et ce joueur vous mettra Out. Pour éviter ce piège, appuyez sur le bouton 2 dès que cela change d'écran pour revenir à la base où vous étiez avant de vous avancer légèrement.

• Entraînez-vous à la batte grâce à l'option "Home Run". Si vous êtes mauvais à la batte, vous n'arriverez jamais à gagner plusieurs parties.

## AZTEC ADVENTURE



- Pour choisir votre niveau dans ce jeu, il faut le faire pendant la présentation (quand le parchemin est fermé). Allez cinq fois vers le haut, puis allez vers la droite chaque fois que Nino lance un sac, et quand ils partent tous, allez une fois vers le bas.

- Pour accéder au Sound Test : appuyez sur le bouton 1, vous allez voir un écran avec des arcs-en-ciel, des figures et des noms. Lorsque les figures sont à l'écran, allez à Gauche 1 fois, puis allez 20 fois à Droite. Si vous avez effectué cette procédure correctement, la tête de Nino apparaîtra à droite de l'arc-en-ciel, au-dessus, il y aura un carré où vous pourrez choisir les musiques de 1 à 7.

- Voici un select round à la page de présentation : quand le parchemin est fermé, allez 5 fois vers le haut. Une fois qu'il est ouvert et que Nino saute et qu'il va distribuer l'argent aux animaux, allez 3 fois vers la droite et dès qu'il est suivi par les animaux, allez 1 fois en bas et vous verrez, à côté du parchemin, Nino avec un tableau dans les mains.

- Pour détruire une plante carnivore, prenez un bonhomme avec vous et tirez avec les boules de feu.

## ACTRAISER

- Une fois que vous avez terminé le jeu, appuyez sur reset, un menu spécial apparaîtra, vous permettant de jouer à toutes les scènes d'arcades à la suite.

- A la fin des stages adventure, après avoir combattu les chefs, la partie se remettra au début. Baisser la manette et vous verrez Spécial.



## 1941 COUNTER ATTACK

- Dès l'apparition du texte "WARNING", mettez le tir automatique du bouton 2. Vous avez alors accès au tableau situation, permettant de choisir le level, le temps et le nombre de vies...



## ACTION FIGHTER



- Sur l'écran de présentation, tapez **SPECIAL** et vous démarrez le jeu avec A, B, C et D, vous voilà invincible. Attention, cela n'empêche pas que vous puissiez encore vous écraser.

- Si vous êtes en voiture et que vous êtes poursuivi par un hélicoptère sans posséder le missile aérien, il faut vous transformer en moto en appuyant sur les deux boutons simultanément, l'hélicoptère partira.

- En avion, essayez de prendre les P et vos missiles seront plus perfectionnés.

- La vie d'un agent secret n'est pas de tout repos ; à moto, en voiture, en l'air et sur l'eau, les combats se succèdent. Alors qu'il suffit d'un petit code de rien du tout pour obtenir 3 vies supplémentaires : tapez le code **GPWORLD**. Et si vous êtes vraiment très fainéant, tapez **DOKI PEN** pour être invincible.

- Rentrez une première fois dans le camion "Sega" et vous aurez un missile plus puissant, rentrez une deuxième fois et vous aurez un missile capable de détruire un hélicoptère, rentrez une troisième fois et vous serez invisible.

- Entrez le mot de passe : "© **SEGA**". Vous serez invincible aux balles de l'ennemi.

## AFTER BURNER

- Pour passer la première forteresse, placez-vous à gauche ou à droite et appuyez sur Pause, et hop ! plus de forteresse.

- Au sixième et au douzième tableau, quand vous devez combattre la forteresse, mettez la manette en diagonale haut/droite ou haut/gauche, la forteresse s'en ira et vous changerez de tableau.

- A partir du niveau 12, pour éviter les missiles, placez-vous vers le bas ou vers le haut, et dès qu'un missile arrive, dirigez-vous vers le bas si vous étiez en haut et vice-versa. Même chose au moment des autres forteresses, mais là, une personne doit vous aider en appuyant

sur Pause, ou bien utilisez vos pieds.

- Pour continuer, lors du game over, appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 en poussant la manette vers le HAUT. ATTENTION : cette astuce ne fonctionne plus à partir du 10ème tableau.

- Au neuvième niveau, appuyez sur Reset, vous aurez des vies infinies.

- Mettez votre avion dans le coin supérieur gauche ou droit de l'écran et aucun missile ne pourra vous toucher. Pendant la présentation, appuyez cent fois sur la "Pause" pour être invincible.



## ALIEN STORM

• Mettez l'option deux joueurs. Une fois que vous vous serez fait tuer et que le "Continue" apparaît, faites A, B et C simultanément avec la deuxième manette. Ainsi vous aurez sept cent soixante dix sept points de force.



• Un truc pratique, dès que dans le second plan, vous voyez affiché "HELP", précipitez-vous vers la sortie. En effet, cela vous évitera de devoir tuer les ennemis qui restaient à l'écran.

• Au dernier niveau pour arriver à la fin, passez par les premières portes (celles qui sont les plus proches de vous quand vous arrivez vers elles, les plus à gauche).

• Pour éliminer le monstre de fin du dernier niveau (c'est le gros cerveau qui n'a qu'un œil), tuez d'abord tous les petits monstres qui viennent vers vous puis tuez le cerveau. Rassurez-vous, il ne peut pas vous tuer, bonne chance.

• Lorsqu'un des gros monstres vous attire dans sa bouche, appuyez sur le bouton que vous avez désigné pour sauter et vous en sortirez tout de suite sans perdre de vie, de même pour les petits monstres.

• Commencez avec le robot et récoltez un maximum d'énergie, puis lorsque vous mourez, appuyez vite sur le bouton de magie et vous ne mourez pas, tant que vous ne vous ferez pas toucher.

• Au dernier niveau, voici l'ordre dans lequel vous devez prendre les tunnels :  
– droite  
– gauche  
– milieu  
– gauche

Si jamais vous vous perdez éhontément, pressez START et vous aurez le plan du vaisseau pendant quelques secondes.

## ALTERED BEAST

• Lorsque l'écran affiche "Game Over", appuyez sur A et Start, puis quand le titre apparaît appuyez de nouveau sur A et Start. Vous pourrez ainsi recommencer au niveau où vous avez perdu.

• Pour battre le premier ennemi, passez derrière lui et appuyez sans arrêt sur B.

Pour battre le deuxième, mettez-vous tout près de lui et ne faites que vous protéger avec B.

Pour le troisième, même procédé que pour le premier. Pour le quatrième, faites bas et A sans arrêt. Quand un petit dragon vient vers vous, faire B et se remettre à faire A.

Pour pouvoir battre Neff, le dernier ennemi, faites bas et A.

• Sur la page de présentation, faites B plus Start et un écran d'option apparaîtra, faites vos choix puis pressez Start. Et de nouveau à la présentation, faites haut, A, B, C et Start en même temps. Un autre écran apparaîtra vous permettant de choisir le monstre que vous voulez être, au niveau que vous voulez. Ensuite, faites encore Start, puis sur la page de présentation, faites A plus Start, alors le jeu commencera selon tous les choix que vous aurez faits.

• Pour entendre les musiques et les effets spéciaux, lors de la page de présentation, appuyer simultanément sur diagonale haut et droite, ainsi que sur A, C et Start.

• Au second niveau, se placer le plus près possible du boss de fin de niveau et, avant qu'il ne recommence à tirer, utiliser l'attaque du bouton B sans s'arrêter. Le monstre aura à peine eu le temps de riposter, qu'il explosera.

• Quand on est mort, appuyez sur HAUT, BAS, DROIT, GAUCHE, A, B, C et START. Ça fait un "continue".



## ALESTE



• Au départ (en mode "Easy" par exemple), vous n'avez que trois crans de vitesse (symbolisés par des petites flèches rouges). Pour augmenter votre vitesse, mettez la pause et allez vers la droite avec votre joystick pour la baisser. Allez vers la gauche et vous pourrez obtenir jusqu'à huit crans de vitesse. Ça déménage !

• Pour obtenir 20 options de tirs, pressez pause pendant le jeu, appuyez sur haut trois fois, bas trois fois, gauche trois fois, droite trois fois, puis c, c, b, a. Bravo, vous avez gagné le droit de tirer à donf.

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

## 1943

• Une bidouille de ouf : quand l'avion décolle, faites : HAUT, HAUT, BAS, BAS, DROITE, DROITE, GAUCHE, GAUCHE, 2 et votre avion sera à l'envers.



• Pendant le jeu, faites la pause et entrez : BAS, 2, DROITE, 2, HAUT, 1, GAUCHE, 1 et vous pourrez SELECTIONNER la puissance de votre tir.

# 3615 JOYPAD

# ARNOLD PALMER'S TOURNAMENT GOLF

• Pour accéder à un niveau spécial :  
Quand "Game Over" apparaît, faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, B, A et Start.

• Voici quelques codes :

– Code pour se retrouver premier au classement mondial avec 100000 dollars et 40000 dollars d'avance sur le second après le premier round :

AAQh tAIi IKAA  
EFBQ IKgi DAVR  
QQoo AAr2 w7Zk

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

QV0B NAqo CABE  
VVVg 6qoA QFVC  
EI4o oAjq MiZH

– Code pour se retrouver premier au classement avec 192000 dollars et 65000 dollars d'avance sur le second après le troisième round :

QR11 eabc KARV  
UZwH QAog RVRf  
Mg4o ogrQ 3zpv

– Code pour se retrouver premier au classement avec 242000 dollars et 93000 dollars d'avance sur le second après le cinquième round :

VB1v 0gBa oARE  
EMgW xICq TBCI  
5s4g AgkP bgTk

– Code pour se retrouver premier au classement avec 258000 dollars et 99000 dollars d'avance sur le second après le cinquième round :

U1dS RMDY qCAU  
RI8+ RKIK UGCp  
pc4g oov5 t2D-

– Code pour accéder au dixième round avec 305000 dollars :

UgCf +oSH IiFE  
LyYM e-KI BSpN  
mUIQ kI2d 1fTj

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

RwrW -uCf AIER  
L612 edgA ATqL  
mo0Q EAUW F5BK



## ASMIK WORLD



• 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 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.

• Pour tuer le papillon du stage 16, attendez qu'il se soit posé (ombre = invulnérable ; pas d'ombre = vulnérable) pour lui envoyer un projectile.

• Voici tous les codes :

Stage 08 : AXOLOTL	Stage 25 : KURZER
Stage 09 : BLUTEN	Stage 24 : MINORCA
Stage 16 : CHIMERA	Stage 16 : PANGOLIN
Stage 17 : DEWLAP	Stage 17 : DEWZAP
Stage 24 : ELYTRON	Stage 19 : CHIMERA
Stage 25 : GILA	Stage 15 : REMORA
Stage 32 : HYDRA	Stage 08 : SCARAB
Stage 33 : IBEX	Stage 01 : ZAHNBELA
Stage 33 : JEDOCH	

## AIRWOLF



• Détruisez les tours de contrôle, ainsi il n'y aura plus d'avions dans cette zone.

• Il y a un avion doré près de la mission 5, il donne une vie supplémentaire.



## AREA 88



• Avant de combattre le monstre du deuxième niveau (dans la forêt), il vous faut détruire le plus d'arbres possible, pour gagner un bouclier.

• Pendant le menu d'options, positionnez-vous sur "Game Level" et avec le deuxième paddle, faites A et X sans relâcher. Ensuite, avec le premier paddle, sélectionnez le niveau "Gamer" pendant que vous restez appuyé sur le deuxième paddle.

# ALTERED BEAST



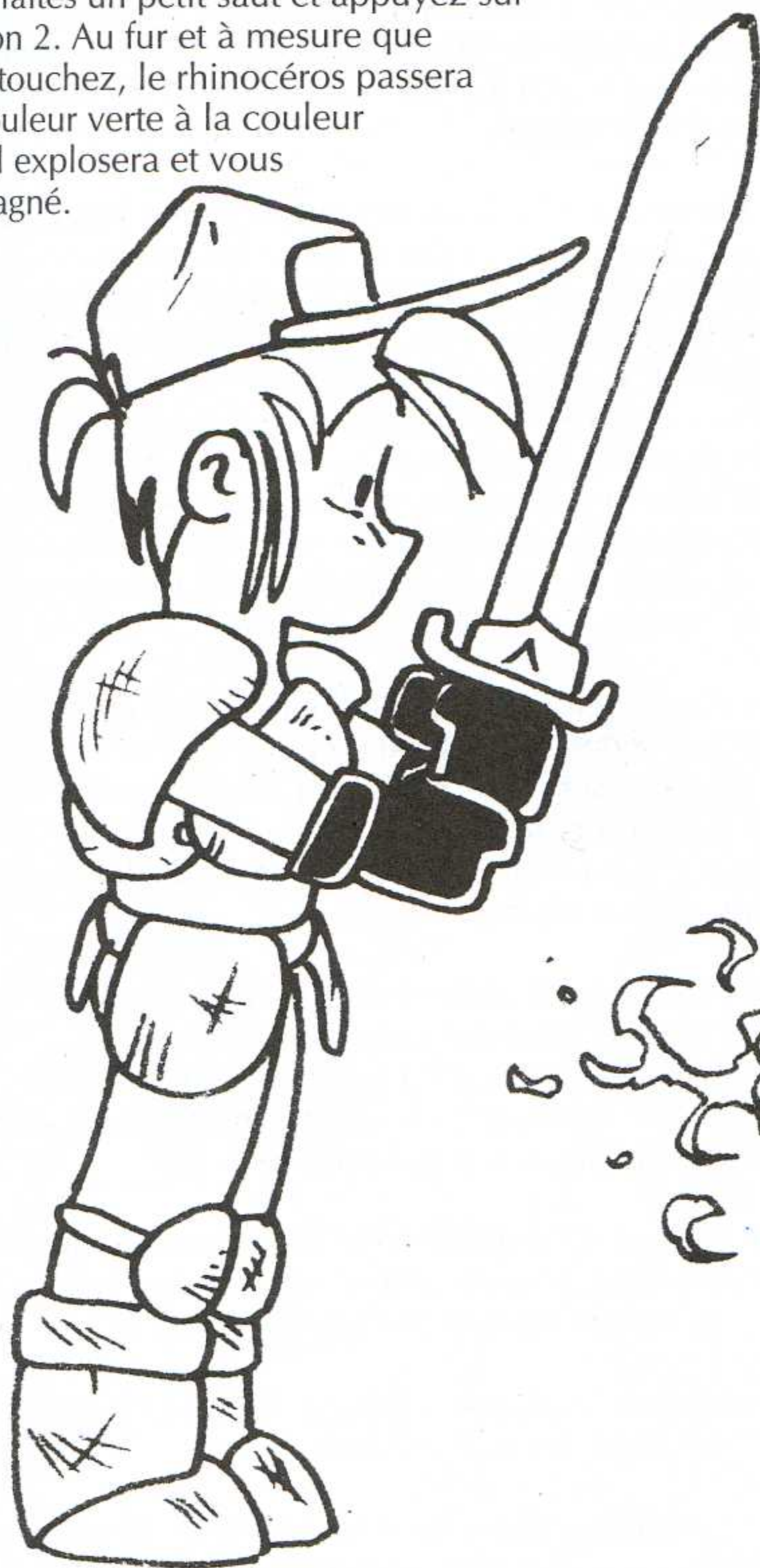
- Dès que la page de présentation apparaît, appuyez en haut et à gauche, puis appuyez sur les deux boutons simultanément. Vous aurez 5 carrés d'énergie au lieu de 3.

- Pour pouvoir continuer la partie après un 'Game Over', 4 de suite (pas plus de 4 fois), cela fera 12 vies ; premier 'Game Over', positionnez la manette en diagonale, vers le haut gauche puis appuyez sur les 2 boutons. Pour les 3 autres 'Game Over', faites la même chose en diagonale mais dans chaque autre diagonale (bas gauche, bas droit, haut droit.). Puis, à chaque fois, appuyez sur les 2 boutons, cela après chaque 'Game Over' (toujours 4 fois).

- Enfoncez les touches du haut et de gauche, appuyez sur le bouton 1 et vous démarrerez la partie avec plus d'énergie que d'ordinaire.

- Contre le chef du stage 3, lorsqu'il tire quatre boules de suite, baissez-vous, vous les éviterez facilement.

- Pour vaincre le dernier monstre, quand il charge, faites un petit saut et appuyez sur le bouton 2. Au fur et à mesure que vous le touchez, le rhinocéros passera de la couleur verte à la couleur rouge, il explosera et vous aurez gagné.



- Pour faire exploser les zombies, montez sur un mur (s'il y en a un) et sortez de l'écran en sautant, puis donnez des coups au niveau des zombis, toujours hors de l'écran.

- Pour décrocher les monstres mangeurs de tête quand ils vous tiennent, appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 et faites tourner le paddle rapidement dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Dans la troisième partie, les deux loups blancs arrivent par en haut sur les colonnes.

- Pour vaincre le chef, sautez et donnez des coups de genoux dans sa tête (pas dans le corps, car vous vous blesseriez vous aussi).

- Voici la solution pour battre les monstres :

- Premier niveau, le cimetière : pour battre Aggar, évitez ses boules en forme de tête et envoyez-lui des boules de feu.

- Deuxième niveau, la grotte : pour battre l'œil, attendez qu'il se ferme et envoyez-lui un éclair dans l'œil du milieu.

- Troisième niveau, le palais : pour battre le crocodile, baissez-vous quand il tire vers le bas et, une fois en l'air, envoyez-lui un pilier en feu.

- Quatrième niveau : pour battre Neff, tirez-lui des boules de feu. Sautez par-dessus et recommencez. Ensuite, sautez à mi-hauteur et tirez sur sa corne.

- En ce qui concerne les monstres volants, sautez et frappez au poing. Pour les sangliers, baissez-vous et frappez au poing. Faites de même pour les grands zombis. Pour les licornes, sautez à mi-hauteur et frappez du pied. Pour les autres monstres, quelques coups de pied suffiront. Si une sangsue arrive à vous sauter sur la tête, débattez-vous le plus vite possible de gauche à droite.

- Pour être transformé en loup-garou, dragon, tigre et homme-loup-doré, tuez deux fois les loups blancs et attrapez les boules magiques.



## ALICE IN WONDERLAND

- Appuyez sur I puis gauche, bas, bas, select, droite, bas, droite + RUN. Pour 10 crédits.
- le son (sélection)  
appuyez sur II, droite, I, droite, I, bas, droite, droite + RUN.
- droite, gauche, II, droite, gauche, droite, I, haut + RUN.



- Pour avoir 20 crédits, faites BAS, GAUCHE, 2, HAUT, 2, BAS, DROITE, GAUCHE.
- Pour avoir un max de magie, faites : DROITE, GAUCHE, GAUCHE, 2, SELECT, 2, HAUT, 2
- Pour avoir un max de life, faites : HAUT, SELECT, 1, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, BAS
- Pour continuer au pixel même où vous êtes mort : 2, BAS, HAUT, BAS, 1, HAUT, 2, SELECT
- Pour choisir son stage : BAS, GAUCHE, 2, BAS, BAS, 1, DROITE, SELECT & run
- Pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur Select et I, un écran de sélection des magies apparaîtra.
- Au tout début de la forêt, il y a une vie supplémentaire. Pour la prendre, il suffit d'avancer jusqu'au premier monstre, puis de revenir. Le monstre vous suivra. Faites le premier sort (le rouge), attendez que le monstre soit au-dessus de la vie. Il faut alors sauter dessus (bouton 1) et rebondir pour récupérer la vie (bouton 1).
- Si vous voulez aller plus vite dans les escaliers, il suffit d'appuyer rapidement sur le bouton de saut tout en montant.
- Au début du jeu, vous pourrez trouver une vie supplémentaire, celle-ci est malheureusement inaccessible, sauf si vous avez l'heureuse idée de sauter sur l'oiseau Dodo. Cette ruse permet d'obtenir tout les bonus qui paraissent inaccessibles.
- Dans le niveau 2 de la forêt, il y a une salle souterraine (après le gâteau) avec une carte à jouer. Si vous tirez dans la partie gauche de la butte où se trouve le garde, vous ferez apparaître une porte secrète qui vous emmènera directement au niveau 3.

## ADVENTURE OF LOLO

Voici des mots de passe pour accéder aux niveaux :

Niveau 5	:	CJZM
Niveau 6	:	CPZH
Niveau 7	:	CYYZ
Niveau 8	:	DGYQ
Niveau 9	:	DMYJ
Niveau 10	:	GBVV
Le dernier niveau	:	GCVT



## AERO BLASTER



- Sur la page de présentation, faites gauche, droite, gauche, droite, gauche, droite, haut, bas, haut, bas, haut, bas et Select.  
Pour sélectionner les crédits ou le menu d'options, appuyez sur Select et sur haut ou bas. Il est possible d'avoir jusqu'à neuf crédits.
- Pour avoir le choix des musiques et des sons, faites après la page de présentation (avec les deux avions) : Select et toutes les directions (dans le désordre et pas en même temps).
- Pour avoir le choix des crédits, faites la même chose, mais après, mettez droite (pour les crédits de 0 à 9).
- Pour le premier monstre, tirez-lui dans ses canons en évitant ses lasers et ses missiles.  
Pour le deuxième monstre, il faut vous munir de power et de missiles (M), tirez-lui dessus en évitant et en détruisant ses missiles qu'il envoie par milliers.  
Pour le troisième monstre : détruisez ses lasers sur ses côtés, et en évitant ses tirs, tirez sur son corps du milieu.
- Pour aller au sixième tableau avec 9 crédits, faire le test sound, et mettre la musique n°35. Appuyer en même temps 6 fois sur Select I et II, appuyer encore 6 fois sur I et II, et enfin, appuyer encore six fois en même temps sur Select I et II. Puis sur Run, vous voilà au sixième tableau.
- Pour obtenir un tir et un Blaster dévastateur, avec un doubleur, mettre en mode 2 joueurs, faire Pause, enlever le doubleur (et mettre un simple Pad à la place). Enlever la Pause et rejoindre les 2 vaisseaux. Tu iras beaucoup plus loin dans le jeu.
- Niveau 4 : rester à GAUCHE au maximum. Pour éviter sa chaîne, de mettre en face, monter, descendre ... et monter en HAUT alors qu'il tire.
- Niveau 5 : Rester au niveau du sol puis montez après avoir passé les 3 pieds bleus.
- Niveau 6 : Eviter les 4 boules, tirez. Ensuite, avec les lasers à tuer, tirer en BAS puis en HAUT.

## ALIEN SYNDROME



- Pour avoir les vies infinies, faites, pendant la page de présentation : Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche et pour finir appuyez sur le bouton 2.

# ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE



- Quand vous avez perdu toutes vos vies, retournez au tableau des options. Mettez le curseur sur une option quelconque, sauf la première. Ensuite, appuyez sur B, le curseur revient sur la première option. Enfin, appuyez sur A ou C pour recommencer au même endroit où vous avez perdu, ainsi vous conserverez les mêmes bonus que vous aviez.

- Quand vous arrivez dans un magasin, pour choisir votre signe, dès que le jeu est commencé, appuyez sur le bouton et, en fonction de ce qu'aura l'animal, changez vite votre signe.

- Dans le premier niveau, après avoir cassé les deux coffres et la bagnole, sautez par-dessus l'arbre, en retombant, vous ferez un trou. Recommencez cette action plusieurs fois et vous vous retrouverez dans la pièce cachée.

- Arrivé au château (dernier round), prenez l'hélicoptère et montez, vous trouverez des coffres et tout en haut, tirez. Il y aura une ouverture. Enlevez l'hélicoptère et prenez le passage. Vous éviterez un quart du chemin.

- Pour tuer les pieuvres, il faut toucher et détruire les tentacules. Pour les détruire rapidement, il suffit de prendre la bague et de toucher juste sous la tentacule et toute la tentacule sera détruite. Faites pareil pour l'autre. Entrez dans le pot, il y a un magasin.

- **Round 1 :** Au début de la première maison lors du duel, mettez dès le début "pierre", puis appuyez sur le bouton lorsqu'il vous imite. Faites de même pour la seconde maison en commençant par "ciseau". Troisième maison : "pierre". Quatrième maison : "ciseau". Il y a un passage devant et derrière le deuxième palmier, il vous suffit de sauter.

- **Round 2 :** Première maison "pierre". Avec les marmottes, prenez la moto et avancez jusqu'au coffre entouré de boules. Cassez-les, sautez trois fois et vous tomberez dans un passage souterrain. Pour la maison suivante, mettez "ciseau".

- **Round 3 :** Au premier pont, mettez "ciseau". Tuez la pierre en la frappant à la base de sa tentacule. Rentrez et mettez "ciseau".

- **Round 4 :** A la fin du round, tout en haut avec l'hélicoptère, vous trouverez un coffre gris.

- **Round 5 et 6 :** Rien de spécial. N'oubliez pas de prendre le collier avant l'épreuve.

- **Round 7 :** Détruisez le premier coffre et sautez sur place. Deuxième maison "pierre", troisième "ciseau", quatrième "papier" et cinquième "ciseau".

- **Round 8 :** A la fin du premier pont, sautez sur place. Vous trouverez une épreuve, prenez le collier.

- **Round 9 :** Première grotte "pierre". Montez tout le long du tableau pour atteindre la deuxième partie, où vous utiliserez l'hélicoptère.

- **Round 10 :** Il faut aller à droite, sauter au-dessus du trou et tomber, aller à droite, monter, aller à droite, monter, aller à gauche, aller à droite, puis traverser les lances et aller à gauche, monter, aller à droite puis encore à droite au-dessus des coffres. Prendre la moto, aller à droite; encore vers la droite, tomber. Arrêtez-vous sur la corniche et sautez vite en avant. A la maison, mettez "papier", puis tombez. Allez à droite, allez à gauche, montez, allez à droite, encore une fois sur la droite, montez, montez encore, montez une dernière fois, allez sur la droite, allez une fois de plus sur la droite, tombez, tombez, tombez, allez dans le coin et sautez sur place. Allez cinq fois à gauche, montez, allez à droite, encore une fois à droite, montez, allez trois fois à gauche, montez et allez sur la droite. Vous êtes à l'épreuve. Il change une fois que vous l'avez battu. Prenez la cape et frappez-le à la figure. En sautant à certains endroits, vous creuserez dans la terre, et en recommençant l'opération plusieurs fois, vous tomberez dans un passage secret qui vous fera passer en-dessous de l'écran.



# ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD



- Pour traverser le village, il faut acheter la bible et aller prier cent fois. Grâce à quoi vous pouvez passer sans craindre d'être arrêté.
  - Dans le village, attendez que les minutes soient à "00", puis allez au premier garde, lui seul vous donnera le seul laissez-passer. Surtout ne prenez pas le pistolet.
  - Voici un code pour commencer à la forêt :  
**LioVsmRBa**
  - Voici un code qui vous permet d'aller directement à la forêt sans passer par le château : **NhBcCTAOUc**
  - Voici quelques codes qui vous rapprochent de la fin du jeu :  
**MiraCQtNTb**  
**MhsbCQsNTb**  
**HYmWnKiIOW**
  - Vous pouvez aller à la deuxième partie du jeu avec ce code : **IclTmNoJPX**
  - Pour obtenir le vrai passeport, il faut aller, à 14 heures précises, au Mac Donald, local où vous gagnerez 1000 pièces d'or, puis achetez le "backscratcher" chez l'antiquaire et revendez-le à un très bon prix chez le brocanteur. Avec les 2000 pièces obtenues, vous pourrez soudoyer le garde (après les hot-dogs).
  - Lorsque vous avez l'échelle, allez devant l'une des horloges, il y aura un papier. Tout d'abord, voici des codes pour les petits malins qui voudraient ne pas se fatiguer :  
**LesatQqMSa**  
**EVgIgPgFLT**
  - Lorsque vous serez dans la forêt, vous remarquerez des petits nuages d'un jaune pâle. Tirez cinq ou six fois et un coffre rempli d'argent apparaîtra, un magicien vous donnera parfois des conseils.
  - Solution du test : Tokyo, Vicel, 450, Athens, 5050, 206, 50, Lira, Mozart, 600.
  - Solution des sœurs servantes : Linda, Batty, Janet, Cindy, Susie, Kate.
  - Lorsque vous êtes dans le village, achetez le Backscratcher au magasin Antique, puis allez le revendre au Pawn Shop.
  - Pour gagner 1000 pièces, allez voir la voyante, choisissez la terre, puis, à 16 heures précises, allez au fast-food.
  - Pour arriver plus facilement à passer le château, voici quelques trucs :
    - le premier bout de carte est détenu par les parents d'Alex ; mais parlez-leur deux fois de suite.
    - il y a un bout de carte caché dans la jarre de la cuisine qui se trouve au rez-de-chaussée, à l'extrême gauche.
  - Voici le code pour passer le premier tableau :  
**FYgQjIiGMU**
  - Voici un mot de passe pour aller dans la forêt :  
**LioXAPtMSaµ**
  - Voici des codes pour arriver dans la forêt après le château :  
**LhpZBOrMSa**  
**EVgOfJhFLT**
- Dans cette forêt, il y a un petit nuage jaune et à sa gauche un long nuage blanc. Mettez-vous à gauche de ce nuage blanc et sautez. Un bonhomme apparaîtra.
- Voici un numéro de téléphone : Police : 911

# ALEX KIDD

## • Première étape : le château.

La partie débute au cinquième étage. Première porte à droite : la 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. A l'issue d'une petite discussion, le père d'Alex vous donne une carte. Prenez-la... et regardez l'écran de contrôle (touche 1 du "controlpad"). Ce n'est pas la bonne ! Discutez à nouveau avec le père qui va enfin vous donner 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. Grimpez à 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 trouvez 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'armes de samouraï. 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 encore un piège. Sortez et prenez l'escalier descendant. Téléphonnez 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 aux murs de certaines pièces) : Linda, Betty, Janet, Cindy, Susie, Kate. En récompense, vous voilà avec un nouveau morceau de la carte (le troisième).



## Soluce

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 il 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'entraînements nécessaires.

### • 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 : un personnage vient alors 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. Décor identique à la première mais plus difficile à "jouer". Entraînez-vous.

- Allez à la bibliothèque, ensuite chez Barbara et retournez à la bibliothèque. Vous obtiendrez un morceau de la carte.

- Le delta-plane est indispensable pour pouvoir sortir du château. Il se trouve dans le coffre en haut à gauche du château, mais la clé est indispensable (elle est dans le vase en haut à droite du château).

- Voici le code pour sortir du château : **KePZtNoLRZ**.

- Voici les endroits où se trouvent les huit morceaux de la carte dont Alex a besoin pour s'évader du château :

**1. Papa's room** (chambre de papa) : vous devrez y entrer plusieurs fois avant de trouver le bon morceau de la carte.

**2. Kitchen** (cuisine) : jetez un coup d'œil dans la poubelle.

**3. Mary's room** : allez voir James au quatrième étage et faites le test avec Mary. Répondez correctement à plus de huit questions. Vous recevrez probablement un morceau de la carte en récompense.

**4. Maid's room** : donnez les noms de six servantes.

**5. Digital clock** (horloge digitale) : jetez un coup d'œil derrière l'horloge au troisième étage. Une mini-échelle est nécessaire.

**6. James'room** : après le test, entrez dans la chambre de James où vous trouverez une note réduite en cendres. N'y touchez pas ! Téléphonnez à Rockwell et demandez-lui de déposer le "Restorer Powder" dans le "drawing room". Récupérez la poudre, retournez dans la chambre de James pour y répandre la poudre sur les cendres qui se transformeront en un morceau de la carte !

**7. Library** (bibliothèque) : vous devez rencontrer John, puis Barbara. On vous donnera le nom d'un livre. Retrouvez John à nouveau, dans la bibliothèque. Ce dernier vous remettra un morceau de la carte ! Notez bien que John ne se présente pas à la bibliothèque avant dix heures.

**8. Empty room** (chambre vide) : lorsque l'horloge affiche n'importe quelle heure mais toujours entre la demi-heure et moins le quart, dirigez-vous vers la chambre vide. Vous y trouverez Mark et Tom. Répétez cette séquence trois fois et ils vous donneront un morceau de la carte.

- Dans la jungle, où se trouve le fleuve de lave, montez sur la plate-forme et sautez en diagonale en haut à gauche. Vous serez sur le plafond et éviterez ainsi tous les obstacles.

- Dans le round 3-1, le parcours de la cascade, à un moment du jeu, il y aura une carte à droite et un trou à gauche. Placez-vous en face du trou, utilisez la boule de feu et pénétrez à l'intérieur. Vous y découvrirez des coffres.

- Dans le round 3-2 de la lave, tout au début en haut à gauche, il y a un mur où l'on peut pénétrer et passer le parcours sans risquer de se faire toucher. On y découvre en plus deux coffres.

Un peu plus loin, toujours dans la lave, à un endroit donné, il y a des gouttes qui tombent et une corde. Vous devrez vous agripper à la corde et lancer la boule de feu en vous dirigeant à droite. Vous y découvrirez une salle secrète.

- Au round 4-1, avant de prendre la porte pour aller dans le ciel, tombez dans le trou. Vous verrez une barre, descendez, il y a un mur fait de rochers. Accroupissez-vous et passez-le (le mur de droite), vous y découvrirez un passage secret où il y a des coffres.

- Dans le village, pour avoir le vrai passeport, il faut, lorsque les minutes sont à zéro, voir le gardien avant le marchand de hot-dogs.



# ARCUS ODYSSEY



DIANA : GIUBAIAAJM  
BEAD : FAYAAIABBG

## Débuter au niveau 3 :

JEDDA : GIHNAIAFCQ  
ERIN : HDPOBIAGOW  
DIANA : GLROBIAGC5  
BEAD : FD4JFIAHKC

## Débuter au niveau 4 :

JEDDA : GNHFETIJDJ  
ERIN : HGPGFUIJLO  
DIANA : GNRGCVMTV  
BEAD : VK3FEQIID

## Débuter au niveau 5 :

JEDDA : IIHDAQIPMC  
ERIN : HGPFEYIN2V  
DIANA : IMWFAQIOMX  
BEAD : YK3FAQIMEM

## Débuter au niveau 6 :

JEDDA : IJHDEYIRVU  
ERIN : J2PFAYIQFO  
DIANA : ILWFBYIS3E  
BEAD : IY3FAYIR3X

## Débuter au niveau 7 :

JEDDA : KIDAAYIUOP  
ERIN : K1PAAYIWOO  
DIANA : KJV BAYIW4D  
BEAD : KY3AAYIV4Z

## Débuter au niveau 8 :

JEDDA : KKDFCYI0X3  
ERIN : KMPFAYIYHJ  
DIANA : KKVBF0IYPQ  
BEAD : K03EF0IY5L

• Voici quelques codes :

### 2ème stage

1 player : ECQAAIADZ5

### 3ème stage

1 player : GCEAAAACJN

2 players : EAQAAAAARV

### 4ème stage

1 player : GFEWAAAGO

2 players : EAVBAAAE0A

### 5ème stage

1 player : H2BEIIAJ1D

2 players : EAVBQAAJTV

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

### NIVEAU 2

1 player : GDEEHMBDBG

2 players : GCUEHMBZV

### NIVEAU 3

1 player : K4EWM2UY0Y

2 players : K4UME4U0KY

### NIVEAU 4

1 player : K4EE02UZ1J

2 players : K4UEE4MZLJ

### NIVEAU 5

1 player : K4EGM2U0EK

2 players : K4UEE4M1EK

### NIVEAU 6

1 player : K4EGM2UY3L

2 players : K4UEE4MZ3L

### NIVEAU 7

1 player : KYEEM4QV44

2 players : K4UEE4QW4M

### NIVEAU 8

1 player : K4EGM2U1PN

2 players : K4UEE4UZ XV

• Voici les codes pour accéder à tous les niveaux et tous les héros disponibles :

### Débuter au niveau 2 :

JEDDA : GAHAAIABRW

ERIN : HAPAAIABB5

• Pour abattre Casomaira :  
Tout d'abord, elle va vous poser deux questions. Répondez toujours par non. Puis après, elle vous attaquera, alors n'arrêtez pas de la frapper à un pouce entre vous, alors elle disparaîtra pour réapparaître. Continuez. Elle se transformera en dragon. Là, il n'y a pas de tactique, foncez-lui dans le lard. Une fois tuée, vous serez téléporté dans l'espace pour battre le monstre des ténèbres. Exécutez la même opération que pour la première fois sauf qu'il faut remonter son énergie assez souvent; il ne reste plus qu'à regarder la fin sublime du jeu.



# ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD



• A chaque fois qu'Alex verra son niveau d'énergie baisser, munissez-vous d'un symbole [SC] puis laissez-vous tomber. Lorsque Alex réapparaîtra, retournez à l'endroit où se trouvait le [SC], et ramassez-le à nouveau. Répétez continuellement ce procédé jusqu'à ce que l'énergie d'Alex soit revenue à son maximum, et à l'approche de la fin du tableau, dirigez-vous lentement vers le signe de sortie. Lorsqu'il sera juste sur l'écran, faites mourir Alex puis foncez vers la sortie, sans vous arrêter ou tuer quoi que ce soit. Ceci marche quasiment sur tous les tableaux.

• Tuez la première pieuvre et rentrez dans le pot (ce sera difficile, alors insistez), deux nouveaux endroits vous attendent pour gagner plein d'argent. Ça ne marche pas pour la deuxième pieuvre.

• Pour avoir une vie supplémentaire au premier tableau, si vous tapez dans le premier "?" vous aurez une bague ; au deuxième "?", tapez dedans puis dépêchez-vous de fuir car une mort apparaîtra. A la fin de l'étape, il y a un troisième "?" : tapez dedans et un petit bonhomme apparaîtra. Prenez-le, vous aurez une vie supplémentaire.

• Pour tuer le 1er monstre, il faut faire poing puis ciseaux ; pour le 2ème, il faut faire ciseaux et papier. Ensuite, pour gagner à coup sûr, mettez sur ciseaux, puis, s'il fait ciseaux, appuyer sur HAUT sinon appuyez sur BAS.

• A chaque fois que vous trouverez une bague, appuyez sur Pause, sélectionnez-la et réappuyez sur Pause. Maintenant, à chaque fois que vous donnez un coup de poing, vous libérez un missile (sauf dans l'eau où ça ne marche pas).

• Quand vous êtes au château invisible (le troisième château), allez aux douches sans issue, tapez très vite deux fois sur la pierre rose et jaune, et le mur s'ouvrira.

• Pour tuer le sorcier Benkei, donnez-lui des coups de sabre sur sa jambe dès qu'elle est en arrière.

• Arrivé au château bleu, pour délivrer votre frère emprisonné, tapez sur la pierre où il y a le poisson.

• Pour vaincre l'armée de Yanken le Grand au jeu "Pierre, ciseaux, papier", suivez les combinaisons suivantes :

– Pour le 1er soldat de Yanken, choisissez la première fois Pierre, la deuxième fois Ciseaux.

– Pour le 2ème soldat de Yanken, choisissez la première fois Pierre et, au deuxième coup de bras, changez en Ciseaux.

– Pour le 3ème soldat de Yanken, choisissez la première fois Pierre, la deuxième fois Pierre et, au deuxième coup de bras, changez en Ciseaux.

– Pour le 4ème soldat de Yanken, choisissez la première fois Pierre et, au deuxième coup de bras, changez en Papier. La deuxième fois, choisissez Pierre et, au deuxième coup de bras, changez en Papier aussi.

– Pour le 5ème soldat de Yanken, choisissez la première

fois Pierre, la deuxième fois Pierre.

– Pour le 6ème soldat de Yanken, choisissez la première fois Pierre, la deuxième fois Pierre et, au deuxième coup de bras, changez en Ciseaux.

– Pour le 7ème, Yanken lui-même, choisissez la première fois Pierre et, au deuxième coup de bras, changez en Papier. La deuxième fois optez pour la Pierre et, au deuxième coup de bras, changez en Papier aussi.

Attention, si l'on se trompe de signe pour l'un d'eux, ils peuvent tous être modifiés.

• Pour pouvoir recommencer avec trois vies au tableau dans lequel vous vous êtes fait tuer, appuyez sur la flèche du haut et huit fois sur le bouton 2 pendant le message "Game Over". "Continue Mode" apparaîtra et vous pourrez reprendre le jeu là où vous vous êtes arrêté (il faut avoir au moins 400 dollars).

• Le lac Cragg : passez sur la boîte "soleil", sur la boîte "deux vagues", sur la boîte "lune", puis "étoile", "soleil", "lune", "deux vagues", "poisson". Une couronne à trois branches apparaît alors sur la plate-forme, attrapez-la et un message secret apparaîtra.

• Le secret du château rouge : lorsque Alex est à l'intérieur du château de Janken, il y a deux pièces dont le plafond descend avec des piques. La première contient une boîte "poisson" mais pas la deuxième. Frappez la boîte "poisson" située sur le mur de gauche dans la première pièce : le plafond ne descendra plus et le plancher s'ouvrira pour vous permettre de descendre dans une autre pièce.

• Les boîtes roses : vous devez les frapper pour faire apparaître la sortie, mais elles ne disparaîtront pas ni ne se briseront sous les coups. Il faut frapper et continuer à avancer.

• Niveau 5 : il y a deux boîtes avec un "?". La première renferme un fantôme. N'y touchez pas, mais, par contre, la seconde contient une vie supplémentaire.

• Dans le premier château, il faut délivrer votre ami en tapant sur la vague et le poisson.

• Dans le second château, l'eau est franchissable seulement si vous possédez l'option "canne".

• L'épreuve qui se trouve dans la forêt est une montre. Il vous faut le bracelet magique pour la vaincre.

• Dans la grotte, pour pouvoir attraper la boule de télépathie, il faut casser les rochers se trouvant au dessus du ravin. Ensuite, foncez dans le trou en allant toujours tout droit.

• Il y a un tableau caché au 2ème lac : il faut tuer la pieuvre rouge et ensuite rentrer dans le pot. Pour cela, il faut essayer plusieurs fois. Bon courage.

• Pour avoir le cheat mode faire : **H.B B D H G B**. Mais il faut être au château.

• World : Allez vers la première pieuvre du jeu, tuez-la, puis essayez d'entrer dans l'espèce de pot. Si vous y arrivez, vous découvrirez un passage secret qui vous amènera à une montagne de fric.

# Adventure Island

sur NEC

## LE DRAGON MEKA

Parti pour détruire un dragon, un seul, notre héros aura bien d'autres aventures, dans un pays peuplé de monstres étranges, et d'autres dragons.

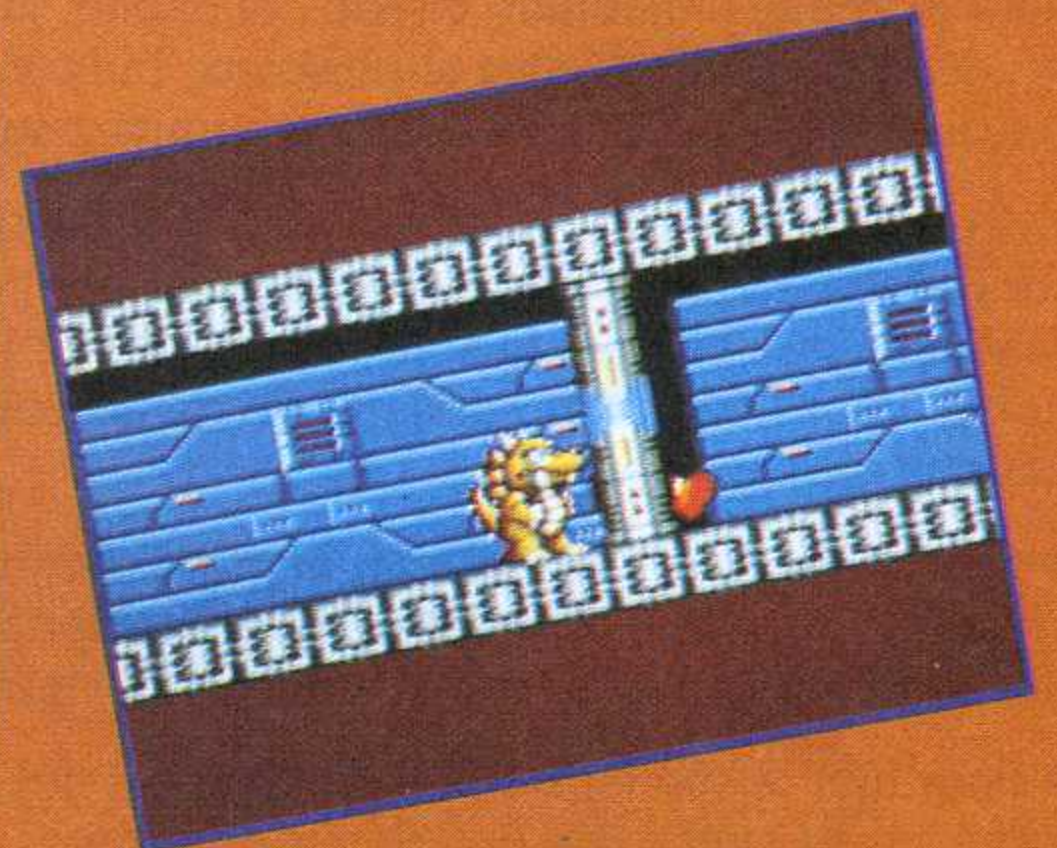
Vous êtes à l'intérieur du château, il faut trouver la porte de la salle où se trouve le dragon Meka. Dirigez-vous vers la droite, et quand un passage est ouvert vers le bas, sautez pour descendre à l'étage en dessous.



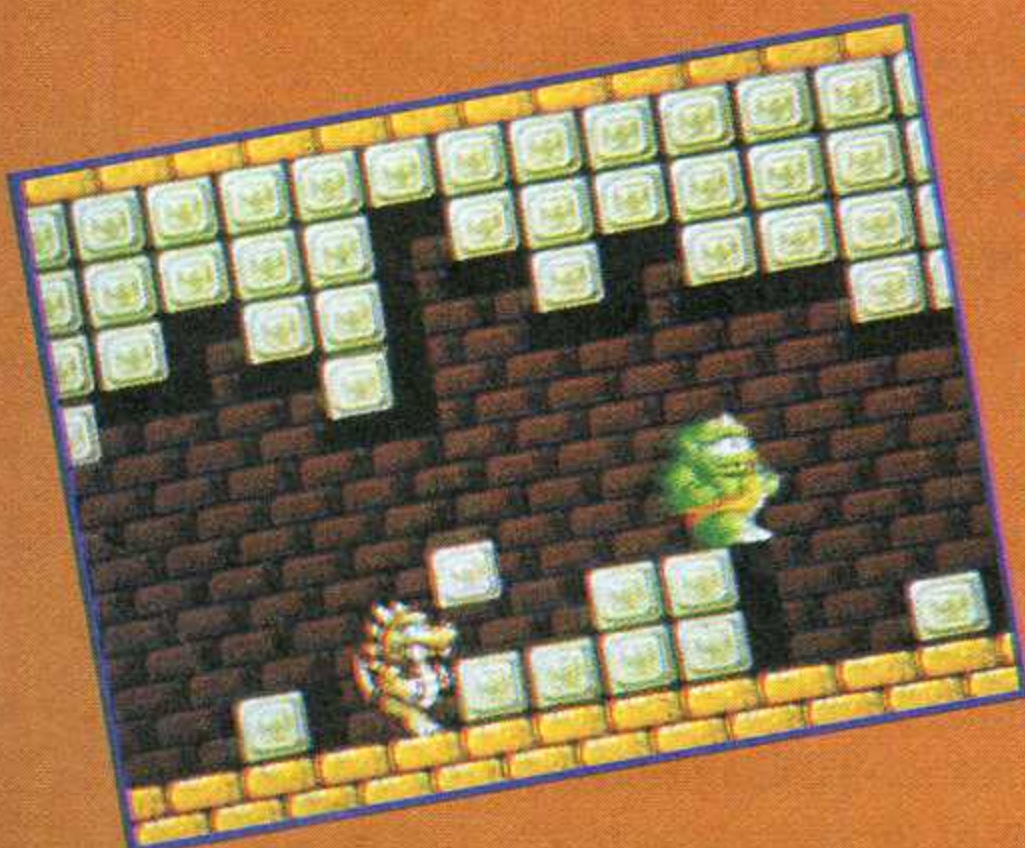
Prenez le passage de gauche. Allez-y directement, sinon les chauves-souris viendront vous foncer dessus. Continuez à avancer vers la gauche, tout en éliminant les monstres que vous pourriez croiser, et, vous arriverez à une porte, au bout du couloir, qui mène au dragon Meka. Entrez.



Le dragon vous lance des boules de feu. Eloignez-vous de lui, puis quand son tir cesse, et qu'il se remet à bouger, approchez-vous et sautez-lui devant le visage afin de le frapper en plein bec. Son énergie est comptabilisée en haut à droite de l'écran. Une fois tué, le dragon laissera tomber des pièces d'or, mais aussi, malheureusement, un sort qui vous transforme en salamandre. De plus, le château commence à s'écrouler, il faut sortir.



Allez tout au bout du couloir, tuez les monstres que vous croiserez, l'un d'entre eux laissera un cœur qui remplira toute votre énergie. Tout au bout du couloir, juste avant la porte, tuez le cyclope. Il vous libérera une clé qui vous permettra d'ouvrir la porte. Entrez.



Dans ce dernier couloir avant les remparts, et avant la sortie, vous devrez foncer tout en évitant les chutes de pierre et en tuant les cyclopes qui fuient, paniqués. Vous avez l'air malin maintenant, en salamandre. Le seul moyen de retrouver votre forme originelle consiste à obtenir la croix de la salamandre. C'est un dragon-vampire qui la détient, dans un pays que vous connaissez. Sans hésitation vous vous rendez sur place.

# LE VILLAGE



C'est ici que se trouve le point de départ de chaque mission menant à un dragon. Derrière la porte de cette maison se trouve celui qui vous donnera les mots de passe permettant de reprendre le jeu où vous en étiez lors d'une autre partie.



Derrière la porte du haut de cette maison se trouve un magasin. Vous pourrez y aller quand vous aurez obtenu quelques pièces d'or. La porte du bas mène à des souterrains que vous utiliserez bien assez tôt.



La porte du bas de cette tour mène à un trésor qui contient un second cœur d'énergie, allez le chercher dès que vous entrez dans le village. La porte est fermée à clé, pour l'instant. Elle mène à deux autres mondes.



Après le petit pont, dans cette maison, vous pourrez venir vous régénérer en achetant des médicaments auprès de l'infirmière.

Il est très important d'aller récupérer la clé de la tour du village. Elle se trouve sur une île, au-delà d'un petit bras de mer. Pour y accéder, passez par la porte du bas du deuxième bâtiment du village, descendez, sautez dans le puits, et nagez vers la droite. Une fois à l'air libre, la porte que vous verrez vous ramène au village, n'y entrez pas.

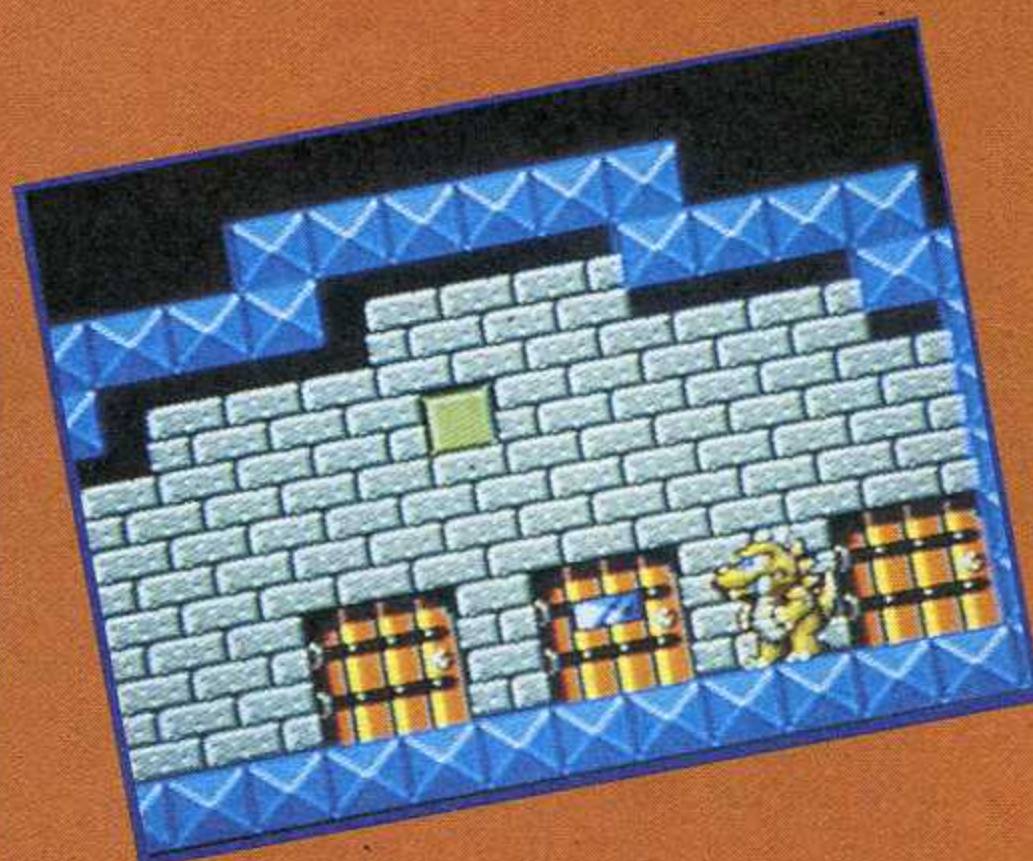
# L'ILE



Sautez de plateforme en plateforme, attention aux crabes, et essayez de ne pas tomber dans l'eau, le chemin est beaucoup plus simple par le haut. Si vous tombez quand même, dirigez-vous toujours vers la gauche, sous l'eau. Attention aux pieuvres. Au bout d'un moment vous arriverez à une porte qui vous ramènera à la surface.



Juste avant le bâtiment qui nous intéresse, vous devrez éliminer des crabes, mais vous serez surtout ennuyé par un nuage. S'il vous dérange trop, descendez-le en utilisant une des flèches que vous avez dû gagner en tuant certains crabes.



Entrez dans le bâtiment. Il y a plusieurs portes: celle d'où vous venez, elle servira de sortie, un magasin, et une salle au trésor qui contient la clé de la tour que nous sommes venu chercher. Prenez-la et retournez au village.

# LE DRAGON MOMIE

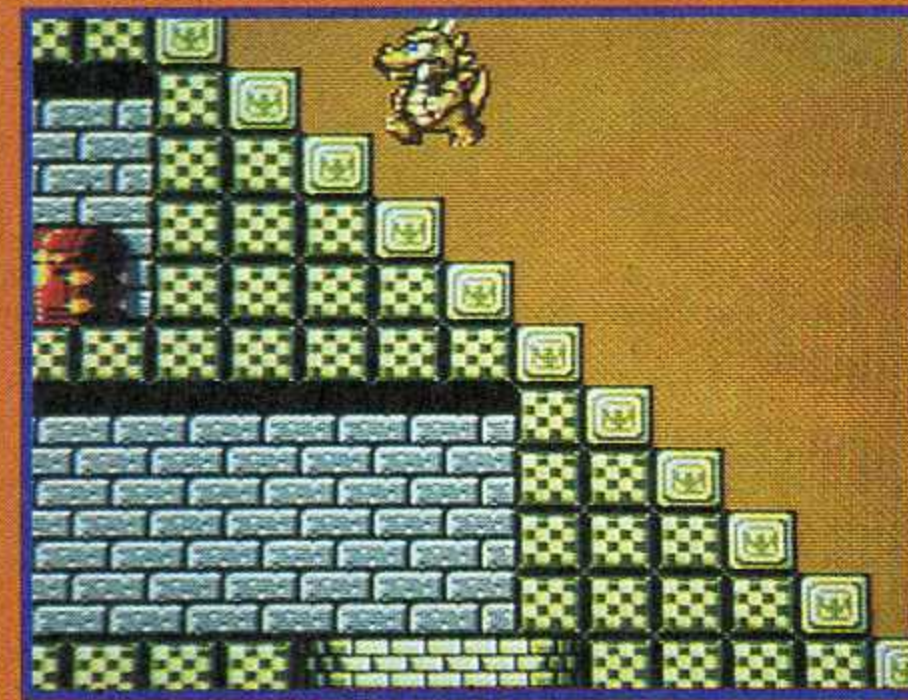
Maintenant que vous avez la clé, vous pouvez entrer dans la tour, et atteindre son sommet. Là, à l'extérieur, sautez sur la plateforme vers la droite pour atteindre la porte suspendue. Vous voilà dans le désert, foncez vers la gauche. Vous rencontrerez de nombreux ennemis, des fleurs, des crabes, des nuages, prenez votre temps, concentrez-vous, ces ennemis ne sont pas très difficiles.



Disposés assez régulièrement, il y a des crabes dans des renforcements dans le sol. Ils crachent des boules de feu, observez bien le cycle de leurs tirs pour passer par dessus.



Si vous jugez le passage à l'extérieur, avec les fleurs, les crabes, trop difficile, vous pouvez passer par en dessous, en descendant sous un crabe. Vous vous retrouverez dans l'eau. Autre intérêt de ce chemin, il y a un trésor au bout vraiment rempli de choses intéressantes. Ressortez.



Vous voilà au pied d'une pyramide, escaladez-la pour passer de l'autre côté.



Là se trouve un sphynx, gardé par un gros crétin que vous éliminerez facilement. Entrez pour obtenir votre troisième cœur d'énergie, puis rejoignez le puits qui se trouvait juste avant la pyramide. Entrez.

En haut de la pyramide, vous trouverez une porte. Si vous avez pris la clé qui se trouvait dans un coffre, juste avant, vous pourrez entrer dans le domaine du dragon-momie. Pour le rejoindre, il faut d'abord éviter de nombreux pièges, des statues qui lancent des boules de feu, et autres bestioles. Si vous détruisez le dragon-momie, celui-ci vous lancera un sort, qui vous transforme en souris, juste avant de mourir. Retournez dans la pyramide, direction la sortie, et en route vous verrez des briques colorées en damier. La souris peut s'accrocher sur ces blocs, et ainsi atteindre une porte qui la ramènera rapidement au village.



# LE DRAGON ZOMBI

Puisque vous êtes sous la forme d'une souris, vous allez pouvoir aller au-delà des limites du village. En effet, le mur qui se trouve au bout à gauche est composé de nos amis les cubes en damier, il suffit de s'y accrocher et de les escalader. Vous pouvez faire un petit tour au magasin qui se trouve juste derrière, tiens.



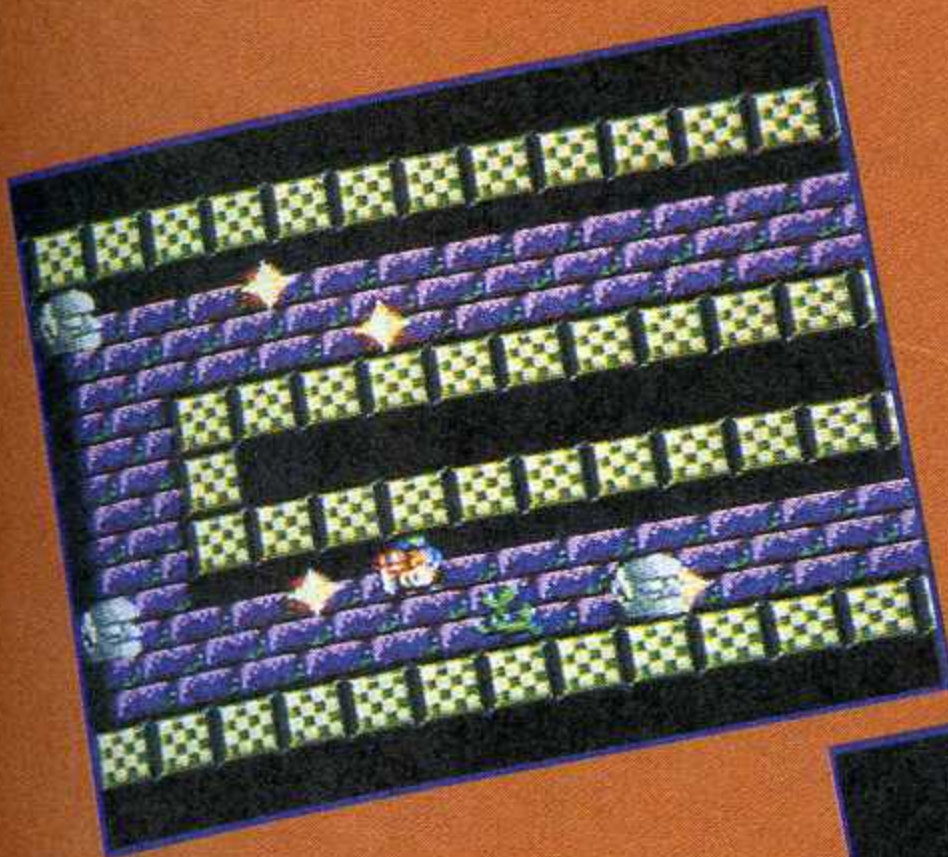
Un petit labyrinthe tout simple vous attend sur la route qui mène à la jungle, et au repaire du dragon zombi. La seule sortie de cet amas de cubes est la deuxième en partant du haut.



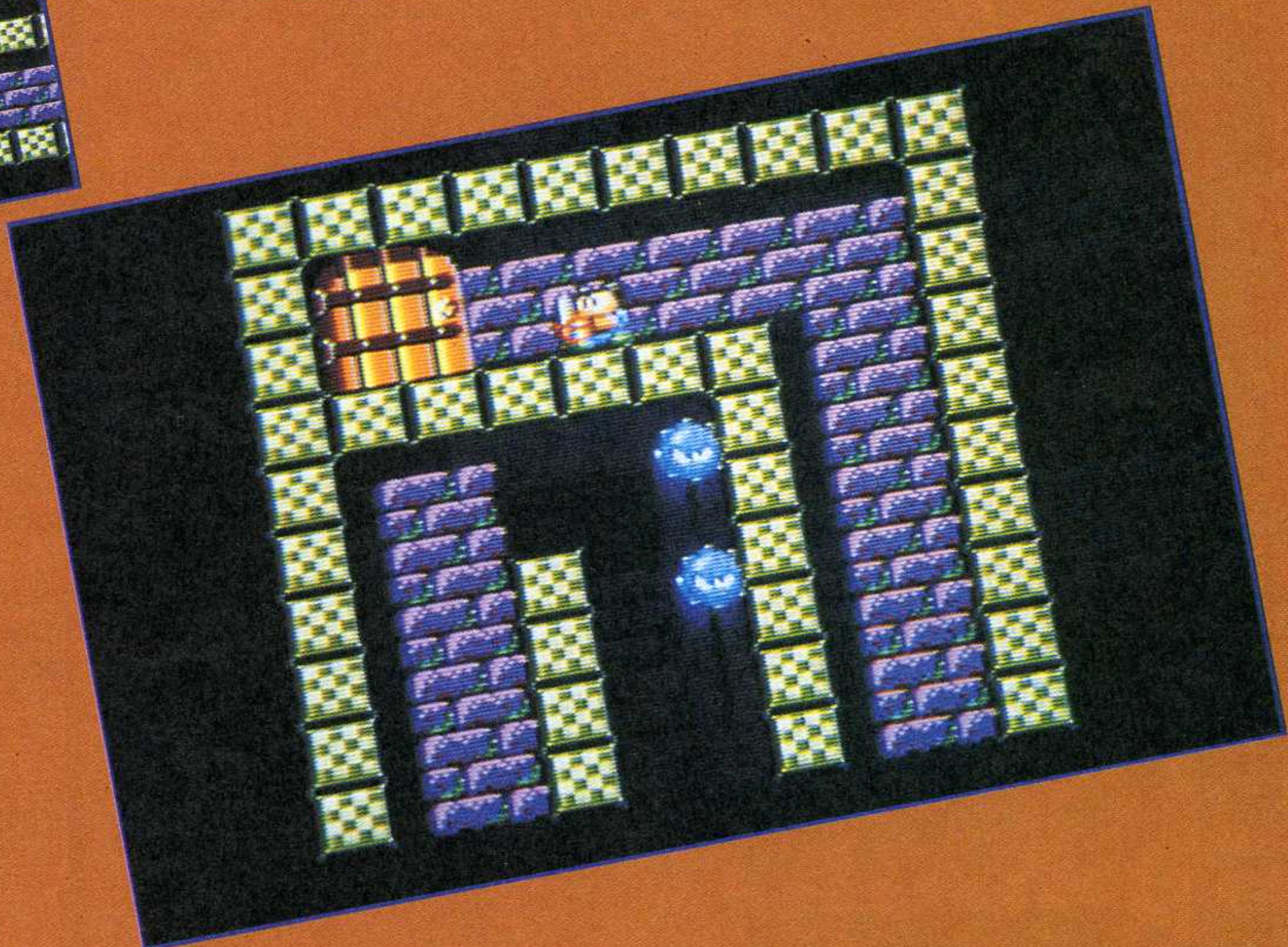
Continuez à vous enfoncer dans la jungle, et vous trouverez des empilements de cubes en damiers. Attention à toutes les bestioles qui y traînent.



Tout au bout à gauche, enfin, laissez-vous tomber dans la flotte. En accédant à la porte qui se trouve dans le coin supérieur droit, vous gagnerez votre quatrième cœur d'énergie. Ensuite, remontez plus haut, bien au dessus de l'eau, deux écrans plus haut, où se trouve la tour du dragon zombi. Il y a une petite plateforme avec la porte d'accès au beau milieu. Le seul moyen d'y tomber est de sauter de l'écran d'au-dessus.



L'intérieur est composé d'immenses couloirs étroits qui serpentent sur eux-mêmes, jusqu'au centre, pour repartir interminablement jusqu'à la porte de la salle du dragon. En mourant, le dragon zombi vous transformera en piranha. Retour au village.



## LES VOLCANS

Pour la suite des événements, il est important d'obtenir une épée magique particulière: le sabre tonnerre. Celui-ci se trouve au bout du monde des volcans. Pour y aller, il faut monter dans la tour du village, prendre la porte placée sur la plateforme aérienne, et une fois dans le désert, aller vers la droite.

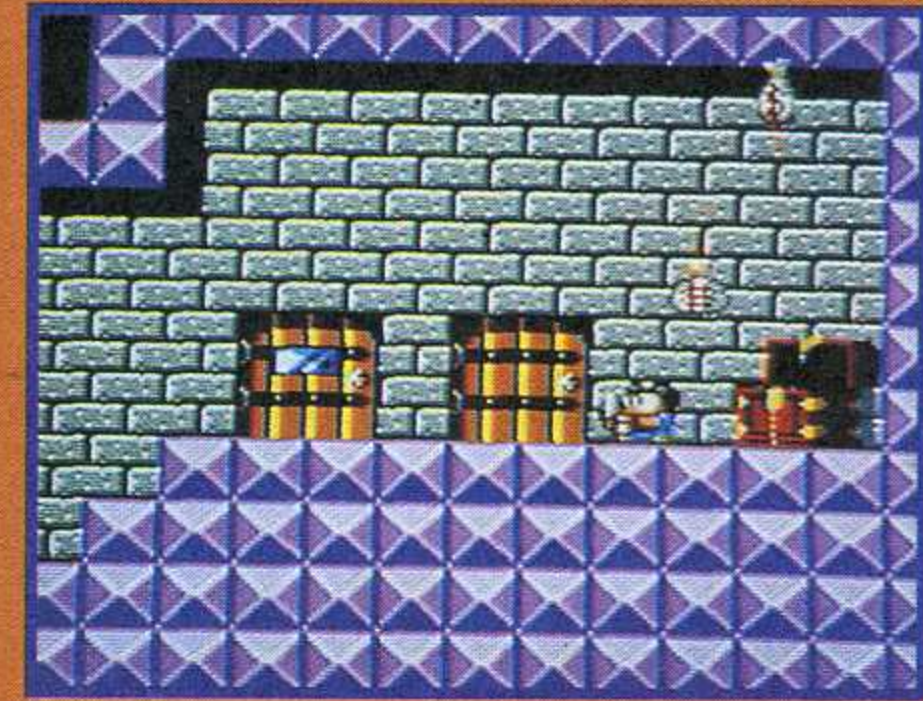


Sur les photos le personnage a la forme d'une souris, mais vous, au stade où vous en êtes, vous devez être un piranha. Le déroulement est le même. Sautez de plateforme en plateforme, en faisant bien attention de ne pas tomber dans la lave.



Vous voilà devant la porte du bâtiment qui va vous permettre d'acheter la cote de maille du dragon, celle qui permet de passer dans la lave sans dommage. Mettez-la.

Après un passage dans la lave, ou sur les plateformes si vous aimez la difficulté, vous arrivez à un bâtiment qui renferme de nombreux trésors, et surtout, le sabre tonnerre. Une porte va vous permettre de retourner au village.



## CAPTAIN DRAGON

Maintenant que vous avez une apparence plus qu'adaptée au milieu aquatique, il est temps d'y retourner, comme si vous alliez sur l'île du début, mais en plongeant directement.



Quand vous arrivez à ces quatre cubes, détruisez-les pour passer. Continuez toujours vers la droite, quand vous voyez un bateau, n'entrez pas, mais continuez votre chemin jusqu'à une cheminée qui descend. Prenez ce passage.



Nagez vers la gauche, et vous trouverez un coffre qui vous apportera votre cinquième cœur d'énergie. Retournez au bateau, et entrez par la porte à l'envers.



A l'intérieur du bateau pirate, c'est une succession de couloirs qui vont de droite à gauche puis de gauche à droite, etc... Il y a toutes sortes d'ennemis, sans grande difficulté. Puis ce sera la porte qui mène à la salle du Captain Dragon.

Vous êtes maintenant face à l'un des dragons les plus difficiles à battre. Il vous lance des crochets que vous devez éviter pour vous approcher et le frapper sur le nez, comme d'habitude. Juste avant de mourir, encore, le dragon vous transforme en lion. Hop, hop, retour au village.





# LE DRAGON DAIMYO

Entrez par la porte du bas de la seconde maison. Vous voyez un petit cube seul, frappez-le avec votre

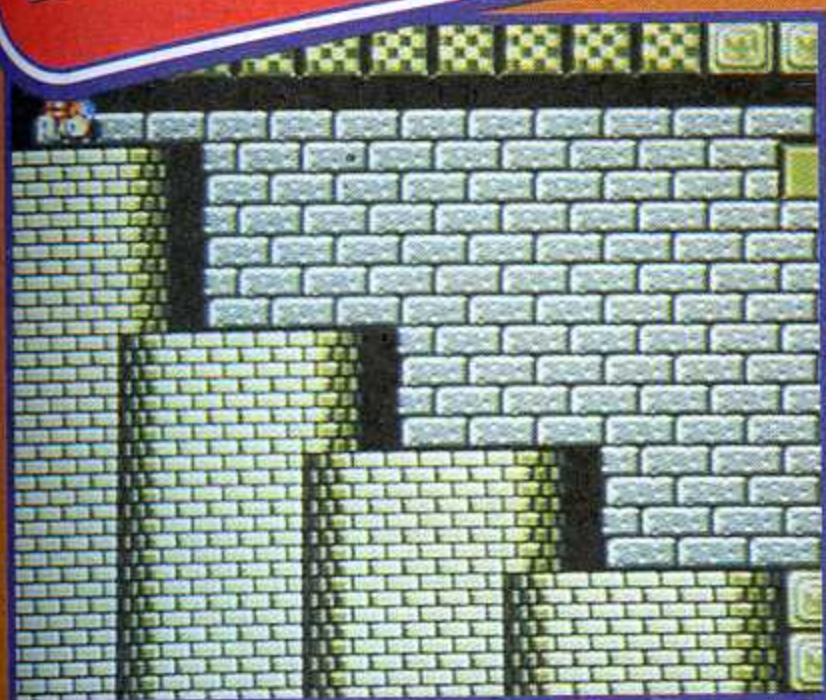
épée. Une nouvelle porte apparaît,

entrez, vous voilà dans une salle de transformation. Sautez sur place autant de fois qu'il le faut pour redevenir une souris.

Sortez et dirigez-vous sur le pont, juste après la tour, vers la gauche. Accrochez-vous contre les blocs en damier, et brisez le pont. Plongez.



Avancez dans le couloir en cubes damiers, puis brisez le dernier bloc isolé pour faire apparaître une porte qui mène à une salle contenant un trésor, le sabre magique. Pour ressortir, en atteignant la porte, vous devez utiliser le sabre que vous venez de gagner en frappant le vide pour faire apparaître des blocs. Faites un escalier. Retournez au village, puis, comme vous vous êtes transformé en souris, transformez-vous en lion.



Avancez dans le couloir, vers la gauche jusqu'à ce que vous arriviez devant quatre puits. Vous pouvez plonger dans le premier, il est rempli de ressorts qui vous aideront à atteindre le plafond, à vous y coller, puis à plonger dans le quatrième puits. Le petit bloc isolé dans la salle des 4 puits fait apparaître une porte qui mène à un magasin, vous pouvez y aller si vous le désirez.



Repassez par le petit pont, plongez, et brisez à nouveau les cubes friables sous vos pieds, dans le couloir. Vous trouverez alors un trésor, un 6ème cœur d'énergie. Remontez et plongez dans le troisième puits.



Le dragon Daimyo est sûrement le plus difficile. Il faut toujours le frapper sur le nez, mais si vous vous approchez, il faut filer des coups de sabre. Le seul moment qui vous permette de l'approcher, c'est quand son sabre est levé. Avant de mourir, il vous lance un sort qui vous transforme en faucon.



Le long couloir dans lequel vous vous trouvez, qui va vers la gauche, est rempli de monstres que vous avez déjà vu dans d'autres niveaux. Ils sont tous concentrés ici. Pour les passages au-dessus de la lave, l'idéal est de foncer sans arrêter, vous serez ainsi bien synchronisé, et les tirs ennemis ne vous gêneront pas. C'est délicat. Au bout d'un moment, vous arrivez devant la maison japonaise du dragon Daimyo.

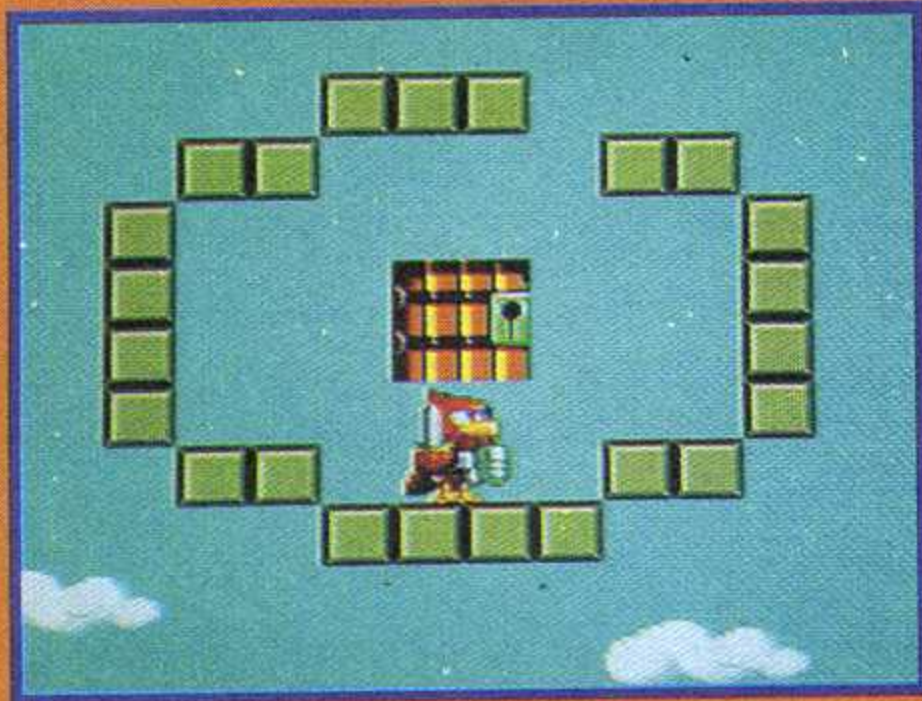


Ce n'est pas encore terminé, il faut se battre contre les ninjas, les samourais. Heureusement quelques-uns d'entre eux transportent des cœurs que vous pourrez ramasser. Puis c'est la porte de la salle du dragon, enfin.



Une fois hors du château japonais du dragon, envolez-vous pour atteindre une porte. Achetez l'armure Hades, et retournez en ville.

# LE DRAGON VAMPIRE



Du village, envolez-vous en montant à gauche de la tour centrale. Une fois en haut, dirigez-vous vers la gauche, vous découvrirez une porte entourée de blocs destructibles.



Grâce au sabre magique, faites apparaître des blocs. Pensez à celui du centre, c'est le plus important, c'est lui qui fera apparaître la porte quand vous le détruirez. Vous pouvez essayer avec d'autres blocs, il y a des bonus disséminés. Donc vous faites apparaître, puis vous changez de sabre, et vous frappez à nouveau.



Le superbe château du dragon vampire.



Nous n'allons pas vous montrer le dernier tableau dans ses moindres détails, histoire de préserver encore un peu de surprise. Par contre, attendez-vous à découvrir des murs fictifs où votre personnage passe à travers.



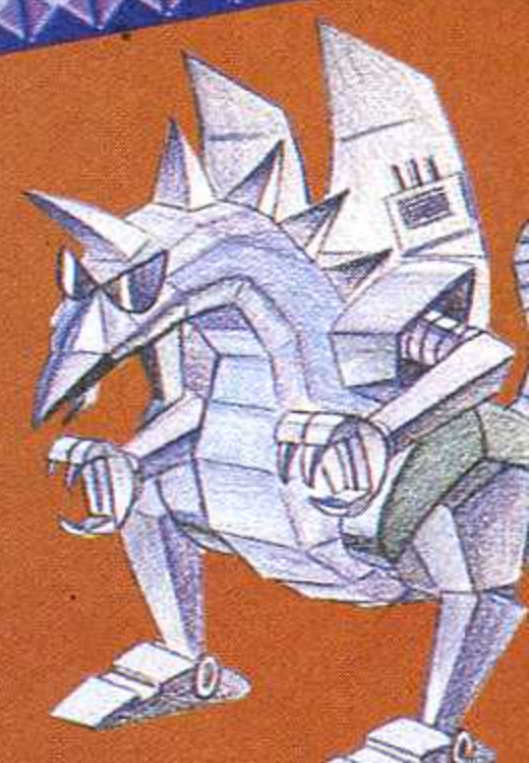
## LA FIN

Dans ce château, notre héros, pour s'en sortir, devra se transformer à plusieurs reprises, certains passages n'étant praticables que par la souris ou le lion, par exemple.

Si vous gagnez contre le combat final avec le dragon vampire, vous obtiendrez l'objet de votre quête: la croix de salamandre. C'est elle qui vous rend votre forme humaine définitive.

L'aventure est terminée, mais à travers un dessein égoïste qui consiste à sauver votre peau, vous avez sauvé la région des griffes de 6 terribles dragons. Après tout, c'est parfois bon pour tout le monde de s'occuper de soi.

Dossier réalisé par Seb avec l'aide morale de tout un tas de gens, j'en suis sûr. Que ces anonymes bienfaiteurs soient remerciés pour leur gentillesse.



# B

## BOOMERS ADVENTURE

• Voici quelques mots de passe :

Stage 8	:	<b>AXOLOTL</b>
Stage 9	:	<b>BLUTEN</b>
Stage 15	:	<b>REMORA</b>
Stage 16	:	<b>CHIMERA</b>
Stage 17	:	<b>DEWLAP</b>
Stage 23	:	<b>MINORCA</b>
Stage 24	:	<b>ELYTRON</b>
Stage 25	:	<b>GILA</b>
Stage 31	:	<b>HYDRA</b>
Stage 33	:	<b>JEDOCH</b>
Last stage	:	<b>ZAHNBELLA</b>



## BUBBLE BOBBLE



• Une fois que vous avez capturé tous les ennemis dans des bulles, ne les détruisez surtout pas. Tirez d'abord des tas de bulles et détruisez ensuite les ennemis. Chaque bulle se transformera en objet bonus.

• Si l'adversaire a perdu ses vies et qu'il lui en reste une, mettez le jeu sur pause et appuyez sur le bouton 1 ou 2. Cela enlèvera une vie au joueur numéro 1 et en ajoutera une au joueur numéro 2.

• Pour obtenir le choix des niveaux, entrez le mot de passe suivant "EECJJ". Ensuite, sélectionnez un ou deux joueurs, en appuyant sur le bouton 1 ou 2. Vous pourrez choisir entre le niveau 1 et 112.

## BURAI FIGHTER DELUXE

• Pour les chefs de fin de niveau :

### Giganticrab (Niveau 1).

Il faut lui tirer sur les deux yeux pour qu'il meure. Prenez garde, c'est assez dur à faire.

### Jawsipede (Niveau 2).

Il faut tirer au milieu de cette chenille. Elle se sépare en deux morceaux, il faut alors tirer sur les boules de queues. C'est assez facile de la tuer.

### Fangskull (Niveau 3).

Il faut tirer sur son menton, par le bas. C'est le monstre le plus dur à tuer.

### Torchwing (Niveau 4).

Il faut tirer sur l'espèce de petit ange tout en faisant attention à l'espèce de pic qui vous fonce dessus. Bien entendu, il faut l'éviter.

### Slimedragon (Niveau 5).

Il faut lui tirer dans la bouche et des-

endre quand il s'approche de vous, tout en évitant les bombes qu'il peut vous envoyer. Je vous conseille de toujours prendre l'arme "R".

• Finissez le jeu, puis pendant le petit dessin animé, lorsque le robot et le message "PUSH START" sont à l'écran, appuyez sur A et vous aurez une petite surprise.

• Voici les codes :

### Mode Ace

Niveau 2 : **GBAL**

Niveau 3 : **MHCB**

Niveau 4 : **ODEN**

Niveau 5 : **KDPI**

### Mode Ultimate

Niveau 1 : **IDCP**

Niveau 2 : **LEOJ**

Niveau 3 : **COHL**

Niveau 4 : **AFKP**

Niveau 5 : **BNGN**

### Mode Eagle

2ème Niveau : **HGKM**

3ème Niveau : **CPFG**

4ème Niveau : **JJCM**

5ème Niveau : **DKLF**

### Mode Albatros :

2ème Niveau : **AGNC**

3ème Niveau : **BEHB**

4ème Niveau : **DIBF**

5ème Niveau : **JGJA**

• Voici le super code : **LTBB**. Il va enfin pouvoir vous aider à exterminer les envahisseurs.



# BLACK BELT



- Après l'apparition du titre, l'écran devient bleu au moins une seconde, à ce moment, pressez la touche "reset" pour obtenir des vies infinies.

- En entrant votre nom, certains mots secrets vous procurent de solides avantages...

Hang On vous donne ABCD, GP WORLD vous donne trois vies supplémentaires, SPECIAL vous fait commencer avec les caractéristiques 1 et 2 et DOKIP EN vous donne toutes les armes que vous pouvez souhaiter.

- Lorsque vous avez vaincu le dernier ennemi, faites la moulinette avec le control pad (dans le sens des aiguilles d'une montre) et appuyez sur les deux boutons pendant toute la présentation de fin (ceci dure deux à trois minutes). Ainsi un septième tableau apparaît où vous devrez affronter les six ennemis du jeu.

- **1er tableau :** Pour tuer le monstre, reculer à droite jusqu'au bout et taper quand il s'approche.

- **2ème tableau :** Eviter les couteaux du monstre, soit en donnant un coup de pied vers le haut, soit en donnant un coup de poing, soit en sautant par-dessus le couteau (faire attention aux couteaux qui peuvent revenir). Quand le monstre s'approche, se baisser et donner des coups dans le ventre.

- **3ème tableau :** Lorsque le monstre accélère, ne pas oublier de sauter en avant ; puis l'amener dans un coin (en général, à gauche). Quand il saute, essayez de passer en dessous de lui et laissez-le avancer jusqu'au bout de l'écran, il se mettra à sauter et à ce moment, donnez des coups de pied et de poing à volonté, il ne pourra vous toucher.

- **4ème tableau :** Reculer à gauche jusqu'au bout puis donner des coups de poing vers le haut. Vous gagnerez sans difficulté.

- Pour tuer le 4ème chef, placez-vous à gauche de l'écran et n'en bougez plus. Puis n'arrêtez pas de donner des coups de poing. Votre énergie baissera ainsi que la sienne mais c'est vous qui donnerez le dernier coup.

- **5ème tableau :** Au début, sauter 2 ou 3 fois en donnant des coups de pied en haut de l'ennemi. Faire attention à ses coups accélérés qui peuvent tuer : dans ces moments-là, donner des coups de pied répétés, en bas. Pour l'abattre, au moment où il saute en s'approchant, avancer, fuir, se retourner rapidement et donner des coups de poing en l'entraînant dans un coin. Faire ceci plusieurs fois.

- **6ème tableau :** Attendre qu'il saute puis donner des coups de poing dans ses jambes au moment où il redescend. Faire ceci de façon répétée. Pour l'abattre, donner un coup de poing au ventre.

- Beaucoup d'objets passent durant le jeu, et même en sautant, vous ne pouvez pas les atteindre. Un moyen peut vous permettre de sauter deux fois plus haut qu'avant. Pour cela, il vous suffit de presser le bouton D en bas et tout suite après, en haut. Pour plus de facilité il vous faut placer votre pouce en bas du bouton D et le faire remonter jusqu'en haut, toujours en appuyant.

- Si vous réussissez à battre le boss numéro 5, Rita, vous passerez directement au combat avec Wang. Il n'a qu'un point faible : quand on saute vers lui, il recule. Une fois près de lui, ne le lâchez plus et frappez-le à la tête en effectuant de tout petits bonds.

- Si vous voulez combattre à nouveau tous les chefs, il vous faut arriver à la fin du jeu, puis pendant le texte final, appuyez sur les 2 boutons et attendre qu'il disparaisse ; alors vous passerez au "CHAPTER" 7 où vous combattrez à nouveau tous les chefs avec la même barre de vies.



## BASKET BALL

A l'apparition du titre, faites Start, ensuite B et Start pour choisir le niveau de difficulté.

## BATTLE BULL

- Pour avoir le lance-missile, il vous suffit de remplacer le dernier signe de votre code par une petite étoile.

- Pour avoir le moteur Turbo Jet, il vous suffit de remplacer l'avant-dernier signe de votre code par une petite étoile.

- Voici un code permettant d'accéder au dernier tableau de ce jeu ainsi que d'avoir tous les armements possibles :

\$F\*\*



## BLODIA



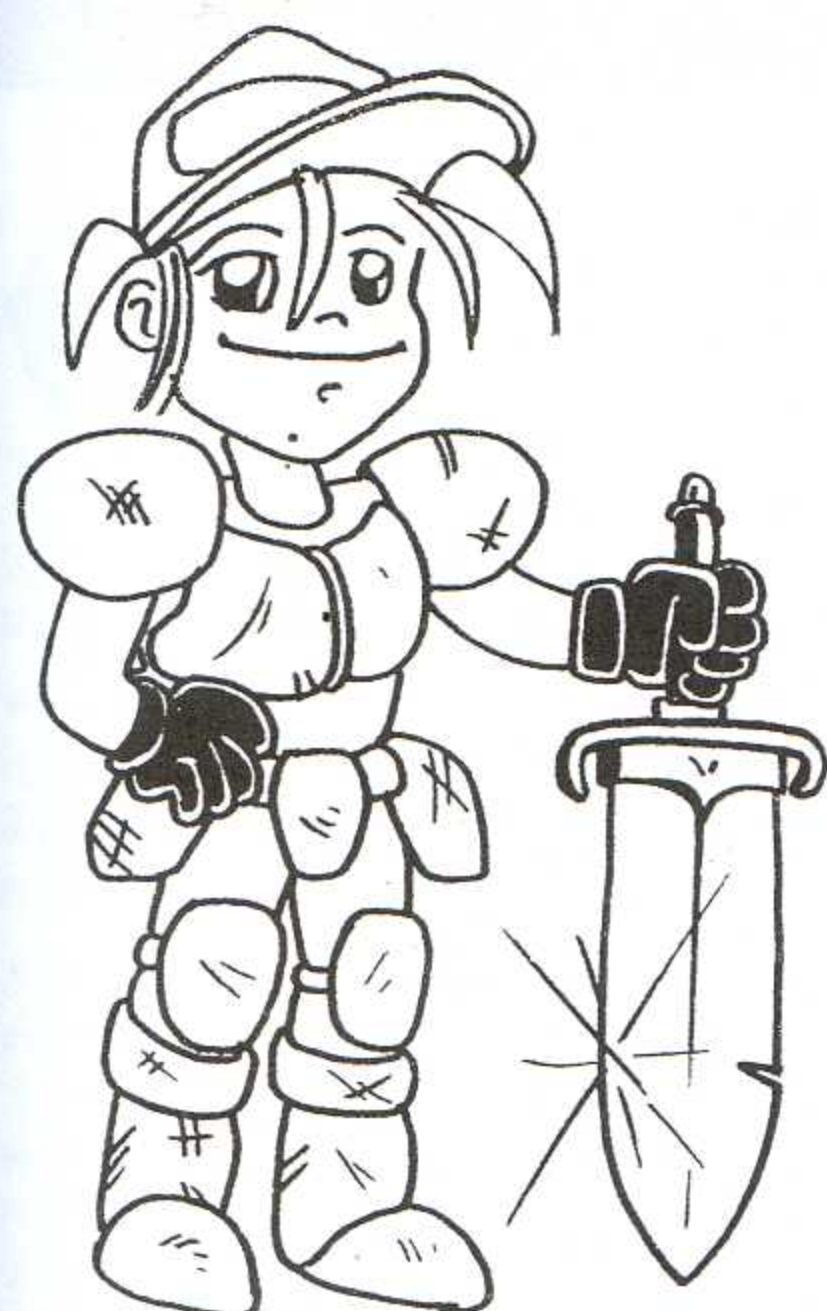
NEC  
system  
PC Engine

- Voici un code qui vous permettra d'accéder du tableau 15 jusqu'au tableau 85 :  
**92180**

- Voici le code du dernier tableau : 10898. Et vous n'avez plus qu'à choisir le tableau qui vous plaît, en faisant défiler la liste.



# BATTLE ACE



- Voici un super truc pour mieux éviter les missiles ennemis, faites la diagonale vers le bas et la droite, la diagonale vers le haut et la droite, la diagonale vers le haut et la gauche, la diagonale vers le bas et la gauche, la diagonale vers le bas et la droite, etc.

- Pour passer le cercle d'éme-

raude, restez tout en haut à droite.

- Durant la page de présentation, appuyez sur Select puis sur Run. L'écran s'efface et affiche "Music Room". Utilisez les boutons 1 et 2 pour sélectionner et la touche Run pour écouter.

- Faire le contraire de RESET et vous pourrez vous éclater avec toutes les musiques de ce super jeu.

- Pour avoir 3, 5, 10, ou 255 vies, il faut : quand vous voyez apparaître 'Hudson Soft' au début, appuyez sur Select, ensuite vous voyez la présentation (vous lâchez la pression sur Select), allez en haut, une fois. Ensuite allez 3 fois en haut, 6 fois à gauche, 2 fois en bas et 2 fois à gauche. Maintenant appuyez sur Run.



# BEBALL

• Voici tous les codes pour le jeu Beeball :

## PREMIÈRE PARTIE

### AREA 1

Round 1 : 364310  
Round 2 : 427101  
Round 3 : 900002  
Round 4 : 210313  
Round 5 : 443104  
Round 6 : 765005  
Round 7 : 167437  
Round 8 : 230317  
Round 9 : 320300  
Round 10 : 573111

### AREA 2

Round 1 : 944012  
Round 2 : 344303  
Round 3 : 407114  
Round 4 : 611015  
Round 5 : 123427  
Round 6 : 364307  
Round 7 : 254330  
Round 8 : 537121  
Round 9 : 830022  
Round 10 : 300333

### AREA 3

Round 1 : 553124  
Round 2 : 655025  
Round 3 : 057417  
Round 4 : 320337  
Round 5 : 210320

Round 6 : 443131  
Round 7 : 874032  
Round 8 : 274323  
Round 9 : 517134  
Round 10 : 701035

### AREA 4

Round 1 : 013407  
Round 2 : 254327  
Round 3 : 344350  
Round 4 : 407141  
Round 5 : 920042  
Round 6 : 230353  
Round 7 : 463144  
Round 8 : 745045  
Round 9 : 147477  
Round 10 : 210357

### AREA 5

Round 1 : 300340  
Round 2 : 553151  
Round 3 : 964052  
Round 4 : 364343  
Round 5 : 427154  
Round 6 : 631055  
Round 7 : 103467  
Round 8 : 344347  
Round 9 : 274370  
Round 10 : 517161  
Round 11 : 810062

## DEUXIÈME PARTIE

### AREA 1

Round 1 : 573300  
Round 2 : 675201

Round 3 : 077633  
Round 4 : 300113  
Round 5 : 167635  
Round 6 : 517305  
Round 7 : 364116  
Round 8 : 745207  
Round 9 : 537310  
Round 10 : 721211

### AREA 2

Round 1 : 033623  
Round 2 : 274103  
Round 3 : 123625  
Round 4 : 463315  
Round 5 : 320106  
Round 6 : 631217  
Round 7 : 443320  
Round 8 : 765221  
Round 9 : 167613  
Round 10 : 230133

### AREA 3

Round 1 : 057615  
Round 2 : 427325  
Round 3 : 254136  
Round 4 : 675227  
Round 5 : 407330  
Round 6 : 611231  
Round 7 : 123603  
Round 8 : 364123  
Round 9 : 013605  
Round 10 : 273335

### AREA 4

Round 1 : 210126  
Round 2 : 721237

Round 3 : 553340  
Round 4 : 655241  
Round 5 : 057673  
Round 6 : 320153  
Round 7 : 147675  
Round 8 : 537345  
Round 9 : 344156  
Round 10 : 765247

### AREA 5

Round 1 : 517350  
Round 2 : 701251  
Round 3 : 013663  
Round 4 : 254143  
Round 5 : 103665  
Round 6 : 443355  
Round 7 : 300146  
Round 8 : 611257  
Round 9 : 463360  
Round 10 : 745261  
Round 11 : 147653

- Quand votre compteur de vies tombera à zéro, le barbu vous proposera une vie en échange de 5 Diamants (Choix gauche). Mais par contre, si vous réussissez à amasser 30 Diamants, vous aurez droit à un Méga-Stage de Bonus (il y a dix stages différents).



# BATMAN

• Pour finir le jeu, dans la cathédrale, vous allez rencontrer trois adversaires :

– Un homme de main sauteur armé de rasoirs : l'éliminer en 4 tirs pendant son saut.

– Un homme de main avec une masse : à repousser dans le trou creusé dans le sol.

– Le joker : à repousser dans le vide en évitant ses tirs et ses dentiers.

## • 1er tableau : Gotham City

1° stage :	Batman	Batman	Batman	Batman
	Face	Face	Face	Face
2° stage :	Joker	Batman	Joker	Batman
	Droite	Face	Gauche	Bos
3° stage :	Bat	Jok	Bat	Jok
4° stage :	Jok	Bat	Bat	Jok
	Gauche	Gauche	Gauche	Dos
5° stage :	Jok	Bat	Bat	Bat
6° stage :	Bat	Bat	Bat	Bat
	Droite	Face	Gauche	Dos
7° stage :	Jok	Bat	Bat	Jok
	Dos	Droite	Dos	Dos
8° stage :	Bat	Bat	Bat	Bat
	Gauche	Gauche	Face	Droite
9° stage :	Bat	Bat	Bat	Jok
	Face	Dos	Dos	Gauche
10° stage :	Jok	Jok	Bat	Bat
	Droite	Gauche	Gauche	Gauche
11° stage :	Bat	Jok	Jok	Bat
	Gauche	Face	Dos	Gauche
12° stage :	Jok	Jok	Bat	Jok
	Face	Face	Gauche	Gauche

## 2ème tableau : Le Musée :

1° stage :	Jok	Bat	Bat	Jok
	Dos	Face	Dos	Gauche
2° stage :	Jok	Bat	Bat	Jok
	Face	Dos	Dos	Face
3° stage :	Jok	Jok	Bat	Jok
	Droite	Face	Droite	Face
4° stage :	Bat	Bat	Jok	Jok
	Gauche	Droite	Dos	Droite
5° stage :	Bat	Bat	Bat	Jok
	Face	Gauche	Droite	Droite
6° stage :	Jok	Bat	Bat	Bat
	Dos	Gauche	Dos	Droite
7° stage :	Bat	Bat	Jok	Bat
	Gauche	Gauche	Face	Dos
8° stage :	Bat	Bat	Bat	Bat
	Droite	Dos	Gauche	Droite
9° stage :	Bat	Bat	Bat	Bat
	Dos	Gauche	Dos	Dos
10° stage :	Bat	Bat	Jok	Bat
	Face	Gauche	Droite	Droite
11° stage :	Bat	Jok	Bat	Bat
	Dos	Gauche	Face	Droite
12° stage :	Jok	Bat	Jok	Bat
	Gauche	Gauche	Droite	Gauche

## 3ème tableau : l'Usine Toxic

1° stage :	Jok	Jok	Bat	Jok
	Face	Droite	Gauche	Face
2° stage :	Bat	Jok	Jok	Jok
	Dos	Gauche	Droite	Droite
3° stage :	Jok	Bat	Jok	Jok
	Face	Droite	Gauche	Gauche

4° stage :	Jok	Jok	Bat	Jok
	Dos	Gauche	Droite	Droite
5° stage :	Jok	Jok	Bat	Jok
	Face	Droite	Dos	Dos
6° stage :	Bat	Bat	Bat	Bat
	Dos	Dos	Droite	Dos
7° stage :	Jok	Jok	Jok	Jok
	Face	Gauche	Gauche	Droite
8° stage :	Jok	Bat	Bat	Jok
	Dos	Dos	Dos	Gauche
9° stage :	Jok	Jok	Bat	Bat
	Face	Gauche	Gauche	Droite
10° stage :	Bat	Bat	Jok	Jok
	Dos	Gauche	Face	Face
11° stage :	Bat	Bat	Bat	Jok
	Droite	Gauche	Dos	Face
12° stage :	Jok	Bat	Jok	Face
	Gauche	Gauche	Face	Face

## 4ème tableau : Gothain City II

1° stage :	Bat	Bat	Bat	Bat
	Dos	Bat	Bat	Bat
2° stage :	Jok	Jok	Jok	Jok
	Droite	Face	Face	Gauche
3° stage :	Bat	Jok	Jok	Bat
	Gauche	Droite	Dos	Dos
4° stage :	Bat	Jok	Bat	Jok
	Dos	Gauche	Face	Gauche
5° stage :	Bat	Bat	Bat	Jok
	Face	Droite	Dos	Gauche
6° stage :	Jok	Bat	Jok	Bat
	Gauche	Droite	Face	Droite
7° stage :	Jok	Bat	Jok	Jok
	Droite	Dos	Droite	Dos
8° stage :	Bat	Bat	Bat	Jok
	Face	Dos	Droite	Gauche
9° stage :	Jok	Bat	Bat	Bat
	Dos	Face	Gauche	Face
10° stage :	Bat	Bat	Bat	Jok
	Droite	Face	Gauche	Droite
11° stage :	Jok	Jok	Bat	Jok
	Face	Face	Droite	Gauche

### Stage 12 – Round 1 :

Joker de face  
Joker de face  
Batman côté gauche  
Joker côté gauche

### Stage 12 – Round 2 :

Joker côté gauche  
Batman côté gauche  
Joker côté droit  
Batman côté gauche

### Stage 12 – Round 3 :

Joker côté gauche  
Batman côté gauche  
Joker de face  
Joker de face

### Stage 12 - Round 4 :

Joker de dos  
Batman de face  
Batman côté gauche  
Joker côté gauche



## BIONIC COMMANDO



- Pour quitter un niveau au milieu d'une bataille, tenez la touche Start enfoncée et appuyez sur les boutons A et B simultanément.
- A l'aréo 1, trouvez une petite grotte à droite. Des vagues de trois parachutistes vous attaqueront. Tuez-les tous jusqu'à atteindre six points de vie, alors le jeu sera plus facile.
- Pour gagner des "continues", affrontez des camions ennemis. Certains ennemis laissent un aigle. Ramassez l'aigle et vous gagnerez alors un "continue" supplémentaire.
- Pour trouver le casque, trouvez un prisonnier ennemi dans une aréo neutre (après la huitième). Approchez-vous de lui, il dira quelque chose. Montez sur la plate-forme centrale, mettez-vous sur le bord droit, lancez votre bras en diagonale et vous heurterez le mur. Alors, il vous donnera des informations. Appuyez sur A, B, Select et Start en même temps. Vous apercevrez deux nouveaux tunnels, mettez votre hélico dessus, vous tomberez dans une embuscade, et, près de la porte de sortie, vous trouverez le fameux casque.
- Si vous désirez quitter un niveau au beau milieu d'une bataille, maintenez la touche Start enfoncée, et appuyez sur les boutons A et B en même temps.
- Cherchez l'ascenseur dans la zone 1, il accède à d'autres mondes.
- En ramassant les aigles que les ennemis ont laissé derrière eux, on gagne des "continues". Il y a des passages secrets dans la chambre 17.
- Pour ne plus recevoir les messages, appuyez sur A et B au début.

## BASEBALL STARS

- Ce code vous permet d'accéder à la finale avec deux équipes normalement commandées par deux joueurs. Vous n'en prenez qu'une, vous écraserez alors sans problème l'autre équipe. Ce qui vous permettra d'admirer les superbes écrans de fin de jeu.

**SSK6Z PMBGQ YRRIC XRILL U**

- A la fin du second tiers-temps, quand on voit l'écran d'affichage du score, n'appuyez pas sur Start; vous verrez des pubs ou vous pourrez jouer à une mini-version de Gradius.



## BUSTER DOUGLAS BOXING



Pour avoir des "continues" infinis, pointez la manette vers le haut et appuyez sur Start pendant que "Game Over" est à l'écran.

## BLADE EAGLE 3-D



- Quand au début du jeu "BLADE EAGLE" apparaît, mettre le bouton directionnel en bas. Et faites-le faire une rotation vers la gauche. Cette rotation doit être complète pour finir à nouveau en bas. Si cela est fait correctement, vous apercevrez à droite du mot "EAGLE" un select round de zéro à huit. Zéro est le premier niveau. Pour choisir les niveaux, vous devrez, pendant la page de présentation, faire trois ou quatre tours avec le joystick dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand le chiffre 0 apparaît, dirigez la commande vers le haut pour faire défiler les niveaux puis appuyez sur le bouton pour commencer à jouer.
- Il est très difficile de parvenir aux tableaux élevés de ce jeu. Voici un code exclusif pour choisir le niveau, le tableau dans ce jeu. Pour cela, faites avec votre joystick des tours dans le sens des aiguilles d'une montre. Faites deux ou trois tours et un numéro apparaîtra à droite de l'écran. Avec la manette, choisissez le numéro correspondant au tableau désiré.

## BLOODY WOLF



- Pour entendre les musiques du jeu, faites : haut, 1, bas, 2, gauche, 1, droite et 2.
- Dans le deuxième niveau, juste après le demi-monstre (le mec qui a un lance-flammes), une fois entré dans l'eau, au lieu d'aller vers la droite, il faut se mettre tout à gauche et tirer vers le haut. Un truc blanc apparaît, prenez-le, vous obtiendrez 99 dans les deux armes que vous possédez lorsque vous l'aurez pris. Même chose au septième niveau : près du monstre de la fin et juste derrière une petite hutte, donc une fois dans la boue, vous tirez et obtiendrez 99 dans les deux armes.
- Appuyez bas, haut, deux fois gauche, deux fois sur le bouton 2, une fois sur le bouton 1, select et run à la page de présentation. Un 3 apparaît sous le titre Bloody Wolf. Votre personnage pourra voler en mettant la direction vers le haut.
- Voici un truc pour avoir les vies infinies. Lors de l'apparition du titre, appuyez sur haut, 1, bas, 2, gauche, 1, droite et 2.
- Select Stage : pressez les boutons 2, 1, 1, 2, 1, 2, 2, 1 et pressez la manette dans n'importe quelle direction choisie.
- Lorsque vous n'avez que deux points de force, grimpez sur un camion, un grillage... pressez : droite et les boutons 1 et 2 simultanément et vous aurez 50 tirs normaux ; ou gauche et les boutons 1 et 2 simultanément et vous aurez 50 tirs de bazooka.
- Lorsque vous êtes parachuté au début des niveaux 2 et 5, pressez haut, 1 et 2 puis Run simultanément, vous aurez 50 tirs de lance-flammes.
- Pour doper le guerrier, une fois que vous verrez les deux soldats sur l'écran : Haut, Bas, Droite, Droite, Bouton 1, Bouton 1, Bouton 2, Select.

# BATMAN

- Pour vaincre chaque Javelin, plutôt chiant, prenez le boomerang et tirez au moment où la lance est en pleine extension, il sera alors détruit en un coup au lieu de quatre.

- **Premier boss (Killer Moth) :**

Pour battre Killer Moth, il faut se placer à gauche de l'écran sans bouger. Restez placé entre les deux éclairs et quand il fonce sur vous, utilisez les batarangs.

- **Deuxième boss (l'usine chimique Axis) :**

– Tout d'abord, pour battre le premier générateur, esquivez ses tirs en sautant sur place et utilisez le fusil harpon.

– Ensuite, après l'avoir détruit, dirigez-vous à droite, en haut, près du champ de force électrique et tirez sur la gauche pour viser le deuxième générateur (bleu).

Après l'avoir détruit, il ne vous reste plus qu'à détruire le générateur à droite, avec vos poings.

- **Troisième boss :**

– Au troisième niveau, si vous voulez vaincre "l'électrocutionneur", il faut arriver avec le maximum d'énergie et lancer les boomerangs le plus vite possible sur lui sans éviter ses tirs, car vous l'aurez avant qu'il ne vous tue.

– Quand vous vous confrontez à vos ennemis en les tapant sans cesse, ils ne vous touchent pas. Utilisez ceci pour battre le boss du troisième niveau (se mettre sur la pierre à droite).

- **Quatrième boss (alarme double conteneur) :**

– Au départ, dirigez-vous sur la plate-forme du milieu

en haut, et à l'aide de vos poings, tapez le premier véhicule qui tourne autour de vous. Pour le deuxième véhicule, descendez et utilisez les batarangs pour le détruire.

– Pour détruire l'ordinateur à la fin du quatrième niveau, tirez avec le pistolet sur les canons en restant où vous êtes, puis montez, tirez avec les étoiles de l'œil droit vers l'œil gauche. Une fois détruit, le champ de force de l'œil droit s'éteindra. Vous vous mettez sous l'œil, ainsi les balles ne vous toucheront pas. Si vous êtes accroupi quand l'œil devient bleu, sautez et tirez autant de fois qu'il le faudra.

- **Cinquième boss (Fire Bug) :**

– Pour battre Fire Bug, placez-vous tout à gauche de l'écran et tout en évitant ses boules de feu, ripostez avec les batarangs.

- **Sixième boss (le Joker) :**

– Pour battre le Joker, tout d'abord sélectionnez les batarangs. Ne vous souciez pas des éclairs qui tombent d'en haut, vous ne perdrez qu'un carré d'énergie. Évitez plutôt les tirs du Joker et attaquez-le à la tête avec vos batarangs.

- Pour les ennemis trop coriaces, baissez-vous et lancez la dague.

- Si vous êtes en manque de munitions ou de cœurs, repérez les lieux où il y a des soldats qui courent, tuez-les et revenez sur vos pas, repartez et ainsi de suite.



## BLAZING LASERS



Sur la page de présentation, pressez Select puis Run et laissez les deux boutons enfoncés jusqu'à ce que le jeu commence. Dès que votre première partie se terminera, vous découvrirez que vous disposez maintenant d'une trentaine de crédits. Maintenant, au lieu de presser Start, pressez deux fois Select, puis pressez Select et Run et ne lâchez pas ces deux touches jusqu'à ce que le jeu commence. Vous aurez encore une trentaine de crédits.

## BLADE OF STEEL

- A la fin du second tiers-temps, quand on voit l'écran d'affichage du score, n'appuyez pas sur Start ; vous verrez des pubs ou vous pourrez jouer à une mini-version de Gadius.

- Pour pouvoir remporter "à l'aise" le championnat : prenez l'équipe de votre choix et au début, lorsque l'arbitre parle, faites 'BAS' et appuyez sur 'B' très vite pour avoir le palet. Une fois un but marqué, faites à nouveau 'BAS' et 'B', prenez le palet et allez en direction des cages. Là, vous devez faire tomber l'adversaire en le faisant aller sur votre gardien. Puis mettez-vous derrière les buts : laissez passer le temps.



## BASKET BALL NIGHTMARE



- 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, 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.

## BATTLE OF FOURMEN

- Quand votre personnage n'a presque plus d'énergie, appuyez sur Start et changez de personnage. Ainsi, quand vous arriverez au monstre de fin de niveau, vous disposerez des quatre pouvoirs.





# BATTLE OUT RUN

• Voici dans quel ordre il faut acheter les pièces du moteur pour arriver à la fin du jeu :

## Body (carrosserie) :

- 1 : A.3000
- 2 : B.8000
- 3 : C.18000

## Tire (pneumatiques) :

- 2 : A.1000
- 5 : B.3000
- 11 : C.8000

## Engine (moteur) :

- 3 : A.2000
- 4 : B.5000
- 10 : C.12000

## Chassis :

- 7 : A.2000
- 8 : B.5000
- 12 : C.12000

## Nitro :

- 13 : A.1000/2000/...

• Pendant les poursuites, vous devez doubler des voitures rouges et des voitures jaunes :

- Les rouges : pas de problèmes, elles restent dans leur file.

- Les jaunes : elles viennent sur vous, car elles suivent les impulsions directionnelles du pad. Donc :

Soluce 1 : impulsion à gauche et vous boulez par la droite.

Soluce 2 : doublez par le bas-côté et plein pot.

• Prenez le plus de tremplins possible dès que vous en voyez : le temps s'arrête, une fois en l'air.

• Si vous tamponnez la voiture du gangster de biais, vous provoquerez plus de dégâts que si vous lui rentrez dedans directement par derrière.

• Evitez d'acheter de la nitro dans les trois premiers niveaux car elle sera trop chère lorsque vous en aurez réellement besoin. Pour que les adversaires soient détruits rapidement, il faut les toucher sur l'aile gauche puis sur l'aile droite. Il ne faut utiliser la nitro que lorsque l'adversaire est arrivé.

• Quand vous voyez les panneaux qui vous préviennent de l'huile ou des barrières, mettez-vous à l'opposé de ceux-ci, vous éviterez ainsi l'huile et les barrières.

• La nitro-glycérine n'est nécessaire que pour les boss. Alors ne gaspillez pas votre argent inutilement.

• La vie de chasseur de prime n'étant pas toujours facile, voici les achats à effectuer :

## San Francisco :

- Moteur à 2000
- Pneu à 1000

Il faut avoir 6000 au moins.

## Los Angeles :

Carrosserie à 3000

Il faut avoir 10000 au moins.

## Las Vegas :

Châssis à 5000  
Moteur à 5000

Il faut avoir 12000 au moins.

## Grand Canyon :

Carrosserie à 8000  
Pneu à 3000

Il faut avoir 18000 au moins.

## Chicago :

Carrosserie à 18000  
(Très important)

Il faut avoir 13000 au moins.

## Miami :

Châssis à 12000

Il faut avoir 13000 au moins.

## Washington :

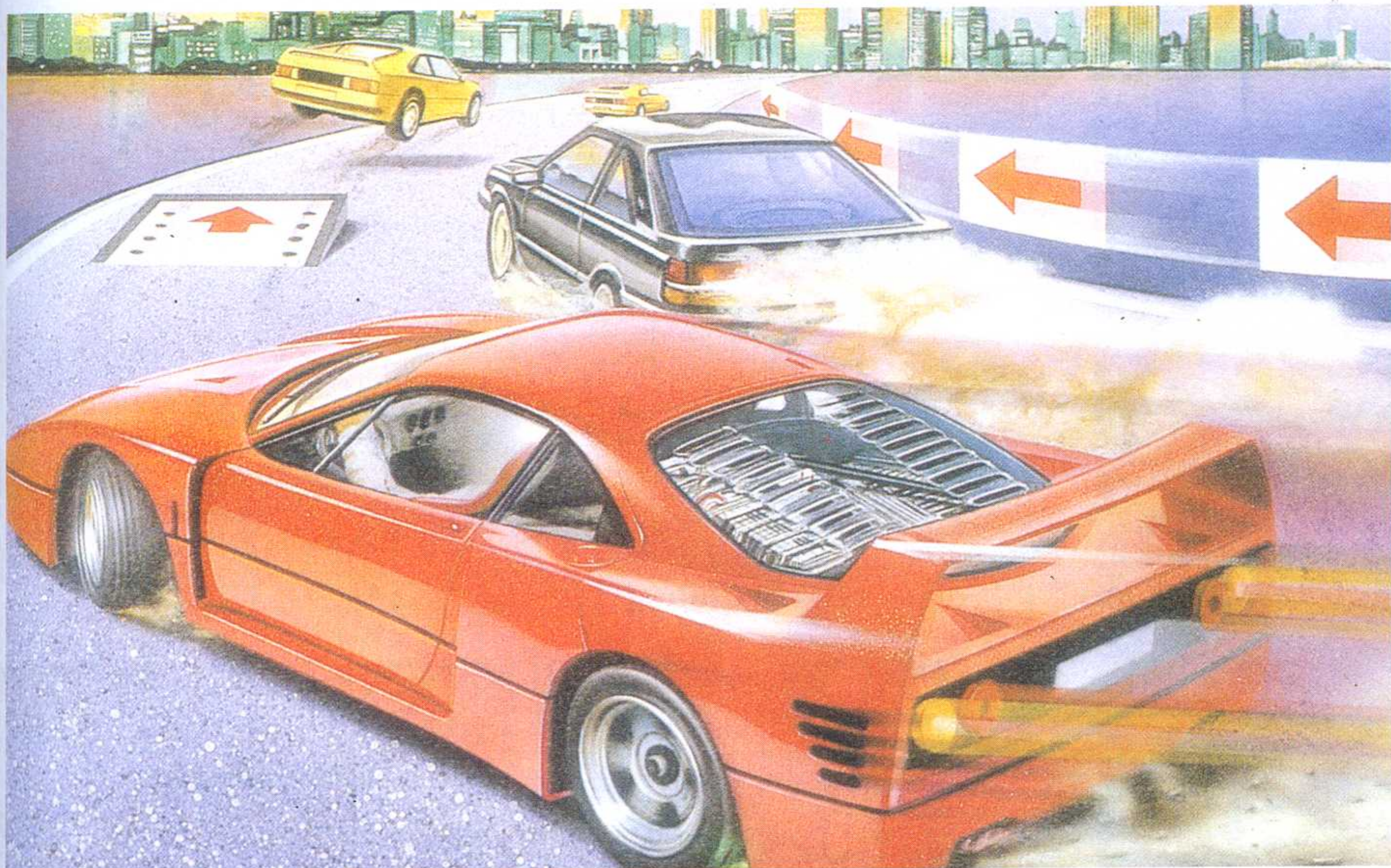
Moteur à 12000

Il faut avoir 10000 au moins.

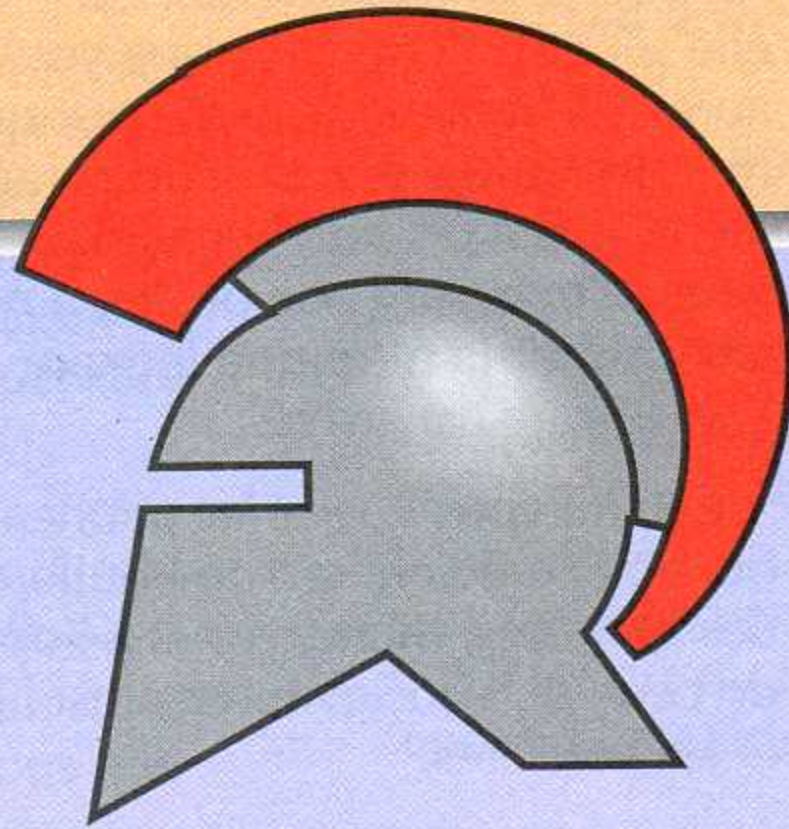
## New York :

Pneu à 8000

• Pour Casandrando, prenez de la nitro et bonne chance !



# THE BATTLE OF OLYMPUS



Bienvenue dans le monde mythique de Battle of Olympus où vivent hommes et dieux, ou légende n'est que réalité.

Dans ce pays vivait également un brave homme nommé Orphée, éperdument amoureux d'Hélène, la plus belle fille de toute la contrée, ensemble ils s'étaient mutuellement juré un amour éternel, mais le mal vint frapper la jeune fille et elle mourut empoisonnée par le venin mortel d'un serpent.

Le jeune homme pleura sa compagne pendant des jours et des nuits. Aphrodite, déesse de l'amour, attristée par le chagrin du jeune homme lui apparut et lui affirma qu'Hélène n'était pas morte, mais que son âme était prisonnière du dieu HADES, roi du monde Tartare. Orphée partit alors sans délai sauver sa belle.

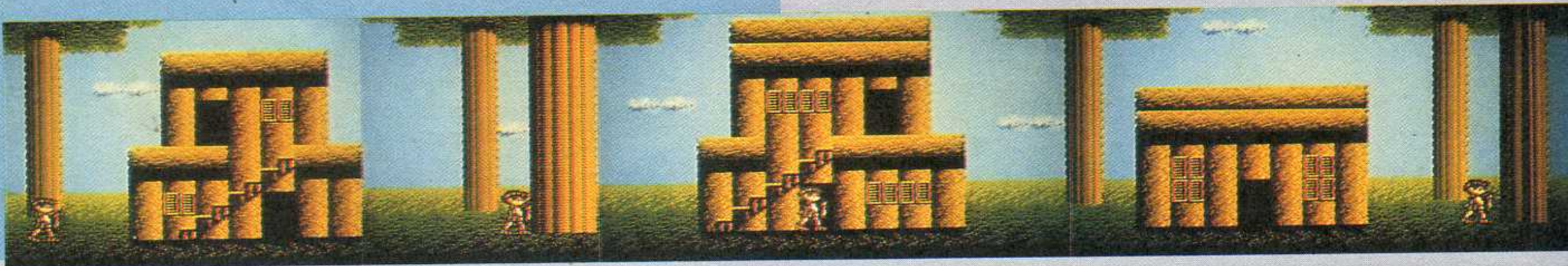
Votre quête commence ici, partez à la rencontre des habitants de ce pays et notez tous les renseignements qu'ils peuvent vous donner, cela vous sera d'une grande utilité.



ETAPE

1

ARCADIA



## CE QUE VOUS POUVEZ RAMASSER LE LONG DE VOTRE AVENTURE.



**LA MASSUE**  
Vous la possédez dès le début du jeu.



**L'ŒIL DE GREES**  
Ceci est en fait une boule de cristal, aux pouvoirs magiques.



**L'ÉPÉE**  
Voilà déjà du mieux!



**PIERRE DE LUNE**  
Il vous permet de faire appel aux pouvoirs de la lune.



**LE BATON DE FENOUIL**  
Il vous permet de lancer des flammes pour détruire vos ennemis, ou certains obstacles.



**LES SANDALES D'HERMES**  
Grace à elle vous pourrez sauter beaucoup plus haut.



**BRACELET DE PUISSANCE**  
Il décuple les pouvoirs de vos armes.



**LE BOUCLIER D'ATHENA**  
Ce bouclier vous protège des attaques de



**LA HARPE D'APOLLON**  
Si vous en jouez, près du monolithe du soleil, vous pourrez chevaucher Pégase.



**LE BOUCLIER DE LA SALAMANDRE**  
Il vous protège des flammes.



**OCARINA**  
Près de l'océan, cet instrument vous permet d'appeler POSEIDON.



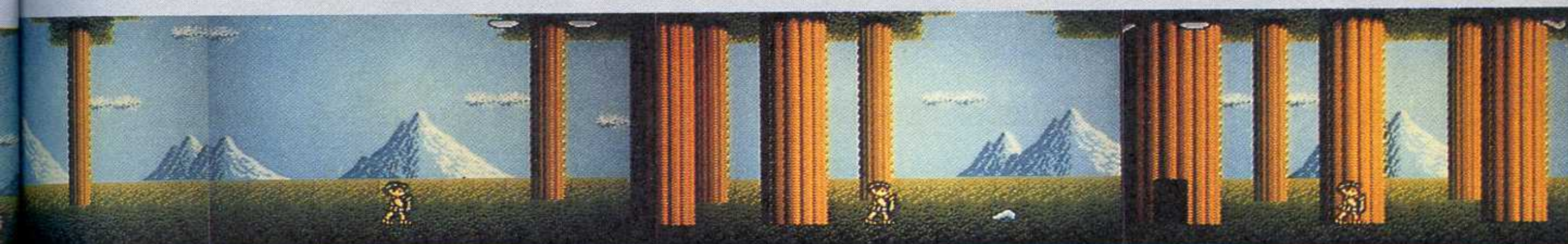
**L'ÉPÉE DIVINE**  
L'arme absolue, elle vous donne les pouvoirs d'ARGOS, de plus, combinée avec le bracelet de puissance, sa puissance est décuplée.




**VASE DE TROIE**  
Ce récipient vous permet de récupérer du nectar.


Prenez garde aux chenilles qui tombent des arbres. Donnez-leur un coup d'épée avant même qu'elles ne touchent le sol.

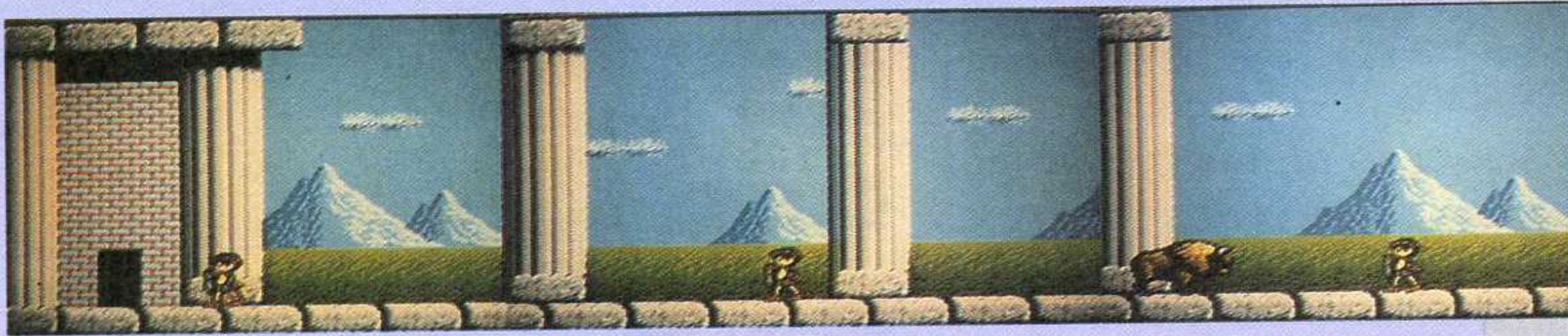
Continuez à avancer vers la droite.



 **ETAPE 2** ARCADIA 2



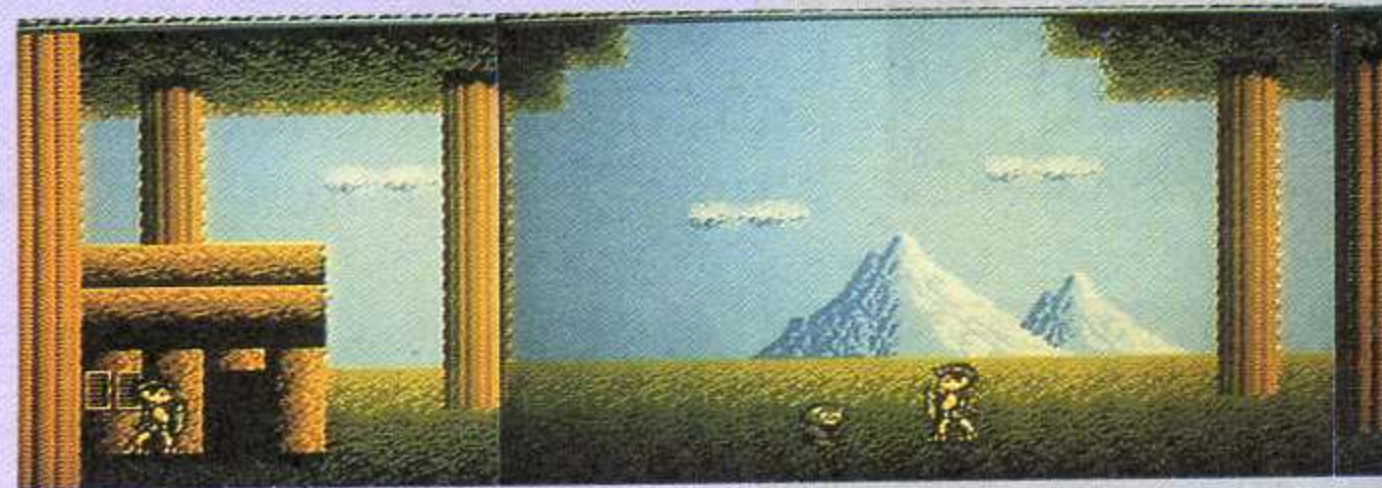
 **ETAPE 3** ARCADIA 3



Cette porte vous ramène à l'étape 2.

Vous voici arrivé au temple de ZEUS, qui vous aidera en demandant aux autres dieux de vous prêter main forte.

Il vous faut combattre ce bison, mais rassurez-vous, il n'est pas trop méchant. Attendez qu'il vous charge et donnez-lui des coups d'épée.




Porte pour le monde souterrain d'ARGO

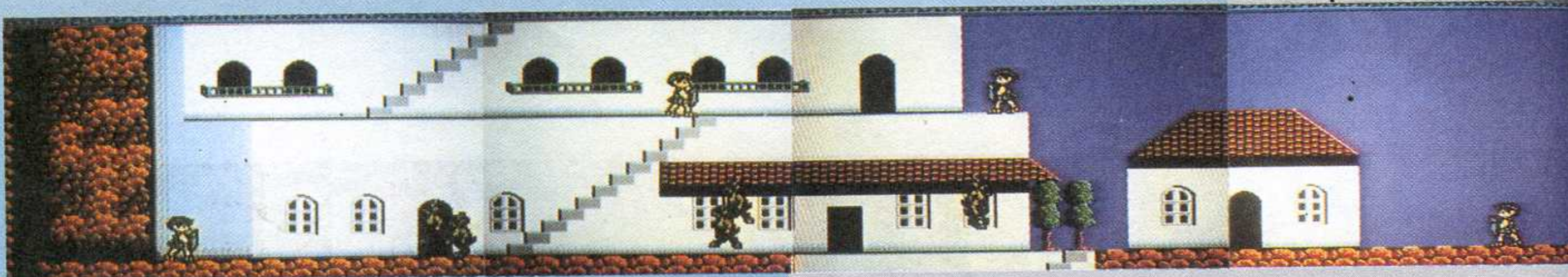
ATTICA 1

 **ETAPE 5**

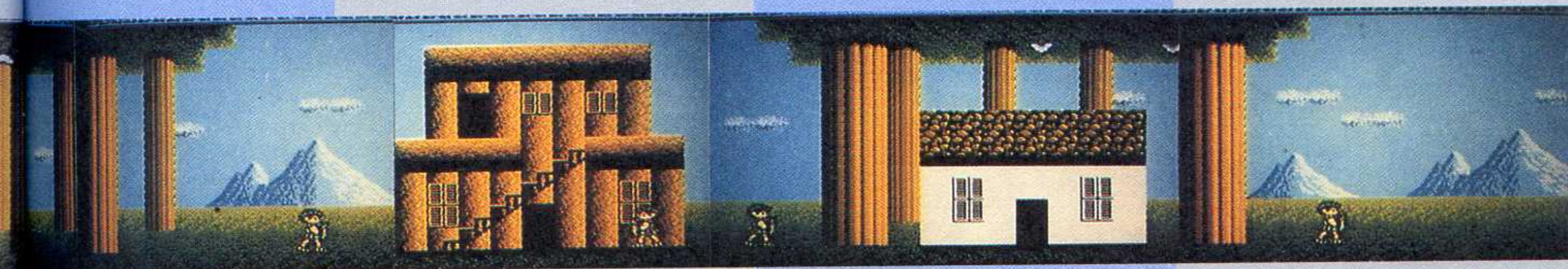
Porte du retour à l'étape 2.



 **ETAPE 6** ATTICA 2



Vous trouverez un autre escalier à cet endroit.



La porte du bas vous emmène directement à l'étape numéro 5: le monde ATTICA.

Cette porte vous emmène à l'étape numéro 3: Le temple de Zeus

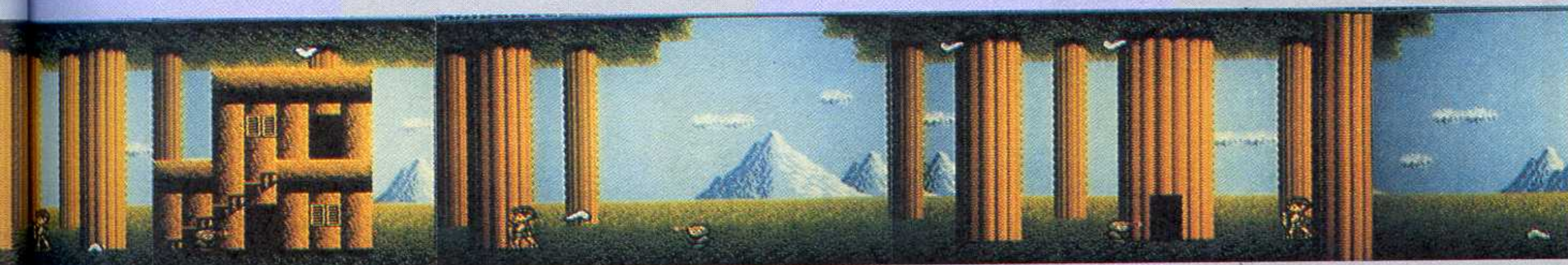
Voici la sortie de ce monde, et l'entrée a la forêt PELOPONNISOS.

ARCADIA 4

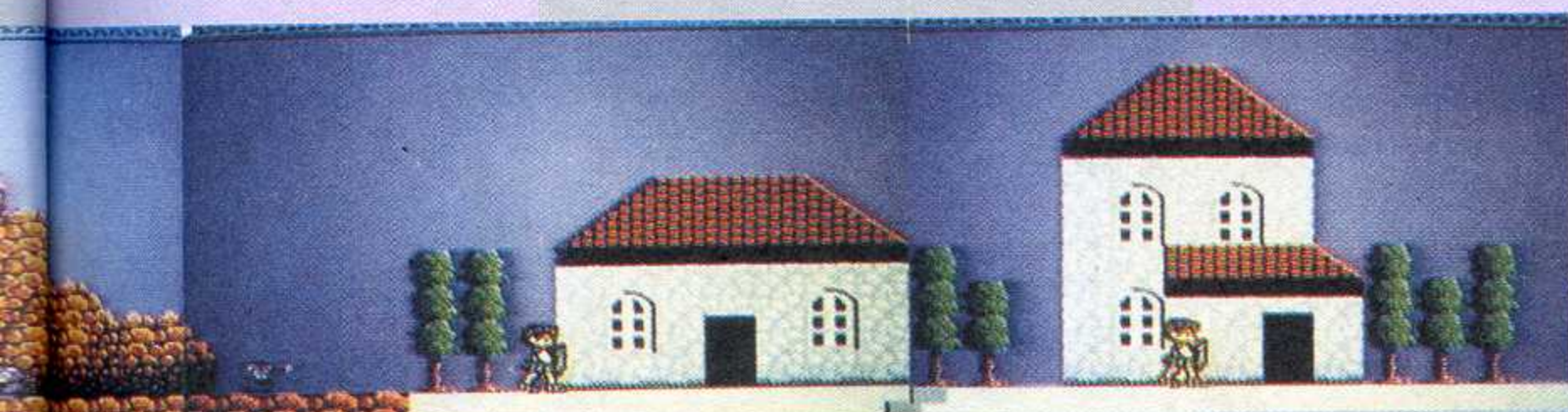


ETAPE

4



Cette porte vous ramène à l'étape 1.



N'oubliez pas de prendre l'escalier!

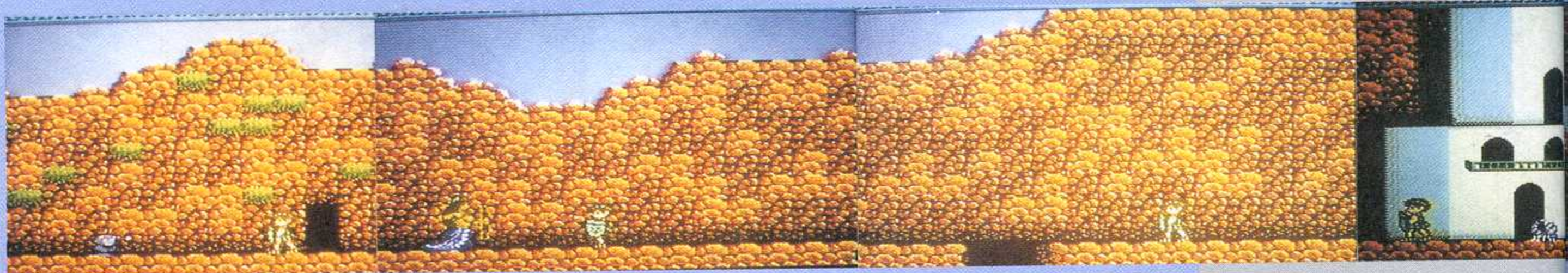


THE BATTLE OF OLYMPUS




Par cette sortie vous vous retrouverez à l'étape 8, ou se trouve le temple d'ATHENA.

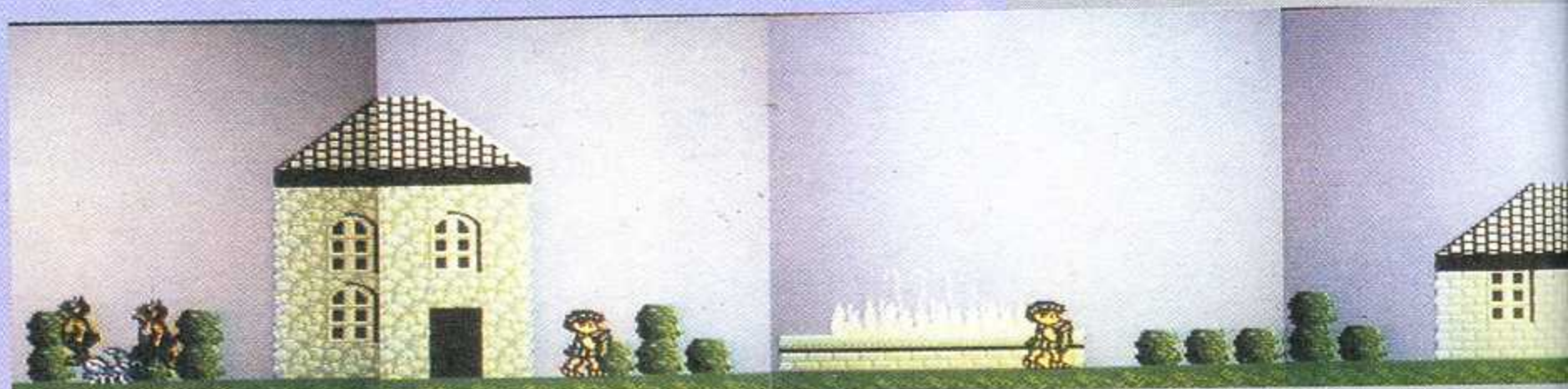
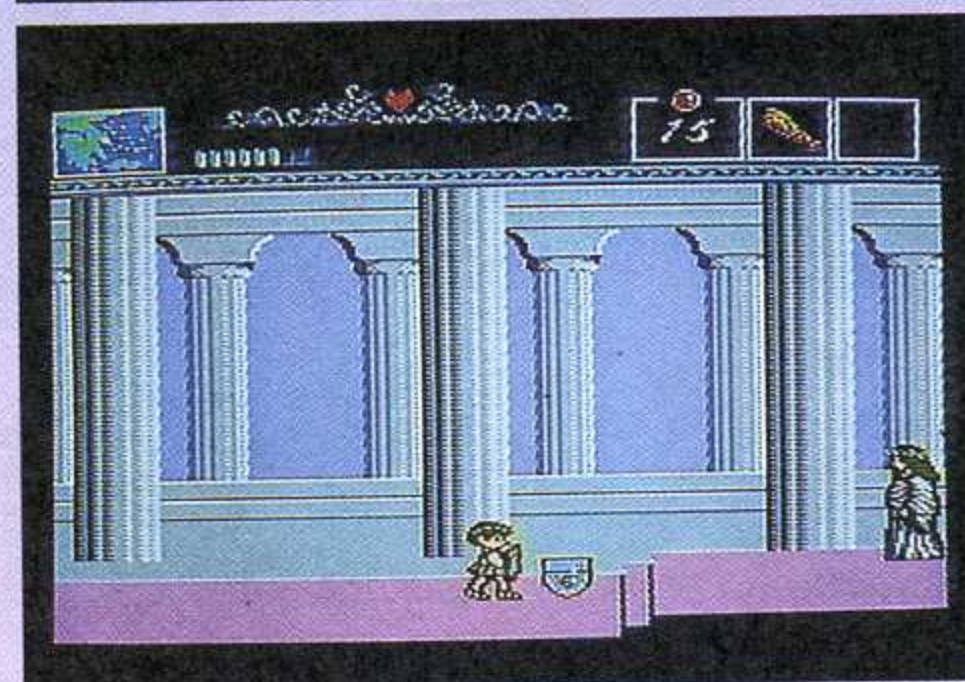
 **ETAPE 7** ATTICA 3



Voici l'océan, vous pourrez le traverser qu'après avoir appris à chevaucher les dauphins. Il vous mènera à PHRYGIA.

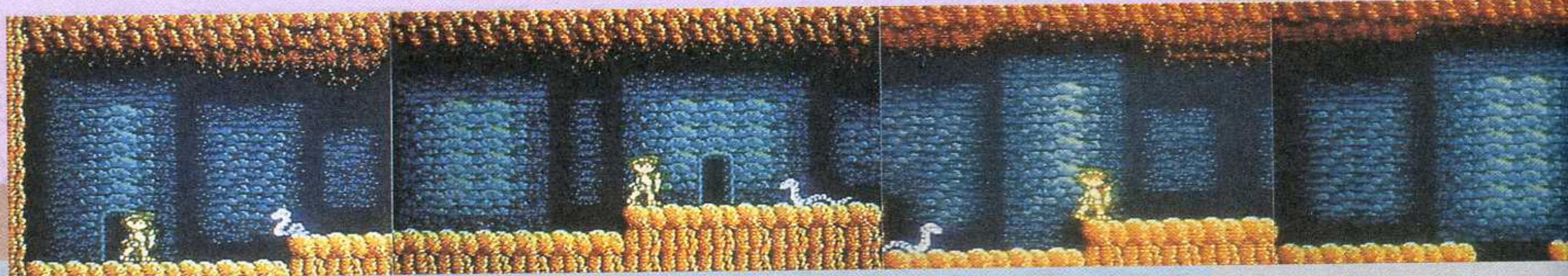
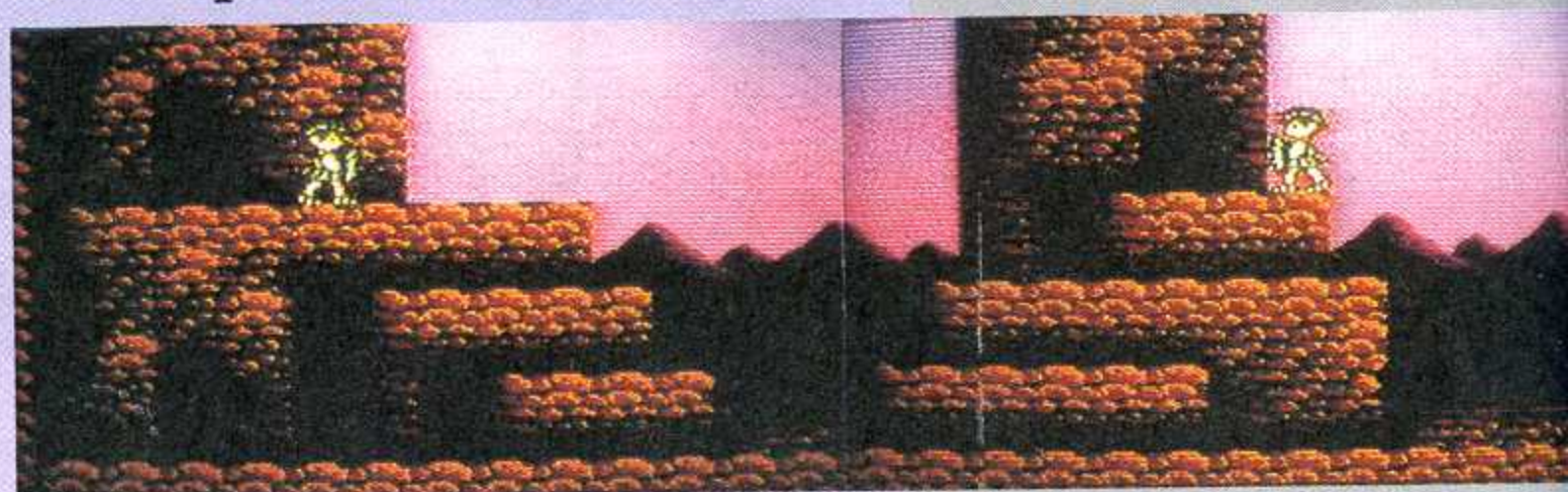
Vous allez devoir affronter LAMIA mais faites très attention, n'oubliez pas avant toute chose de vous

 **ETAPE 8** ATTICA 3



Cette porte vous ramène à l'étape 6.

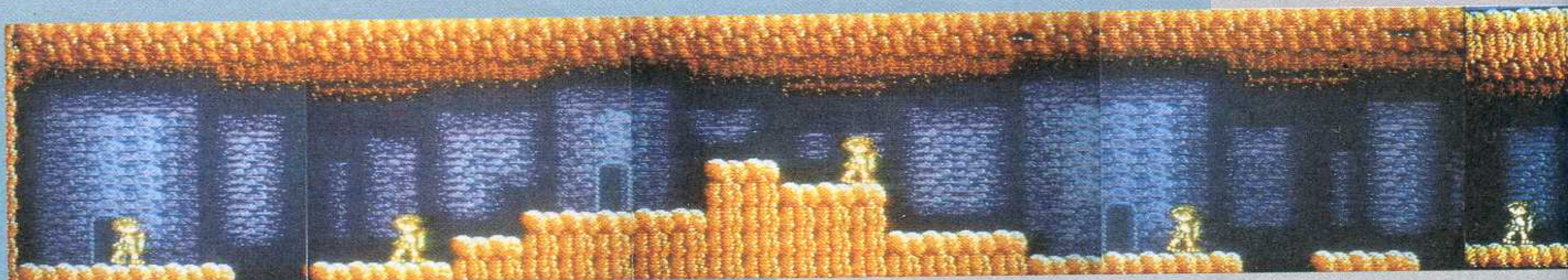
Cette porte vous ramène à l'étape 4.



Sortie pour l'étape 9.

Les serpents se jettent sur vous dès que vous en approchez.

Prenez garde de ne pas tomber dans le trou, car c'est la mort assurée



Porte de retour à l'étape 9.

Si vous tombez à cet endroit vous trouverez un vieil homme qui vous vend de l'ambroisie, cela augmente votre énergie

# THE BATTLE OF OLYMPUS



Escalier venant de l'étape 6.



procurer le bouclier d'ATHENA (étape 8), ce bouclier vous protégera des flèches empoisonnées que vous lance cette créature. Avancez vers elle, puis sautez au dessus pour passer derrière et donnez-lui des coups d'épée.

Voici le temple d'ATHENA.  
En vous mettant à genoux devant le dieu, appuyez sur le bouton B, vous obtiendrez ainsi le bouclier qui vous protégera de LAMIA (étape 7).



Mettez vous à genoux devant cette fontaine et vous ferez ainsi le plein de points de vie.



ETAPE 9 ARGOLIS 1

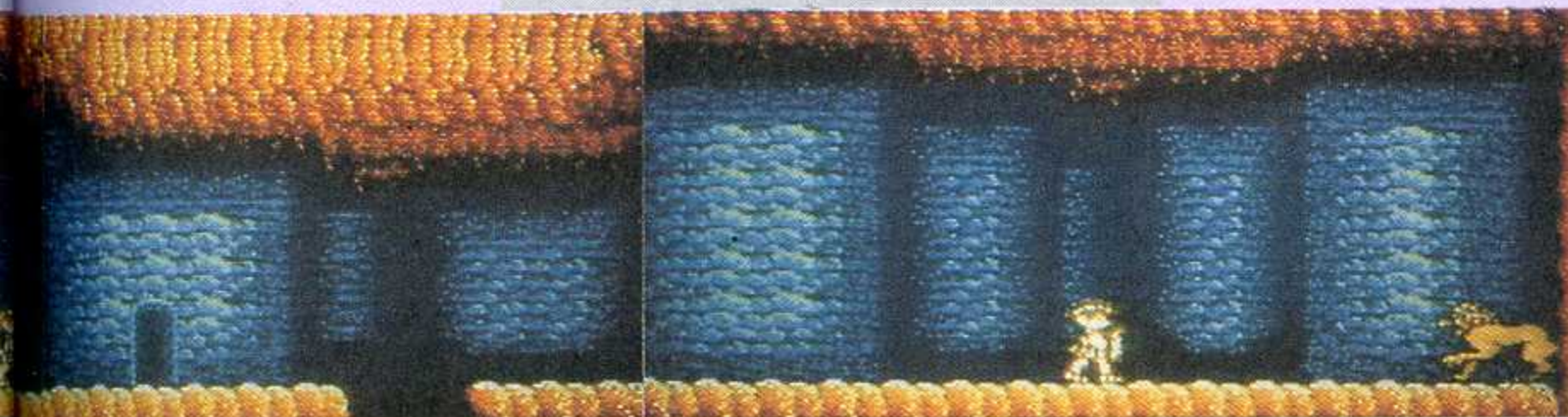


La porte de gauche vous amène à l'étape 10, quant à la porte de droite, elle vous amène a l'étape 11 (ARGOLIS 3).



ETAPE 10

ARGOLIS 2



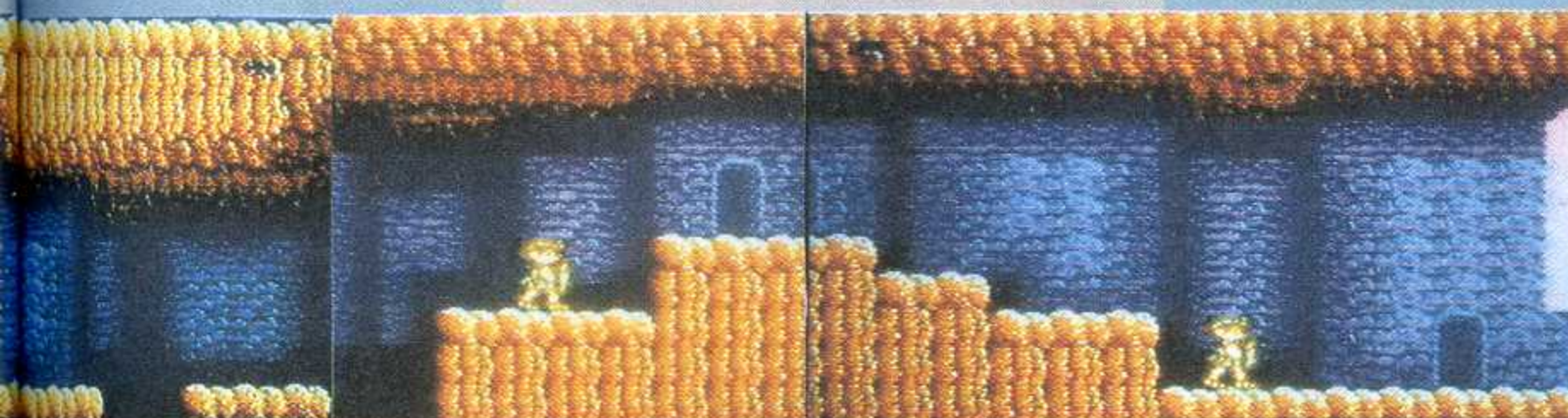
Tuez le lion qui garde la porte du dieu PROMETHEUS.  
PROMETHEUS vous livrera le secret du bâton.

Vous voici arrivé au temple d' HERMES.



ETAPE 11

ARGOLIS 3



Après l'océan se trouve CRETE.

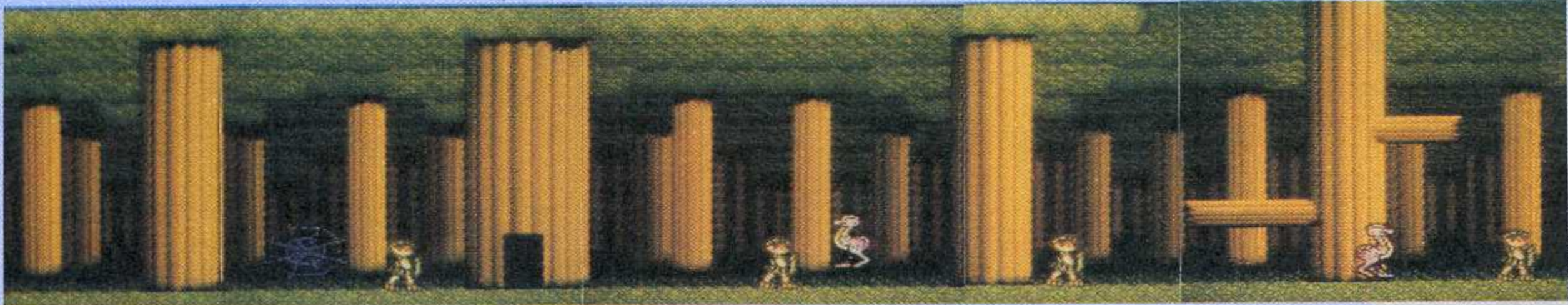
qui, pour 50 olives  
aux serpents !).

Et voici une pièce secrète où vous trouverez une fontaine magique,  
vous pourrez remplir votre gourde (si vous en avez une!!).

# THE BATTLE OF OLYMPUS



## ETAPE 12 PELOPONNISOS 1



Sortie directe pour l'étape 13.

Sortie directe pour l'étape 2 (ARCADIA)

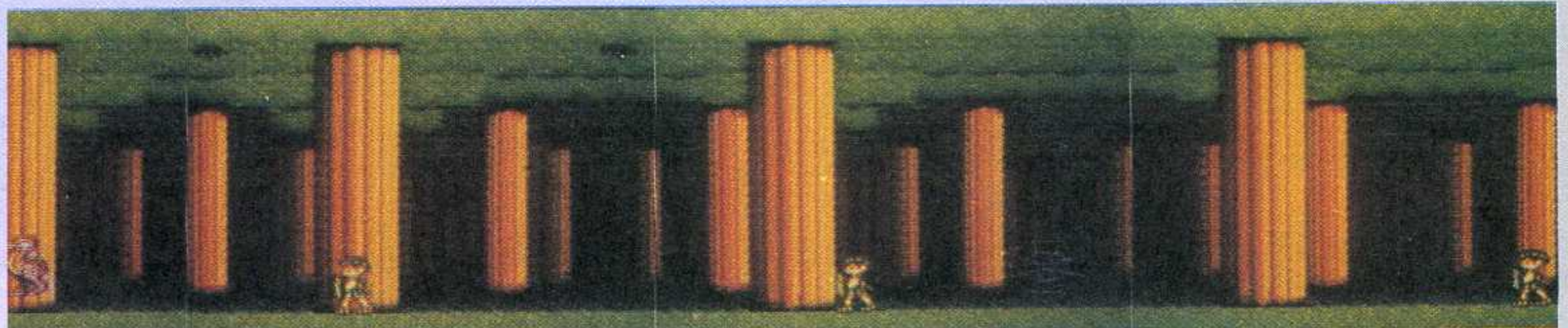
Si vous touchez les toiles d'araignée vous en resterez prisonnier, n'arrêtez pas de sauter vous arriverez alors à vous en débarrasser. Si vous possédez le bâton de Fenouil vous pourrez détruire la toile par le feu.

Donnez lui plusieurs coups d'épée, avant que cette créature ne saute sur vous.

## PELOPONNISOS 2



## ETAPE 13



Ce passage vous ramène à l'étape 14.

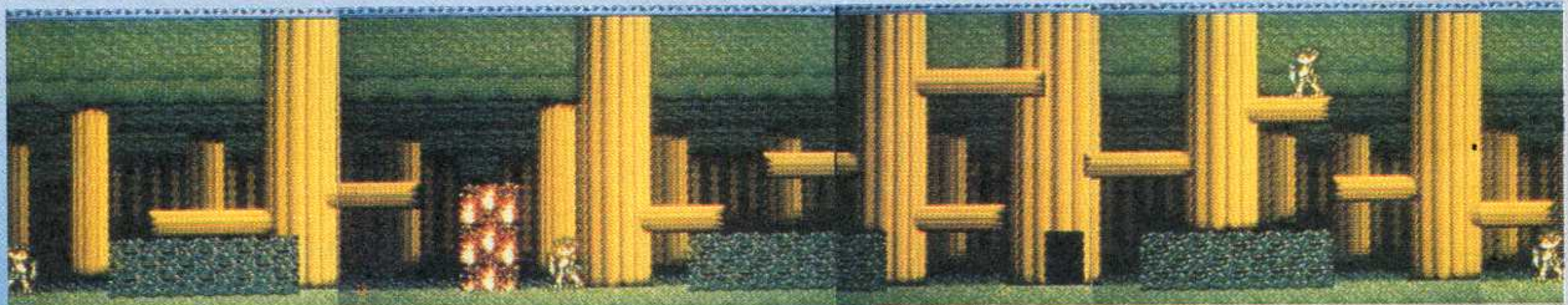
Ce passage vous ramène à l'étape 12.

Encore un passage pour l'étape 14.

Passage pour l'étape 15.



## ETAPE 14 PELOPONNISOS 3



Entrée de l'étape 15.

Derrière ces arbres se trouve l'étape 13.

Ici se trouve le temple d'APOLLO, qui vous remettra une harpe magique.

Ici une autre sortie pour l'étape 15.

Dossier réalisé par Stéphane, la suite le mois prochain.



## BARUMBA



- Pour battre le chef du deuxième niveau, essayez d'avoir au moins trois carrés d'énergie et l'arme "L" au maximum (il faut donc, pendant le premier Stage, prendre le maximum de lettres "L").

Placez-vous au-dessus du crabe (le chef du deuxième niveau) et n'arrêtez pas de tirer. Au bout d'un moment, il explosera.

- A partir du 2ème niveau, lorsque le message 'Game Over' apparaît, appuyez sur bouton I, bouton II, Select, Haut et Run en même temps. Vous avez maintenant activé le mode "continue".

- Appuyez sur le bouton Select pour changer d'arme et choisissez la bleue. De cette façon, vous serez protégé et pourrez finir ce jeu passionnant.

- Voici la meilleure arme pour combattre le premier chef : il faut avoir le laser au maximum de puissance et viser la queue du premier chef.

- Pour ne pas se faire toucher par le monstre du premier niveau, il faut se placer sur la corniche de GAUCHE et diriger le canon sur sa queue.

- Pour recommencer au niveau où l'on était, il suffit d'appuyer sur la flèche du HAUT et sur la touche Run en même temps.

## BEACH VOLLEY

En mode tournament, voici quelques codes :

Chine : 162014  
 Japon : 972379  
 Brésil : 541915  
 USA : 445391  
 URSS : 796618



Le code **677261** vous permet d'accéder directement au 500ème tableau.

## BLUE LIGHTNING

Voici la liste complète des codes qui vous permettront de finir ce jeu carrément dément :

**LOCK** : niveau 6  
**HAND** : niveau 7  
**FLEA** : niveau 8  
**LIFE** : niveau 9

**AAAA** : niveau 1  
**PLAN** : niveau 2  
**ALFA** : niveau 3  
**BELL** : niveau 4  
**NINE** : niveau 5



## BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE



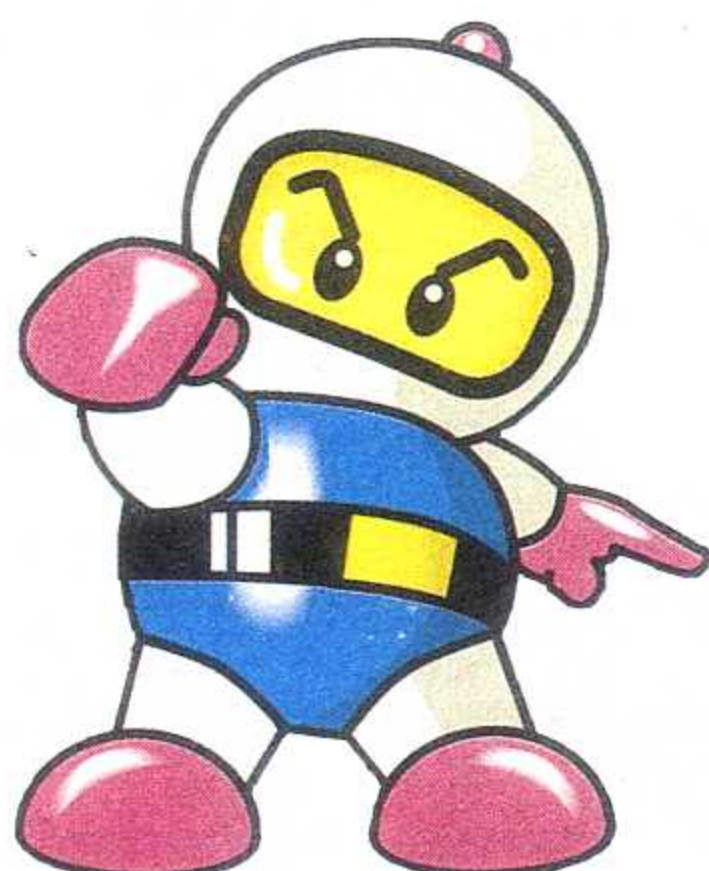
- Pour éviter le gros minet qui monte ou qui descend les escaliers en colimaçon,

montez ou descendez en même temps que lui. Ce truc marche aussi dans les tuyaux.

- Voici tous les codes pour ce jeu :

Niveau 1 : Départ.	Niveau 12 : XZKS	Niveau 35 : TS2W	Niveau 58 : PTFX
Niveau 2 : SZWS	Niveau 13 : WWMS	Niveau 36 : TZPW	Niveau 59 : Y2JX
Niveau 3 : ZS25	Niveau 14 : WXCS	Niveau 37 : 2W3W	Niveau 60 : YTKX
Niveau 4 : ZZPS	Niveau 15 : XWAS	Niveau 38 : 2XEW	Niveau 61 : PPMX
Niveau 5 : SW3S	Niveau 16 : XXOS	Niveau 39 : TW4W	Niveau 62 : PYCX
Niveau 6 : SXES	Niveau 17 : SZSZ	Niveau 40 : TX9W	Niveau 63 : YPAX
Niveau 7 : ZW45	Niveau 18 : STWZ	Niveau 41 : PSRW	Niveau 64 : YYOX
Niveau 8 : ZS95	Niveau 19 : Z22Z	Niveau 42 : PZFW	Niveau 65 : S3S2
Niveau 9 : WSRS	Niveau 20 : ZTPZ	Niveau 43 : YSJV	Niveau 66 : S1W2
Niveau 10 : WZFS	Niveau 21 : SP3Z	Niveau 44 : YZKW	Niveau 67 : Z322
Niveau 11 : XSJS	Niveau 22 : SYEZ	Niveau 45 : PWMW	Niveau 68 : Z1P2
	Niveau 23 : ZP4Z	Niveau 46 : PXCW	Niveau 69 : SE32
	Niveau 24 : ZY9Z	Niveau 47 : YWAW	Niveau 70 : SHE2
	Niveau 25 : W2RZ	Niveau 48 : YXOW	Niveau 71 : ZE42
	Niveau 26 : WTFZ	Niveau 49 : 22SX	Niveau 72 : ZH92
	Niveau 27 : X2JZ	Niveau 50 : 2TWX	Niveau 73 : W3R2
	Niveau 28 : XTKZ	Niveau 51 : T22X	Niveau 74 : W1F2
	Niveau 29 : WPMZ	Niveau 52 : TTPX	Niveau 75 : X3J2
	Niveau 30 : WYCZ	Niveau 53 : 2P3X	Niveau 76 : X1K2
	Niveau 31 : XPAZ	Niveau 54 : 2YEX	Niveau 77 : WEM2
	Niveau 32 : XYOZ	Niveau 55 : TP4X	Niveau 78 : WHC2
	Niveau 33 : 2SSW	Niveau 56 : TY9X	Niveau 79 : XEA2
	Niveau 34 : 2ZWW	Niveau 57 : P2RX	Niveau 80 : XHO2

# BOMBER MAN



• Voici tous les mots de passe du jeu Bomber man :

## ROUND 1 :

Stage 1 : Départ.  
 Stage 2 : UOFLMNEE  
 Stage 3 : RKZGLPHY  
 Stage 4 : MWKEHPYK  
 Stage 5 : MBZAHJAH  
 Stage 6 : MCOAHJC?  
 Stage 7 : UKFZJTVG  
 Stage 8 : MXKEOWYU

## ROUND 2 :

Stage 1 : UCBZVPEU  
 Stage 2 : MXBEEHYH  
 Stage 3 : RCCVPSPC  
 Stage 4 : UCCZTEEE  
 Stage 5 : RWHYJJLA  
 Stage 6 : RXAYLLLH  
 Stage 7 : MONAEIVC  
 Stage 8 : RXYHITHH

## ROUND 3 :

Stage 1 : MBAAHBEY  
 Stage 2 : RWNJHLH  
 Stage 3 : MCNNJBVN  
 Stage 4 : RWHAVWHK  
 Stage 5 : MBANJHEK  
 Stage 6 : RXANNOLK  
 Stage 7 : ROECNVZC  
 Stage 8 : UBCHGPVH

## ROUND 4 :

Stage 1 : UKCHENLG  
 Stage 2 : ROCEWMPS  
 Stage 3 : UWVVQQVT  
 Stage 4 : UXNVETLY  
 Stage 5 : UAKVQIGL  
 Stage 6 : MBNNQJPG  
 Stage 7 : RUANMZH  
 Stage 8 : MXECNPP

## ROUND 5 :

Stage 1 : UOZHMLGH  
 Stage 2 : MKNNLWPZ

Stage 3 : UUVUPNGH  
 Stage 4 : MAECJPKL  
 Stage 5 : RXHNGELP  
 Stage 6 : UXUVJMUJ  
 Stage 7 : RXANGPLP  
 Stage 8 : RKBCOPLT

## ROUND 6 :

Stage 1 : RKCBLTCP  
 Stage 2 : UBHHTVUS  
 Stage 3 : VXVVGUP  
 Stage 4 : RBVCPJLC  
 Stage 5 : UBZHTEUP  
 Stage 6 : ROECGTZY  
 Stage 7 : MCYNBHKL  
 Stage 8 : MWECBBPN

## ROUND 7 :

Stage 1 : UUKVJGGH  
 Stage 2 : MWCEJLPG  
 Stage 3 : RBRBVHLP  
 Stage 4 : MOAACQHU  
 Stage 5 : RAZYVHZH

Stage 6 : VOZPHGC  
 Stage 7 : RKWBWVLP  
 Stage 8 : MXEELJPT

## ROUND 8 :

Stage 1 : MXGENHAR  
 Stage 2 : UXLFELVY  
 Stage 3 : MCKAQIVU  
 Stage 4 : UCEOBJEC  
 Stage 5 : MKFANTEG  
 Stage 6 : MKKANBZZ  
 Stage 7 : UUBFEMRH  
 Stage 8 : UAAFTHNP

• Voici le code du dernier tableau :

**RCFKMONN**

ou

**RXOZIHKK**

• Avec ce code, vous serez au niveau 8-8 PUISSANCE MAX : **RWOHVVV.**



# BOXXLE

• Voici quelques codes qui vous aideront à progresser dans le jeu. Attention, ces codes ne marchent que sur la version américaine.

GPGV  
 GRGX  
 GXG?  
 GPikGH  
 GPikHJ

GPikMN  
 GPikXY  
 HBBH  
 HBY?  
 HBYO  
 HHYZ  
 HMY6  
 HMYG  
 HXYG  
 HPikY!  
 HPikZ?  
 HPik57



# BURNING FORCE

• Pour avoir dix vies par option "continue", appuyez sur Start sur la page de présentation. "Start/Option" s'affiche. Appuyez alors dans l'ordre sur les boutons B, A, B, A, A, C, A, A et pour finir sur Start.

• Pendant le jeu, on peut devenir momentanément invincible. Pour cela, il suffit de récupérer cinq boules vertes, cachées dans différents objets (palmiers, etc.), puis il faut appuyer sur le troisième bouton et dès lors, le processus se met en marche.



# BUBBLE BOBBLE

Voici tous les codes du jeu :

Stage 1 : **VLL1**  
 Stage 3 : **KLL1**  
 Stage 5 : **WLL1**  
 Stage 7 : **JLL1**  
 Stage 9 : **XLL1**  
 Stage 11 : **HLL1**  
 Stage 13 : **ZLL1**  
 Stage 15 : **GLL1**  
 Stage 17 : **1LB1**  
 Stage 19 : **FLB1**  
 Stage 21 : **3LB1**  
 Stage 23 : **DLB1**  
 Stage 25 : **4LL1**  
 Stage 27 : **CLB1**  
 Stage 29 : **5LB1**  
 Stage 31 : **BLB1**  
 Stage 33 : **VLBF**  
 Stage 35 : **KLBF**  
 Stage 37 : **WLBF**  
 Stage 39 : **JLBF**  
 Stage 41 : **XLBF**  
 Stage 43 : **HLBF**  
 Stage 45 : **ZLBF**  
 Stage 47 : **GLBF**  
 Stage 49 : **1LBF**  
 Stage 51 : **FTBF**  
 Stage 53 : **3LBF**  
 Stage 55 : **DLBF**  
 Stage 57 : **4LBF**  
 Stage 59 : **CLBF**  
 Stage 61 : **5LBF**  
 Stage 63 : **BLBF**  
 Stage 65 : **VLB3**  
 Stage 67 : **KLB3**  
 Stage 69 : **WLB3**  
 Stage 71 : **JLB3**  
 Stage 73 : **XLB3**  
 Stage 75 : **HLB3**  
 Stage 77 : **ZLB3**  
 Stage 79 : **GLB3**  
 Stage 81 : **1LB3**  
 Stage 83 : **FLB3**  
 Stage 85 : **3LB3**  
 Stage 87 : **DLB3**  
 Stage 89 : **4LB3**

Stage 91 : **CLB3**  
 Stage 93 : **5LB3**  
 Stage 95 : **BLB3**  
 Stage 97 : **VLBD**  
 Stage 99 : **KLBD**

Pour obtenir un Stage pair, prendre le code du Stage précédant le Stage désiré, (ex. : pour le Stage 80, prendre le code 79) et changer la deuxième lettre par un «G».

- Rentrez "VLT1" comme mot de passe. Vous commencerez le jeu dans une autre définition : nouveaux ennemis, nouvelle musique.
- Voici le code pour Groble Grobit (le niveau 100) : **KGBJ**

- A la fin du niveau 100, lorsque le dernier Boss est mort et que vous avez délivré le monde, commence une nouvelle série de cent autres tableaux dont la difficulté est "X 2". Voici les codes de ces cent nouveaux tableaux :

Stage 1 : **VLT1**  
 Stage 2 : **VGTF**  
 Stage 3 : **KLT1**  
 Stage 4 : **KGT1**  
 Stage 5 : **WLT1**  
 Stage 6 : **WGT1**  
 Stage 7 : **JLT1**  
 Stage 8 : **JGT1**  
 Stage 9 : **XLT1**  
 Stage 10 : **XGT1**  
 Stage 11 : **HLT1**  
 Stage 12 : **HGT1**  
 Stage 13 : **ZLT1**  
 Stage 14 : **ZGT1**  
 Stage 15 : **GLT1**  
 Stage 16 : **GGT1**  
 Stage 17 : **1LT1**  
 Stage 18 : **1GT1**  
 Stage 19 : **FLT1**  
 Stage 20 : **FGT1**

Stage 21 : **3LT1**  
 Stage 22 : **3GT1**  
 Stage 23 : **DLT1**  
 Stage 24 : **DGT1**  
 Stage 25 : **4LT1**  
 Stage 26 : **4GT1**  
 Stage 27 : **CLT1**  
 Stage 28 : **CGT1**  
 Stage 29 : **5LT1**  
 Stage 30 : **5GT1**  
 Stage 31 : **BLT1**  
 Stage 32 : **BGT1**  
 Stage 33 : **VLTF**  
 Stage 34 : **VGTF**  
 Stage 35 : **KLTF**  
 Stage 36 : **KGTF**  
 Stage 37 : **WLTF**  
 Stage 38 : **WGTF**  
 Stage 39 : **JLTF**  
 Stage 40 : **JGTF**  
 Stage 41 : **XLTF**  
 Stage 42 : **XGTF**  
 Stage 43 : **HLTF**  
 Stage 44 : **HGTF**  
 Stage 45 : **ZLTF**  
 Stage 46 : **ZGTF**  
 Stage 47 : **GLTF**  
 Stage 48 : **GGTF**  
 Stage 49 : **1LTF**  
 Stage 50 : **1GTF**  
 Stage 51 : **FLTF**  
 Stage 52 : **FGTF**  
 Stage 53 : **3LTF**  
 Stage 54 : **3GTF**  
 Stage 55 : **DLTF**  
 Stage 56 : **DGTF**  
 Stage 57 : **4LTF**  
 Stage 58 : **4GTF**  
 Stage 59 : **CLTF**  
 Stage 60 : **CGTF**  
 Stage 61 : **5LTF**  
 Stage 62 : **5GTF**  
 Stage 63 : **BLTF**  
 Stage 64 : **BGTF**  
 Stage 65 : **VLTF**  
 Stage 66 : **VGTF**

Stage 67 : **HLT3**  
 Stage 68 : **HGT3**  
 Stage 69 : **WLT3**  
 Stage 70 : **WGT3**  
 Stage 71 : **JLT3**  
 Stage 72 : **JGT3**  
 Stage 73 : **XLT3**  
 Stage 74 : **XGT3**  
 Stage 75 : **HLT3**  
 Stage 76 : **HGT3**  
 Stage 77 : **ZLT3**  
 Stage 78 : **ZGT3**  
 Stage 79 : **GLT3**  
 Stage 80 : **GGT3**  
 Stage 81 : **1LT3**  
 Stage 82 : **1GT3**  
 Stage 83 : **FLT3**  
 Stage 84 : **FGT3**  
 Stage 85 : **3LT3**  
 Stage 86 : **3GT3**  
 Stage 87 : **DLT3**  
 Stage 88 : **DGT3**  
 Stage 89 : **4LT3**  
 Stage 90 : **4GT3**  
 Stage 91 : **CLT3**  
 Stage 92 : **CGT3**  
 Stage 93 : **5LT3**  
 Stage 94 : **5GT3**  
 Stage 95 : **BLT3**  
 Stage 96 : **BGT3**  
 Stage 97 : **VLTD**  
 Stage 98 : **VGTD**  
 Stage 99 : **KLTD**  
 Stage 100 : **KGTD**

- Lorsque vous avez perdu, le message "CONTINUE, YES OR NO?" apparaît, ainsi que le Stage où vous êtes mort. Grâce aux flèches gauche et droite, vous pouvez sélectionner tous les tableaux si vous entrez le code du centième niveau qui est "KGBD".



## BATMAN



- Au niveau 3, là où il y a une vie, prenez-la, montez puis redescendez, il y en a toujours une.
- Au niveau 4, sur terre, à gauche de la plate-forme où se trouve le deuxième cracheur de flammes, baissez-vous puis appuyez sur C. Vous obtiendrez alors trois vies. Recommencez autant de fois que vous le voulez, vous obtiendrez toujours trois vies supplémentaires.
- Au niveau 6, sur le deuxième pont séparant les deux tours, abaissez-vous et faites C. Vous obtiendrez de nouveau une vie.

## BATTLE SQUADRON

- Allez dans l'écran de sélection. Choisissez comme nombre de vies, cinq. Choisissez comme nombre de crédits, trois. Choisissez le tir maximal des ennemis, huit. Choisissez cent comme vitesse de tir. Mettez deux joueurs et laissez le deuxième joueur se faire toucher. Vous aurez ainsi quatre crédits au lieu de deux. En redéfinissant ainsi toutes les options, le jeu sera moins difficile.
- Pour éviter des passages difficiles, quand vous perdez un crédit, patientez pendant dix secondes avant d'appuyer sur Start.



## BALLOON KID



- Quand on vous éclate un ballon, mettez-vous sur une plate-forme et appuyez plusieurs fois sur la flèche du bas, jusqu'au moment où vous voyez le ballon gonfler. Vous pouvez aussi gonfler les deux ballons en utilisant cette astuce. Cette méthode peut marcher, même si vous n'avez pas de ballon.



- On peut se mettre sur certains ennemis quand on n'a pas de ballons. On peut en gonfler un à ce moment-là, mais ensuite, on est repoussé.
- On obtient l'option "Continue" en appuyant simultanément sur la diagonale bas et droite, A et Start.
- Pour obtenir deux "Continues", il faut, dès que Game Over apparaît, rester appuyé sur le bouton A.
- Dans le stage 6, sur les pierres qui tombent, rebondissez 2 fois sur le 500 après avoir lâché vos ballons et allez dans la GAMEBOY.
- Pour vaincre les gros méchants, voilà comment il faut faire :

### Le loup :

Se mettre juste au-dessus de sa tête avec des ballons et lâcher. Refaire trois fois.

### Le poisson :

Même truc, mais attention à ne pas rater la tête.

### Le bonhomme de neige :

Voler à peu près en diagonale quand il retire son sceau. Lâcher et se grouiller. Retire son sceau, lâcher et se grouiller de lui sauter sur la tête.

### La poubelle :

Lâcher les ballons et attendre qu'il ait envoyé ses trucs, attendre qu'ils soient passés au-dessus de vous. Il faudra ensuite aller le tuer.

## BUDOKAN



- Quand vous partez pour les tournois, une énorme maison apparaît, c'est là que se déroulent les tournois. Quand vous avez cette maison en vue, appuyez sur A, B et C en même temps et vous aurez un tableau pour les crédits, les sons et les musiques.
- Le personnage du match 2 est totalement nul face à une série ininterrompue de coups de pieds en sautant dans la tête (Karaté).
- Le personnage du match 3 ne peut rien faire face au tourniquet du Nunshaku (gauche puis haut et bouton enfoncé).
- Les adversaires des matchs 4 et 9 ne peuvent rien contre une parade de Karaté vers la tête, maintenue. Maintenez la parade et ainsi votre Ki augmentera pendant que votre adversaire s'escrimera inutilement.
- Pour le match 7, maintenez un tourniquet du Nunshaku ininterrompu, votre adversaire finira par succomber à un tel traitement. (Tourniquet = gauche puis haut et bouton enfoncé)
- Le Ninja du match 10 : au Bo, il y a deux parades contre lesquelles le Ninja au corps à corps ne peut absolument rien. Il y a droite, personnage de biais avec bâton devant lui. La deuxième parade est la parade avec le bâton perpendiculaire au sol (gauche et bouton enfoncé). Ainsi votre Ki augmentera. Avec la première parade indiquée, il est conseillé de frapper avec droite, puis gauche et bouton enfoncé, lorsque votre Ki est à fond.
- Pour le caméléon du match 12, choisir le Kendo. Commencer par frapper avec des coups normaux car il pare mal au début. Lorsque vous avez un peu d'avance, faire des sauts vers lui en frappant de façon à le faire reculer. Cela fatigue, mais lui devrait se fatiguer beaucoup plus vite. Cela évite qu'il récupère de façon spectaculaire.
- Pendant la page de présentation où l'on voit l'inscription "BUDOKAN" (avec les deux hommes), pressez le bouton B. Vous aurez ainsi accès à un menu d'options.
- Quand vous partez pour les tournois, une énorme maison apparaît ; c'est là que se déroulent les tournois. A la vue de cette maison, appuyez sur A, B et C en même temps, vous aurez alors un tableau pour les crédits, la musique et le son...

## BLACK MANTA

• Pour le dernier Boss, voici les pouvoirs qu'il faut utiliser :

- 1 : fire bomb
- 2 : ring
- 3 : spider [pour aller derrière lui]
- 4 : bombardez-le avec les missiles.



## BATTLE UNIT ZEOTH

- Si vous n'arrivez pas à battre le chef du dernier niveau, placez-vous tout simplement en bas à gauche et ne bougez plus. S'il vous reste au moins deux vies, vous avez GAGNÉ. A la fin, appuyez sur Select pour accéder à un niveau caché.



## BOMBER RAID

- Lorsque "Game Over" apparaît, attendez de voir "Push Start". Ensuite, appuyez deux fois sur Start, cela vous permettra de recommencer là où vous aviez perdu.
- Quand vous avez n'importe quelle escadrille de bombardement, appuyez sur les 2 boutons de tirs pour changer la direction des tirs de vos escadrilles.
- Vous avez remarqué que la présence de coéquipiers augmente le rayon d'action des bombes. Or, pour détruire le char (level 2), le bombardier (level 3) et le chasseur (level 4), il faut concentrer les effets des bombes. Donc, faites abattre vos malheureux coéquipiers avant la fin des tableaux.
- Level 4 :  
Après la destruction du "geant fighter", un "petit fighter" qui tire de tous les côtés apparaît et tente de vous coincer en bas. Si vous êtes légèrement armé, il vous faut ruser :
  - Montez dans un coin et tirez.
  - Il montera dans le coin opposé.
  - Descendez le plus vite possible pour le mettre dans votre axe de tir, et fusillez-le.Selon la qualité de votre armement, 2 ou 3 passages similaires seront nécessaires.
- Mettre le Rapid Fire et vous aurez plusieurs façons de disposer vos deux avions. Prenez le maximum de "P", ils vous donneront des missiles super, le plus puissant étant un aigle. Si vous en tirez deux, ils effaceront les missiles ennemis : si vous prenez les "S", votre avion sera de plus en plus maniable. Si vous prenez des 1, ce sera les missiles des petits avions horizontaux, les 2 en diagonale, les 3 en diagonale bas et les 4 en horizontal bas.
- Voici les potions conseillées :  
Première mission : 2, deuxième mission : 2, troisième : 1, quatrième : 1, cinquième : 1.
- Pour battre plus rapidement le tank et l'avion des deuxième et quatrième missions, c'est-à-dire les boss à la fin des niveaux, visez la partie centrale, celle qui clignote, sans vous soucier des petites tourelles.
- Pour changer la direction de tir des avions sur vos flancs, appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2.
- A partir du deuxième tableau, lorsque vous avez perdu, le message Game Over apparaît. Attendez un peu et quand Bomber Raid apparaît, appuyez deux fois sur Start (bouton 1) et vous recommencez au début du tableau où vous avez perdu.



# BUBBLE BOBBLE



- Tuez toutes les bestioles sauf une. Emprisonnez-la dans une bulle. Faites le maximum de bulles, tuez la dernière créature et toutes les bulles que vous aviez créées se transformeront en bonus. Ce truc marche à presque tous les niveaux. Mais il faut faire attention de ne pas détruire une bulle quand on tue la dernière bestiole, sinon cela ne fonctionne pas.

- Si vous finissez le jeu et que s'inscrit sur votre écran "Bad End", essayez ce qui suit afin de voir la fin réelle : dans la 99<sup>e</sup> chambre, allez rapidement chercher la boule de cristal qui apparaîtra alors, gardée par un ennemi. Laissez-vous tomber du milieu du haut de l'écran et tuez rapidement le garde. Touchez ensuite rapidement la porte avant qu'elle ne disparaisse. Vous parviendrez ainsi au niveau A-D qui est en fait le niveau 100. Lors du face à face avec le mignon Grumple Grommit, vous devez avant tout saisir la "Drug of Thunder Jor", en haut de l'écran ; évitez les tirs de votre ennemi et tournez-vous vers l'un des coins inférieurs de l'écran. Ainsi tourné vers le mur, lancez des bulles. Ces bulles, en touchant le mur, enverront des éclairs et enlèveront un point de vie à Grommit à chaque fois.

- Pour vaincre le dernier ennemi (Grumple Grommit), allez chercher l'élixir de tonnerre, puis descendez, tirez, et restez dans les coins inférieurs en évitant ses projectiles. Lorsque vous tirez, il faut que vous soyez collé, face aux murs de droite ou de gauche. D'autre part, si vous jouez seul, ou si votre partenaire a disparu, lorsque Grumple Grommit est prisonnier dans sa bulle, mettez en pause et appuyez sur Select. S'il vous reste une vie, bob réapparaîtra. Cela est nécessaire, car sinon vous n'aurez pas l'animation de fin avec les petits amis de Bub et Bob. Cette méthode peut servir à n'importe quel moment de la partie, et pour n'importe lequel des 2 brontosaurus.

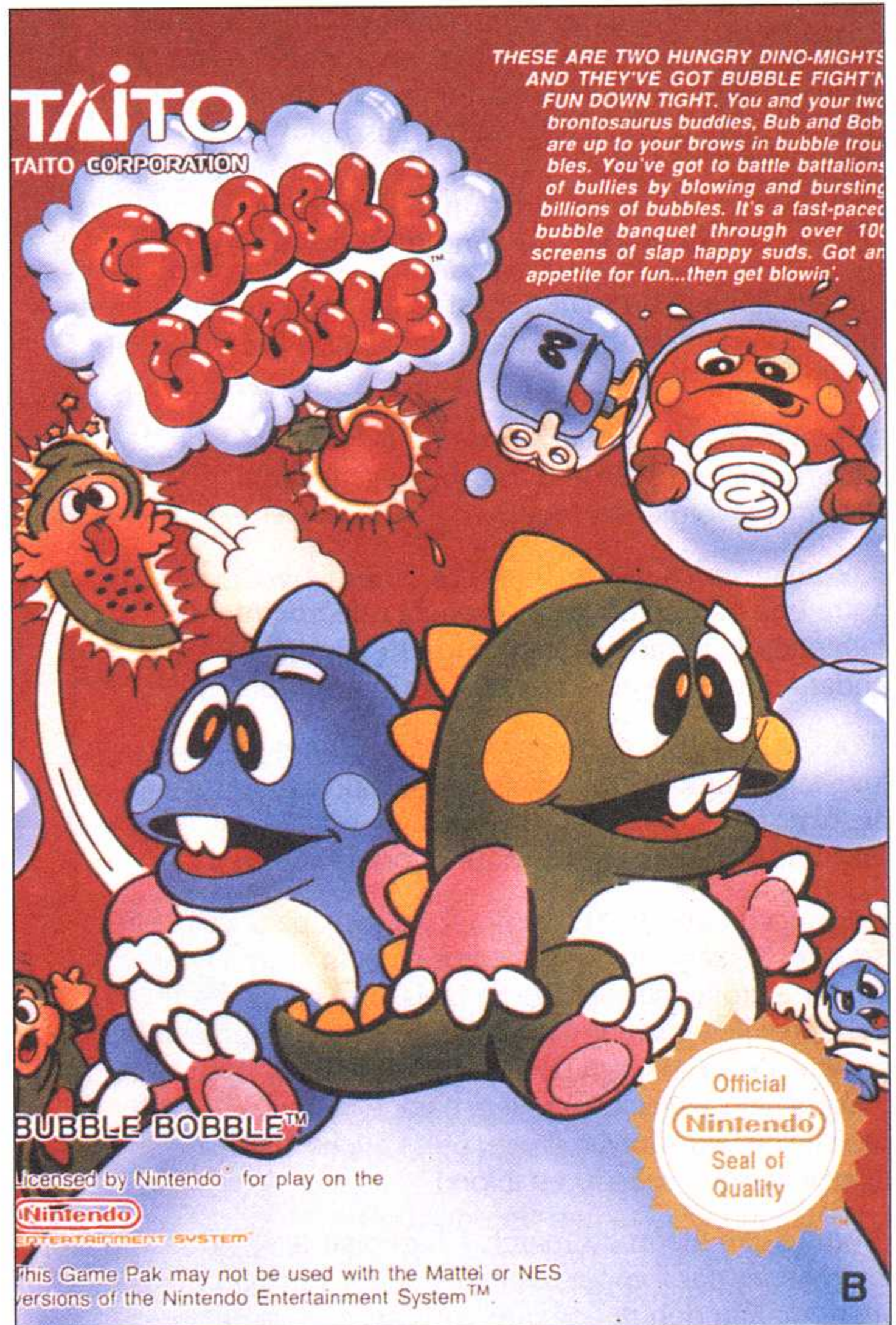
- Si vous jouez à deux et que l'un de vous deux perd toutes ses vies, il peut en voler à son adversaire en appuyant sur les touches A et B en même temps.

- Pour faire venir un deuxième joueur en cours de partie, faites : A, B et Select en même temps.

- Allez jusqu'à la salle B3. Arrivé là, emprisonnez votre dernier ennemi dans une bulle, mais ne la crevez pas. Ajoutez alors votre deuxième partenaire (Start, Select et Start) et crevez maintenant la bulle pour voir s'afficher le message "Happy End".

- Voici les codes de tous les niveaux de la partie normale :

BBBBB	BAAAB	BABBI	BIIIB
BIFFB	BFFFB	BFIIG	BJJJB
BJCCB	BCCCB	BCJJI	BGGGB
BGEEB	BEEEB	BEJJJ	BDDDB
AABBI	BHHHB	ABAAI	AFFFB
AFIIG	AIIG	AIFFG	ACCCB
ACJJI	AJCCI	AEEEB	AEJJJ
AGJJJ	AGCCJ	IIIB	IIFFB
IFFFB	IFIIB	IBBBJ	IBAAJ
IAAAJ	IABBG	IGGGB	IGEEB
IEEEB	IEJJJ	IJGGG	IJEEG



ICEEG	ICGGJ	FFFFB	FFIIG
FIIIG	FIFFG	FAAAJ	FABBG
FBBBG	FBAAG	FEEEB	FEJJJ
FGJJJ	FGCCJ	FCEEG	FCGGJ
FJGGJ	FJEEJ	JJJJB	JJCCB
JCCCB	JCJJI	JGGGB	JGEEB
JEEEB	JEJJJ	JBIII	JBFFI
JAFFI	JAIIB	JIBBI	JIAAI
JFAAI	JFBBJ	CCCCB	CCJJI
CJJJI	CJCCI	CEEEB	CEJJJ
CGJJJ	CGCCJ	CAFFI	CAIIB
CBIIIB	CBFFB	CFAAI	CFBBJ
CIBBJ	CIAAJ	GGGGB	GGEEB
GEEEB	GEJJJ		

Grumple Grammit: HJFAB

Voici le code qui donne accès au dernier niveau : EECFG

- Pour voir la seconde fin, tapez le code EECFG. Et voilà deux fins pour le prix d'une !

- Pour obtenir le choix du stage, entrez le code : EECJJ. Sélectionnez 1 ou 2 joueurs. en utilisant les boutons A et B, vous pouvez choisir entre le stage 1 et 112.

- Pour accéder au "super bubble bobble", faites le code BBAJI.

## BATMAN



- Pour tuer le joker facilement, il faut récupérer le tir, celui qui envoie des boomerangs, et il ne reste plus qu'à utiliser la même technique que Jack Sneaked.

• Pour battre le premier ennemi, il faut zigzaguer dans sa direction et une fois arrivé sur lui, donner des coups de poings. Pour battre le deuxième, dès qu'il sort de la porte, ne donner que des coups de poing. Pour battre le troisième, se mettre tout près du premier ravin, attendre et frapper. Il ne peut pas vous toucher. Après, il y a 3 filles, il faut se mettre tout en bas de l'écran mais sans tomber, et les frapper de coups de poings.

- Voici quelques conseils pour battre les boss :

- Pour Jack : il faut se baisser et tirer dès qu'il approche ; il faut sauter de l'autre côté, tirer. Il tombera dans la bassine d'acide.

- Pour battre le premier boss des airs : il faut lui tirer dessus, et, dès qu'il approche, passer de l'autre côté ; faites cela quatre fois et il sera pulvérisé.

- Pour le deuxième boss des airs, c'est simple : il faut éviter et tirer.

- Pour le troisième boss des airs : il faut éviter les tirs alignés, et, dès que les carrés des quatre coins sont en place, il suffit de se mettre à un demi-centimètre de sa visière et de tirer. Il sera mort.

- Pour le Joker : il doit tirer deux fois ; évitez et tirez. Faites cela trois fois et ce sera fini. La meilleure arme est le bat-boomerang.

- Au titre, pressez diagonale haut droite et START ; vous accéderez alors au SELECT ROUND.

• Sur la page de présentation, appuyez sur la direction en diagonale vers le haut et la droite, puis Start pour accéder au "Sound Test".

• Dans le monde 3-1, appuyez sur les boutons A et B simultanément, sans arrêt. Ensuite, montez et descendez en évitant les missiles, bombes, projectiles et autres fusées. Vous dégommez tout sans effort.

• Un Sound-test ? Pourquoi pas ! Pendant le titre du jeu, appuyez en diagonale droite sur le bouton de contrôle de direction puis en même temps sur le bouton Start, vous pouvez maintenant avoir accès au Sound-test.

## BACK TO THE FUTURE II



- Pour passer d'un niveau à un autre sans être obligé de le finir, il suffit d'insérer la cartouche, quand le jeu commence et de faire une pause. Puis, mettez la manette vers le bas, et en même temps, appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2, deux à trois fois avec un léger décalage sur les boutons. Vous vous retrouverez au début du niveau suivant et ainsi de suite. Cela fonctionne à tous les niveaux.

## BAYOU BILLY



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

• Au stage 2, visez les hommes de Gordon cachés (on ne voit dépasser que leurs têtes et leurs armes) ils vous donneront de la viande crue et des boîtes de munitions.

• Pour avoir l'hélicoptère, tuez les hommes au fur et à mesure qu'ils descendent de celui-ci, puis tirez sur le cockpit.

• Deuxième niveau : Pour tuer cet hélicoptère, il suffit de ne pas s'arrêter de tirer sur lui, tout en le visant bien au milieu de la vitre de l'hélicoptère.

• Troisième niveau : Pour le vaincre, rien de plus simple : il suffit de lui donner deux coups de pieds sautés en prenant votre élan mais une fois vos coups de pieds donnés, montez vers le haut de l'écran et descendez en bas de l'écran en tirant sur votre adversaire selon votre position sur l'écran, et donnez-lui des coups de pieds sautés en prenant votre élan. Recommencez toute cette opération jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

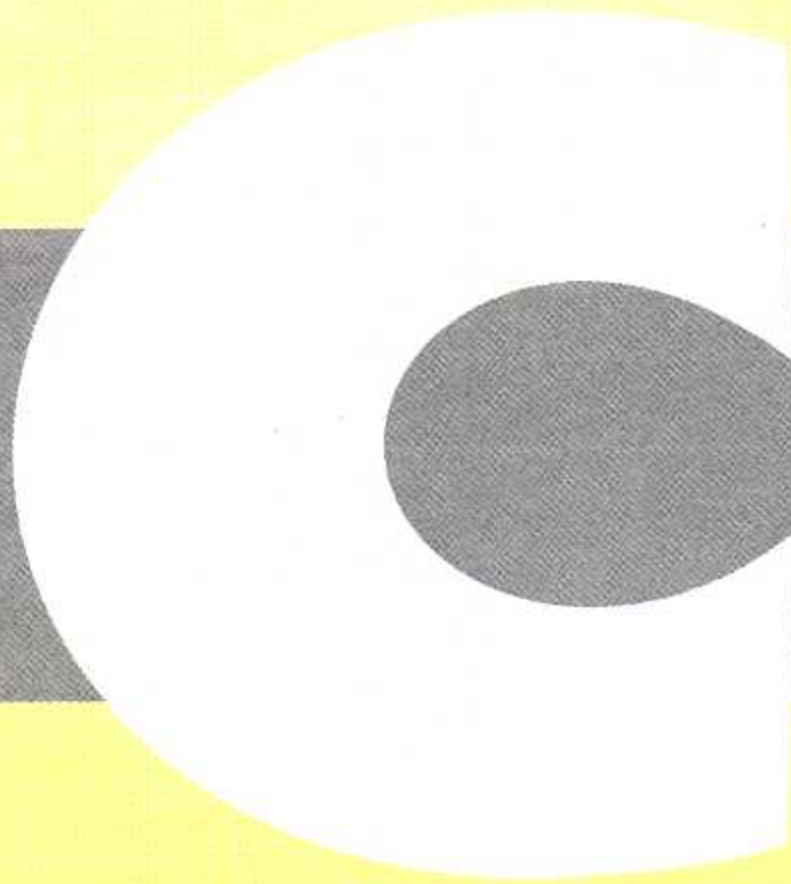
• Neuvième niveau : Pour ce niveau, il faut avoir un fouet pour vaincre les deux gorilles Rocco et Rocco. Il suffit d'adopter la même technique que pour le troisième niveau, à part qu'il faut donner des coups de fouet au lieu de donner des coups de pieds sautés.

• Au 8ème Stage, une horde de chiens vous attaque. Vous avez beau lutter, les animaux continuent sans cesse à vous attaquer. Pour qu'ils arrêtent, il vous suffit de tuer l'homme à DROITE de l'écran.

## BASEBALL



- Quand vous êtes au lancer, pour remporter des points, il suffit de faire gauche, bouton 2, puis immédiatement après, plein pot sur la droite. Le batteur ratera la balle et le point sera pour vous.



## CURSE



- Sur la page de présentation, pressez A et B et C tout en pressant Start pour aller sur une page d'options. Quand le titre apparaît à l'image, mettez en bas et Start en même temps. Un tableau d'option va apparaître. Il vous permettra de faire beaucoup de choses.

- Pressez droite et Start simultanément. Cela fera apparaître un joli petit menu.

- Quand vous avez un petit satellite accroché à votre vaisseau, pressez la touche C pour le placer devant vous. Ainsi, tous les tirs de vos ennemis seront bloqués par ce petit satellite.



## CHAN & CHAN



- Au milieu du premier niveau, un petit pont apparaît peu après qu'un groupe d'oiseaux ait traversé l'écran. Allez sur le pont, tournez-vous et détruisez le plus de briques possible. Laissez-vous tomber dans le trou, vous arriverez à un passage secret où vous pourrez choisir entre le niveau 2, 3 ou 4.

- Une fois le jeu terminé, appuyez sur le Bouton 1, Bouton 2, Select, Run. Vous pourrez ainsi continuer là où vous avez perdu.

## CYBER CROSS



Pour reprendre au niveau où l'on a perdu, pressez simultanément sur joystick bus, bouton 1, bouton 2 et select et run.

## CYBER CORE

- Pour avoir l'arme la plus puissante du jeu, c'est très simple! Il faut récupérer dans l'ordre une capsule rouge, une capsule bleue, une capsule verte, une capsule verte, une capsule jaune et une capsule rouge. Après cela, il faut se laisser toucher intentionnellement par un ennemi.

- Voici les codes que vous pourrez utiliser dans ce jeu. Tout d'abord, et pour pouvoir les taper à la page de présentation, allez une fois à gauche, puis tout en maintenant cette direction appuyée, écrabouillez la touche Select. Les mots 'Input Password' apparaîtront.

Voici les codes :

<b>SCSI</b>	:	pour écouter toutes les musiques
<b>IRO</b>	:	ça c'est une petite surprise (ils sont vraiment bargés ces Japs !)
<b>MAI</b>	:	accès au niveau 1
<b>EMI</b>	:	accès au niveau 2
<b>YUUMI</b>	:	accès au niveau 3

<b>PERSIA</b>	:	accès au niveau 4
<b>YU</b>	:	accès au niveau 5
<b>MAMI</b>	:	accès au niveau 6
<b>MIHO</b>	:	accès au niveau 7
<b>LALAMO</b>	:	accès au niveau 8
<b>SARA</b>	:	accès au générique de fin
<b>MAKIRIN</b>	:	pour réduire les dimensions de l'écran en largeur
Invincibilité	:	<b>NIKARIN</b>
Toutes armes	:	<b>YANDI</b>
Arme bleue	:	<b>RIE</b>
Arme verte	:	<b>NAONI</b>
Arme jaune	:	<b>MIDORI</b>
Arme rouge	:	<b>ANICYBER</b>

- Lors de la page de présentation, faites GAUCHE et SELECT en même temps, et vous aurez accès aux mots de passe.





# CYBORG HUNTER



- Quand vous rencontrez une pastille d'énergie, prenez-la puis entrez dans la porte la plus proche, ressortez et reprenez la pastille qui s'y trouvera de nouveau, rentrez encore dans la porte, et faites la même chose jusqu'à ce que vous ayez le plein d'énergie. Faites de même pour les pastilles de force psycho et les bombes.
- Pour vaincre les boss des tableaux C et E, tirez dessus et passez en-dessous d'eux quand ils sautent, sans rien faire d'autre. Le boss du niveau F demande plus de réflexes et de chance qu'une tactique particulière. Par contre, le truc infailible pour Vipron (niveau G) et qui ne marche pas pour les autres, consiste à utiliser la machine volante. Tirez (sauf s'il est en flamme), décollez pour éviter sa boule de feu ou son attaque fulgurante puis recommencez à tirer.
- Pour tuer l'avant-dernier monstre sans perdre d'énergie, placez-vous au-dessus de la porte d'entrée et tirez-lui dessus dès qu'il saute.
- En premier, n'allez pas en A mais en C. Pour tuer les chefs cyborgs, utilisez les poings psychos. Pour tuer les grands chefs cyborgs, n'utilisez pas les poings psychos car quand ils les toucheront, ils reviendront sur vous et diminueront votre énergie, alors tuez-les aux poings normaux. Quand vous les avez tués, prenez la carte, reprenez l'ascenseur et, devant la barrière, reprenez la carte. Vous gagnerez du temps et aurez ainsi moins de chances de perdre.
- Pour battre le dernier chef Vipron, il suffit de sélectionner le Jet-Engine et le Ray-Gun. Vipron restant à terre, il vous suffit de le survoler dès qu'il vous attaque et de lui tirer dans le dos.
- Pour faire le plein de vies et de psycho, prenez le "L" et le "P" puis rentrez dans l'ascenseur le plus proche. Ressortez et recommencez l'opération à votre guise.
- Pour avoir des vies infinies, il faut appuyer une certaine de fois sur la touche Pause pendant que la bande annonce apparaît.
- Pour avancer sans problème, il faut se mettre dans la diagonale vers le haut ou le bas.
- Pour recommencer la partie où vous l'avez perdue, poussez votre joystick en haut en appuyant sur les boutons 1 et 2 en même temps.
- Pour passer les forteresses des stages 6 et 12 sans avoir à les détruire, il suffit de monter le plus possible dès que l'une d'elles apparaît, et de continuer à garder la direction vers le haut quelques secondes.
- Dès le début, placez-vous le plus possible à droite et tirez constamment à la mitrailleuse, vous arriverez au 13ème tableau sans perdre une vie.
- Si, quand vous avez fini le tableau C, vous n'avez plus de vies (ou presque plus), retournez en chercher dans le tunnel A, afin de pouvoir continuer.
- Saviez-vous que dans la base de Vipron il y a des armes cachées ? Elles se trouvent dans toutes les sections. Il suffit de toujours sauter et elles tomberont du plafond.

# CASTLEVANIA II

- Afin d'éviter les murs en descendant à la corde, appuyez sur bas et sur A. La descente se fera plus vite.
- Il est possible de récupérer de l'énergie ; pour cela, certains coins de murs renferment de la nourriture, détruisez-les à l'aide de votre fouet.
- Voici quelques codes intéressants :
  - Accès au niveau 5 :  
**COEUR BOULE BOUGIE RIEN**
  - Accès au niveau 6 :  
**COEUR BOUGIE BOULE BOULE**
  - Sound Test :  
**COEUR COEUR COEUR COEUR**
  - Pour avoir neuf vies au lieu de deux :  
**BOUGIE BOUGIE COEUR COEUR**
  - Pour que les quatre châteaux soient détruits :  
**COEUR BOULE BOUGIE RIEN**
  - Pour arriver à l'épreuve finale :  
**COEUR BOUGIE BOULE BOULE**
  - Pour vous battre contre le monstre final :  
**BOULE COEUR BOUGIE COEUR**
- Tout au long de votre progression, il vous est possible de récupérer de l'énergie, certains coins de murs renferment de la nourriture, détruisez-les à l'aide de votre fouet !
- Lorsque l'on monte la corde du troisième niveau, pour aller se battre contre le monstre volant, il faut, avant d'arriver en haut de la corde, sauter contre le mur de droite. Là, vous trouverez une salle avec trois bougies à éteindre :
  - 1 : une vie supplémentaire.
  - 2 : un cœur clignotant
  - 3 : une boule noire
- Pour arriver au dernier niveau, sélectionner l'option code et faites : haut, droite, haut, haut, droite, bas, droite, bas, Start.
- Vous trouvez les musiques de Castlevania 2 splendides ? Moi aussi. Alors pour les écouter comme bon vous semble, entrez le code :  
**coeur-coeur-coeur-coeur**  
... et savourez les exquis mélodies.
- Dernier niveau : coeur boule bougie vide
- Voici les codes arrachés à DRACULA :
  - B = **bougie**
  - C = **coeur**
  - S = **sphère**
  - N = laissez la case en blanc
  - Deuxième château : **B, C, C, S**
  - Troisième château : **B, C, S, S**
  - Quatrième château : **B, S, B, S**
  - Château de Dracula : **C, S, B, N**
- Au 1er niveau à la 5ème corde, au lieu de sauter de la corde, continuez à grimper, traversez le mur et vous arriverez dans une salle secrète avec plein de bonus
- Au 3ème monstre, juste après le mur qui fonce sur vous de droite à gauche, en montant avec la corde au milieu de l'écran, il faut sauter de la corde vers la droite et l'on traverse le mur. Là, on trouve de la vitalité, une arme plus puissante et une vie en plus.
- A la 5ème corde, il faut continuer à monter tout droit, il y a une chambre secrète au 2ème niveau après avoir passé le pont avec les yeux, il faut descendre trois marches, se mettre au bout de la 3ème et tuer un œil. Alors un passage secret s'ouvrira !



# CASTLEVANIA IV

• Eh les gars!, les codes de tous les niveaux de Castlevania IV, ça vous dit? Alors en avant l'aventure. Tout d'abord entrez le nom "STEPHANE" (c'est moi!)

**Stage 1:** Faut pas exagérer quand même!

**Stage 2:** hache, rien, rien, flacon  
hache, rien, rien, cœur  
rien, rien, rien, rien  
flacon, hache, rien, rien

**Stage 3:** hache, rien, rien, cœur  
hache, rien, rien, cœur  
rien, rien, rien, rien  
cœur, hache, rien, rien

**Stage 4:** hache, rien, rien, rien  
hache, flacon, rien, cœur  
rien, flacon, rien, hache  
rien, flacon, rien, rien

**Stage 5:** hache, rien, rien, flacon  
hache, rien, rien, cœur  
rien, rien, rien, hache  
flacon, flacon, rien, rien

**Stage 6:** hache, rien, rien, flacon  
hache, flacon, rien, cœur  
rien, flacon, rien, hache  
flacon, flacon, rien, rien

**Stage 7:** hache, rien, rien, rien  
hache, cœur, rien, cœur  
rien, cœur, rien, flacon  
rien, cœur, rien, rien

**Stage 8:** hache, rien, rien, flacon  
hache, flacon, rien, cœur  
rien, flacon, rien, flacon  
flacon, cœur, rien, rien

**Stage 9:** hache, rien, rien, cœur  
hache, flacon, rien, cœur

rien, flacon, rien, flacon  
cœur, cœur, rien, rien

**Stage 10:** flacon, rien, rien, hache  
hache, cœur, rien, cœur  
rien, cœur, rien, cœur  
hache, rien, rien, rien

**Stage 11:** flacon, rien, rien, cœur  
hache, rien, rien, cœur  
rien, rien, rien, cœur  
cœur, rien, rien, rien

**Stage 12:** flacon, rien, rien, cœur  
hache, cœur, rien, cœur  
rien, cœur, rien, cœur  
cœur, rien, rien, rien

**Stage 13:** flacon, rien, rien, rien  
hache, rien, rien, cœur  
rien, rien, rien, rien  
rien, hache, hache, rien

**Stage 14:** flacon, rien, rien, rien  
hache, hache, rien, cœur  
rien, hache, rien, rien  
rien, hache, hache, rien

**Stage 15:** flacon, rien, rien, rien  
hache, flacon, rien, cœur  
rien, flacon, rien, rien  
rien, hache, hache, rien

• Avant la rencontre finale avec Dracula, lorsque vous êtes en bas de l'escalier, sautez dans le vide vous tomberez alors sur un escalier invisible. Allez ensuite contre la muraille de gauche, vous obtiendrez ainsi un max de vies et d'armes. Votre victoire contre le Prince des ténèbres sera ainsi beaucoup plus facile.



## CYBER COMBAT POLICE



• Lorsque la page de présentation est stabilisée, appuyez sur les touches : II, I, II, I, II, I et run. Vous accéderez au Sound Test. Appuyez sur 1, 2 et run en même temps...  
Ils sont fous ces japonais!

• Quand la page de présentation s'est stabilisée, faites BAS, GAUCHE, HAUT, DROITE ET RUN. Vous aurez l'énergie au maximum dès le départ.

• Quand la page de présentation s'est stabilisée, faites HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE ET RUN. Vous aurez neuf crédits.

• A la présentation, faire : HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE et vous aurez 9 crédits au lieu de 3.

• Un petit truc : utilisez toujours l'épée, c'est la meilleure arme pour le niveau 4, principalement.

## CYBER SHINOBI



• Gardez les grenades pour les chefs, vous les tuerez plus facilement.

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

• Pour le **premier** monstre, tirez dans le cockpit. Pour le **second**, tirez sur la petite hélice qui se situe devant.  
Pour le **troisième**, tirez quand il est à quelques centimètres de votre Shinobi.  
Pour le **quatrième**, lancez-lui des grenades.  
Pour le **dernier**, évitez ses tirs et tirez quand il s'approche de vous, et quand vous l'avez tué, donnez un coup de sabre dans la cage de verre où il y a le cerveau.

# CHOPLIFTER

- Prenez le nombre exact de personnes à bord. Et pour le dernier voyage, prenez-en seulement huit ; ainsi, si vous mourez, le jeu n'est pas fini pour vous.
- Quand vous mourez, appuyez sur les boutons très rapidement, vous sauvez les otages.
- Allez dans les directions suivantes : Haut, Bas, Gauche, Droite. Vous obtiendrez le Select Round.
- Au premier stage, lorsque vous arrivez près de la coupole qui lance des mines aériennes, posez-vous. Donnez un petit coup de joystick vers le haut et tirez sur la coupole. Recommencez cette dernière opération plusieurs fois, jusqu'à ce qu'un "superman" apparaisse et s'envole. A partir de ce moment, les otages monteront plus vite dans l'hélicoptère.
- Ne détruisez pas toutes les bases en même temps, les otages s'enfuiraient et les tanks les tueraient.
- Au deuxième niveau, pour voir les dents de la mer, il faut être entre deux bateaux et tirer sur l'un d'eux : les horribles dents de la mer apparaîtront.
- Au troisième niveau, ne restez pas trop longtemps sur la piste ou vous risqueriez de mourir, car ils viennent avec leurs engins pour vous détruire, c'est pour cela que ça siffle quand vous êtes sur la piste. Quand vous rentrez dans la caverne, ressortez vite et les boules de lave ne pourront plus rien vous faire quand vous y entrez à nouveau.
- Tuez 20 robots pour que les otages courent plus vite.
- Quand vous chargez des otages et que le tank s'approche, décollez aussitôt et lâchez une bombe. Pour ne pas perdre de temps, atterrissez donc avec l'hélicoptère de face.
- Prenez votre temps : le nombre d'avions ennemis n'augmente pas sensiblement avec la durée du jeu. L'apparition de jeeps peut être énorme. Seule la mitrailleuse peut les détruire.
- 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.
- Au troisième niveau, il faut voler en marche arrière. Ainsi, vous vous ferez détruire beaucoup moins facilement et vous aurez des chances de le passer. A ce même niveau, si vous amenez seize otages en même temps, une moto volante apparaîtra.
- Au premier stage, lorsque vous arrivez près de la coupole qui lance des mines aériennes, posez-vous. Donnez un petit coup de joystick vers le haut et tirez sur la coupole. Recommencez cette dernière opération plusieurs fois, jusqu'à ce qu'un "superman" apparaisse et s'envole. A partir de ce moment, les otages monteront plus vite dans l'hélicoptère.
- Leurs engins pour vous détruire : c'est ce qui siffle quand vous êtes sur la piste. Quand vous rentrez dans la caverne, ressortez vite et vous verrez que les boules de lave ne pourront plus rien vous faire quand vous y entrez de nouveau.
- 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 bonshommes auront le temps de s'enfuir avec des réacteurs collés dans le dos.
- Quand vous chargez des otages et que le tank s'approche, décollez aussitôt et lâchez une bombe. Pour ne pas perdre de temps, atterrissez donc avec l'hélicoptère de face.
- Ne libérez pas tous les otages de toutes casernes à la fois. Il s'éparpilleront dans la nature et, avant que vous ne reveniez les chercher, ils auront déjà été abattus.
- Pour atteindre n'importe quel niveau, bougez le sens de la manette en haut, en bas, à gauche, à droite et appuyez sur le bouton 1. Choisissez le niveau et appuyez sur le bouton Start.
- Pour que les otages se déplacent plus rapidement, il faut tirer dans les fusées zigzagantes d'après la première prison jusqu'à ce que trois fusées vampires s'envolent à intervalles réguliers.



## CYRAD



- Voici quelques mots de passe :  
Niveau 1 : **DRAGON**  
Niveau 2 : **SLAYER**  
Niveau 3 : **RUGGER**

## CYBERLIP



- Pour avoir des vies infinies, au premier niveau faites A, B, C + Bas.

# CASTLEVANIA II

- Voici la solution complète de ce jeu :

– Dans la ville, la première chose à faire est d'acheter le cristal blanc qui se trouve sur la droite ; ensuite, dirigez-vous toujours sur la droite. A un moment, vous serez confronté au premier palais qui contient le premier morceau à découvrir : l'os de Dracula.

– Dans l'une des autres villes, près de ce palais, se trouve un guerrier qui va vous échanger le cristal blanc contre le cristal bleu. A ce moment, prenez la direction du lac, à droite, puis sélectionnez avec la flèche le cristal bleu, agenouillez-vous au bord du lac pendant quelques secondes : un passage sous le lac apparaît. Le second palais se trouve juste à droite. Il renferme le cœur de Dracula.

– Une fois ces opérations effectuées, revenez au point de départ, et dirigez-vous sur la gauche. Quand vous arriverez près du port, sélectionnez le cœur et montrez-le au nautonier : il vous conduira vers le troisième palais qui contient le globe oculaire de Dracula.

– Revenez sur la droite du port et parlez au nautonier sans lui montrer le cœur, continuez sur la gauche, et trouvez un autre guerrier dans l'une des deux villes. Il vous échangera le cristal bleu contre le cristal rouge. Continuez sur la gauche jusqu'à ce que vous arriviez devant la montagne. Prenez le cristal rouge et agenouillez-vous en face de la montagne pendant quelques secondes : un tourbillon apparaît et vous emporte de l'autre côté de la montagne. Il vous déposera pile devant le quatrième palais qui contient l'ongle de Dracula.

– Après être sorti du palais, dirigez-vous à gauche et vous trouverez un villageois qui vous donnera le fouet le plus puissant : le fouet de flamme. Mais il faut posséder l'étoile du matin, qu'il est possible d'acheter dans une ville précédente au prix de 200 cœurs.

– Continuez sur la gauche pour trouver le cinquième palais qui contient l'anneau de Dracula. Il faudra tuer le masque Vampira pour obtenir la croix et pour sceller le règne du comte Dracula. Retournez ensuite devant le palais de l'ongle de Dracula et prenez la direction de droite, descendez les grands escaliers et vous vous retrouverez finalement dans le cimetière.

– Continuez sur la droite, vous parviendrez à Castlevania, descendez les escaliers. Pour tuer le comte, il faut posséder le poignard en or que détient la Mort dans le palais de l'œil. La séquence montre la tombe de Dracula.

- Voici quelques codes bien utiles : **KT0 b 55 m a**  
**V5H2 Z4BZ**

(prendre le petit b comme un losange)

Avec le code :

**7GJR K1D cœur 06 carreau 5 5JB carreau,**  
vous aurez tous les objets et tous les pactes de Dracula.

- Voici également quelques astuces du jeu :

– Quand vous vous retrouvez en face du grand lac, prenez le cristal bleu et agenouillez-vous pendant quelques secondes sur le carré le plus proche de l'eau ; alors un passage secret apparaîtra.

– Le cristal bleu ne peut être acheté, il faut posséder le cristal blanc et l'échanger avec un villageois.

– La potion est indispensable, quand vous entrez dans une maison et qu'il n'y a personne à l'intérieur ; jetez

la potion soit contre le mur soit sur le sol. Des surprises vous y attendent.

– Quand vous achetez de l'ail, donnez-en à l'homme du port, il vous indiquera le bon chemin à prendre.

– Lorsque vous vous trouvez dans un cimetière, lancez une gousse d'ail, faites rapidement le tour du cimetière pour chercher une sorcière qui vous donnera un objet indispensable.

– Avant de rentrer dans la porte du premier niveau du château, sautez par-dessus la porte, une bourse apparaîtra.

- Si vous avez des problèmes avec Frankenstein, Igor et le Grim Reaper, ils prendront bientôt fin grâce à ces deux astuces :

– Frankenstein et Igor : avec ces deux-là, mieux vaut utiliser les bombes. Lorsque vous vous en approchez, courez, sautez jusqu'à la dernière série de doubles blocs en face de Frankenstein et lancez les bombes pour tenter de les coincer. Lancez-les sans arrêt et fouettez-les jusqu'à ce qu'ils disparaissent.

– Le Grim Reaper : avec lui, utilisez le boomerang à trois coups. Dès que vous entrez dans le niveau, allez tout de suite sur la plateforme du milieu, tournez-vous vers la droite, sautez et tirez trois coups. Sautez sur la plateforme de gauche, tenez-vous contre le mur et tirez encore une fois. Lorsque les faucilles apparaissent, sautez en bas pour éviter celles qui vont en l'air et chassez celles qui arrivent sur vous. Retournez alors sur la plateforme de gauche et attaquez encore une fois. Continuez à tirer et le Grim Reaper disparaîtra.

- Dans la cour du château, si vous sautez par-dessus la porte et si vous continuez à marcher sur la droite, un trésor apparaîtra.

- Pour vaincre Dracula, vous allez devoir le frapper sans arrêt à la tête. Une fois son énergie retombée à zéro, son esprit apparaît et tente de vous envahir. Assurez-vous que vous avez bien l'eau bénite et tenez-vous sur la gauche de l'écran. Frappez-le alors de votre fouet et jetez-lui en même temps l'eau bénite.

- Voici les armes utiles pour vaincre :

- La chauve-souris → la hache.

- La méduse → la montre.

- Les moines → le boomerang.

- 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. A ce moment apparaît un sac. Revenez toujours en sautant et prenez-le.

- Au début de la deuxième partie, après avoir tué le Grand Chef de la première partie, il faut monter les escaliers et taper dans le mur. Rentrez-y ensuite et ressortez, puis prenez la couronne.

- Voici plein de codes !!!

– Pour arriver au château de Dracula :

**cœur, boule, bougie, rien**

– Un peu plus loin encore !

**cœur, bougie, boule, boule**

– Et enfin pour aller dire bonjour à monsieur Dracula !

**boule, cœur, bougie, cœur**

– Et le Sound Test, alors ?

**cœur, cœur, cœur, cœur**



# CHASE H.Q



- Prendre le "Super Charger" est une erreur car il ne fonctionne qu'une fois et en plus, il coûte cher.

- Pour avoir des options "continues", tapez dans les cartons ou les barils. Quand vous en aurez touché un maximum, vous aurez une option "continue". Très important : lorsque vous touchez les cartons ou barils, évitez les autres véhicules.

Pour dégommer les voitures, cognez le côté. Si vous avez le bumper, vous pouvez cogner dans le derrière, mais surtout pas de bumper avec la Ferrari et la Porsche !

## LEVEL 1

- Round 2 : Achetez "Oil" et "Tire"
- Round 3 : Achetez "Oil" et "Tire"
- Round 4 : Achetez "Oil" et "Tire"
- Round 5 : Achetez "Oil" et "Tire"

## LEVEL 2

- Round 1 : Achetez "Oil" et "Tire"
- Round 2 : Achetez "Oil" et "Tire"
- Round 3 : Achetez "Oil" et "Tire"
- Round 4 : Achetez "Oil" et "Tire"
- Round 5 : Achetez "Oil", "Tire", "Turbo" et "Super Charger"

## LEVEL 3

- Round 1 : Achetez "Oil" et "Tire"
- Round 2 : Achetez "Oil" et "Tire"
- Round 3 : Achetez "Oil" et "Tire"
- Round 4 : Achetez "Oil" et "Tire"
- Round 5 : Achetez "Oil", "Tire", "Turbo" et "Super Charger"

- N'achetez jamais de "Bumper", cela vous ralentirait inutilement. Si vous voulez avoir plus de temps, utilisez un "Turbo" dans le départ et ne faites aucun accident. Vous aurez un temps d'environ quatre vingt dix secondes lorsqu'il faudra tamponner les criminels. Encore une chose, faites attention aux flaques d'huile à partir du Level 3, elles vous feront ralentir et parfois déraper.

- Les conseils qui suivent devraient vous aider à passer sans trop de bobos, les quinze niveaux du jeu. Avant tout, voici les options que vous devez sélectionner à différents stades de la partie :

## SCORE

– L'achat de l'équipement précité vous donne les moyens d'augmenter de manière conséquente votre score. Ce qui n'est pas négligeable quand on veut battre son record ! En outre, cette tactique est économique et vous donne les moyens de vous procurer l'équipement nécessaire dans les niveaux suivants. La vitesse est la clé du succès, aussi, soyez expéditif dans l'interception des voitures afin d'obtenir des bonus "temps".

– Au niveau 2, étape 1, votre score ne devrait pas être inférieur à trois millions de points. Au niveau 3, étape 1, le score devrait normalement passer à quatre ou cinq millions de points. L'achat de turbos réduit sensiblement votre score mais une conduite très rapide réduit les effets de cette ponction. Avec une telle tactique, vous aurez suffisamment de points pour acheter un supercharger.

## TECHNIQUE DE CONDUITE

– A l'exception de la toute première étape où vous pourchassez un bolide rouge biplace, utilisez le Turbo au début de chaque étape afin d'atteindre rapidement la vitesse maximum. Cette tactique n'est pas payante dans

la séquence avec le bolide rouge à cause du virage très serré (à droite) placé au début du parcours.

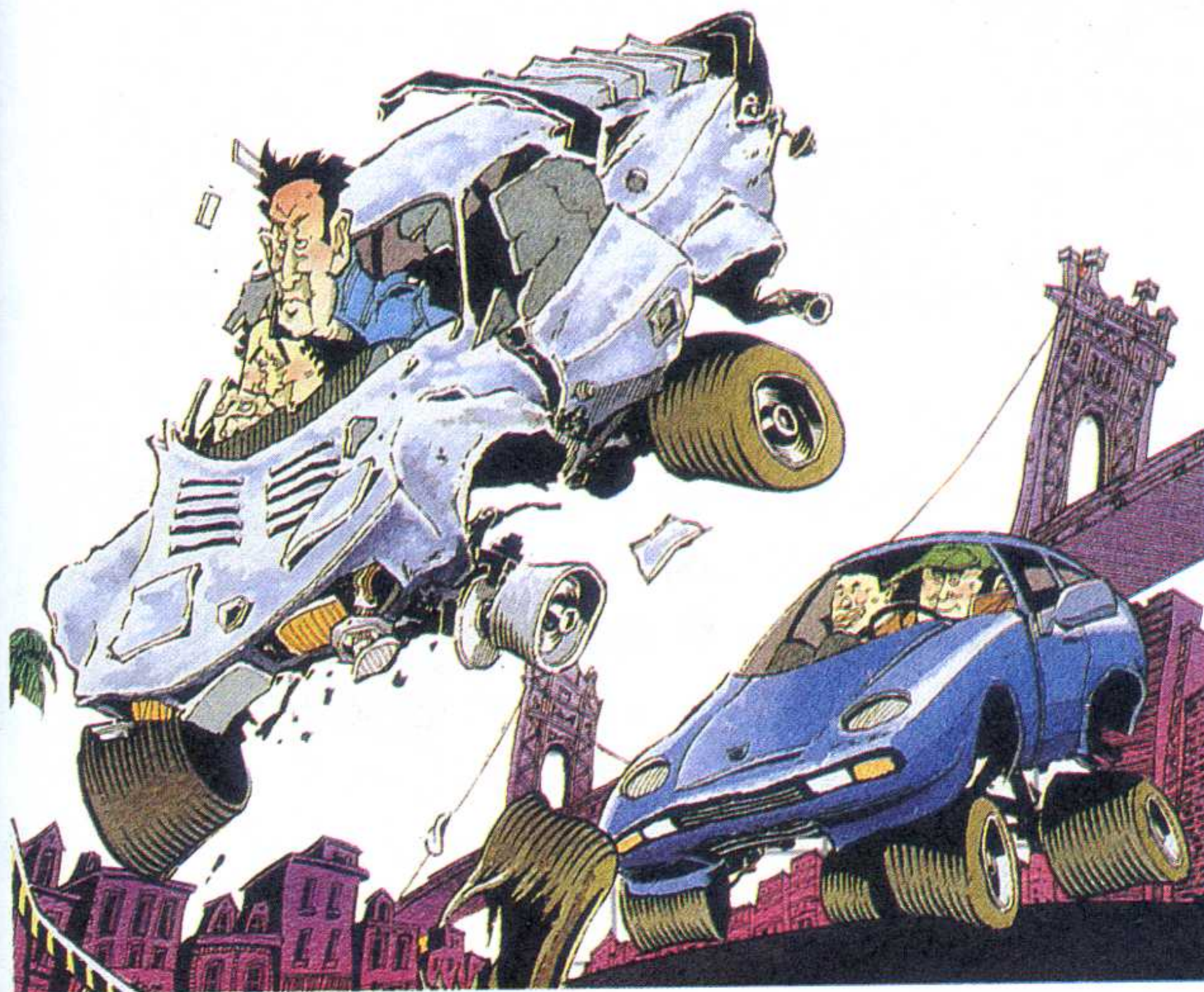
– Au niveau des séparations de voies (en fourche), évitez les collisions avec les autres voitures. Cela vous épargnera le risque de prendre, malgré vous, la mauvaise voie.

## LES PASSAGES DANGEREUX

– Prenez garde au panneau de signalisation de virage à gauche à l'étape 3. La même prudence est recommandée pour les deux premiers virages de l'étape 2 (quand vous pourchassez Carlos).

Les pierres en bord de route "mordent" de plus en plus la chaussée à partir du niveau 3.

– Ne jamais actionner le Turbo lors des tête-à-queue, complètement inefficace ! Attendez-vous à utiliser l'option "continue" au niveau 2, étape 5 et dans les deux dernières étapes du niveau 3. Pour le reste, à vous de jouer.



## MEGA dossier

Ce mois-ci, notre méga-dossier va décortiquer le superbe Mickey Mouse sur Sega Master System. Suivez le héros aux grandes oreilles dans un château bourré de pièges que vous apprendrez à déjouer.



La sorcière Mizrabel a enlevé Minnie. Mickey, qui est très courageux pour une souris, l'a suivie jusqu'à son château, et là, un vieil homme lui explique qu'il devra trouver les sept joyaux de l'arc-en-ciel pour délivrer Minnie (photo 0.1). Ceux-ci sont cachés dans le château des illusions, dans des mondes étranges et dangereux.



Mais ce n'est pas cela qui arrêtera Mickey, et sans plus hésiter, il ouvre la porte du château.

**LEVEL**

**MONDE 1 - LE ROYAUME DES JOUETS**

Mickey se trouve devant trois portes (photo 0.2), derrière chacune d'elles se trouve un monde différent. Nous allons commencer par le royaume des jouets, qui se trouve au-delà de la porte du milieu. Entrez. Allez vers la gauche, en passant de plateforme mobile en plateforme mobile. Pensez à vous baisser quand des murs se trouvent sur votre passage pour ne pas chuter dans le vide (photo 1.1). Ramassez la boule, et jetez-la sur le clown pour libérer le passage (photo 1.2), continuez vers la gauche et montez à l'échelle (photo 1.3). Dans ce tableau, et plus loin dans ce monde, se trouvent des jouets dirigés par une télécommande. Pour désactiver ces jouets, ici ce sont des avions (photo 1.4), il suffit de détruire la télécommande. Ceci fait, montez à l'échelle, il y a d'autres jouets téléguidés, procédez de la même façon, et allez chercher l'étoile se trouvant en haut à gauche de l'écran (photo 1.5). Laissez-vous tomber, revenez au tableau du clown, tuez-le, prenez le tonneau, placez-le à

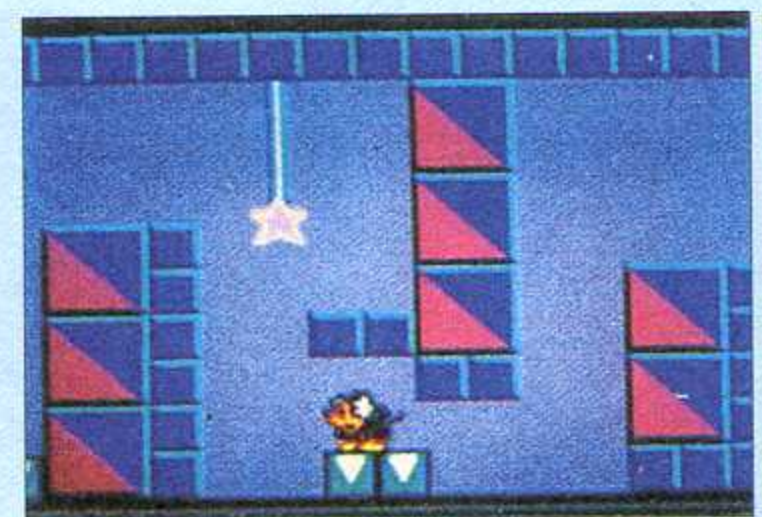


photo 1.1



photo 1.2

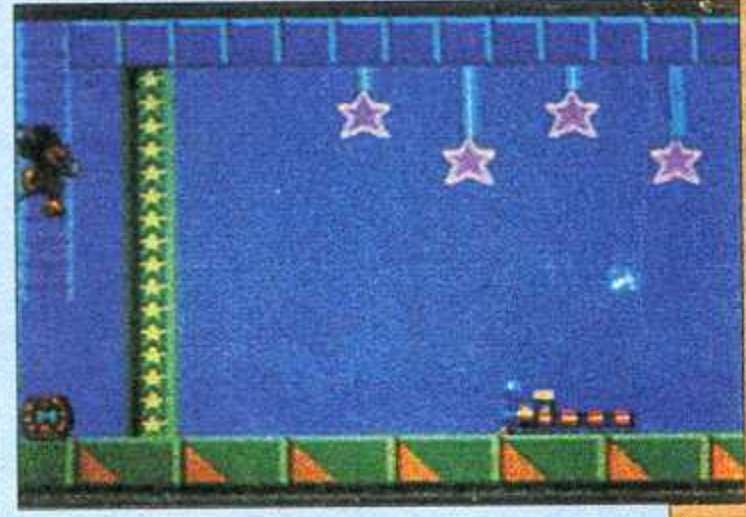


photo 1.3

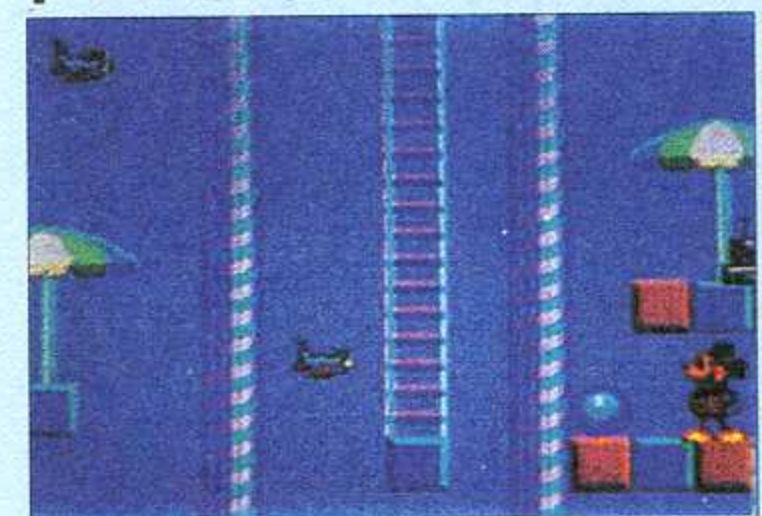


photo 1.4

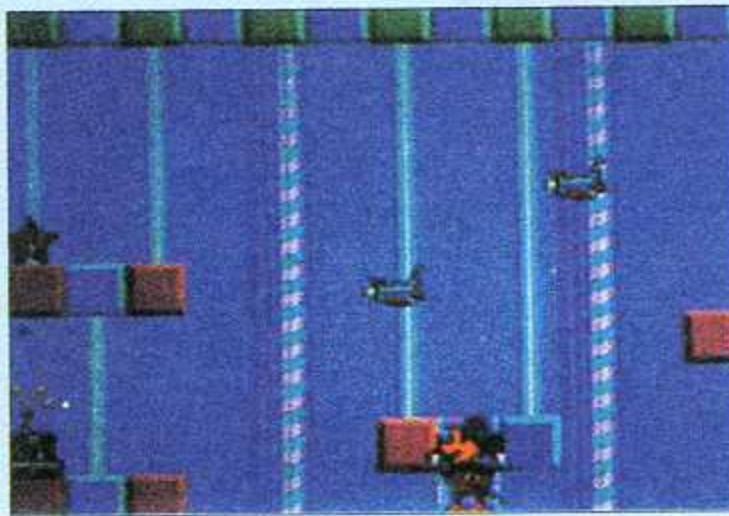


photo 1.5



photo 1.6

l'arrière du petit train, et sautez sur les nuages qu'il crache une fois qu'ils sont formés (photo 1.6), afin d'atteindre l'escalier en haut à droite. Montez à l'échelle, prenez le tonneau, placez-le sous l'échelle, et montez dessus pour atteindre l'échelle. Montez. Prenez le tonneau, lancez-le sur le cavalier qui vous fonce dessus. Le passage est bloqué par une porte se trouvant sur la gauche. Pour l'ouvrir, il suffit de placer le tonneau sur la bascule qui se trouve un peu avant (photo 1.7). La porte s'ouvre. Continuez à

gauche, montez à l'échelle. Prenez le tonneau, sautez pour éviter les bulles qui foncent horizontalement, placez le tonneau en bas du mur qui bloque votre progression (photo 1.8), et passez de l'autre côté. Prenez le trésor, descendez la pente en faisant attention au cavalier (photo 1.9), prenez une boule, sautez sur l'autre et montez. Avancez vers la droite, et tuez le clown en lui sautant dessus (photo 1.10). Descendez, allez à droite, il y a plusieurs coffres. Revenez à gauche. Il y a une pente (photo 1.11),

descendez et sautez sur la plateforme qui comporte une échelle. Attention, un peu avant l'échelle, il y a un trou caché. Sautez par dessus pour atterrir juste sur l'échelle. Descendez. Ramassez la boule, tuez le singe en lui lançant (photo 1.12), continuez à droite, descendez par l'escalier, sautez sur le monstre vert pour passer au dessus du trou (photo 1.13). Prenez le tonneau, placez-le en bas du mur, sautez (photo 1.14) et prenez les deux coffres. Retournez à gauche, sautez

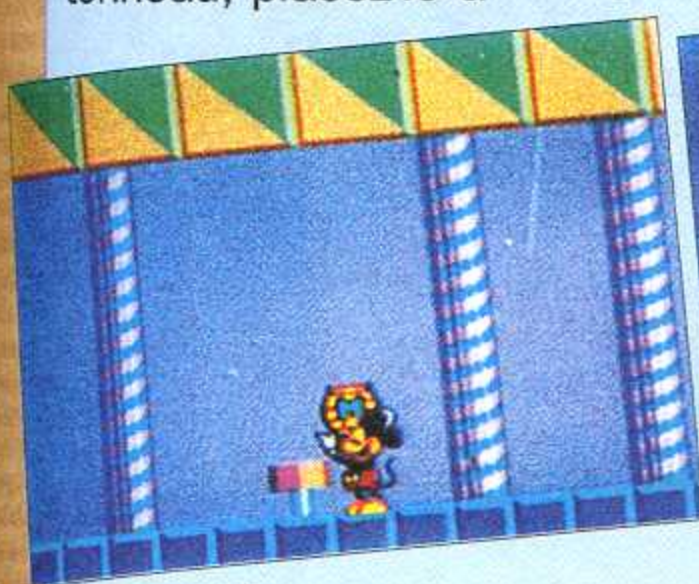


photo 1.7

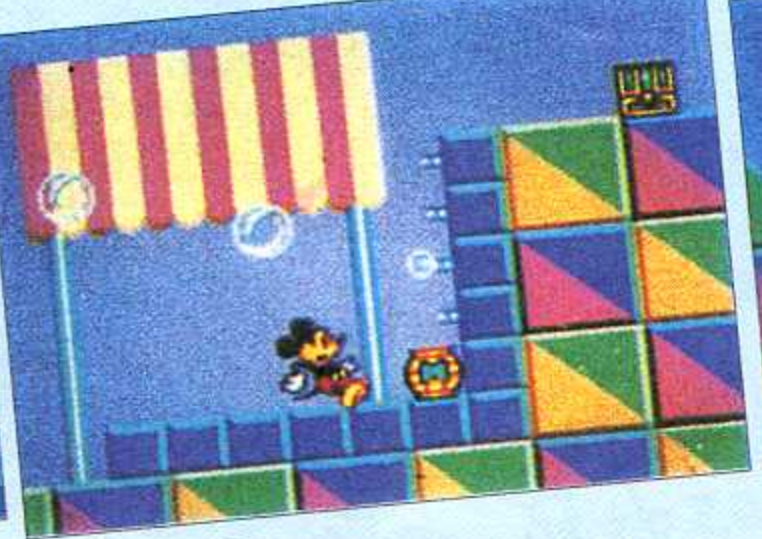


photo 1.8

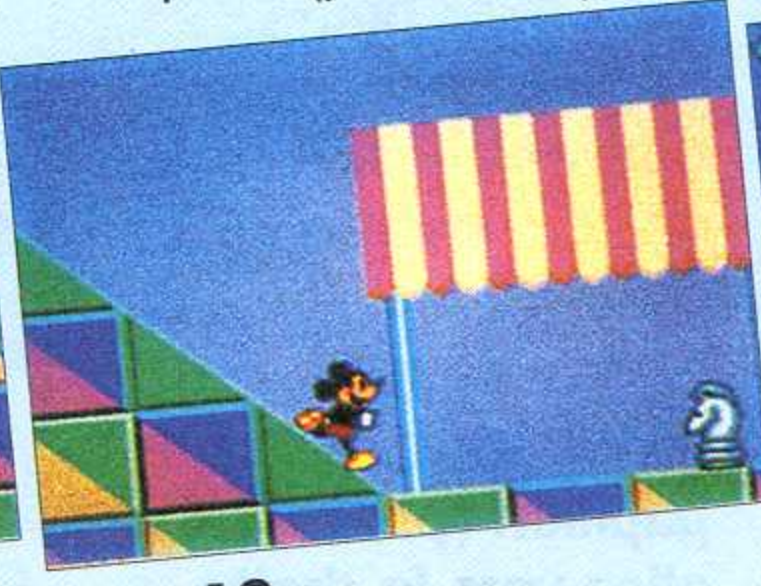


photo 1.9



photo 1.10

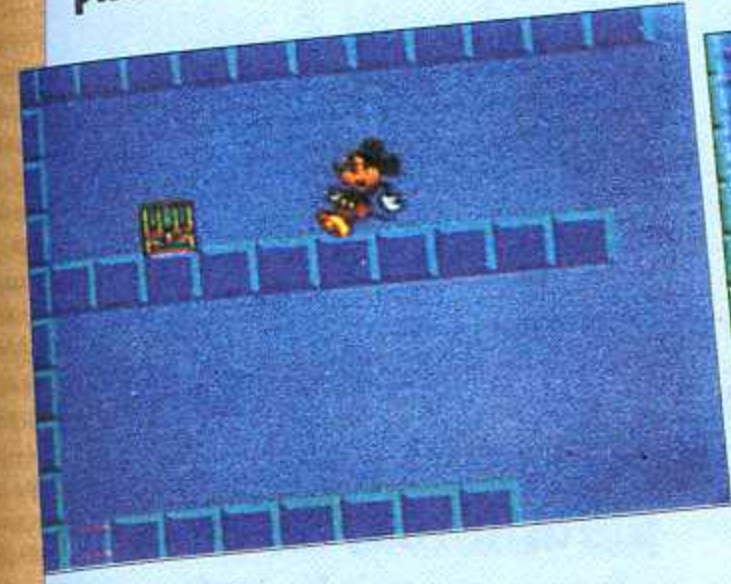


photo 1.11

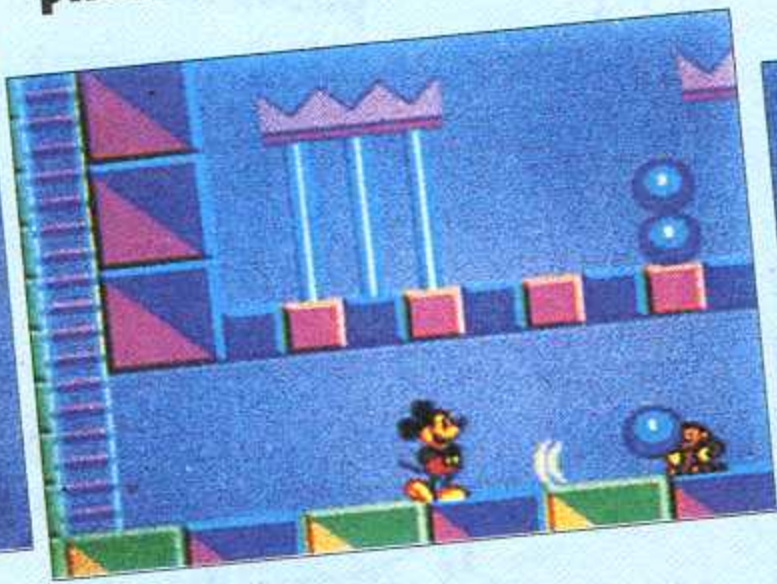


photo 1.12



photo 1.13

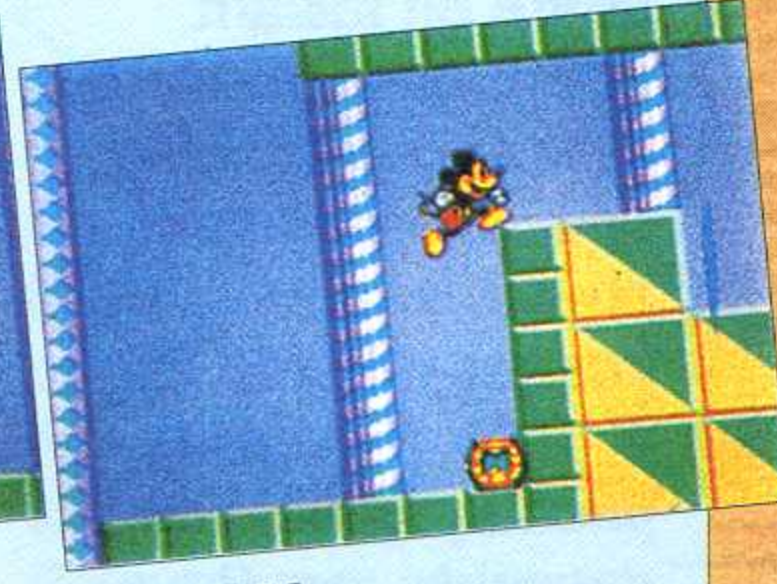


photo 1.14

## MEGA dossier

### MONDE 1 - LE MONDE DES JOUETS

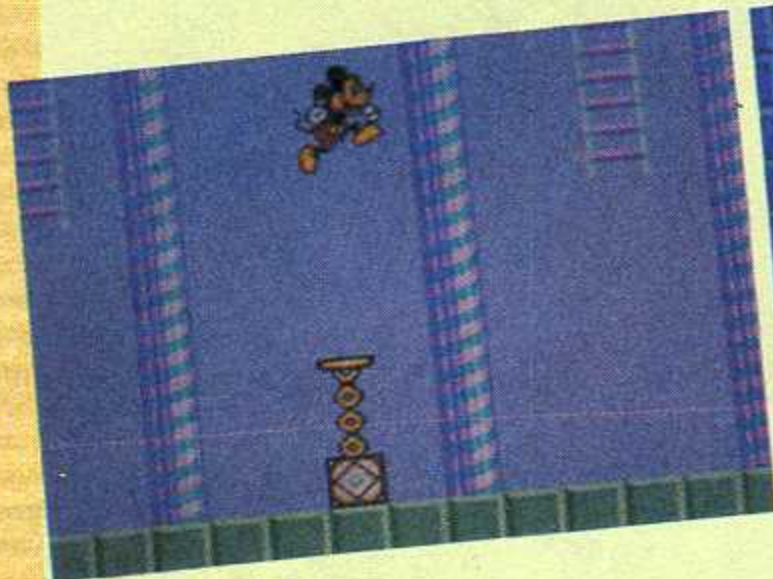


photo 1.15

de monstre vert en plateforme, et de plateforme en monstre vert en vous dirigeant vers la gauche. Tuez le clown avec la boule, cassez la



photo 1.16

boule sur la boîte, un ressort apparaît, et il suffit de sauter dessus (photo 1.15) pour atteindre l'échelle en haut à droite. Montez. Cassez la télécommande, montez à

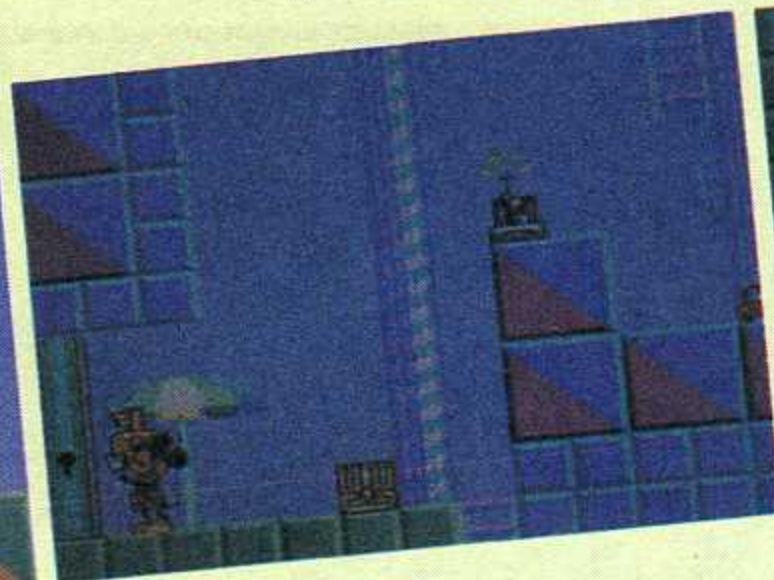


photo 1.17

l'échelle du haut, tuez le pion et virez les boules pour récupérer la clé (photo 1.16). Sautez dans le trou, ouvrez la porte (photo 1.17), et là, vous allez affronter le



photo 1.18

premier monstre de fin de niveau, un clown. Pour le tuer, il suffit de lui sauter sur la tête (photo 1.18), tout en évitant les boules qui tombent du haut. Vous gagnez une première pierre précieuse.



### MONDE 2 - LA FORET ENCHANTEE



photo 2.1

Mickey se retrouve devant les trois portes, celle du milieu disparaît puisque nous venons de terminer ce monde. Entrez par la porte de gauche. Dirigez-vous vers la droite en faisant attention aux arbres, et aux fleurs. Vous pouvez les éliminer en leur sautant dessus (photos 2.1 et 2.2). Ne prenez pas la première descente, continuez vers la droite. Ne prenez pas la



photo 2.2

deuxième échelle, continuez pour ramasser les deux coffres visibles et les deux coffres cachés (photo 2.3). Revenez à l'échelle précédente, descendez, évitez le papillon (photo 2.4), allez vers la droite, évitez l'araignée (photo 2.5), prenez les deux coffres, puis revenez vers la gauche pour atteindre l'échelle et descendre. Allez vers la droite, il y a un coffre caché contre le mur qui vous stoppe. Utilisez le pour passer de l'autre côté.



photo 2.3



photo 2.4



photo 2.5



Allez à droite, prenez les coffres. Dirigez-vous vers la gauche, sautez par dessus la chauve-souris pour atteindre la plateforme, autre chauve-souris, et continuez à gauche.



**LEVEL**

**MONDE 3 - L'USINE DE DESSERTS**

Dans ce monde, le décor avance tout seul, le scrolling est continu, il faut donc se dépêcher de trouver les bons passages. Avancez vers la droite en sautant de biscuit en biscuit et de carré de chocolat en carré de chocolat (photo 3.1). Une fois que Mickey se trouve dans un petit couloir, avancez le plus vite possible, restez le plus à droite de l'écran possible, et ramassez les gâteaux, lancez-les pour vous frayer



photo 3.1

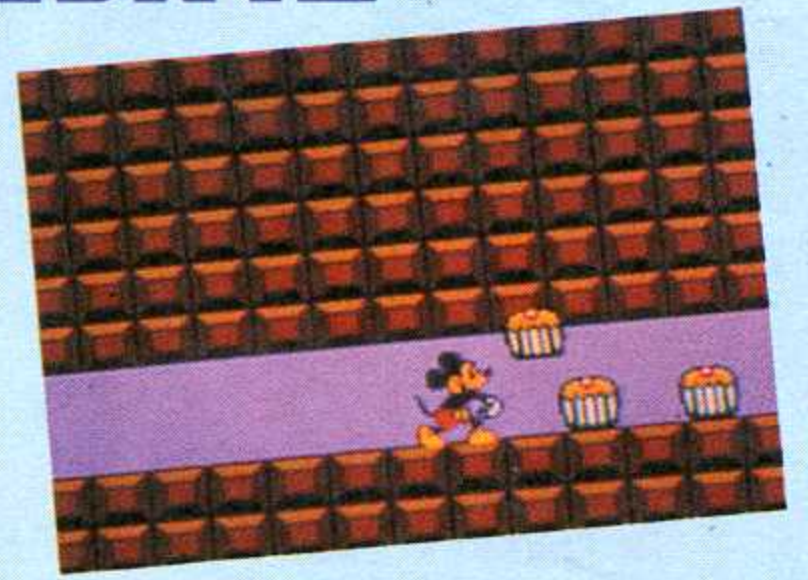


photo 3.2



photo 3.3

un passage (photo 3.2). Laissez-vous tomber sur la

tartelette, baissez-vous aussitôt, et sautez sur les

**HANTÉE**

Cassez le caillou qui bloque la grosse boule (photo 2.6), sautez à l'aide du bouton A pour rebondir sur la boule, et pour que celle-ci chute dans le trou.

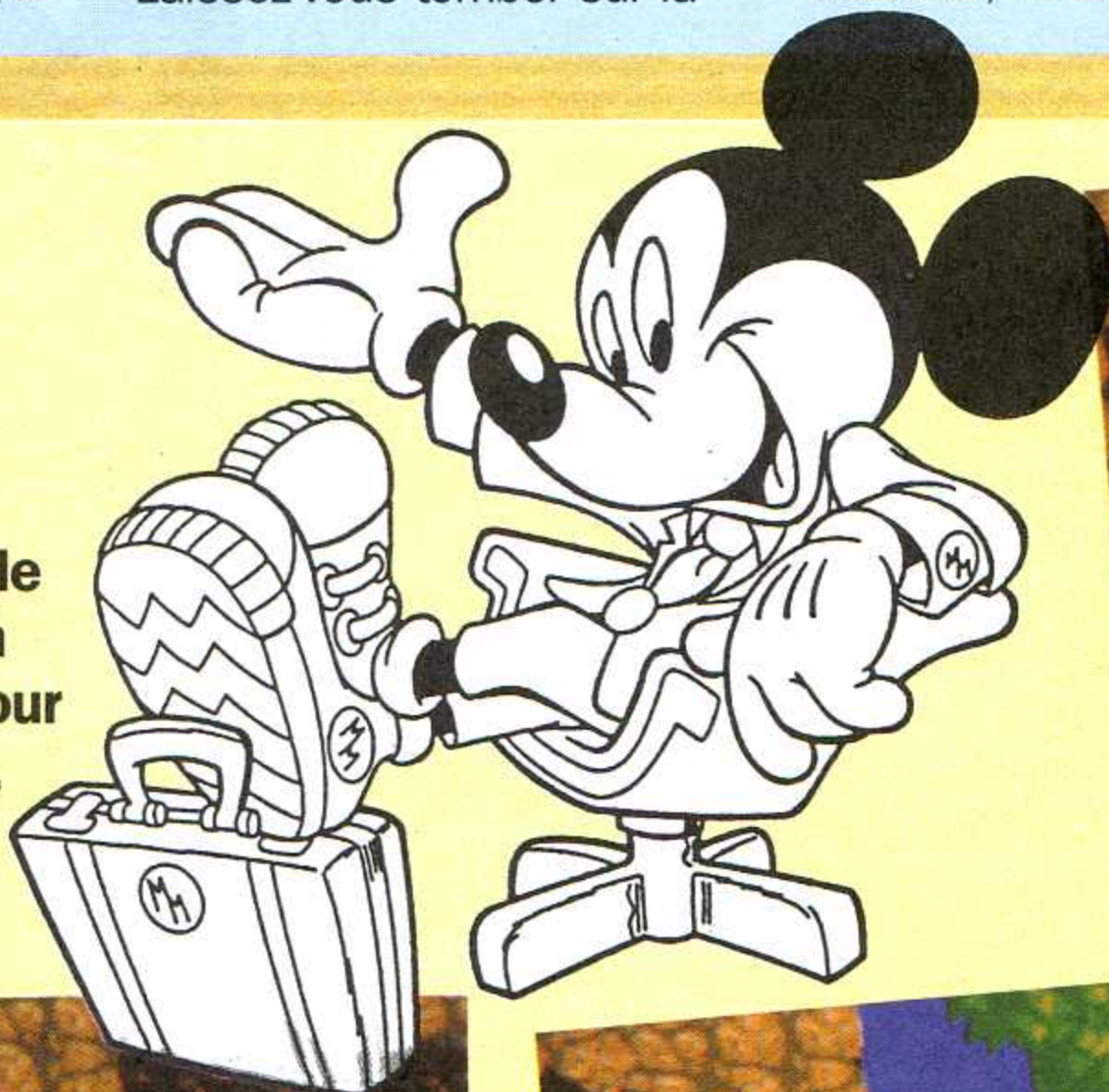


photo 2.6



photo 2.7



photo 2.8



Continuez à gauche, il y a trois cailloux, détruisez celui du dessus pour passer, avancez, tuez les monstres, avancez jusqu'à l'échelle, et arrêtez-vous en haut de celle-ci. Deux blocs tombent du plafond

(photo 2.7). Prenez les coffres puis descendez. Sautez sur la gauche après avoir atteint le sol, il y a deux coffres cachés. Continuez vers la droite, ramassez les pierres pour tuer les chenilles

(photo 2.8), et pour avancer de feuille en feuille tout en évitant les abeilles. Attention, ne restez pas trop longtemps sur les feuilles. Prenez la pomme, et gardez-la pour tuer la chenille

suyante. Continuez à droite, il y a trois feuilles, puis vous arrivez au monstre de fin de monde, un vieux tronc d'arbre. Rebondissez sur sa tête quand il est immobile pour le tuer.

## MEGA dossier

### MONDE 3 - L'USINE DE DESSERTS

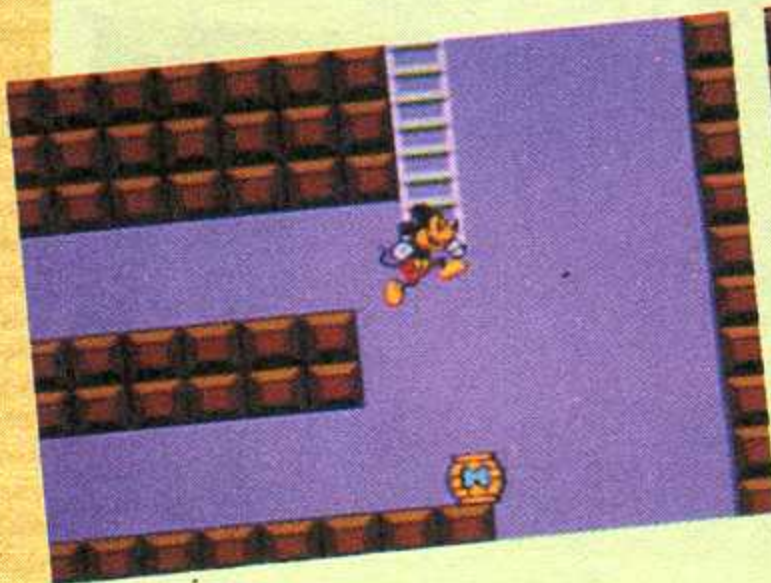


photo 3.4

carrés de chocolat et les bonbons. Courez sous les gaufrettes, tout au bout du passage, il y a un trou, sautez au dernier moment. Montez, allez à droite, et laissez-vous tomber en vous collant le plus possible au mur de droite. En bas, il y a une mer de Chantilly, si vous tombez dedans (photo 3.3), déplacez-vous sans cesser d'appuyer sur le bouton. Sautez sur la tartelette, avancez vers la gauche, passez au dessus de la Chantilly en évitant les petits dauphins. Une fois arrivé sur la sucette, sautez pour découvrir le coffre caché. Continuez à gauche, descendez à l'échelle, avancez vers la droite en faisant attention aux crottes en chocolat. Vous pouvez les tuer. Au bout à droite, descendez. Courez à droite, prenez le pot, posez-le sous l'échelle (photo 3.4), et montez. Il y a un coffre caché avec une vie (photo 3.5). Redescendez.



photo 3.5

Prenez le pot, allez vers la gauche, sautez par dessus le trou, sur la pente il y a un beignet (photo 3.6), quand il est tout en haut, sautez par dessus, et continuez votre chemin rapidement. Prenez le coffre, descendez à l'échelle: vous voilà contre le monstre du troisième tableau, une tablette de chocolat (photo 3.7). Pour le tuer, attrapez le premier carré qui tombe du haut, placez-vous à l'opposé de la plaquette, attendez qu'elle se reforme près de vous, quand c'est terminé, jetez-lui le carré dans la tête. Répétez cette opération plusieurs fois. Vous avez fini les trois premiers mondes, de retour devant les portes, une échelle apparaît: montez pour découvrir les autres mondes.

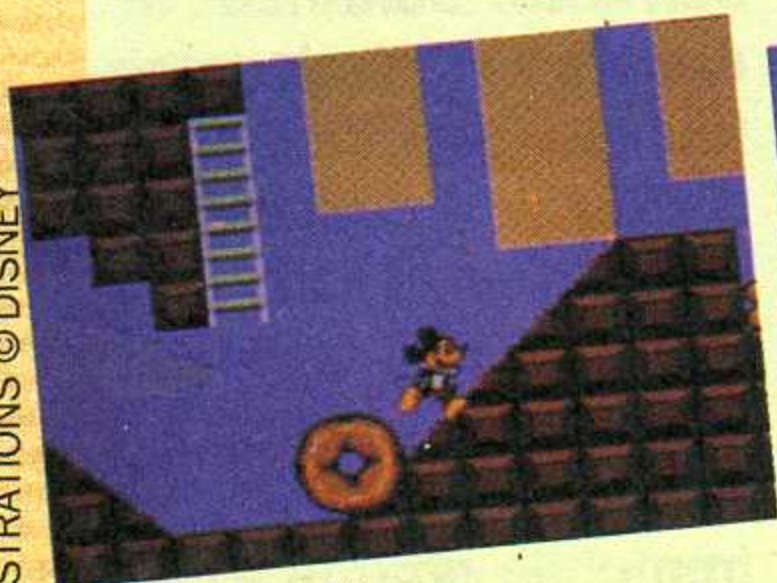


photo 3.6

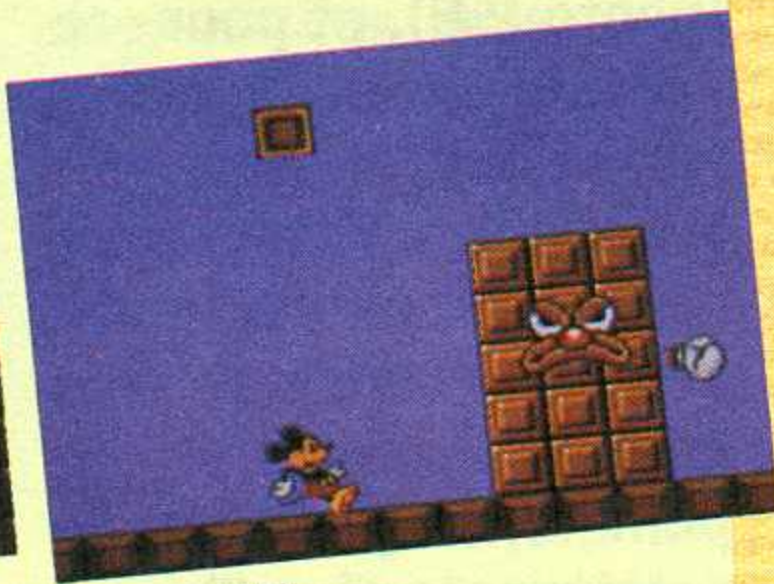


photo 3.7

## LEVEL

## MONDE

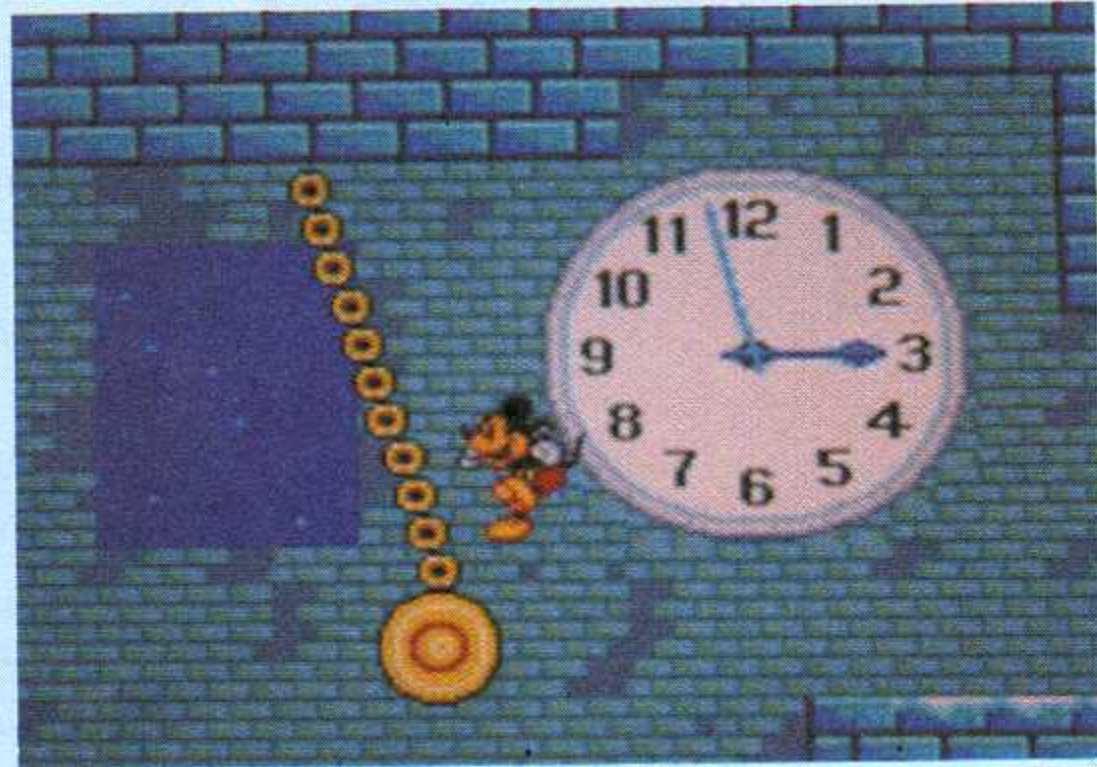
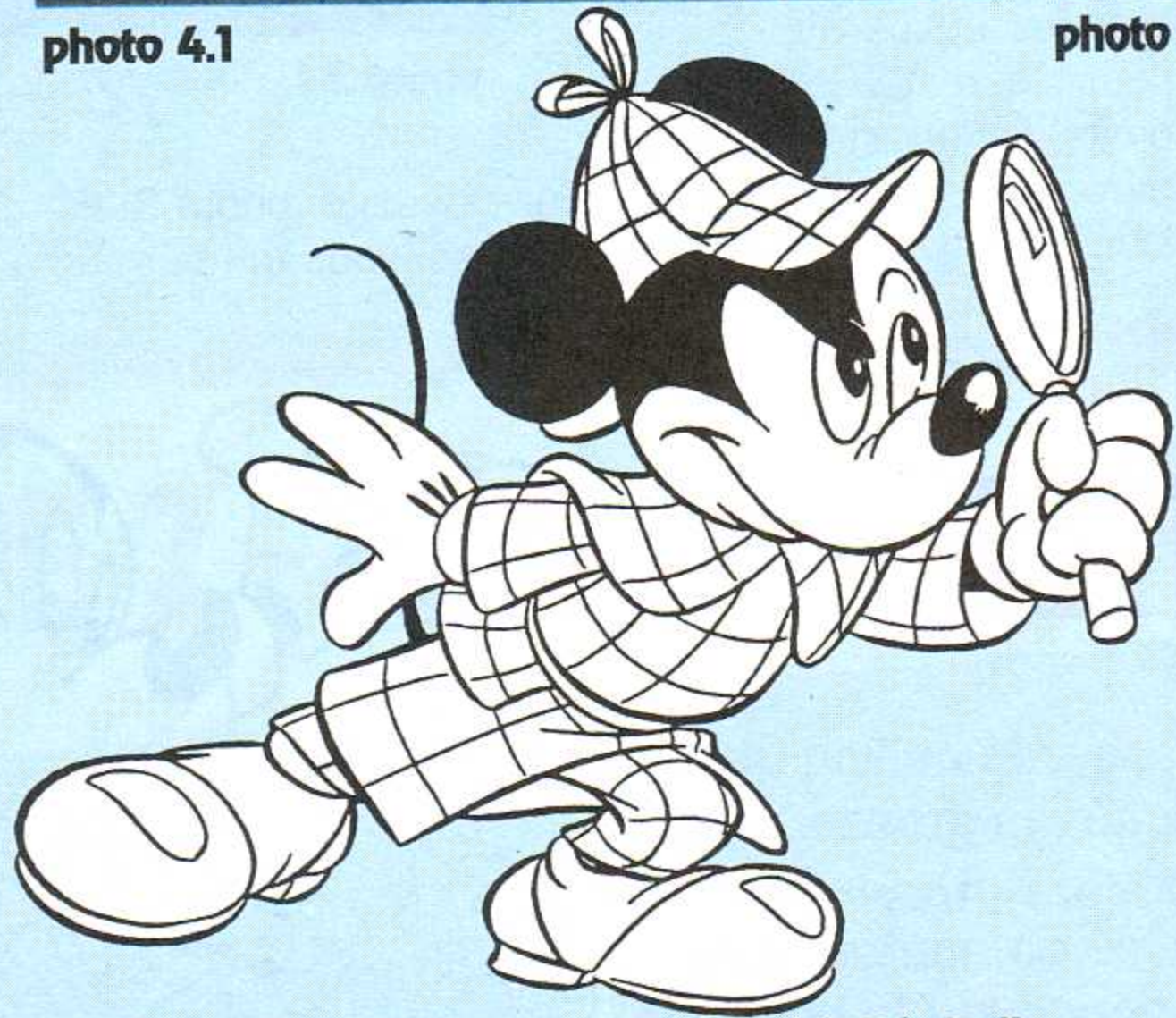


photo 4.1



photo 4.2



Vous êtes devant deux nouvelles portes, entrez dans celle de droite. Dirigez-vous vers la droite, quand vous êtes face à un empilement de rondelles, sautez dessus plusieurs fois pour le détruire. Continuez à droite, montez à l'échelle, tuez les petits rouages, allez à gauche, sautez sur le pendule (photo 4.1), sautez à gauche,

montez à l'échelle. Attention aux petits rouages (photo 4.2), sautez sur une plateforme mobile verte (photo 4.3), passez de l'autre côté gauche. Tuez le nouvel empilement qui se présente devant vous, passez sous l'échelle, continuez, nouvel empilement, descendez, prenez l'étoile et le coffre (photo 4.4).

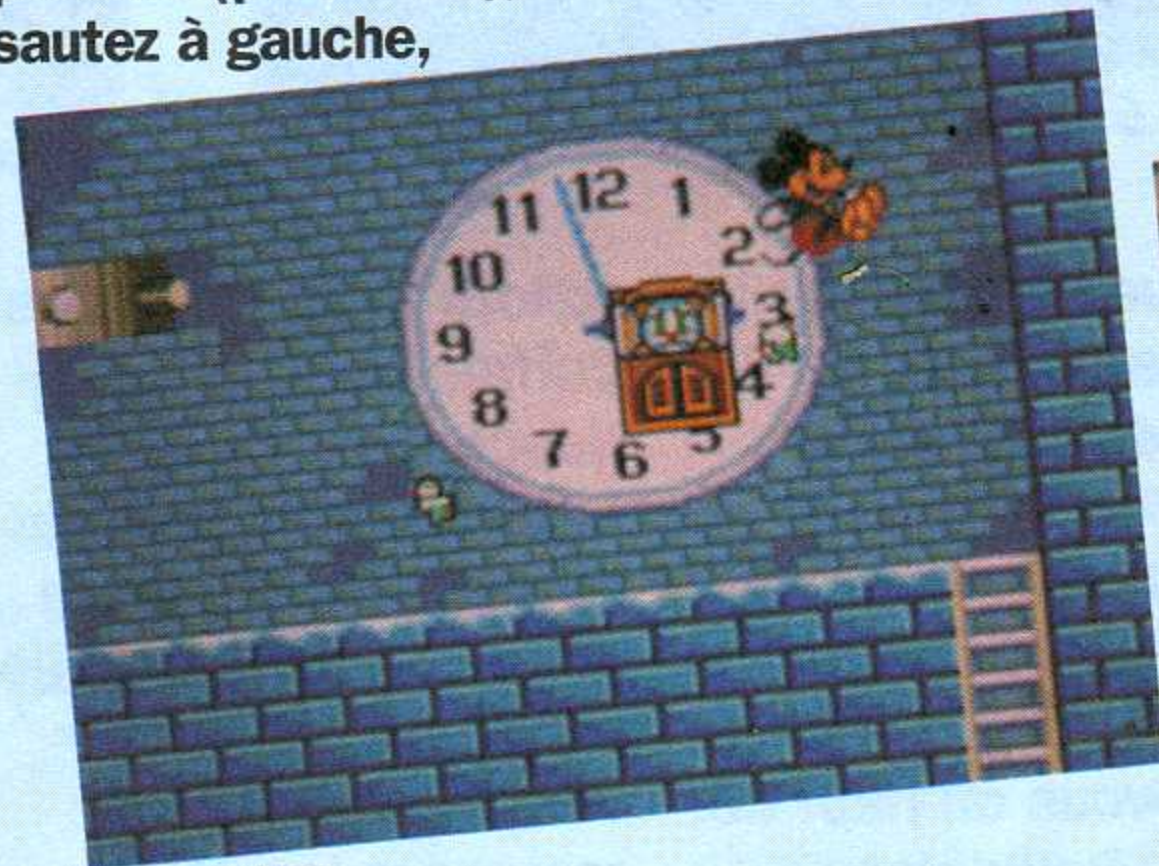


photo 4.9



photo 4.

## 4 : LE MONDE DES HORLOGES

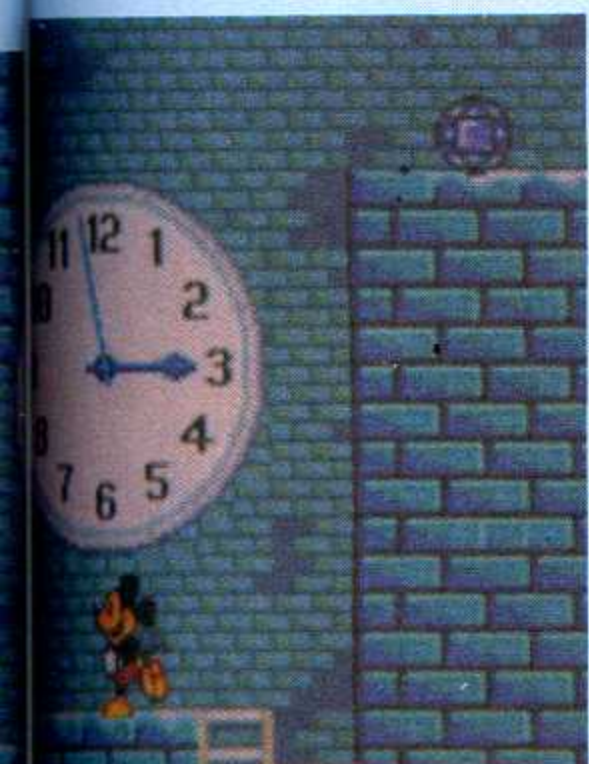


photo 4.3

photo 4.4

Ramassez la pierre précieuse, et revenez à l'échelle de tout à l'heure, montez. Prenez la vis (photo 4.5), allez le plus rapidement possible vers la gauche, jetez la vis sur le rouage qui vient vers vous, au bout à gauche, sautez sur l'échelle. Montez. Dirigez-vous vers la droite, sautez sur la plateforme verte en passant au dessus du coucou (photo 4.6), sautez sur le bloc (photo 4.7), prenez vite la vis, retournez sur la plateforme, continuez en

sautant de plateforme en plateforme (photo 4.8). C'est le passage le plus difficile, il faut bien synchroniser ses actions. Au bout, tuez la pendule (photo 4.9), et descendez à l'échelle. Sautez sur le gros pendule, balancez-vous pour atteindre le côté gauche, continuez à gauche, passez au dessus des échelles, tuez l'horloge, ensuite il y a deux coffre cachés (photo 4.10). Revenez vers l'échelle,

et descendez. Approchez-vous de la vis (photo 4.11), attrapez-la, et lancez-la sur le rouage. Continuez vers la gauche, et descendez pour affronter le monstre de fin de ce monde. C'est une grande pendule dont le cadran se déplace (photo 4.12). Quand il s'immobilise, et qu'il vous fonce dessus, sautez et tombez-lui sur la tête.

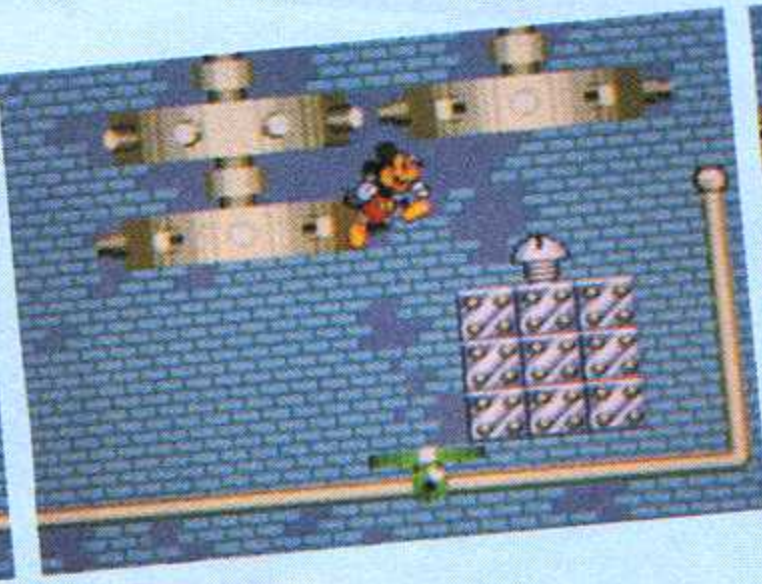
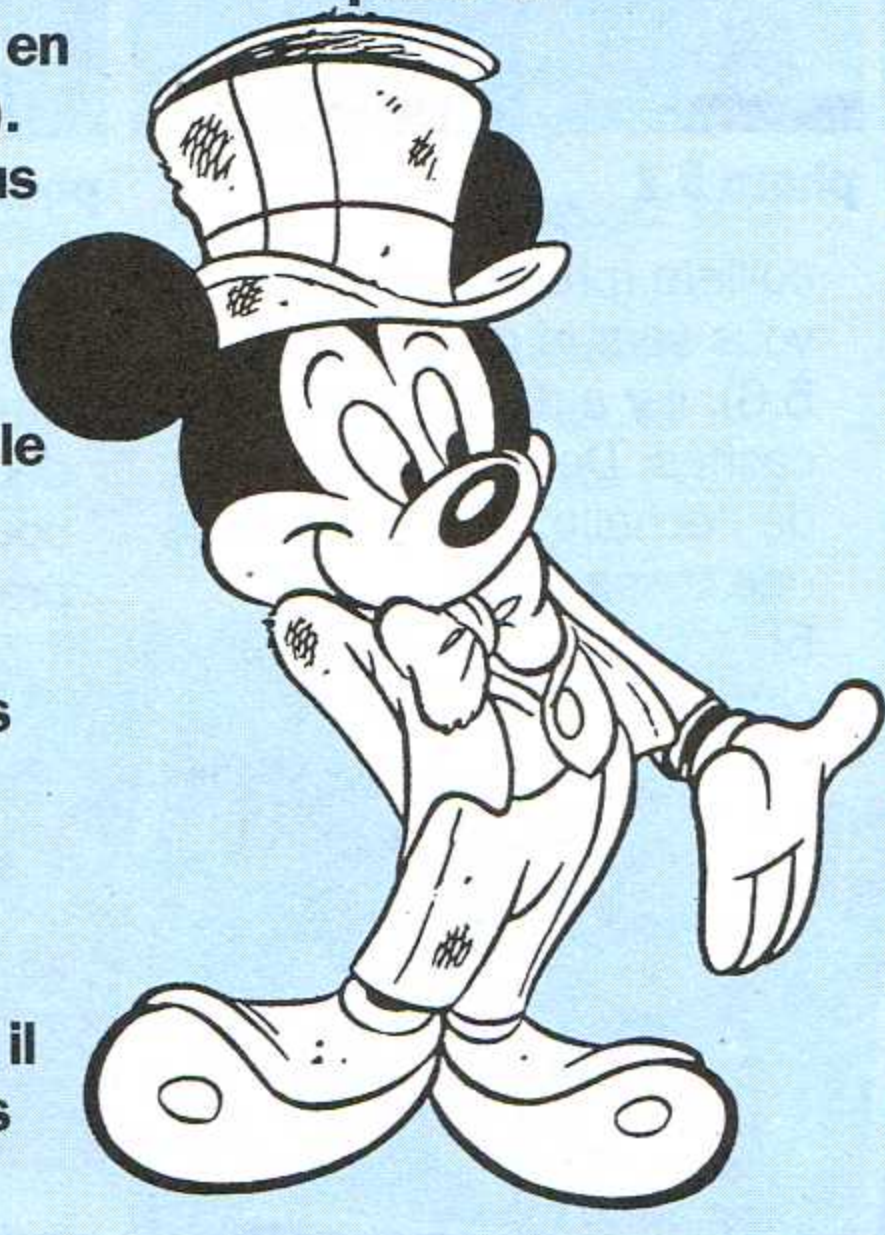


photo 4.5

photo 4.6

photo 4.7

photo 4.8

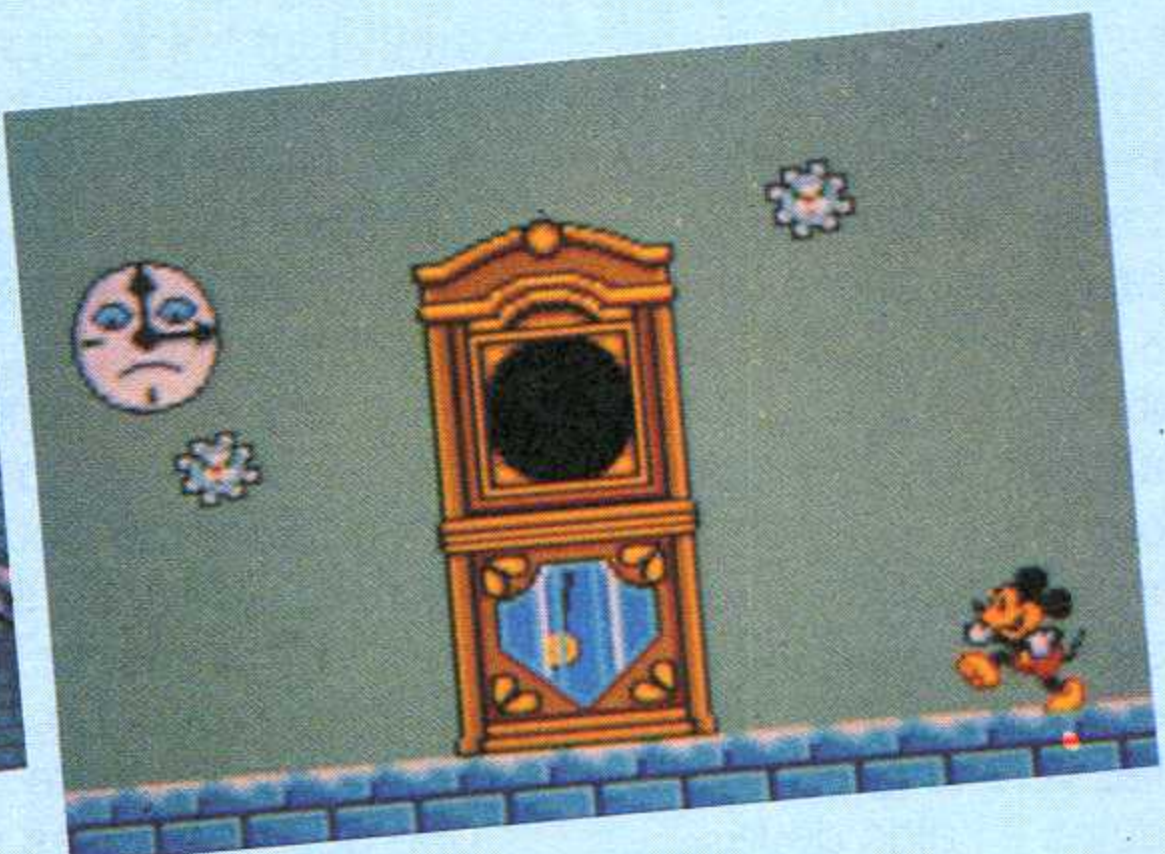
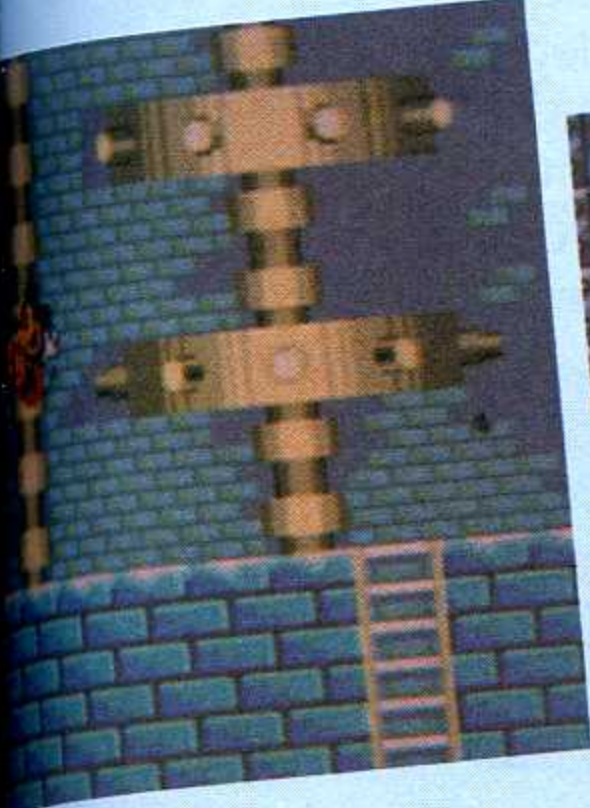
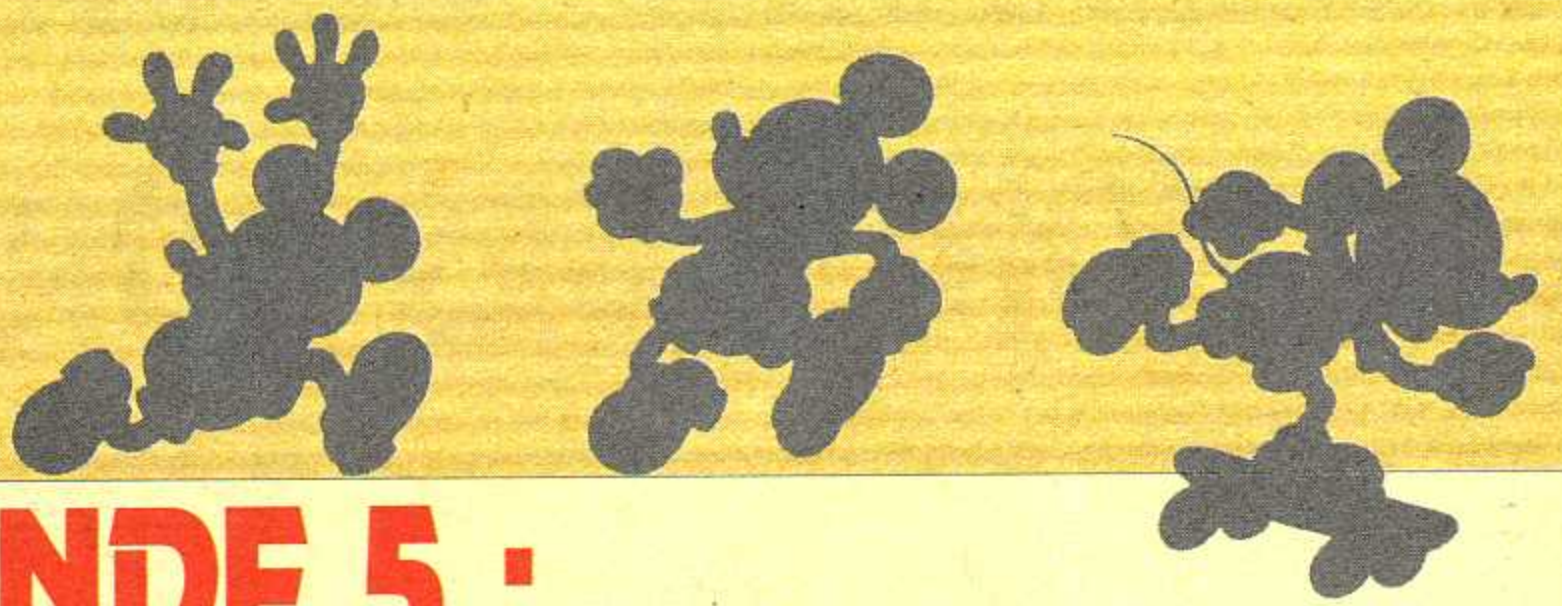


photo 4.11

photo 4.12

## MEGA dossier



### LEVEL

## MONDE 5 : LA BIBLIOTHEQUE



photo 5.1

Vous voilà face aux deux portes que vous connaissez déjà, entrez dans celle de gauche. Ce monde est rempli de livres, de règles, de crayons. Dirigez-vous vers la droite (photo 5.1), tuez les

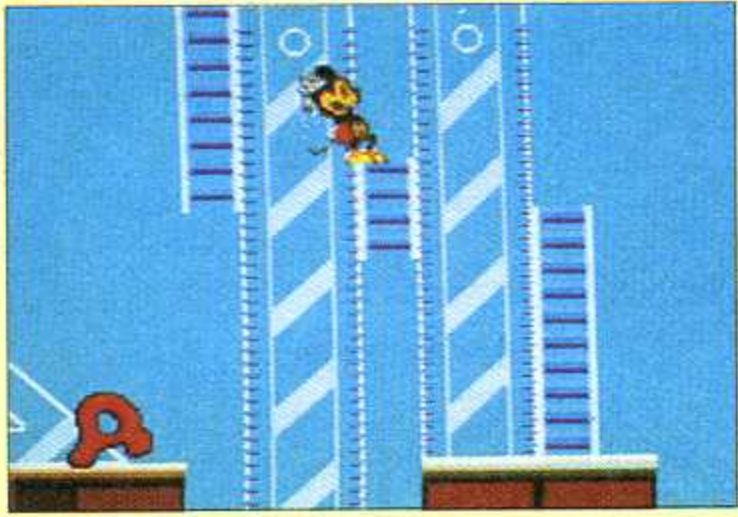


photo 5.2

bestioles qui se dirigent vers vous, au bout à droite, sautez d'échelle en échelle (photo 5.2) pour pouvoir monter au tableau du dessus. Allez vers la gauche, montez l'escalier (photo 5.3), courez en vous baissant dans les trous pour éviter les avions (photo 5.4). Continuez à gauche, au bout, descendez par l'échelle, allez vers la gauche, sautez à l'aide de la



photo 5.3

amusantes du jeu, courez sur le piano en faisant attention aux notes qui se décrochent (photo 5.12). Au bout du piano, sautez pour prendre le pot (photo 5.13),

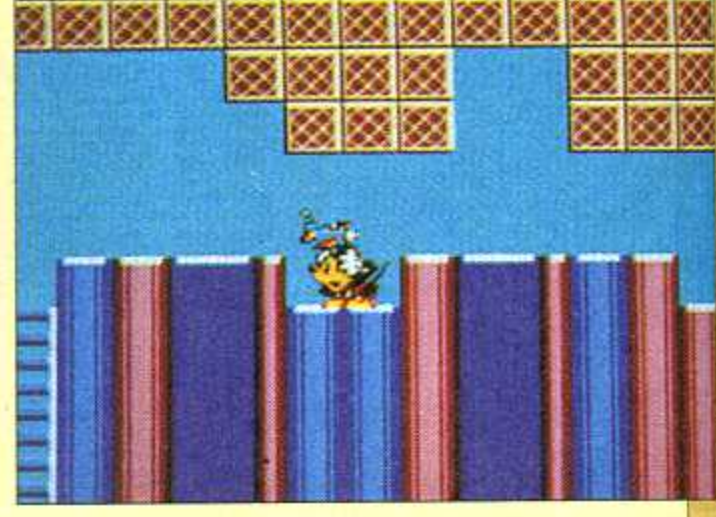


photo 5.4

descendez par l'autre échelle. Courez vers la droite puis descendez par l'échelle pour affronter le monstre de fin de monde.



photo 5.5

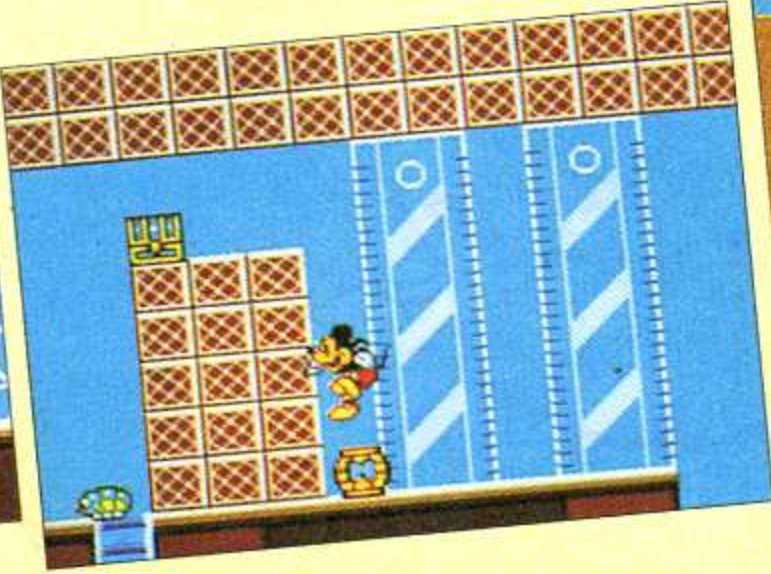


photo 5.6

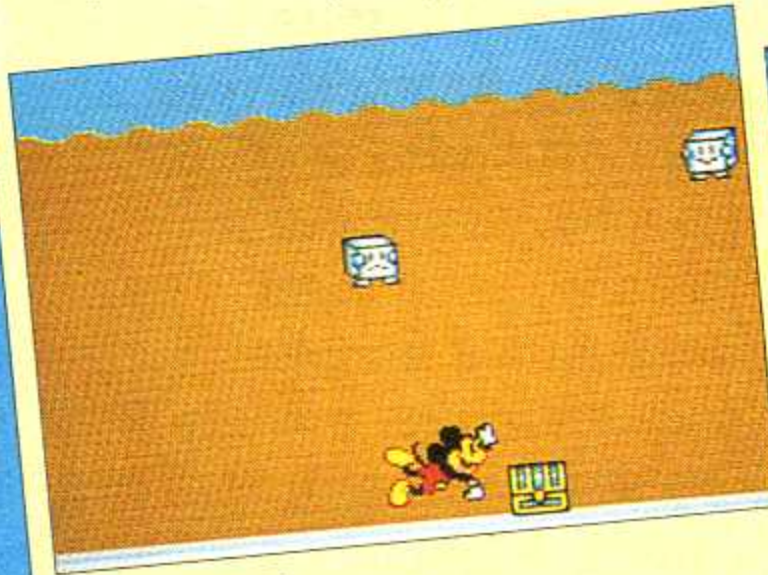


photo 5.7

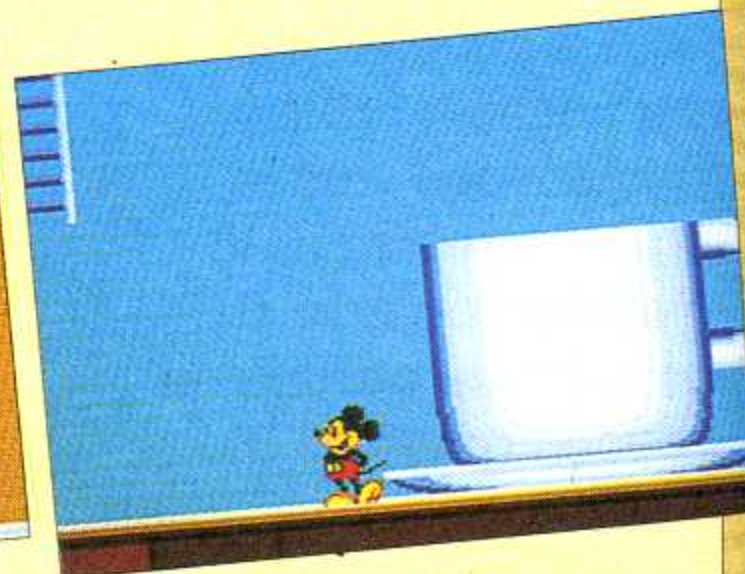


photo 5.8

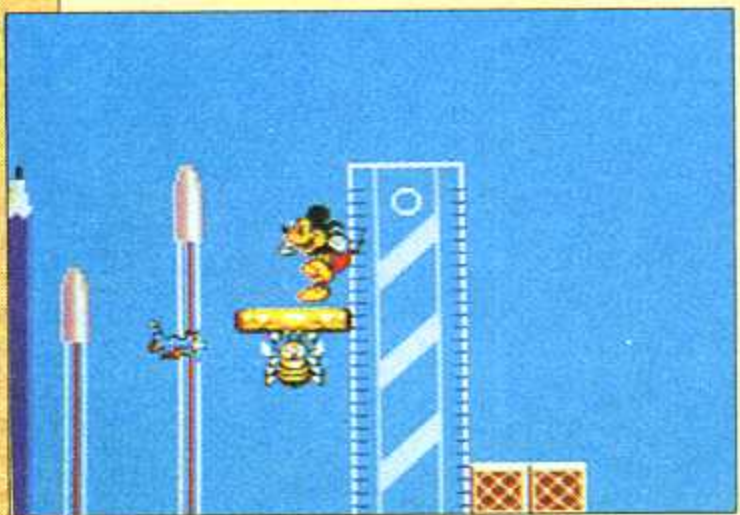


photo 5.9

recupérer les pièces, tout en évitant les sucres. Au bout, vous ressortez (photo 5.8), dirigez-vous vers la gauche en sautant sur les biscuits tenus par les insectes (photo 5.9), au bout, montez à l'échelle. Prenez le pot (photo 5.10), et allez le placer sous l'échelle de droite, sautez et montez. Ramassez la pierre précieuse (photo 5.11), et partez vers la droite. Une des scènes les plus

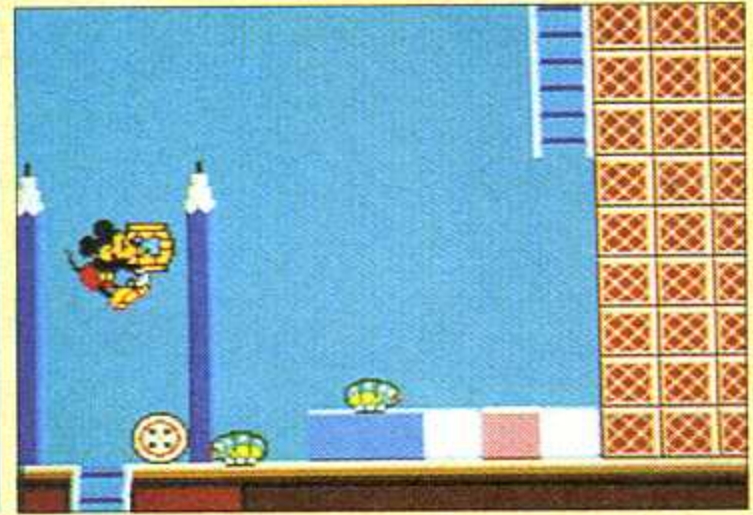


photo 5.10

et descendez. Balancez le pot sur la lettre, sautez, reprenez le pot pour passer à gauche, descendez, allez à droite, descendez par la deuxième échelle, ramassez le trésor, remontez, et

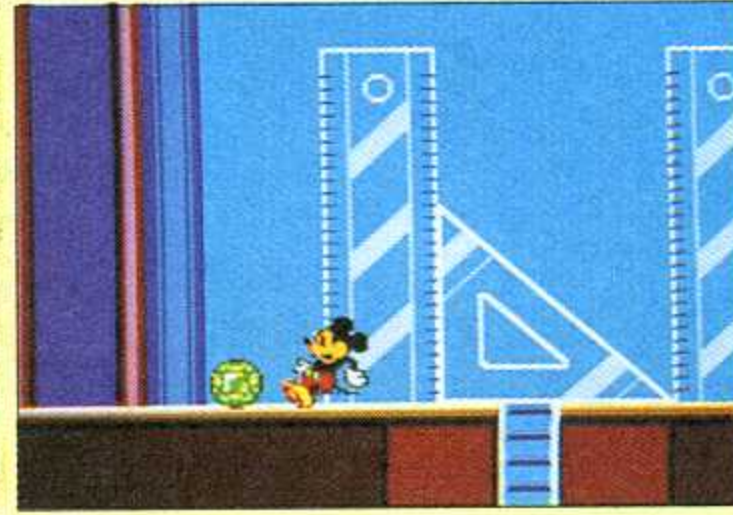


photo 5.11

Le livre géant vous envoie des lettres, sautez dessus (photo 5.14) pour rebondir et tomber sur la tête du livre. Opération à répéter plusieurs fois.

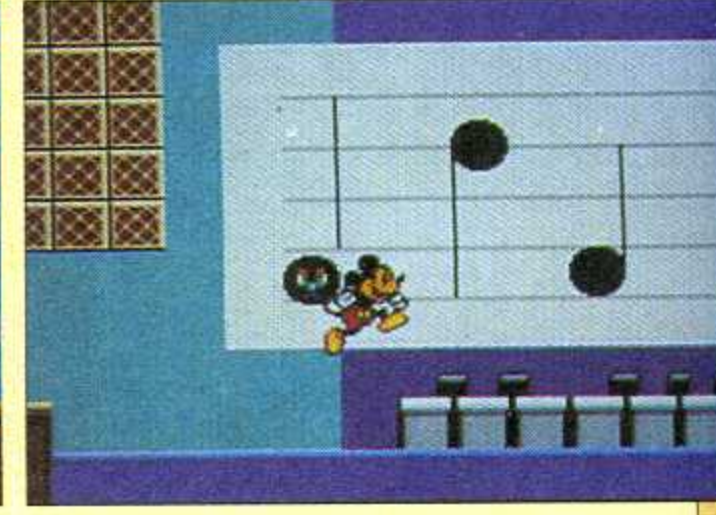


photo 5.12

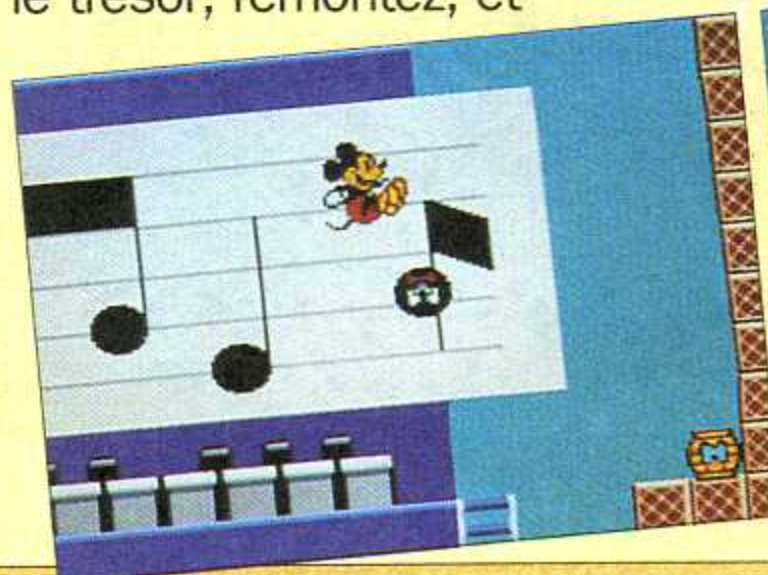


photo 5.13



photo 5.14

# LEVEL

# MONDE 6 : LE CHATEAU

Maintenant que vous avez terminé les deux mondes qui se trouvaient derrière les deux portes, une échelle apparaît pour vous emmener vers le dernier niveau où vous affronterez la sorcière qui a enlevé Minnie. Allez vers la gauche, et sautez sur les chevaliers pour les assommer (photo 6.1). Ils ne meurent pas et reviennent à la charge au bout de quelques secondes. Prenez le pot, sautez, placez le pot sur la première pierre (photo 6.2), et dégagez le passage. Il y a une échelle, montez,



photo 6.2

plateforme s'anime et se déplace de droite à gauche. Foncez vers le trou, et tombez sur la plateforme. Baissez-vous. Montez à l'échelle. Allez prendre la clé (photo 6.5), redescendez, allez vers la gauche, ouvrez la

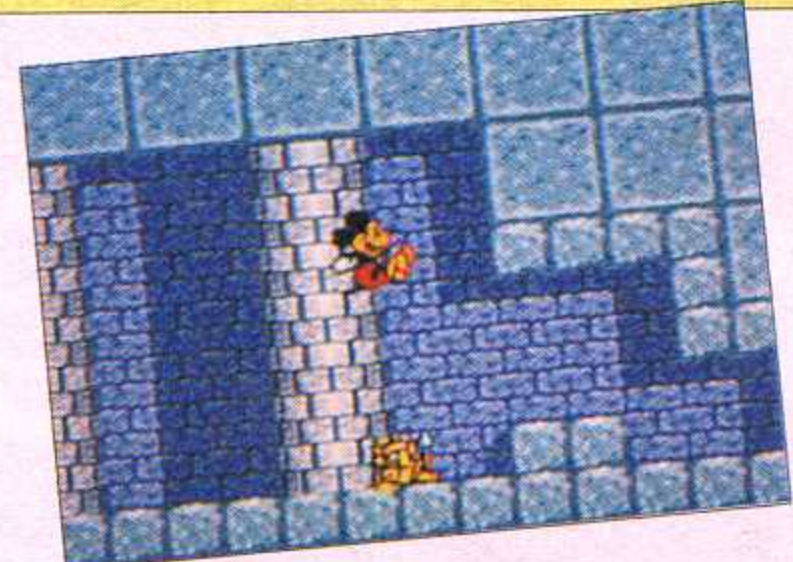


photo 6.1



photo 6.3



photo 6.4

Attention aux fantômes, plongez, et fort logiquement, nagez tout en évitant les hippocampes (photo 6.12). Ramassez le gâteau, sortez de l'eau, placez le pot pour



photo 6.9

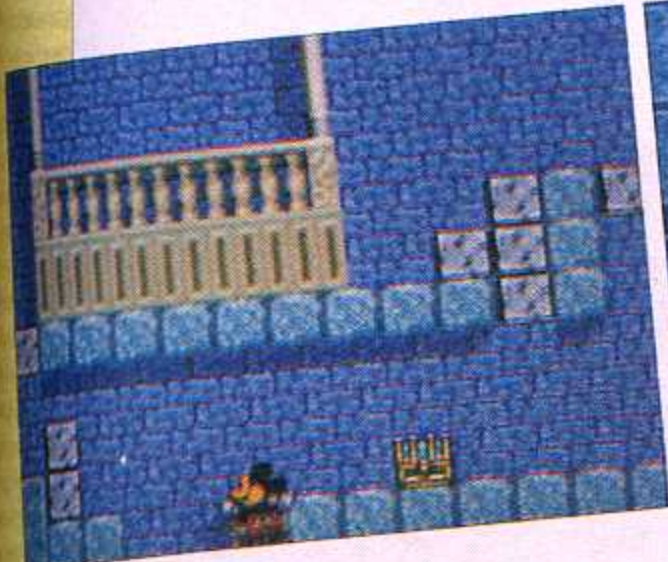


photo 6.5



photo 6.6



photo 6.7

et vérifiez bien qu'il n'y ait pas un trésor caché en haut de cette échelle. Allez vers la droite, il fait sombre, ramassez la lanterne pour éclairer la pièce. Continuez vers la droite, attention au coffre vivant, posez la lampe pour monter et atteindre l'échelle. Montez (photo 6.3). Allez vers la gauche, il y a deux coffres, détruisez les deux pierres grises (photo 6.4), mais ne sautez pas dans le trou formé. Dirigez-vous un peu sur la droite, sur les deux pierres vertes, et à ce moment-là, une

porte (photo 6.6), montez à l'échelle, allez à droite en évitant les poids au bout des chaînes (photo 6.7). Continuez à droite. Ne détruisez pas les deux premières pierres grises, mais la suivante (photo 6.8). Descendez, prenez la clé, remontez, allez vers la droite, ouvrez la porte. Rebondissez sur les fantômes (photo 6.10) pour passer au dessus des trous. Dans les petits couloirs, allez le plus vite possible, quand vous ne pouvez plus avancer (photo 6.11), laissez-vous rattraper par le scrolling qui forcera le passage.



photo 6.8



photo 6.10

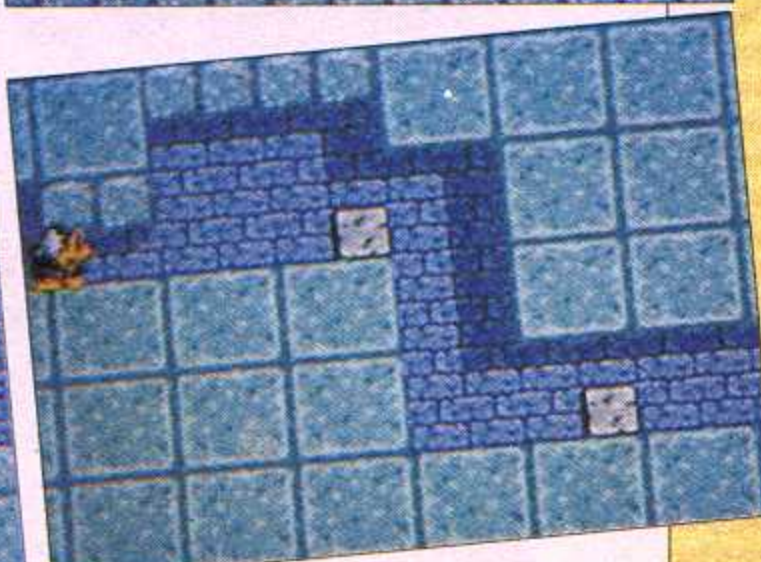


photo 6.11



photo 6.12

# MEGA dossier

## MONDE 6 - LE CHATEAU



photo 6.13

monter, faites attention au trou à droite. Prenez le trésor, et ouvrez la porte. Allez vers droite, sautez par dessus le trou, écrasez le chevalier, montez, dirigez-vous vers la gauche, attention à l'araignée et au poids. Montez à l'échelle, dirigez-vous au bout à droite pour récupérer les coffres. Revenez en arrière, descendez, allez vers la droite, descendez par la deuxième échelle (photo

6.13). Vous voilà dans une salle sombre, prenez la lanterne, attention au poids, posez la lampe, prenez le coffre. Allez vers la gauche, tuez le coffre vivant, placez la lampe afin de monter à l'échelle. Attention aux fantômes (photo 6.14), ils vont et viennent en repassant d'un sens à l'autre. En haut il y a un chevalier (photo 6.15), dirigez-vous vers la gauche, il y a trois portes, entrez par celle du



photo 6.14

milieu. Au bout à gauche, il y a deux pierres grises, sautez dessus, et vous passerez à travers pour aller affronter le dragon (photo 6.16). Prenez le tonneau. Quand le dragon vous crache dessus, protégez-vous sous les pierres, ensuite dirigez-vous sur

lui, attendez qu'il tire à nouveau, puis partez aussitôt sur les deux pierres pour lui lancer le tonneau sur la tête. Répéter cette opération plusieurs fois. Il meurt en

s'enfonçant dans le sol, et un passage s'ouvre à droite, c'est là que vous allez affronter la sorcière (photo 6.17). Ramassez la lampe, jetez-lui dessus tout en évitant les deux boules qui se déplacent sur l'écran. Il est bien évident que ce personnage est difficile à détruire.



photo 6.15



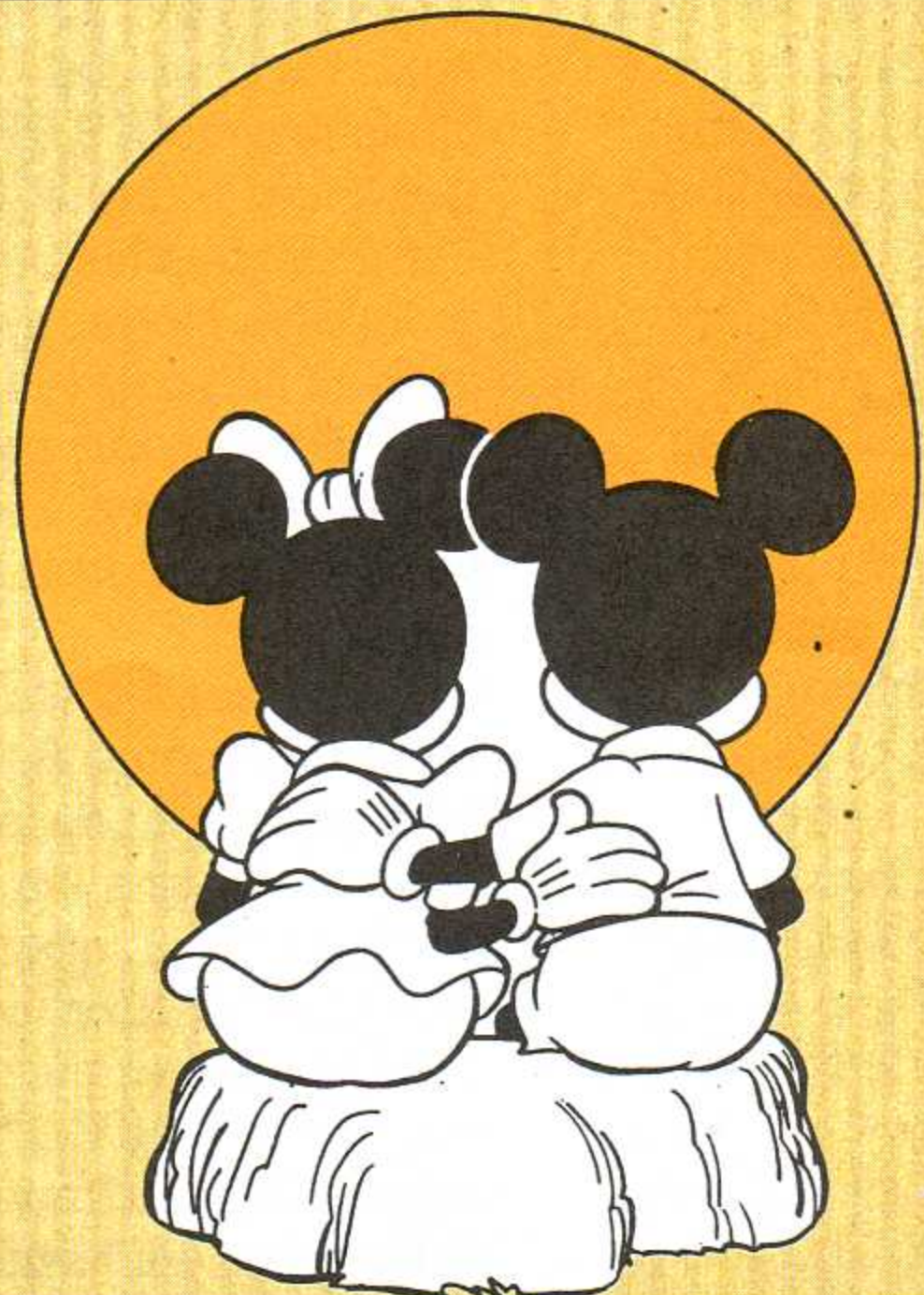
photo 6.16



photo 6.17

### LA FIN

La sorcière étant enfin morte, vous tomberez dans une séquence finale que je ne vous dévoilerai pas pour vous encourager à terminer ce jeu magnifique.



# CYBERBALL

• Voici quelques codes pour l'équipe "Minnesota Monsters" :

Match 1 : Adversaire New Orleans : **PBBB BLJB LDGV**  
 Match 5 : Adversaire Pittsburg : **PLBB BFGV LDBX**  
 Match 6 : Adversaire Detroit : **PCBB BXOX LD9X**  
 Match 10: Adversaire Pittsburg : **P7BB BFOV LDDX**  
 Match 17: Adversaire Washington : **P5BB B79B LDHV**  
 Super Bowl : **65BB BX11 BFEX**

• Pour commencer, entrez donc ce code :

**P8BX BRUS ODLI**

Vous aurez 926800 dollars. Profitez-en pour acheter un quarterback à 900000 dollars. Maintenant, commencez la partie et laissez-vous vous faire bousculer. Vous serez ainsi en attaque. Faites la passe au quarterback, vous n'aurez plus qu'à monter au but pour marquer sans vous faire prendre la balle ; car votre quarterback est largement plus rapide et maniable que tous les autres robots. Vous gagnerez ainsi sans problème.

• Ces codes vous permettent de jouer (en tant qu'équipe de Dallas Destroyers) à n'importe quel niveau du championnat et même des play-off (!) :

Après 1 victoire : **LBBB B7CB BDVV**  
 Après 2 victoires : **LVBB BB9B BDXV**  
 Après 3 victoires : **LXBB B7LB BD3B**

Après 4 victoires : **LIBB B8FB BDTV**  
 Après 5 victoires : **LLBB B7DB BDNB**  
 Après 6 victoires : **LKBB BBBV BDCV**  
 Après 7 victoires : **LMBB BLCV BD2V**  
 Après 8 victoires : **LOBB BLPB BFHV**  
 Après 9 victoires : **LFBB BLHB BD8B**  
 Après 10 victoires : **LCBB BFOV BDKX**  
 Après 11 victoires : **L7BB BXGB BDRV**  
 Après 12 victoires : **L4BB BF2B BDAV**  
 Après 13 victoires : **LRBB BFVV BDTV**  
 Après 14 victoires : **LTBB BFCX BD2V**  
 Après 15 victoires : **L8BB BFJI BDMX**  
 Après 16 victoires : **LZBB BR2S IDKI**

• Play-Off 1 : **LUBB BRHV BDZV**

• Play-Off 2 : **L5BB BXUV BD2V**

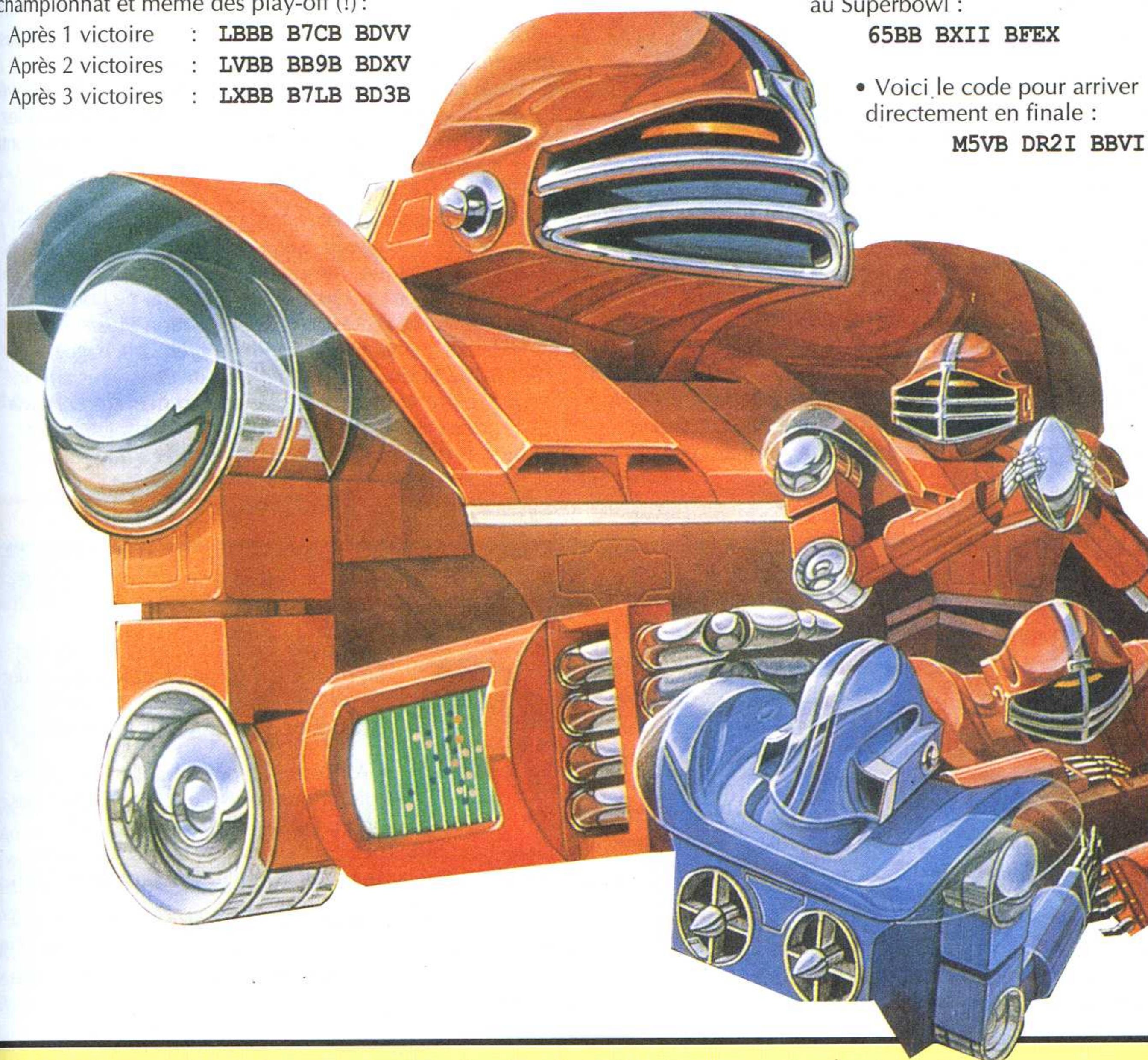
Conseil pour les Play-Off : épargnez suffisamment d'argent pour acheter trois joueurs très rapides (1 safety, 1 wide-receiver et 1 running back).

• Voici un code qui vous permet d'accéder au Superbowl :

**65BB BXII BFEX**

• Voici le code pour arriver directement en finale :

**M5VB DR2I BBVI**



## SOLUCE

– Vous êtes dans la ville de Jova. Vous avez cinquante cœurs au départ. Allez acheter le cristal blanc au marchand qui est au premier étage et à droite de la ville. Ensuite, partez dans le bois de Jova (à droite) et amassez suffisamment de cœurs. Pour cela, tuez les squelettes et les loups. Il vous faut cinquante cœurs pour acheter l'eau sainte et cent cœurs pour acheter le fouet d'épines (ville de Jova). Restez dans le bois de Jova. Ensuite, allez toujours à droite sans prendre aucun escalier. Alors, vous arriverez devant maison Berkley. Entrez, trouvez le marchand qui vend le pieu (oak stake) pour cinquante cœurs. Lorsque vous l'aurez, trouvez la boule bleue et envoyez le pieu. Saisissez-vous du sac, vous aurez alors un bouclier.

– Sortez, revenez sur vos pas et prenez le premier escalier que vous rencontrerez; vous arriverez alors dans la ville de Veros. Achetez le fouet de chaîne (chaine-wip) pour cent cinquante cœurs. Pour cela, allez dans la maison à droite, premier étage, lancez l'eau sainte sur le sol et descendez pour trouver le marchand. Lorsque vous aurez le fouet, sortez de la ville par la droite, tuez les yeux et les squelettes, puis à l'extrême droite, montez au dernier étage. Ensuite, prenez le petit passage. Poursuivez à droite, descendez les escaliers (pierres), puis, avec l'eau sainte, détruisez les deux dernières pierres formant l'escalier. Allez à gauche, lancez l'eau sainte sur l'amas de pierres et prenez la flamme sacrée.

– Partez complètement à droite sans vous arrêter, alors vous arriverez dans la ville d'Algiba. Montez deux escaliers, partez à gauche et trouvez l'homme qui échange son cristal bleu contre le blanc. Ensuite, sortez de la ville vers la gauche, prenez le premier escalier qui s'offre à vous et allez jusqu'au grand lac. Agenouillez-vous avec le cristal bleu sur la dernière pierre. Un passage secret s'ouvrira et il y aura la maison Lauber, où se trouve le cœur de Dracula. Procédez comme pour la maison Berkley.

– Ressortez et partez à gauche sans vous arrêter. Vous arriverez alors près de la rivière morte, avec le passeur. Mettez la flèche sur le cœur de Dracula et le passeur vous amènera dans une autre monde. Continuez à gauche, et vous arriverez devant la maison Brahms. Entrez l'œil

de Dracula. Dans cette maison, tuez la faucheuse avec la flamme sacrée et votre fouet. Lorsque la faucheuse sera morte, ramassez le couteau en or.

– Ressortez de la maison et partez à gauche. Passez les pierres qui flottent et allez voir le marchand. Celui-ci vous donnera un diamant. Revenez sur vos pas, reprenez le bateau, puis reprenez-le, en ayant pris soin d'avoir sélectionné la côte de Dracula. Partez à gauche et vous arriverez dans la ville d'Alba. Trouvez le soldat gris. Celui-ci vous échangera le cristal rouge contre le bleu. Alors, sortez de la ville par la gauche. Continuez et vous arriverez dans la ville d'Ondol. Trouvez le marchand qui vend l'étoile du matin. Achetez-la (200 cœurs). Ensuite, sortez de la ville par la gauche, continuez et vous arriverez devant la falaise Deborah. Agenouillez-vous près de celle-ci, avec le cristal rouge et laissez faire. Après cela, entrez dans la maison Bodley. Pour trouver le pieu, descendez longuement en sautant de pierre en pierre. Dirigez-vous vers le mur de gauche et passez à travers. Continuez à gauche et vous trouverez le marchand. Ensuite, continuez à gauche et vous passerez à travers le plancher. Vous n'aurez plus qu'à trouver l'ongle, mais aussi le marchand de lauriers.

– Sortez de la maison. Dirigez-vous vers la gauche. Vous arriverez devant un grand lac : agenouillez-vous avec le cristal rouge et empruntez le passage secret. Poursuivez à gauche, vous verrez un marchand bleu, enfermé. Allez le voir, il vous donnera le fouet de flammes. Sortez, continuez à gauche, passez deux marais et vous arriverez devant la maison Lariba.

– Dans cette maison, vous serez confronté à Vampira : sélectionnez le couteau d'or et vérifiez que vous avez le bouclier. Lorsque Vampira descendra, sautez et envoyez lui le couteau en or. Quand elle pleurera, ne bougez pas, le bouclier vous protège. Répétez l'action plusieurs fois et ramassez la croix. Allez à droite et prenez la bague.

– Sortez de la maison, partez à droite sans vous arrêter. Prenez le premier escalier que vous rencontrerez, traversez les deux villes et le cimetière de Varad. Détruisez les pierres qui bouchent le passage avec l'eau sainte.

## CORYOON



• Faites un petit tour au Sound Test, écoutez les morceaux suivants :

le 00, 03, 03, 05, 10, pour vous détendre un peu. Vous commencerez ainsi le jeu à puissance max.



## CONTRA



• Appuyez sur les boutons A, B et Start en même temps pendant le menu, pour avoir une super-surprise, toutes les musiques du jeu et tous les bruitages.

• A l'écran de présentation, allez dans les directions suivantes : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, Select et Start. Tout cela avant que la démo ne commence. Vous aurez droit à trente vies supplémentaires.

• Dans les bases, pour éliminer tous les ennemis sur l'écran, gardez le bouton bas de la manette 1 et le bouton haut de la manette 2 appuyés. Tirez et tous les ennemis disparaîtront.



## SOLUCE

Traversez le pont : bienvenue dans le palais de Dracula.

- Traversez le palais. Mettez les sacs dans le gros vase. Lorsque Dracula apparaîtra, rendez-vous invincible avec le laurier et tuez Dracula avec votre fouet. Admirez.
- Quelques conseils: dans chaque palais, il y a un homme qui vend un pieu, trouvez-le.
- Dans les palais, pensez à lancer l'eau sainte devant vous, il y a souvent des pierres creuses.

• Voici un code qui permet de commencer le jeu avec toutes les armes : **TX6M Y3G4 2' ZG**.

• Comment trouver les derniers mondes ? Au commencement du jeu, allez toujours à gauche, droit devant vous. Vous allez être devant un mur (une falaise) infranchissable. Prenez la boule rouge et abaissez-vous sur la pierre la plus proche de ce mur. Attendez. Au bout d'un certain temps, un tourbillon va venir vous chercher et il vous transportera aux prochains mondes.

• Voici un code très utile :

**KH90 W30H**  
**(haut) Z26 0 (haut) ZW**

Voici deux codes :

**0#0J Y (cœur) J?**  
**355L 258J**

et :

**XWHZ V3D (étoile)**  
**22H1 2Y67**

• Voici comment faire pour aller au troisième château, celui du globe oculaire. Appuyez sur Start, mettez la flèche sur le cœur de Dracula et allez voir le passeur, l'homme sur le bateau. Il vous emmènera sur le troisième château.

Voici un code qui vous permet d'avoir toutes les parties du comte, le fouet de flamme, le cristal rouge, la dague, l'eau sainte, le diamant, la flamme sacrée, quatre lauriers et deux gousses d'ail :

**GR21 W (carreau) (étoile) V**  
**ZXQV 3 (étoile) 7Q**

• Voici quelques trucs :

- Faites le code : **KT01 55ma**  
**V5H2 Z4BZ**

- Pour aller à Castlevania et à deux manoirs : vous devez aller voir le nautenier et laissez-le vous emmener sur l'autre rive, puis allez tout droit jusqu'à la ville mauve. Vous échangerez dans cette ville le cristal bleu contre le rouge puis allez tout droit.

- Dans la ville qui suit, achetez de préférence l'étoile du matin (200 cœurs).

- Vous allez tout droit jusqu'à la falaise, puis prenez le cristal rouge et agenouillez-vous au pied de la falaise. Vous arriverez devant un manoir de l'ongle (conseil : prévoir un pieu de chêne si vous y entrez). Vous irez à gauche jusqu'au lac que vous ne pourrez traverser. Vous devrez vous agenouiller au bord et continuer votre chemin. Vous serez dans une grotte, vous trouverez un homme qui vous transformera l'étoile du matin en fouet de flammes. Vous continuerez à gauche, vous traverserez des marais et vous arriverez au manoir de la bague.

- Pour aller à Castlevania, il faut avoir la croix sacrée qui se trouve au manoir de la bague, il faut retourner au manoir de l'ongle et aller à droite jusqu'à l'escalier qui descend et l'emprunter. Vous arriverez à une ville. Vous la traverserez, après il y a un cimetière à traverser. Vous vous trouverez devant un mur, détruisez-le avec l'eau sainte puis traversez le pont et vous arriverez à Castlevania.

- Tapez ce code : **WZ4N GYB3**

**Z1 (carreau) 0 0 (cœur) YB**

Vous commencerez avec toutes les armes sauf une (le couteau en argent).

• Voici un code avec le fouet le plus puissant, tous objets et toutes armes sauf deux :

**JMGN W025**  
**77 (carreau) 2 3 (pique) DL**

• Attention, certains objets et même des flammes peuvent être cachés dans des pierres que vous faites apparaître.



## CLOUD MASTER



### ROUND 1 :

Armes conseillées : Dragon de feu, Bombes chercheuses.  
Pour battre le phœnix, il faut lui tirer dans la tête. Pour éviter ses tirs, il faut se mettre à gauche.

### ROUND 2 :

Armes conseillées : quatre images, quatre croissants.  
Pour battre Kappa, il faut tirer juste au-dessus de sa tête.  
Pour éviter ses tirs, il faut monter, ensuite descendre à gauche puis avancer tout en restant en bas.

### ROUND 3 :

Armes conseillées : quatre croissants.  
Pour battre le Bouddha géant, il faut lui tirer dans la tête.

Pour éviter ses tirs, il suffit de se mettre en bas et bouger de droite à gauche.

### ROUND 4 :

Arme conseillée : bombes explosives. Je n'ai jamais combattu le chef.

Pour obtenir plus d'objets de puissance, il faut détruire tous les Gyosa à la suite, l'un après l'autre.

Pour réussir à détruire Phoenix, Kappa, Bouddha géant et Shogun, il faut tirer dans la tête et passer entre leurs tirs. Utilisez vos armes de puissance. Ne restez jamais au même endroit, car les ennemis vous visent. Détruisez d'abord les ennemis qui sont au sol.

Pour détruire le bouddha, il faut avoir les doubles boules rouges sur le bouton rouge au-dessus de ses lunettes.

# CAPTAIN SILVER



- Poussez la manette en haut à droite et appuyez sur le bouton 2. Vous aurez ainsi 3 crédits.

- Pour obtenir des crédits, faites haut/droite et bouton 1. Attrapez et achetez le plus d'étoiles possibles car, à partir du troisième niveau, il est impossible de jouer sans elles.

## SOLUCE

### Premier niveau :

Allez toujours vers la droite en tuant et en ramassant tout ce que vous trouverez : potions, feux follets, etc. Allez dans le "shop" quand vous aurez 10 000 golds et achetez un autre feu follet.

Pour tuer le monstre (sorcière) : restez toujours debout et tirez sans arrêt lorsqu'elle part à gauche, retournez-vous, ne vous occupez pas des citrouilles, les feux follets s'en chargeront.

### Deuxième niveau :

Allez à droite, montez au mât, tuez le lanceur de couteaux, allez à droite, descendez tout en bas, allez à droite, montez au deuxième mât, tuez le lanceur de couteaux, allez à droite, descendez tout en bas.

Lorsque vous serez tout en bas du deuxième mat, avancez un petit peu et tuez le lanceur de couteaux. Descendez dans les cales, tuez tout ce qui bouge, ouvrez un des coffres et ramassez les grosses pièces. Pour tuer le monstre (pirate géant) : si vous avez encore vos feux follets, tirez sans arrêt, dès qu'il est très près de vous, reculez un peu et tirez à nouveau.

Si vous n'avez plus les feux follets, approchez-vous près de lui, tirez trois fois, reculez et ainsi de suite.

### Troisième niveau :

Vous êtes sur une barque, alors ne bougez pas trop. Tirez sur tout ce qui bouge. Lorsque le lanceur de couteaux arrivera en barque, baissez-vous pour éviter son épée et tirez sans arrêt. Allez ensuite dans le magasin, si vous n'avez plus de feux follets achetez-en un, sinon achetez une potion de vie.

Pour le monstre (cyclope géant) : sautez tout de suite de votre barque et tapez-lui dans les jambes en évitant les cailloux qu'il vous lance. Si vous avez vos feux follets, restez sur la barque et tirez sans arrêt.

### Quatrième niveau :

Pour les plate-formes avec les squelettes, avancez jusqu'à ce que les squelettes bougent, dès qu'ils sont un peu plus loin, sautez en tirant constamment sans vous baisser et ainsi de suite. Dans les souterrains, ramassez les grosses pièces, ouvrez un des coffres. Si vous êtes dans les coffres-magasins, achetez un feu follet ou une potion de vie.

Pour le monstre (dragon cracheur de feu) : lorsqu'il tire une flamme, sautez lorsqu'elle est très près de vous puis allez taper le dragon à la tête et ainsi de suite.

### Cinquième niveau :

Tuez les indigènes : indigènes armés, faites comme

pour les squelettes.

Indigènes avec un arc : évitez les flèches en sautant ou en vous baissant, selon la hauteur de la flèche. Allez dans un "shop", achetez une potion de vie.

Sur la rivière, juste à côté du magasin, avancez lentement et dès que le piranha apparaît, sautez.

Pour les rivières, montez sur les tortues et évitez les piranhas. Pour le monstre (banane folle) : lorsqu'elle tire avec sa masse d'arme, si elle lève le bras pour tuer, baissez-vous. Si elle ne lève pas le bras, sautez en l'air au moment propice, puis tirez-lui dans les jambes en vous baissant et en évitant son bouclier et ainsi de suite (elle est très dure à avoir).

### Sixième niveau :

C'est le dernier, alors faites très attention. Au début, vous êtes tout en bas d'une montagne et il y a deux plantes. Dès que celle du bas tire, sautez par-dessus son projectile et tirez sur la plante du haut et enfin celle du bas ; même chose pour l'étage d'après. Pour tuer les panthères, approchez-vous d'elles le plus possible et baissez-vous en tirant. Pour la grotte souterraine, dès le début, il y a une plante qui tire alors sautez par-dessus son projectile, atterrissez sur la plate-forme qui bouge et tuez-la. Pour les autres plate-formes, seuls vos réflexes pourront vous aider. Montez ensuite à l'échelle du haut. Sautez sur les plates-formes, prenez la potion de vie et sautez sur une plate-forme qui ne bouge pas. Juste en face, il y a un squelette. Alors approchez-vous le plus possible du bord de la plate-forme, dès qu'il bouge, tirez sans arrêt debout, tuez-le. Sautez ensuite dans l'herbe. Avancez un petit peu, vous verrez un gros arbre, avancez encore et... le Captain Silver apparaîtra. Il est très dangereux, alors suivez attentivement mes conseils. Lorsqu'il saute en l'air, il tire une flèche de feu que l'on peut entendre par une sorte de claquement, dès que vous entendrez ce claquement, sautez dans la même direction que le saut du Captain Silver et tirez-lui dessus. Faites la même chose une bonne vingtaine de fois et là... il fondra et vous aurez droit à une fin digne des meilleurs jeux.

Quand un méchant vous embête et que vous n'arrivez pas à le tuer, revenez en arrière. Alors soit il n'y sera plus, soit il sera remplacé.

Un mode "continue" existe. Lorsque vous avez perdu toutes vos vies, le message Game Over apparaît, mettez aussitôt votre joystick en haut à droite et appuyez de suite sur le bouton 2, plusieurs fois. Vous disposez de trois vies en plus.

## CASINO GAMES

- Tout d'abord, pour avoir plus d'argent, au lieu d'écrire votre prénom, écrivez **S-E-G-A**. pour taper ce code : **5774619774**. Vous aurez alors 902780 \$.
- Au poker, bluffer presque toujours.
- Au flipper, il faut allumer toutes les lumières pour qu'apparaisse un palet rouge empêchant les balles de passer.
- Voici le code qui m'a permis de finir le jeu et de voir cette fin si attendue : **97819152178**
- Voici comment faire si vous n'arrivez pas à finir ce jeu : dès le début du jeu, mettez **MR SEGA**, puis faites le code de Maître Sega (**5774619774**), vous disposerez alors de 902 780 dollars. Allez faire une bonne partie de Poker. Prenez Janet, vous êtes en train de jouer, regardez sa figure, si elle fait un joli sourire, c'est qu'elle a un très bon jeu. Si elle fait un petit sourire, c'est qu'elle détient un bon jeu. Si elle fronce les sourcils, son jeu doit être vraiment nul. Jouez au bluff ! Misez tout l'argent que vous pouvez et elle abandonnera ; cela marche presque tout le temps. Mais je ne vous conseille pas d'essayer quand elle a un super sourire.
- Prenez "**UPAUPA**" comme nom et ensuite à la question "Do You Have An Account", répondez "Yes", puis mettez comme code : **1123181221** pour avoir 999990 dollars.
- Voici le code pour terminer le jeu avec un maximum de dollars. Seule condition : être **Monsieur Opa-Opa**. Le code est : **1470678309**
- Inscrivez votre nom : "**Mr Bono**", faites le code **1127101221** et vous posséderez 999 999 dollars. Il ne vous reste plus qu'à gagner 1 dollar pour voir la fin du jeu.
- Ceci n'est pas vraiment un truc, il s'agit plutôt d'un gag. Lorsque vous jouez au Poker contre trois ou quatre adversaires, perdez dix fois de suite et un dinosaure traversera l'écran.
- Pour avoir 999990\$, taper "**MS LILI**" puis comme numéro de code : **8891838998**



## CHASE H.Q



- N'utilisez votre Turbo que sous le pont, ainsi, si vous vous faites toucher, vous ne vous crasherez pas. Le Turbo offre une très grande maniabilité, surtout dans les virages, et comme la bonne direction est toujours vers la gauche, restez plutôt de ce côté.

## COBRA TRIANGLE

- Pour avoir des points, il vous suffit :
  - de tirer au début de chaque niveau ;
  - de tourner plusieurs fois sur vous-même à chaque fin de niveau.
- Voilà un super truc pour battre le crabe de Cobra Triangle. Essayez d'avoir les missiles à têtes chercheuses et un "Fire" plutôt bon. Puis dès le début, placez-vous en haut à droite, dans le coin de l'écran. Vous pourrez, de cet endroit, tuer le crabe en ne vous faisant toucher que très rarement.
- Quand vous êtes au premier tableau et quand deux chemins s'offrent à vous, prenez le chemin de droite (il est plus rapide et plus facile)
- Avant chaque niveau, gardez le bouton A appuyé pour gagner 1000 points.
- A la fin de chaque niveau, gardez la flèche gauche appuyée pour faire le plus de tours possibles sur vous-même, chaque tour donne 1000 points.
- Quand vous êtes au premier tableau et que deux chemins s'offrent à vous, prenez le chemin de droite (il est plus rapide et plus facile).
- Avant chaque niveau, gardez le bouton A appuyé pour gagner 1000 points.
- A la fin de chaque niveau, gardez la flèche gauche appuyée pour faire le plus de tours possible sur vous-même, chaque tour donne 1000 points.



Voici les codes de ce jeu qui vous permettront de le terminer :

Niveau 1 :	LESSON 1 :	BDHP
Niveau 2 :	LESSON 2 :	JXJM
Niveau 3 :	LESSON 3 :	ECBQ
Niveau 4 :	LESSON 4 :	YMCJ
Niveau 5 :	LESSON 5 :	TQKB
Niveau 6 :	LESSON 6 :	WNLP
Niveau 7 :	LESSON 7 :	FXQO
Niveau 8 :	LESSON 8 :	NHAG
Niveau 9 :	NUTS AND BOLTS :	KCRE
Niveau 10 :	BRUSHFIRE :	VUWS
Niveau 11 :	TRINITY :	CNPE
Niveau 12 :	HUNT :	WVHI
Niveau 13 :	SOUTHPOLE :	OCKS
Niveau 14 :	TELEBLOCK :	BTDY
Niveau 15 :	ELEMENTARY :	COZQ
Niveau 16 :	CELLBLOCKED :	SKKK
Niveau 17 :	NICE DAY :	AJMG
Niveau 18 :	CASTLE MOAT :	HMJL
Niveau 19 :	DIGGER :	MRHR
Niveau 20 :	TOSSED SALAD :	KGFP
Niveau 21 :	ICEBERG :	UGRW
Niveau 22 :	FORCED ENTRY :	WZIN
Niveau 23 :	BLOBNET :	HUVE
Niveau 24 :	OORTO GELD :	UNIZ
Niveau 25 :	BLINK :	PQGV
Niveau 26 :	CHCHCHIPS :	YVYJ
Niveau 27 :	GO WITH THE FLOW :	IGGZ
Niveau 28 :	PING PONG :	UJDD
Niveau 29 :	ARTICFLOW :	QGOL
Niveau 30 :	MISHMESH :	BQZP
Niveau 31 :	KNOT :	RYMS
Niveau 32 :	SCAVENGER HUNT :	PEFS
Niveau 33 :	ON THE ROCKS :	BQSN
Niveau 34 :	CYPHER :	NQFI

Niveau 35 :	LEMMINGS :	VDTM
Niveau 36 :	LADDER :	NXIS
Niveau 37 :	SEEING STARS :	VQNK
Niveau 38 :	SAMPLER :	BIFA
Niveau 39 :	GLUT :	ICXY
Niveau 40 :	FLOORGASBORG :	YWFH
Niveau 41 :	I.C. YOU :	GKWD
Niveau 42 :	BEWARE OF BUG :	LMFU
Niveau 43 :	LOCK BLOCK :	UJDP
Niveau 44 :	REFRACTION :	TXHL
Niveau 45 :	MONSTER PAB :	OVPZ
Niveau 46 :	THREE DOORS :	HDQJ
Niveau 47 :	PIER SEVEN :	LXPP
Niveau 48 :	MUGGER SQUARE :	JYSF
Niveau 49 :	PROBLEMS :	PPXI
Niveau 50 :	DIGDIRT :	QBDH
Niveau 51 :	I SLIDE :	IGGJ
Niveau 52 :	THE LAST LAUGH :	PPHT
Niveau 53 :	TRAFFIC COP :	CGNX
Niveau 54 :	GRAIL :	ZMGC
Niveau 55 :	POT POURRI :	SJES
Niveau 56 :	DEEP FREEZE :	FCJE
Niveau 57 :	STRANGE MAZE :	UBXU
Niveau 58 :	LOOP AROUND :	YBTL
Niveau 59 :	HIDDEN DANGER :	BLDM
Niveau 60 :	SCOUNDREL :	ZYVI
Niveau 61 :	RINK :	RMOW
Niveau 62 :	SLO MO :	TIGW
Niveau 63 :	BLOCK FACTORY :	GOHX
Niveau 64 :	SPOOKS :	ISPQ
Niveau 65 :	AMSTERDAM :	UPUON
Niveau 66 :	VICTIM :	ZIKZ
Niveau 67 :	CHIPMINE :	GGJA
Niveau 68 :	EENY MINY MOE :	RTDI
Niveau 69 :	BOUNCE CITY :	NLLY
Niveau 70 :	NIGHTMARE :	GCCG
Niveau 71 :	CORRIDOR :	LAJM

## CALIFORNIA GAMES

- Quand vous prenez la partie Halfpipe en appuyant sur Option 2, vous pourrez régler le Zoom.

- Au Half-pipe, au moment où l'on décolle, laissez appuyé le plus longtemps possible le bouton A (sans se casser la figure) pour avoir plus de poids à chaque saut.

- **Le BMX :**

Tentez le plus souvent des sauts périlleux car ils rapportent beaucoup plus de points. Vous pouvez même en faire dans certaines montées. Seule exception à la règle, avant la plus grande des descentes, faites un saut normal. Le rebond sur une des marches vous fera faire un quadruple 360. Mais il faudra un peu d'entraînement tout de même. Si vous arrivez dans les temps, votre score sera multiplié par deux tiers.

- **Le Surf :**

Il est possible de faire des quadruples 360 et même des "Unreal" 360, c'est-à-dire des quintuples 360 et même plus. Pour cela, prenez de l'élan en surfant la vague le plus à l'horizontale. Après une minute,

la moitié de votre surfer aura disparu de l'écran. Il sera temps, alors, de tenter votre saut en appuyant sur la touche "A" afin de tourner plus rapidement.

- **Le Skate-board :**

Pour tenter de beaux sauts, il faut accélérer en descendant lorsque le Skateur descend, et monter lorsqu'il monte. (Ça a l'air assez idiot mais ce n'est pas vraiment évident à maîtriser au début). Ensuite, plus vous appuyez longtemps sur le bouton "A", plus vous marquez de points. Le meilleur saut valant neuf cent quatre vingt dix neuf points. Ne tentez pas toutefois d'appuyer trop longtemps sinon le message "YOU TURNED TOO HARD" apparaît et vous avez perdu. Ne tentez pas le "Hand Plant", en appuyant sur le bouton "B", ce saut ne rapporte pas beaucoup de points.

- **Le Footbag :**

Cela n'est pas très bien expliqué dans la notice, mais plus vous gardez longtemps la balle en l'air et plus vous gagnerez de points.



# CHALLENGE

Niveau 72 :	REVERSE ALLEY :	<b>EKFT</b>	Niveau 109 :	TORTURE CHAMBER :	<b>KZQR</b>
Niveau 73 :	MORTON :	<b>QCCR</b>	Niveau 110 :	CHILLER :	<b>XBAO</b>
Niveau 74 :	PLAYTIME :	<b>MKNH</b>	Niveau 111 :	TIME LAPSE :	<b>KRQJ</b>
Niveau 75 :	STEAM :	<b>MJDV</b>	Niveau 112 :	FORTUNE FAVOURS :	
Niveau 76 :	FOUR PLEX :	<b>NMRH</b>		THE AUDACIOUS :	<b>NJLA</b>
Niveau 77 :	INVINCIBLE CHAMPION :	<b>FHIC</b>	Niveau 113 :	OPEN QUESTION :	<b>PTAS</b>
Niveau 78 :	FORCE SQUARE :	<b>GRMO</b>	Niveau 114 :	DECEPTION :	<b>JWNL</b>
Niveau 79 :	DRAWN AND QUARTENED :	<b>JINU</b>	Niveau 115 :	OVERSEA DELIVERY :	<b>EGRW</b>
Niveau 80 :	VANISHING ACT :	<b>EVUG</b>	Niveau 116 :	BLOCK BUSTER II :	<b>HXMF</b>
Niveau 81 :	WRITERS BLOCK :	<b>SCWF</b>	Niveau 117 :	THE MARSH :	<b>FPZT</b>
Niveau 82 :	SOCIALIST ACTION :	<b>LLIO</b>	Niveau 118 :	MISS DIRECTION :	<b>OSCW</b>
Niveau 83 :	UP THE BLOCK :	<b>OVPJ</b>	Niveau 119 :	SLIDE STEP :	<b>PHTY</b>
Niveau 84 :	WARS :	<b>UVEO</b>	Niveau 120 :	ALPHABET SOUP :	<b>FLXP</b>
Niveau 85 :	TELENET :	<b>LEBX</b>	Niveau 121 :	PERFECT MATCH :	<b>BPYS</b>
Niveau 86 :	SUICIDE :	<b>FLHH</b>	Niveau 122 :	TOTALLY AFFAIR :	<b>SJUM</b>
Niveau 87 :	CITYBLOCKS :	<b>YJYS</b>	Niveau 123 :	THE PRISONER :	<b>YKZE</b>
Niveau 88 :	SPIRALS :	<b>WZVY</b>	Niveau 124 :	FIRETRAP :	<b>TASX</b>
Niveau 89 :	BLOCK BUSTER :	<b>VCZO</b>	Niveau 125 :	MIXED NUTS :	<b>MYRT</b>
Niveau 90 :	PLAYHOUSE :	<b>OLLM</b>	Niveau 126 :	BLOCK'N'ROLL :	<b>QRLD</b>
Niveau 91 :	JUMPING SWARM :	<b>JPQG</b>	Niveau 127 :	SKELSIE :	<b>JMWZ</b>
Niveau 92 :	VORTEX :	<b>DTMI</b>	Niveau 128 :	ALL FULL :	<b>FTLA</b>
Niveau 93 :	ROADSIGN :	<b>REKF</b>	Niveau 129 :	LOBSTER TRAP :	<b>HEAN</b>
Niveau 94 :	NOW YOU SEE IT :	<b>EWCS</b>	Niveau 130 :	ICE CUBE :	<b>XHIZ</b>
Niveau 95 :	FOUR SQUARE :	<b>BIFQ</b>	Niveau 131 :	TOTALLY UNFAIR :	<b>FIRD</b>
Niveau 96 :	PARANOIA :	<b>WVHI</b>	Niveau 132 :	MIX UP :	<b>ZYFA</b>
Niveau 97 :	METASCABLE TO CHAOS :	<b>IOCS</b>	Niveau 133 :	BLOB DANCE :	<b>TIGG</b>
Niveau 98 :	SHRINKING :	<b>TKWD</b>	Niveau 134 :	PAIN :	<b>XPPH</b>
Niveau 99 :	CATACOMBS :	<b>XUVU</b>	Niveau 135 :	TRUST ME :	<b>LYWO</b>
Niveau 100 :	COLONY :	<b>QJXR</b>	Niveau 136 :	DOUBLE MAZE :	<b>LUZL</b>
Niveau 101 :	APARTMENT :	<b>RPIR</b>	Niveau 137 :	GOLD KEY :	<b>HPPX</b>
Niveau 102 :	ICE HOUSE :	<b>VDDU</b>	Niveau 138 :	PARTIAL POSH :	<b>LVJT</b>
Niveau 103 :	MEMORY :	<b>PTAC</b>	Niveau 139 :	YORK HOUSE :	<b>VLHH</b>
Niveau 104 :	JAILER :	<b>KWNL</b>	Niveau 140 :	ICE DEATH :	<b>SJUK</b>
Niveau 105 :	SHORT CIRCUIT :	<b>YNEG</b>	Niveau 141 :	UNDERGROUND :	<b>MCJE</b>
Niveau 106 :	KA-BLAM :	<b>NXYB</b>	Niveau 142 :	PENTAGRAM :	<b>UCRY</b>
Niveau 107 :	BALLS OF FIRE :	<b>ECRE</b>	Niveau 143 :	STRIPES? :	<b>OKOR</b>
Niveau 108 :	BLOCKS OUT :	<b>LIOC</b>	Niveau 144 :	FIREFLIES :	<b>GVXQ</b>



## CASTLEVANIA ADVENTURE



- Ce jeu est bourré de pièces secrètes. Par exemple : à droite du premier tronc d'arbre coupé en deux (au premier niveau), continuez à monter à la corde ; vous traverserez le mur de briques et, découvrirez une salle pleine de pièces et d'armes supplémentaires.

- Pour gagner autant de vies que vous le voulez, faites ce qui est écrit ci-après : au stage 2, après avoir traversé le pont et descendu la corde, récupérez la vie à gauche, descendez la corde de droite puis celle de gauche. Mettez-vous sur la dernière marche et détruisez un œil sur la troisième. Vous êtes sur la quatrième marche et, quand l'œil explosera, un passage secret apparaîtra. Récoltez tous les bonus, dont une vie. Juste après, faites-vous tuer. Vous recommencerez au pont. Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que vous le désirez.

# J 3615 D JOYPAD

## le dialogue en direct \*DIA

- Pour affronter le premier monstre, il faut maintenir les deux boutons appuyés et la direction vers le HAUT. Alors on a une fiole correspondant à l'énergie du curseur du BAS.

- Autre chose : il faut combattre plusieurs fois les monstres du 1er niveau pour arriver au niveau d'énergie 4.

- Avant tout, il faut choisir son personnage :
  - Le magicien est faible mais sa magie vient à bout des chefs les plus coriaces.
  - Le barbare est puissant mais son épée n'a pas assez de portée.
  - Le clerc a une arme de portée variable et sa magie est utile (bouclier, énergie).
  - Le ninja a ses projectiles qui sont faibles au début, mais véritablement mortels par la suite. Sa puissance de saut est la plus évoluée.

- Si vous jouez en solo, je vous conseille la jeune fille ou le ninja. Si par contre, vous êtes plus expérimenté, prenez le magicien. Si vous jouez à deux, la combinaison parfaite est le magicien et le ninja.

• **PREMIER CONTINENT**

Dès le début, empochez l'herbe qui vous donnera dix points de vie en plus. Prenez aussi la bourse. Descendez l'escalier et sortez du château. Allez vers la droite et entrez dans le souterrain. Massacrez les blobs verts puis descendez par la liane. Un petit conseil si vous voulez avoir le plus de chance de finir le jeu : faites des allers et retours entre l'eau et les marches en massacrant le plus d'ennemis possible. Quand vous serez au niveau six, allez vers la gauche sans tomber dans l'eau. Tuez d'un coup tous les squelettes qui vous empêcheront de passer. Si les squelettes vous posent des problèmes, vous pouvez aussi les traverser en fonçant dans le tas. Ensuite, descendez par la liane. Quand les araignées pointeront le bout de leurs toiles, sautez par-dessus les toiles et détruisez toutes les araignées. Lorsque le chef est à terre, le frapper le plus de fois possible. Quand il s'accroche au plafond, passez sous ses rebonds de boules et attendez qu'il revienne sur le plancher des vaches pour le frapper encore.

• **DEUXIÈME CONTINENT**

Achetez les armes chez le marchand :

- Broad Sword pour le barbare : 80 golds

- Première armure pour le barbare : 100 golds
- Trident pour le magicien : 50 golds
- Robe Of Quester pour le magicien : 40 golds
- Masse d'arme pour la fille : 70 golds
- Poignards pour le ninja : 50 golds

Interrogez la vieille qui vous donnera la clef. Achetez des herbes (20 golds) et de l'anti-poison (40 golds) chez l'herboriste. Allez vers la droite et entrez dans les souterrains. Ne passez pas par l'eau, mais sautez à gauche. Tuez les crapauds et les rats-mutants qui vous lancent des os. Ouvrez la porte avec la vieille clef, tuez les trois arbres à gauche. Pour tuer le chef, il faut viser les tentacules et sauter par-dessus les boulets. Quand le poulpe est mort, délivrez la jeune femme en tirant dans sa direction. Suivez-la vers la droite, passez la porte, allez à droite, passez une autre porte et laissez-la plonger. Il s'agit d'une sirène. Elle vous offre un talisman vous rendant invincible dans l'eau. Arrivé à la porte inter-continentale, ne la passez pas et allez sur la gauche. Entrez dans le magasin et achetez des armes :

- Triples Shurikens pour le ninja : 240 golds
- Fire Staff pour le magicien : 200 golds
- Fire Blade pour le barbare : 300 golds
- Bronze Shield pour le barbare : 60 golds
- Robe Of Clerc pour la fille : 60 golds

Repartez par la porte de droite pour rejoindre le troisième continent.

• **TROISIÈME CONTINENT**

Descendez la liane à droite jusqu'en bas et allez à gauche. S'il vous manque des herbes, entrez par la porte et achetez-en au nain en haut de la liane. Sinon, continuez sur la gauche. Tuez les monstres de pierre en tirant dessus sans arrêt. Il ne faut jamais se retourner durant un combat contre un homme de pierre ou ils vous fonceraient dessus. Faites attention aux araignées à la toile empoisonnée. Après le petit lac, entrez par la porte et tirez le plus possible sur la tête de Worm, le chef de ce continent. Lorsqu'il se met en boule et qu'il fonce sur vous, sautez par-dessus, puis tirez et recommencez l'opération jusqu'à ce que mort s'ensuive. Après l'avoir tué, ramassez le Worm's Thread et revenez à la liane du début du continent. Montez d'un étage et lancez le fil de Worm pour accéder à la porte. Montez à la liane. En face de la plante géante, tirez le plus rapidement possible. Ramassez l'élixir qui se trouve sur la gauche. Descendez, allez à droite,

**CHINA WARRIOR**



- A la page de présentation, appuyez sur select et haut en même temps. Lâchez d'abord select et appuyez trois fois sur haut, six fois à droite, deux fois sur bas et deux fois à gauche. Vous pourrez choisir le tableau de départ et être invincible.

**CRACK DOWN**

- Pour passer sans encombre les arcs électriques, il suffit d'utiliser une super-bombe. En effet, celle-ci vous rendra invincible pendant quelques secondes, ces quelques secondes vous permettent de passer les arcs sans vous faire tuer.



prenez la porte, allez tout droit, descendez, allez tout droit jusqu'à la liane. Dans la forêt, ramassez la fleur de Maya.

Chez le marchand d'armes :

- Speed Sword	pour le barbare	: 800 golds
- Speed Armor	pour le barbare	: 160 golds
- Robe Of Magiùs	pour le magicien	: 600 golds
- Super Masse d'arme	pour la fille	: 1000 golds
- Collier	pour la fille	: 48 golds
- Costume Ninja	pour le ninja	: 180 golds

Chez l'herboriste, achetez la clef puis allez vers la gauche.

#### • QUATRIÈME CONTINENT

Allez à gauche, tirez dans les jambes des morts-vivants. Passez entre les éclairs et entrez dans le labyrinthe. Descendez à droite, montez. Il y a un faux mur à droite, lors de la montée. Ramassez le Snake. Partez et remontez. Attention aux dragons. Prenez la porte, allez à droite. Lors de la rencontre avec les lance-flammes, allez complètement à droite. Il y a un faux mur vers la droite. Sautez vers la gauche. Slalomez entre les lance-flammes. Sautez sur la plate-forme au-dessus de la lave. Arrivé au bout, allez à droite (faux mur). Ramassez les soixante cinq mille cinq cent trente cinq pièces d'or du coffre. Repartez vers la gauche et prenez la porte.

Chez le marchand d'armes :

- Silver Shield	pour le barbare	: 380 golds
- Silver Heaume	pour le barbare	: 800 golds
- Magic Staff	pour le magicien	: 800 golds
- Robe Of Clerc	pour la fille	: 480 golds
- Super couteaux	pour le ninja	: 600 golds
- Masque Ninja	pour le ninja	: 620 golds

Interrogez la femme dans la maison suivante. Elle vous donnera une amulette pour parler avec les morts. Retournez au début par la porte et parlez avec la tombe entourée de rouge. Le mort vous offre une amulette pour parler avec les chiens. Revenez dans le labyrinthe, descendez à droite et parlez avec le chien. Ne montez pas et allez à droite (faux mur). Interrogez l'homme. Le chef apparaît à droite, puis à gauche, puis à droite, etc. Tirez comme un malade en évitant ou détruisant ses boules de feu. Quand il est mort, prenez l'amulette et faites apparaître le pont à gauche. Revenez au début, faites apparaître le pont à droite et foncez.

#### • LE CHÂTEAU

Entrez et à droite, tuez les blobs violets, montez l'escalier et entrez dans la première porte. Allez à droite, entrez dans la première porte. Prenez l'herbe médicale dans le coffre. Montez sur la plus haute marche et sautez dans le vide. Il y a une liane invisible, sautez deux fois vers la droite et ramassez le contenu du coffre. A gauche, entrez à droite, entrez.

Attention au dragon bleu car la magie n'a aucun effet sur lui. Au bout du couloir, il y a un élixir. Remontez le couloir vers la droite, puis vers la gauche, tout au bout, entrez. A gauche, faites gaffe aux squelettes qui sautent. Allez à gauche puis entrez, allez à droite, prenez l'escalier, allez à gauche et entrez. Allez vers la droite, attendez que le serpent passe au-dessus de vous et foncez.

Au bout, entrez et allez à droite puis sautez par-dessus les masses en avançant. Tout au bout, entrez. Vous voilà face au premier chef. Quand il est mort, prenez l'escalier puis allez à gauche et entrez. Allez vers la gauche et au bout, délivrez la princesse.

Descendez par la liane. Un peu avant la terre, sautez vers la droite et ouvrez le coffre. Il y a des lianes invisibles qui mènent au coffre du haut. Débrouillez-vous. Allez vers la gauche et entrez. Allez jusqu'au dernier escalier et entrez. Tuez le squelette et atteignez la porte du haut. Allez à gauche, mais n'entrez pas, allez tout au bout et tuez le dragon. Passez par la porte du haut, tuez l'arbre. Sautez vers la droite, puis entrez. Prenez la clef dans le coffre.

Chez le marchand d'armes :

- Magic Sword	pour le barbare	: 1800 golds
- Armure d'or	pour le barbare	: 2000 golds
- Golden Shield	pour le barbare	: 80 golds
- Casque d'or	pour le barbare	: 1200 golds
- Super serre-tête	pour la fille	: 600 golds
- Boule de feu	pour le ninja	: 1000 golds

Après cela, allez à gauche et faites le chemin inverse jusqu'à la porte de cuivre du début du niveau. Ouvrez-la et baissez-vous dans les fosses lorsqu'un œil arrive. Revoici Worm et enfin le chef de la fin du jeu. Pour le tuer, il faut le frapper sans arrêt car les éclairs sont auto-guidés. Lorsqu'il sera mort, ce sera au tour du dragon. Il faut le frapper au thorax. S'il crache du feu, restez collé tout contre lui. Quand il sera mort, vous aurez fini le jeu Cadash.



## CHASE H.Q



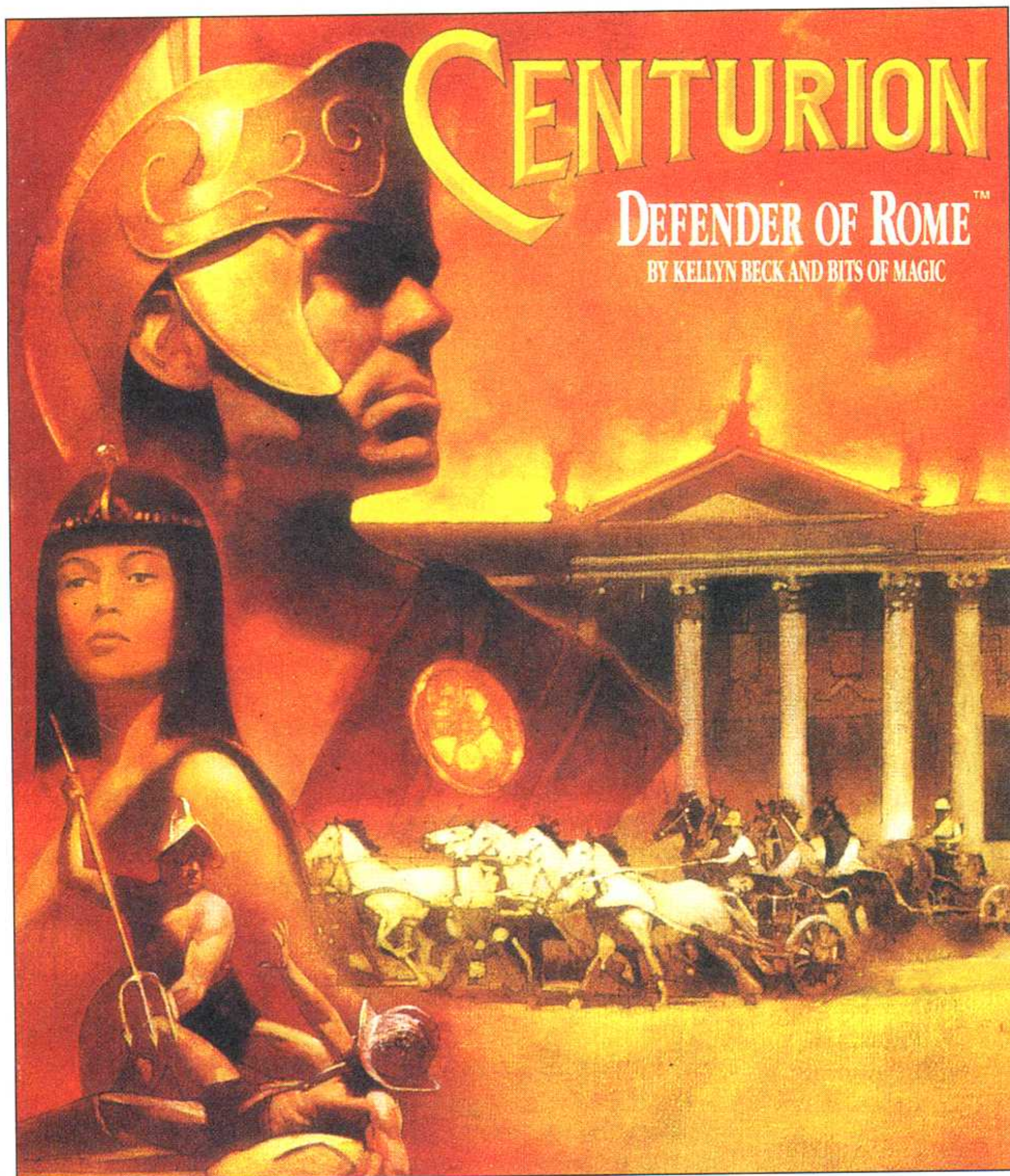
- Pour avoir accès au Sound Test, à la page de présentation et après un léger sifflement, appuyez sur les touches : Gauche, Droite, I, II, Bas, Select, Haut, Select.

## CITY HUNTER



- Voici quelques codes qui vous permettront de faire des choses tellement inavouables, que nous ne pouvons en parler dans ces lignes. Les voici, les voilà :  
EQJFCG-BAELED, ou EQJFCIJ-BAGLFG,  
ou HQJURIJ-FGFRHD,  
ou encore HQJURIJ-NOFRLP.

# CENTURION DEFENDER OF ROME



• Voici un code vous permettant d'être au niveau de consul, d'avoir plus de cinq cents talents d'or et une quinzaine de provinces ainsi que quatre armées consulaires de six mille six cents hommes chacune :

**JVMA D4BR TH5Q R4NK V55T AH6J**

• Courses de chars :  
A chaque fois que vous perdez une course, votre cote augmente, elle passe de 1 contre 1 à 5 contre 1. Quand vous gagnez une course, elle redescend de un point. Pour gagner beaucoup de talents, il suffit, sur des courses où vous êtes coté à 1 contre 1, 2 contre 1, 3 contre 1, 4 contre 1, de miser le minimum et de perdre la course (en explosant votre char, par exemple) de manière à faire monter votre cote jusqu'à 5 contre 1. Puis de gagner la course où vous avez cette cote en ayant misé le maximum. En misant 100 talents, cela vous en rapportera 500. Il suffit de faire cela tous les deux tours de jeu (une course perdue = 5 contre 1, une course gagnée = 4 contre 1).

• Conseils pour les alliances : ces conseils sont sous toutes réserves, un grand nombre d'éléments rentrant en jeu, mais cela

marche régulièrement.

Macédonia : Formal, formal, ally, medium.

Thracia : Formal, nasty, ally, low.

Sicyllia : Formal, nasty, ally, low.

Mesopotamia : Nasty, ally, ally, friendly, medium.

Arabia : Formal, nasty, ally, low.

Syria : Nasty, low.

Mauretania : Formal, formal, ally, medium.

• Encore des codes qui vous permettent de monter dans la hiérarchie romaine :

CENTURION : **BEXA ARAM RAMA JBIP 555T 5GFV**

TRIBUN : **DJPA MUKC SE6Q JKKX 555T PATW**

LEGATUS : **CUFQ NDKJ TEPQ JLKX 555U RCID**

GENERAL : **EJLQ MWCP TEPQ LNKV 555V D54E**

PRACTOR : **GBYQ RFDE TEPY LNKV KH5U VT15**

CONSUL : **HV4Q MX1X SMP4 D6KV KH5T YYTX**

PROCONSUL : **6MHQ P1VM 5555 15NK U7VC YWTB**

• Voici quelques codes pour le jeu Centurion Defender Of Rome :

Avec 4 provinces : **ANZQ AXIQ QAGA BAJ5 555S 64YN**

Avec 5 provinces : **ATAA AJQZ SA6A ABJ5 555T 5BJE**

Avec 7 provinces : **BDNA A1ZA SF6A ACIP 555W EKHE**

Avec 10 provinces : **A2YA BYBG TFPA ALIP 555W I1VH**

Avec 12 provinces : **CQJQ CHJJ TFPQ BMID 555W IFN6**

Avec 16 provinces : **EUFA CWJQ TN5R B2IA B55W JEC3**

Avec 20 provinces : **HDIA CUBW XP5T Z4IA A15W JM62**

Avec 24 provinces : **IMIQ GFCH 5P55 55KA AJBU DBU3**

Avec toutes les provinces : **HTGA K7KN 5555 55SA AJBV 5GMI**

• Voici la meilleure tactique de combat :

1) Choisissez "Balanced Army".

2) Choisissez "Scipio's Defense".

3) Ensuite, attendez le contact corporel.

4) Choisissez "Melee" pour encercler et éliminer l'ennemi.



## CASTLEVANIA



- Si vous aimez les trésors, sautez par-dessus la porte dans la cour du château et continuez vers la droite.

- Dans le deuxième niveau, montez : le premier escalier et détruisez le mur en face de vous, avec votre fouet,

ensuite entrez dans la cavité, vous verrez apparaître une couronne en bas de l'escalier qui vous rapportera vingt mille points si vous l'attrapez.

- Lorsque vous avez abattu le prince du mal, s'éveille un monstre blanc. Courez alors à gauche de l'écran et prenez la bombe à feu ; dès que le monstre sera près de vous, bombardez-le en même temps que le fouet. Alors vous parviendrez à le battre.

- Pour vaincre la mort, il faut posséder soit les doubles soit les triples boomerangs.

- Pour vaincre le cante (ou l'homme invisible), prenez le boomerang et tirez-lui dans la tête. Attention aux boules de feu. Quand l'homme disparaît, tirez immédiatement le boomerang à hauteur de la tête tout en bougeant de gauche à droite.

- Pour le gros monstre, lancez-lui le boomerang à la tête en faisant attention aux boules de feu.

- 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.

- Quand vous êtes près de la chauve-souris démon, tapez sur un des blocs dans la pièce, vous trouverez un double tir.

- 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.

- 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.

## CHOPLIFTER II



- Voici le mot de passe qui permet d'aller directement au niveau 3, secteur 3 : **SPRYSKS**

- Un nouveau code pour le secteur 4.1. Il faut taper : **CMPTRWZ**.

- Quelques codes pour les niveaux :

1.2 : skyhppr	2.3 : rghthnd
1.3 : lkybyss	3.1 : gdgmply
2.1 : chplftr	3.2 : tryhrdr
2.2 : bymsfwr	3.3 : sprysks

## CALIFORNIA GAMES



- Ce qui rapporte le plus au surf, c'est de passer sous la vague trois fois puis de faire de grands sauts.

- Pour avoir le bonus, il faut appuyer successivement sur les boutons.

- Pour obtenir beaucoup de points au foot bag, il faut faire uniquement des têtes en faisant des demi-tours sur place.



## CONTRA

- Voici un truc pour tirer vers le bas. Couchez-vous et sautez. Vous sauterez en position couchée, la mitrailleuse vers le bas.

- Quand le titre "CONTRA" est entièrement écrit, faites HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, B, A, B, A, A ET START. Vous verrez sur la page qui suit celle des "Area" qu'il est indiqué neuf vies. Mais quand la mission commence, vous ne verrez que trois médailles qui représentent les vies, ne vous inquiétez pas, c'est tout à fait normal.

- Pour avoir le "Sound Test", faites HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE puis START. Faites tout cela quand le titre "CONTRA" est entièrement écrit.

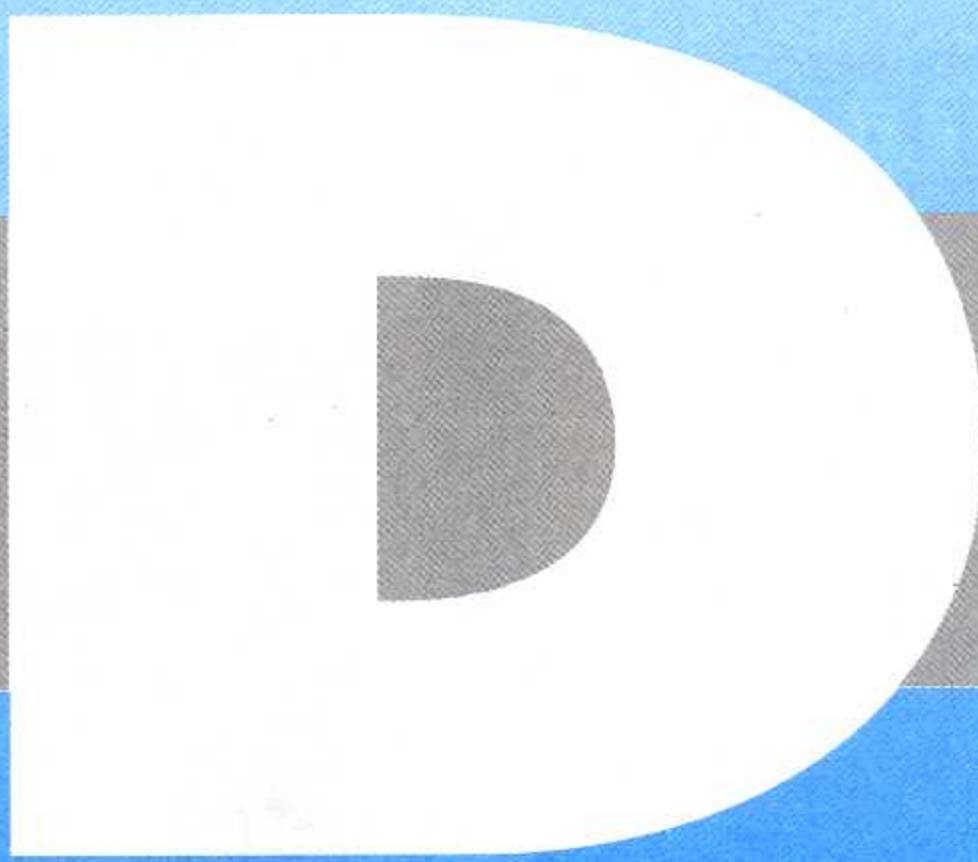
- Un code pour un Sound-test : appuyez sur HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, B, A.

- Voici le moyen de pouvoir choisir les stages : à la page de présentation, appuyez sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, B, A. Apparaîtra alors : STAGE SELECT 1. Appuyez alors sur la flèche du haut pour choisir vos stages.

- Pour pouvoir choisir son niveau, taper à la page de présentation : HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, ET START.

- Pour choisir le level de 1 à 4, il faut faire : HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, B, A.





## DEVILISH



- Pour détruire l'homme chauve-souris du stage 2 : mettez les raquettes plus haut. Puisque la balle le touchera plusieurs fois, il se détruira pratiquement tout seul.
- Pour détruire le monstre de fin de niveau du stage 4 : mettez-vous dans un coin avec la balle et faites un cadre avec la raquette. Puis montez et descendez en suivant la balle pendant une trentaine de secondes et il sera détruit.
- Pour détruire le monstre de fin de niveau du stage 8 : mettez la raquette tout en haut avec la balle et lui passer sur la tête plusieurs fois pendant environ une minute et vous lui détruirez d'abord les pattes. Ensuite, il sera immobile. Prenez la raquette et visez juste la tête pour qu'il se détruise le plus rapidement possible.

## DREAM WARRIOR

- Quand vos vies sont épuisées, appuyez sur A, B, B, A et vous recommencerez là où vous avez perdu.
- Si vous ne voulez pas vous fatiguer à brancher les manettes à côté du pistolet, vous pouvez sélectionner un jeu en tirant sur l'écran de présentation.



## DRAGON SPIRIT



- Pendant la page de présentation, appuyez en même temps sur les boutons 1 et 2. Si vous entendez un "bip", cela veut dire que le mode continu est activé. Sinon, renouvelez l'opération.
- Pour tuer les huit premiers monstres, le tir le mieux adapté est les flammes, à condition d'avoir trois têtes.
- Pour réduire l'écran, faites dès le début 50 fois Reset (Run puis Select). Pour la programmation et le menu des sons : gauche, droite, bas, haut, maintenir Select, puis gauche.
- Pour avoir trois crédits, Bouton 1, Bouton 2, Run.
- Pour réduire la taille, faire 57 Resets et RUN.
- Pour avoir toutes les musiques : Gauche, Droite, Bas, Haut, Select, Gauche.
- Au tout début du jeu, vous devez combattre un monstre, faites-vous tuer et là, ô surprise, vous ne perdez pas de vie, et vous obtenez alors le dragon d'or qui possède 2 containers d'énergie au lieu d'un. Pour finir, vous aurez également un parcours simplifié qui vous fera sauter des étapes.

## DAEDALIAN OPUS

Voici tous les mots de passe de ce jeu :

Niveau 2 : **KING**  
 Niveau 3 : **EASY**  
 Niveau 4 : **NICE**  
 Niveau 5 : **BORN**  
 Niveau 6 : **FREE**  
 Niveau 7 : **STEP**  
 Niveau 8 : **LIVE**  
 Niveau 9 : **CITY**

Niveau 10 : **MEGA**  
 Niveau 11 : **SONG**  
 Niveau 12 : **LOVE**  
 Niveau 13 : **JUMP**  
 Niveau 14 : **CORE**  
 Niveau 15 : **BEAT**  
 Niveau 16 : **BURN**  
 Niveau 17 : **SING**  
 Niveau 18 : **TOUR**  
 Niveau 19 : **LOOK**  
 Niveau 20 : **SOUL**

Niveau 21 : **OPEN**  
 Niveau 22 : **BEST**  
 Niveau 23 : **WILD**  
 Niveau 24 : **TIME**  
 Niveau 25 : **SHOW**  
 Niveau 26 : **MOON**  
 Niveau 27 : **EAST**  
 Niveau 28 : **RAIN**  
 Niveau 29 : **LONG**  
 Niveau 30 : **CLUB**  
 Niveau 31 : **TOWN**

Niveau 32 : **WOOD**  
 Niveau 33 : **BASS**  
 Niveau 34 : **MIND**  
 Niveau 35 : **STAR**  
 Niveau 36 : **FINE**

Si vous tapez «**ZEAL**», l'écran affichera un grand tableau qui contient des numéros

de 1 à 36. Vous pourrez accéder directement à ces niveaux en déplaçant le curseur et en appuyant sur START.



# DRAGON BALL



- Pour augmenter l'énergie de Sangoku, appuyez sur le bouton haut de la manette multidirectionnelle. Attention, il ne faut pas dépasser les deux cent cinquante points d'énergie.

- Conseils : il faut garder les rafales pour les chefs, qui sont plus difficiles à abattre que les autres ennemis. Le jeu recèle une quantité époustouflante de grottes secrètes. Trouvez-les et souvenez-vous de leurs emplacements. Attention ! Certains ennemis ne peuvent être détruits que par des rafales. Ecoutez bien les dialogues, ils peuvent être utiles.

1) **L'ermite** : il faut suivre le chemin sans tuer les ennemis sauf quand c'est nécessaire (notamment pour ouvrir les portes). Si vous ramenez sa tortue à l'ermite, il vous récompensera d'une balle appartenant au dragon.

2) **Goret** : il faut visiter toutes les maisons, jusqu'à ce que vous retrouviez une clé. Lorsque vous l'avez, dirigez-vous vers la droite, rentrez dans l'une des trois maisons puis continuez votre chemin. Ensuite, lancez-vous à la recherche de Goret à l'intérieur des potiches. Dans le village, existe une maison plus grande que les autres. Tout en haut se trouve quelque chose d'intéressant.

3) **Yamsha dans le désert** : pour retrouver les balles que Yamsha vous a volées, il faut rentrer dans les différentes cavernes, casser les potiches et les murs de pierres. Il est indispensable de détenir les clés pour rentrer dans certaines cavernes. Prenez le bâton qui se trouve sous la plate-forme de combat pour combattre Yamsha.

4) **Le roi-bœuf** : ce tableau ressemble énormément au deuxième car il faut pénétrer dans les différentes cavernes jusqu'à ce que vous trouviez la clé. Quand vous l'avez, montez tout en haut, là où se trouve la grande porte.

5) **Le gang des lapins** : votre amie (Bulma) a été transformée en un certain nombre de carottes. Rentrez dans les différentes maisons : s'il y a une carotte, emparez-vous du légume, sinon ressortez le plus vite possible. De cette façon, vous retrouverez toutes les carottes sans perdre trop de force. Lorsque vous combattez le lapin blanc, faites-le avec le bâton. Faites gaffe, car s'il vous touche ne serait-ce qu'une fois, il vous transforme à votre tour en carotte.

6) **Mr.Pilof** : il vous faut maintenant passer par le stage de bonus. La seule difficulté de ce tableau réside dans le combat contre le Dragon à deux têtes (ne touchez surtout pas les pierres, sinon vous reviendriez dans un lieu antérieur). Il faudra le frapper au corps en évitant ses missiles. Il vous en fera voir de toutes les couleurs ! Maintenant, demandez au roi Dragon d'exaucer votre vœu.

- Pour sauter des stages, appuyez sur B de la seconde manette.

- Si vous voulez choisir le niveau où vous voulez jouer, appuyez sur la touche B de la deuxième manette. Pour avoir de l'énergie, appuyez sur la touche en bas de la deuxième manette, sans dépasser pour autant le nombre de 255. Si vous dépassez ce nombre c'est la mort.

- Contre Yamsha, mettez-vous à sa droite, utilisez le bâton magique et frappez-le dix fois. Il se rendra.

- Quand les maisons à deux issues contiennent des capsules, vous pouvez avoir deux fois ces capsules en rentrant une fois par issue.

- Pour changer de monde en cours de jeu, appuyez sur le bouton B de la deuxième manette.

- Pour arriver à la fin du jeu, appuyez 21 fois sur la manette n°2.

- Pour vous recharger, appuyez sur le bas de la manette n°2. Ne dépassez pas les 255 points de vie.

- Pour commencer directement au niveau 2, appuyez deux fois sur le bouton B de la manette n°2.

- au niveau 3 : 3 fois

- au niveau 4 : 4 fois

- au niveau 5 : 5 fois

- au niveau 6 : 6 fois

- au niveau 7 : 10 fois

- au niveau 8 : 12 fois

- au niveau 9 : 14 fois

- au niveau 10 : 20 fois

## DRAGON CRYSTAL

- Quand vous ramassez un objet, il ne faut plus bouger et ne pas arrêter de mitrailler le bouton 2. Regardez le compteur de vie, il augmentera miraculeusement.

- Quand vous jouez, gardez votre doigt appuyé sur Start et votre personnage se déplacera plus vite.



- Pour pouvoir tuer les ennemis sans se faire encercler, il faut rester immobile. Appuyez sur la touche 2, les ennemis viennent directement sur vous. Il n'y a plus qu'à leur donner le coup de grâce.

## DOWN LOAD

- Voici des codes indispensables pour accéder directement aux quatre derniers stages du jeu :

Niveau : **OGUS74FRO2**

Stage 3 : **OLPG3OFTOG**

Stage 4 : **O68BF4FM7L**

Stage 5 : **O19RF0FSKS**

Stage 6 : **O1I090F0H6**



- Voici deux codes non communs (qui ne sont pas donnés par la console !!!) :

**OTF070FOFE** (Stage 1-1)

**OEF0QLF09B** (Stage 6-4)

# MEGA dossier

Un Mega Dossier pour une Mega Star de Walt Disney : l'oncle Picsou. C'est sur Nintendo, et ça a le goût d'une chasse aux trésors.



L'aventure qui nous attend va nous faire voir du pays : ce ne sont pas moins de cinq mondes différents que nous allons visiter, en quête de fabuleux trésors, en se remplissant les poches de pierres précieuses.

Au début du jeu, et après chaque mission, il est possible de choisir sa destination. Cela va de l'Amazonie, à l'Himalaya, la Transylvanie, l'Afrique, en passant même par la lune. C'est au joueur de choisir l'ordre dans lequel il résoudra l'aventure toute entière, sachant que l'ordre que nous conseillons, pour des raisons de gain de vies supplémentaires, est l'Himalaya, la Transylvanie, l'Afrique, l'Amazonie et la Lune. D'autre part, les moyens d'arriver à la fin du jeu sont très nombreux. Nous avons choisi une solution unique, arbitrairement, mais rien ne vous empêche d'explorer les mondes d'une autre façon.

Allons-y, l'oncle Picsou s'impatiente, et ses yeux en forme de dollars commencent à pétiller.

**LEVEL**

**MONDE 1 - L'HIMALAYA**



photo 1.1

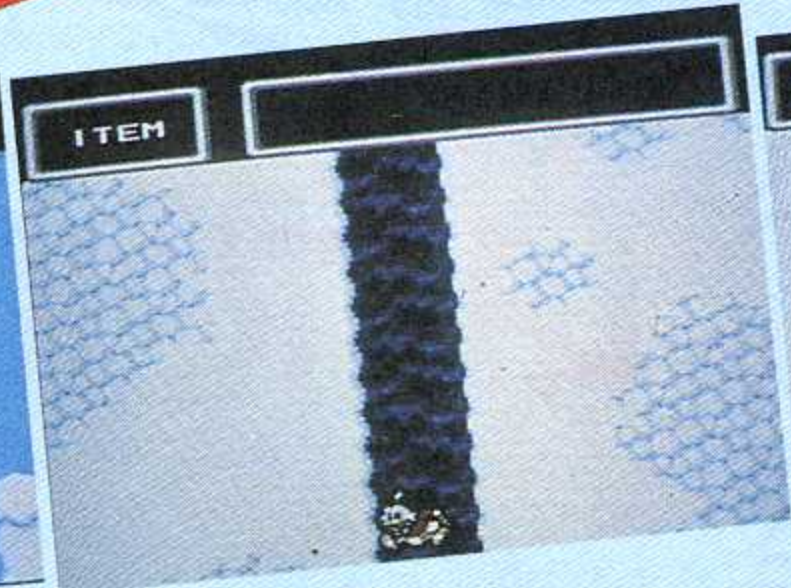


photo 1.2



photo 1.3



photo 1.4

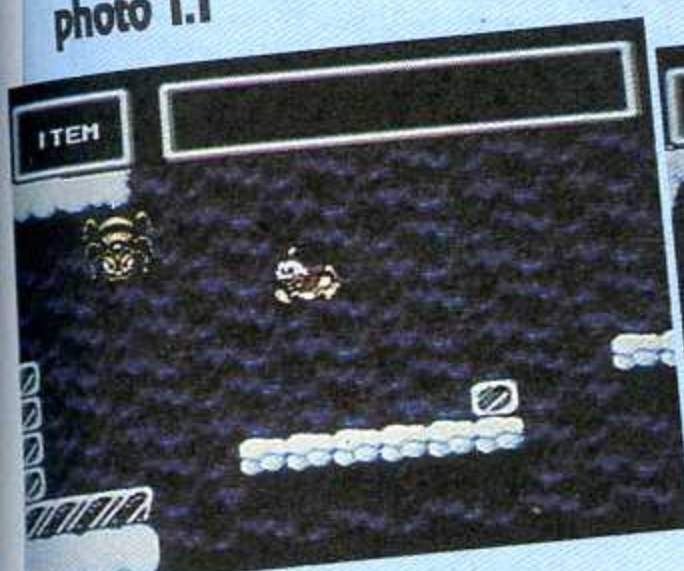


photo 1.5



photo 1.6



photo 1.7



photo 1.8

Dirigez-vous vers la droite, en ramassant les diamants, en faisant attention aux lapins puis aux chèvres (photo 1.1). Allez complètement à droite, oui, passez au dessus de la corde, et une fois tout au bout, sautez dans le petit creux, il y a un passage secret. Vous tombez alors dans les grottes de glace. Après une chute assez rapide (photo 1.2), vous voilà sur une plateforme, il y a deux trésors à droite (photo 1.3), n'hésitez pas à les prendre. D'ailleurs, dans la suite de l'aventure, prenez tous les trésors que vous pouvez, quand il n'y a pas trop de risque. Continuez à descendre. Encore une autre plateforme, mais cette fois il y a une araignée dans

ce tableau (photo 1.4). Ce n'est pas le seul personnage à l'écran, il y a aussi Flagada, le pilote, qui vous permet de changer de monde, quand vous le rencontrez. Pour l'instant, n'allez pas le voir. Descendez encore. Maintenez allez vers la gauche, en sautant de plateforme en plateforme. En sautant sur les petits blocs de glace avec votre canne pogo (photo 1.5), vous pourrez découvrir une pièce magique qui rend Picsou invincible pendant une courte période. Continuez à gauche, attention à l'araignée, et sautez au dessus du trou (photo 1.6). Là se trouve un des neveux de Donald. Riri, Fifi ou Loulou, peu importe, toujours est-il qu'il vous dit

que Bubba est enfermé dans un bloc de glace et qu'il faut le délivrer. Continuez à gauche, en faisant gaffe aux stalactites-tombent-stalagmitent-montent qui vous tombent dessus (photo 1.7). Voilà ce pauvre crétin de Bubba qui est enfermé dans un glaçon plus gros que son imprudence. Frappez le baril rouge afin de le pousser vers la gauche, sautez dessus, et sautez encore pour rebondir sur le bloc de glace. Bubba libéré fera apparaître un trésor (photo 1.8) qui vous donnera un

rond d'énergie en plus. Retournez à droite, loin, jusqu'à la corde que vous avez pris pour descendre. Montez, rejoignez le tableau où se trouve Flagada l'aviateur. Allez à gauche. Attention, les blocs de glace vous font glisser, et vous devrez manœuvrer pour sauter au dessus des trous. Face à l'empilement de barils rouges (photo 1.9), frappez dans le tas, continuez à gauche, et faites attention au joueur de hockey (photo 1.10) qui semble vous vouloir beaucoup de mal. Montez à la corde.



photo 1.9



photo 1.10

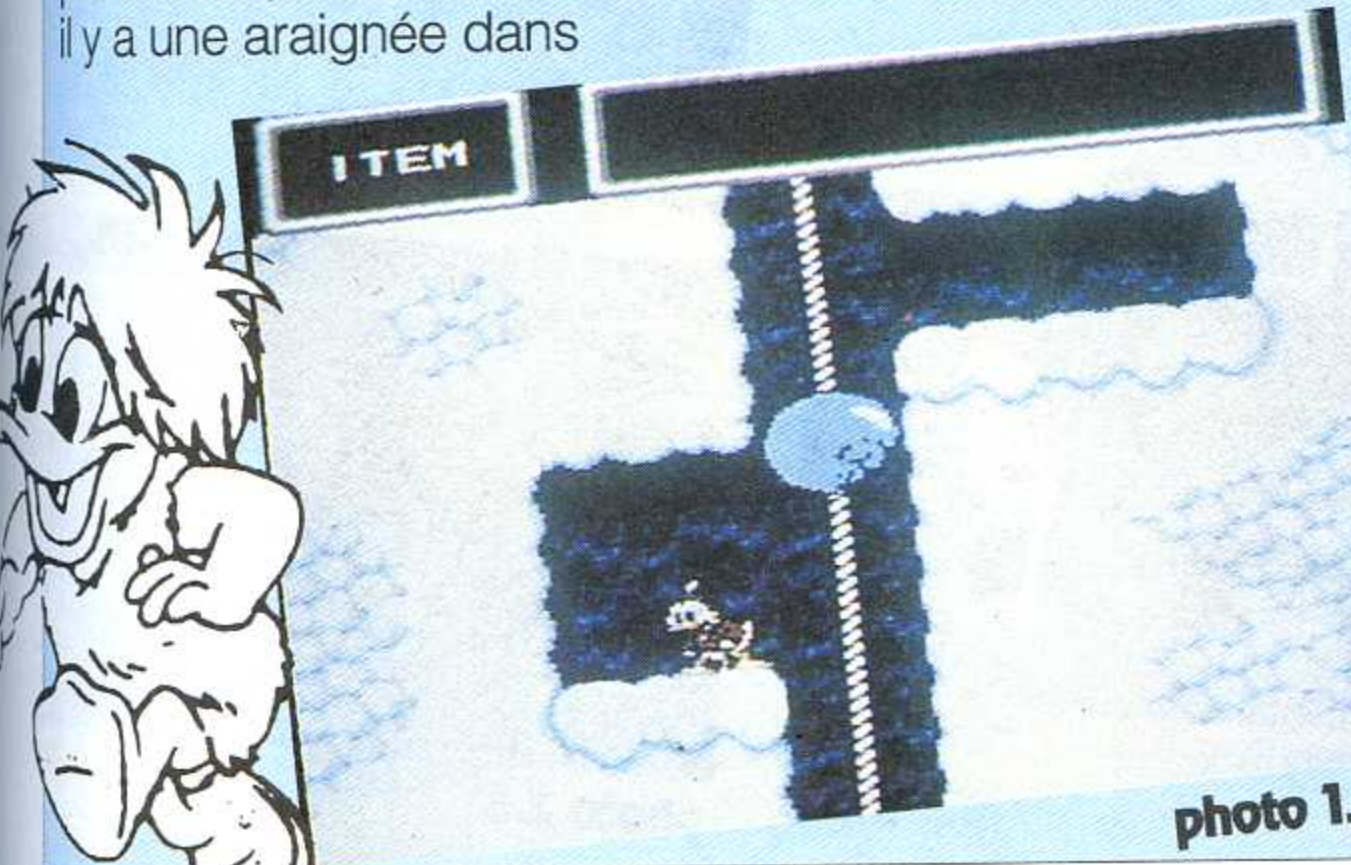


photo 1.11



photo 1.12



photo 1.13



# MEGA dossier

## MONDE 1 L'HIMALAYA



# LEVEL

## MONDE 2 LA TRANSYLVANIE



photo 1.14

Une grosse boule bleue vous tombe dessus (photo 1.11), évitez-la en vous réfugiant dans le creux contre la paroi, et continuez à monter.

Tuez le gros personnage en pull à gauche (photo 1.12), puis, en haut à gauche, empruntez un passage secret qui vous fera découvrir un trésor (photo 1.13). Retournez à droite, et continuez dans cette direction. Sautez sur le bloc qui se déplace de gauche à droite dans les airs (photo 1.14), puis sautez de petit nuage en petit nuage. Vous voilà face au dernier monstre de ce tableau, celui qui protège le trésor que vous désirez tant: l'abominable homme des neiges (photo 1.15).

Comme tous les gardiens de trésors, il faut lui sauter dessus cinq fois pour qu'il meure. Celui-ci vous fera gagner la couronne de Genghis Khan, mais pour le battre vous devrez faire attention aux boules de neige qui tombent quand il frappe les parois du tableau.

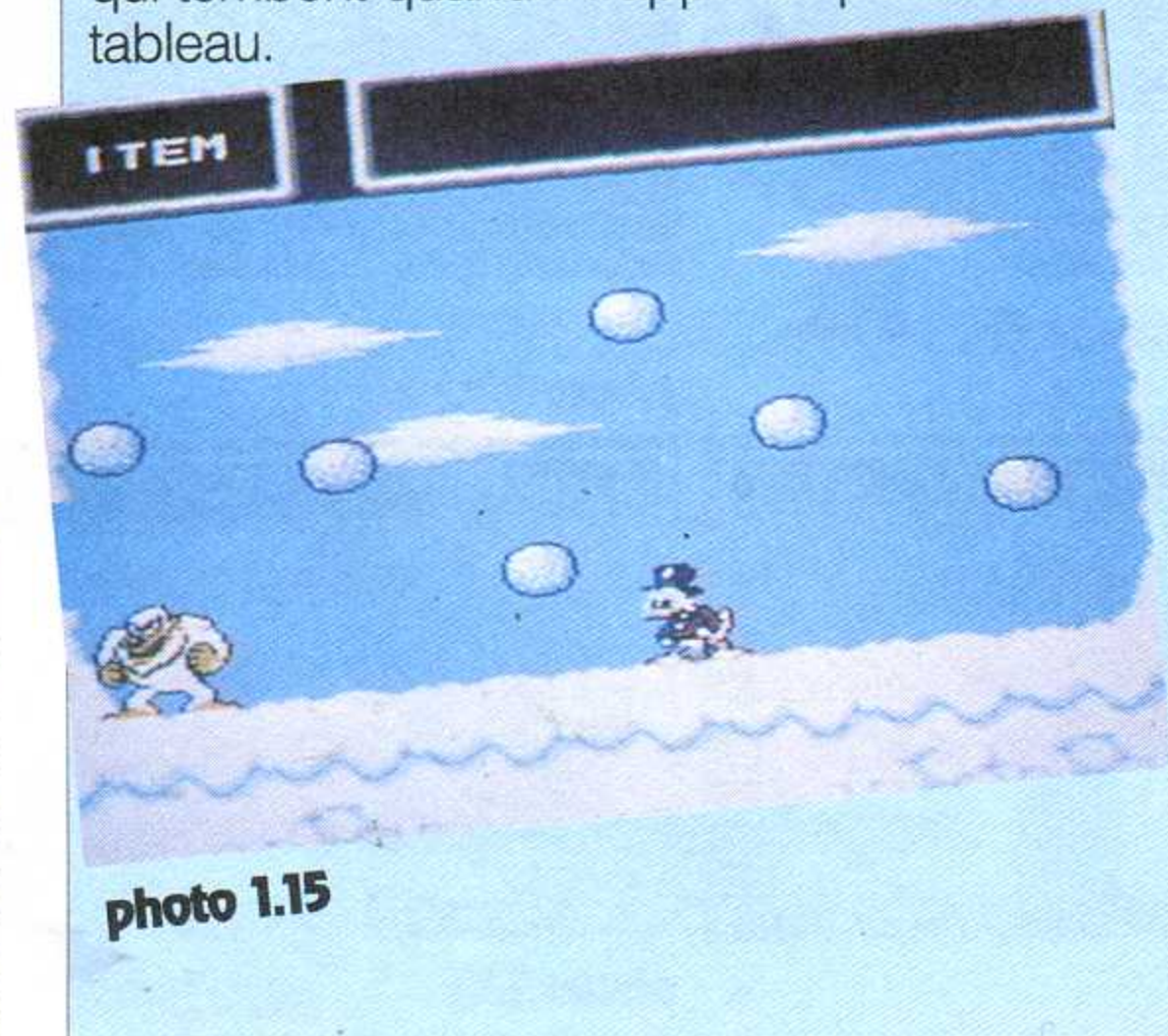


photo 1.15

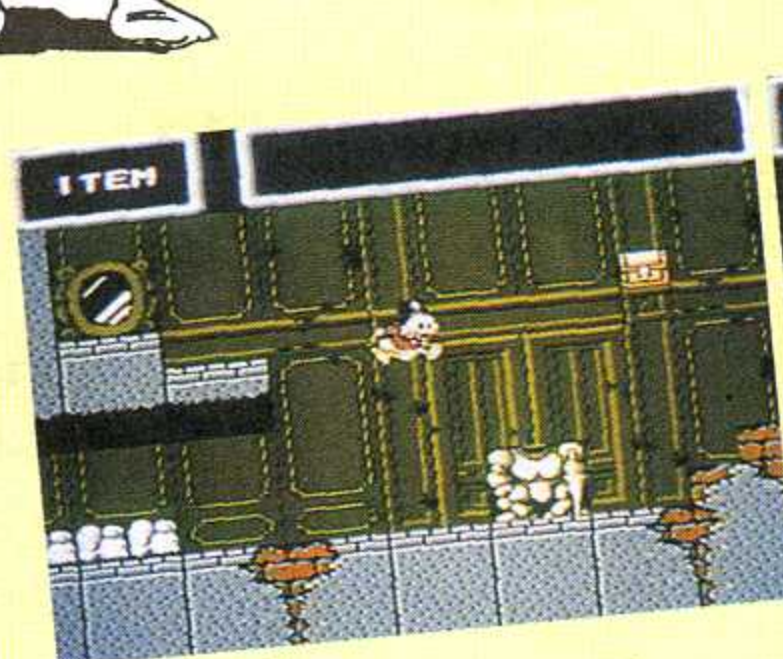


photo 2.1

Foncez à droite. Attention au squelette de canard, tuez-le. Continuez à droite, passez sous le tremplin où se trouve le premier miroir (photo 2.1), il y a une armure, continuez à droite en montant les marches. En haut, Zaza vous indique que Riri a été enlevé (photo 2.2). Continuez à droite, montez à la corde, butez le gorille et délivrez Riri (photo 2.3).

Allez vers la droite, il y a une momie enchaînée (photo 2.4), pour la tuer attendez qu'elle soit du côté droit du boulet, puis frappez le boulet en restant appuyé. La momie se prend le boulet dans la tête et disparaît. Même technique à chaque fois pour ce genre de monstre, sauf quand vous pouvez leur sauter dessus. Continuez à droite, vous voilà face à un cercueil (photo 2.5), passez au dessus par le chemin bloqué par la momie, tuez-la, continuez à droite. Au bout, un autre cercueil bloque le passage, mais le mur contre lequel il est appuyé est fictif. Sautez sur le cercueil et continuez à droite (photo 2.6). Là, vous trouvez un trésor qui vous fera obtenir une vie supplémentaire.

Retournez à gauche, et montez à la corde (photo 2.7). Sur la gauche se

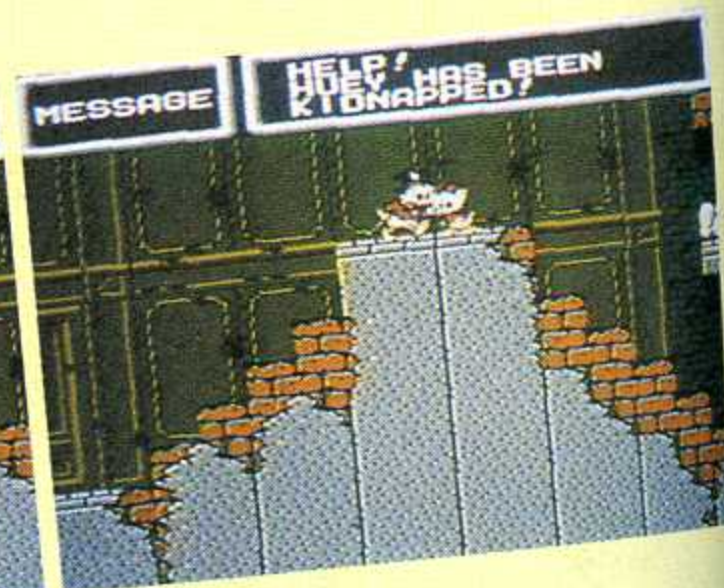


photo 2.2

trouve une pierre, frappez-la pour qu'elle fasse tomber le trésor en haut à droite, qui vous fera gagner une vie (photo 2.8). Continuez à droite, encore un mur fictif, et ensuite, à droite, deux miroirs (photo 2.9). Passez sur celui de droite: vous êtes téléporté (photo 2.10).

Foncez à gauche, attention aux fantômes. Continuez à gauche pendant trois écrans, et vous voilà

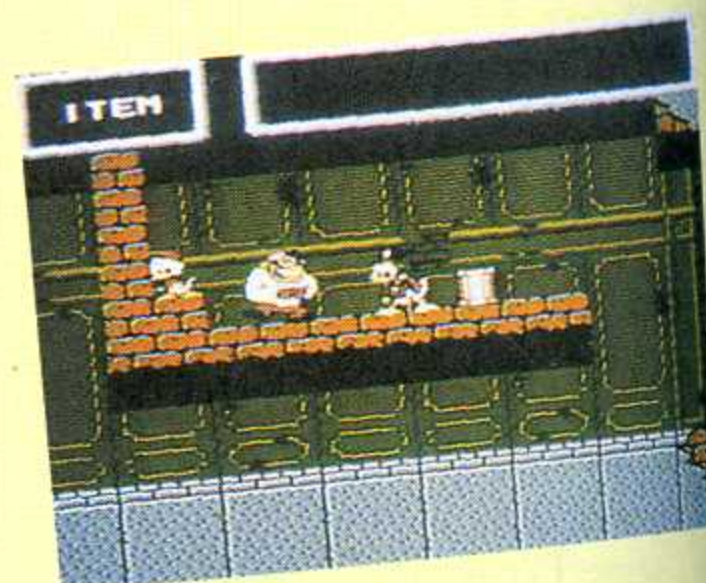


photo 2.3



photo 2.4

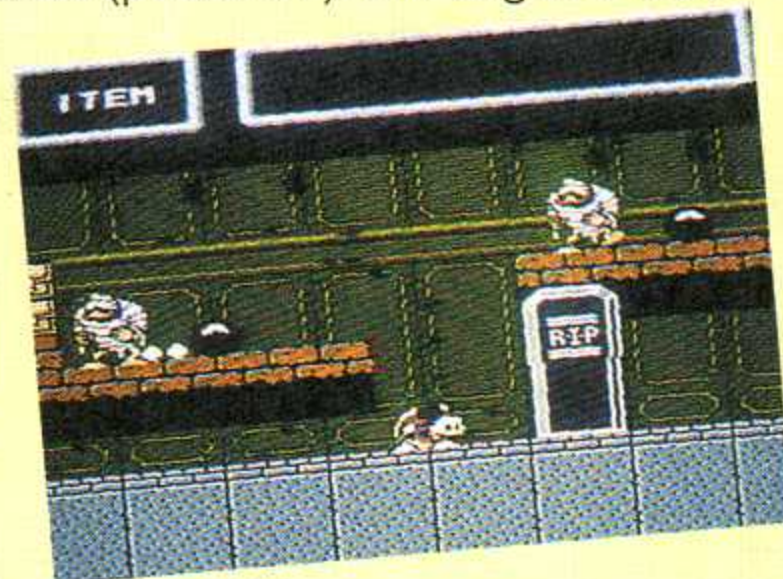


photo 2.5



photo 2.6

face à la sorcière ennemie de Picsou, qui garde le trésor de ce château: la Pièce du Royaume Perdu.

Elle se transforme en oiseau (photo 2.11), puis, quand elle se pose, lance des éclairs (photo 2.12). Attention, quand vous lui sautez dessus, quand elle est au sol, partez aussitôt pour ne pas vous faire foudroyer.

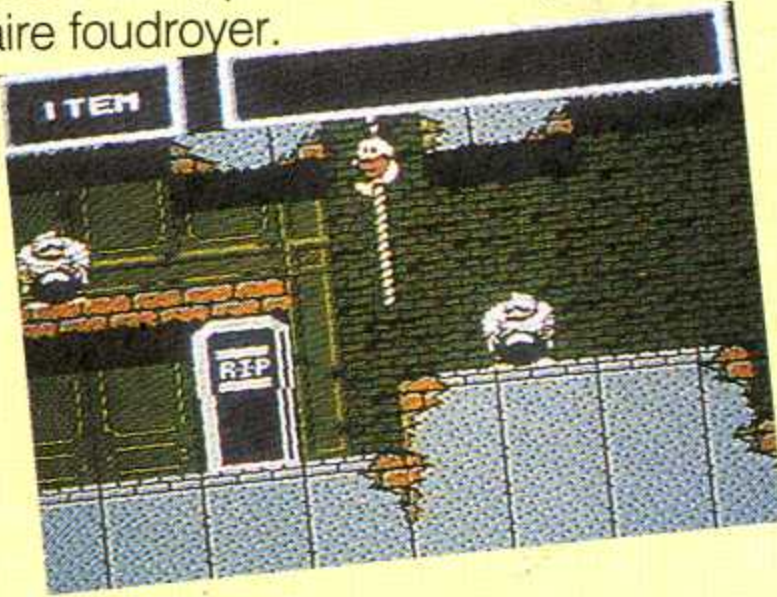


photo 2.7



photo 2.8



photo 2.9



photo 2.10



photo 2.11

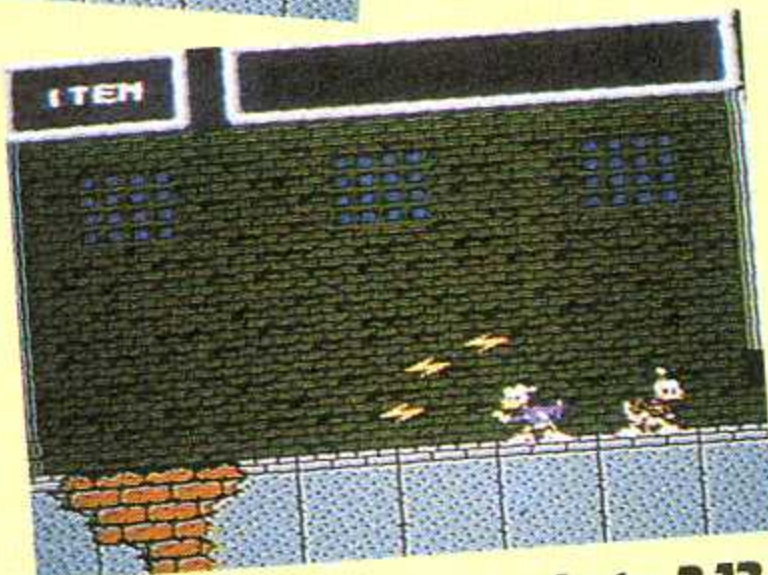


photo 2.12



# LEVEL MONDE 3 LES MINES AFRICAINES

Dirigez-vous vers la droite. Le chemin est bloqué, et Fifi vous indique qu'il faut une clé (photo 3.1), et que cette clé se trouve en Transylvanie. Vous êtes directement téléporté dans le château, et vous trouverez la clé en fonçant dans le premier miroir que vous trouverez en allant vers la droite. Une fois la clé récupérée, revenez en Afrique.

Foncez à droite, le chemin est libre, maintenant, grâce à la clé, frappez la pierre pour tuer la chauve-souris à distance, continuez à droite, sautez pour faire apparaître des trésors (photo 3.2) et gagdroite.

Continuez à droite. Là, Mamy Baba (photo 3.6) lance des glaces qui vous permettront de regagner de l'énergie. Profitez-en, c'est gratos et illimité. Allez vers la droite. Il y a un grand précipice, que vous passerez en sautant en l'air, vers la droite, et en rebondissant sur les têtes des canards verts qui apparaissent (photo 3.7). Il y a quatre canards ("le lundi le canard était toujours vivant", Gérard Sallaberry pour Robert Lamoureux). Une fois l'autre versant atteint, continuez à



photo 3.1



photo 3.2



photo 3.3

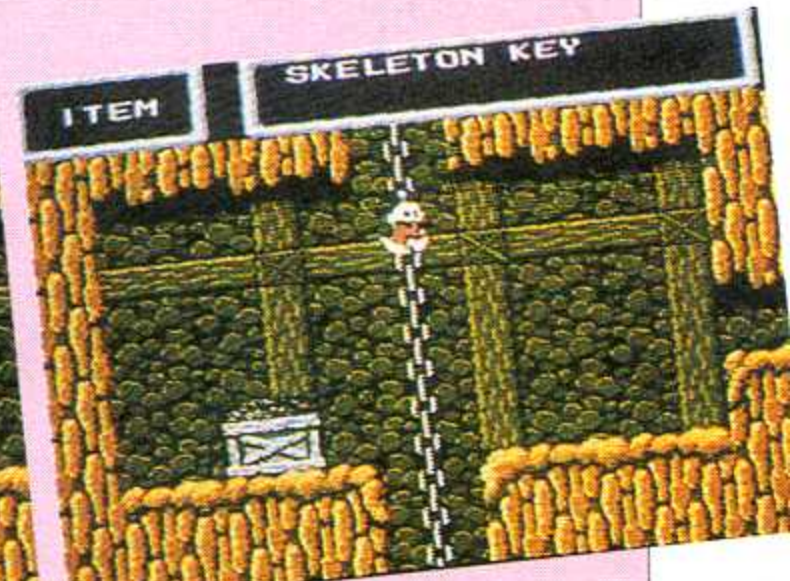


photo 3.4



photo 3.5



photo 3.6



photo 3.7

# MEGA dossier

## MONDE 3 - LES MINES AFRICAINES

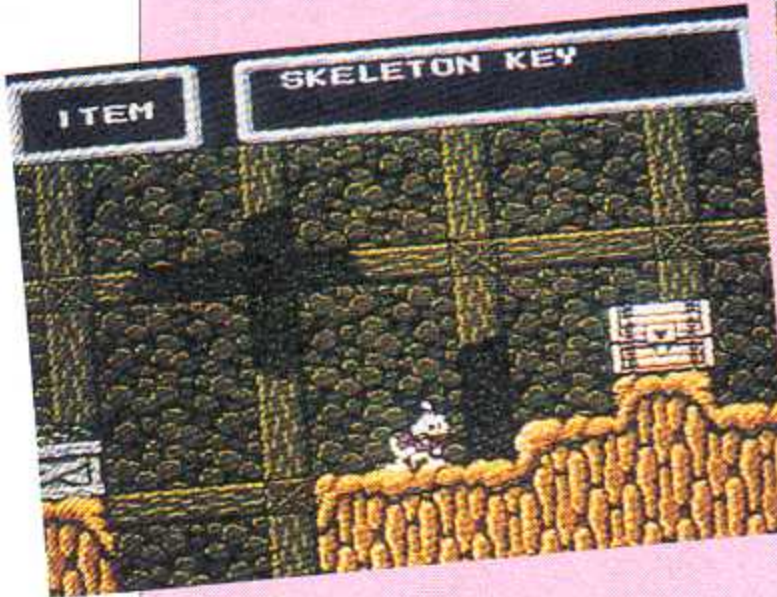


photo 3.8



photo 3.9

droite, un gros coffre vous permet d'obtenir une



photo 3.10

bague (photo 3.8), sautez au dessus du trou de droite, puis descendez à

l'aide de la chaîne. Allez au fond à gauche, là se trouve le gardien du trésor de ce monde: le roi (photo 3.9) et son rubis.

Sautez-lui dessus quand il ne bouge pas, mais attention, il se met alors à tourner à toute vitesse et à rebondir partout (photo 3.10).

Pour découvrir le trésor de

# LEVEL

## MONDE 4 L'AMAZONIE

ce monde, il faudra parcourir la jungle amazonienne (nous vous conseillons de lire "Amazonie, terre de contrastes", du célèbre anthropologue G. Sallaberry), puis entrer dans un temple inca. Allez vers la droite, attention aux gorilles (photo 4.1), sautez par dessus la plante carnivore, tuez le serpent (photo 4.2). Ouvrez le coffre qui se trouve juste à droite: vous gagnez une pièce d'invincibilité, puis descendez par le passage qui se trouve sous le serpent. En bas, frappez le baril rouge pour le placer contre la

statue Inca. Sautez sur le baril (photo 4.3), sur la statue, puis passez par le passage secret en haut à gauche. Vous trouverez une première salle avec quatre coffres (photo 4.4), puis, en passant à nouveau en haut à gauche, plusieurs diamants sur des marches. Retournez à droite, jusqu'à l'endroit où se trouve la liane que vous avez utilisé pour descendre.

Continuez

photo 4.1



photo 4.2



photo 4.3

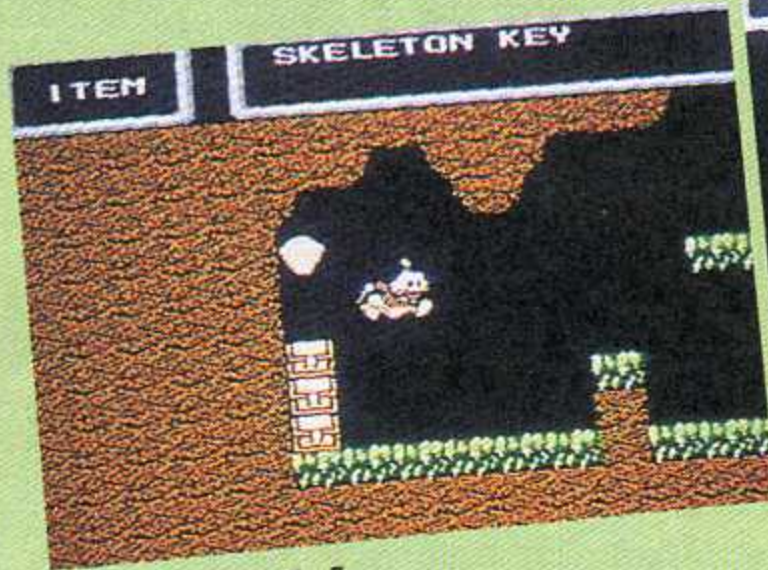


photo 4.4



photo 4.5

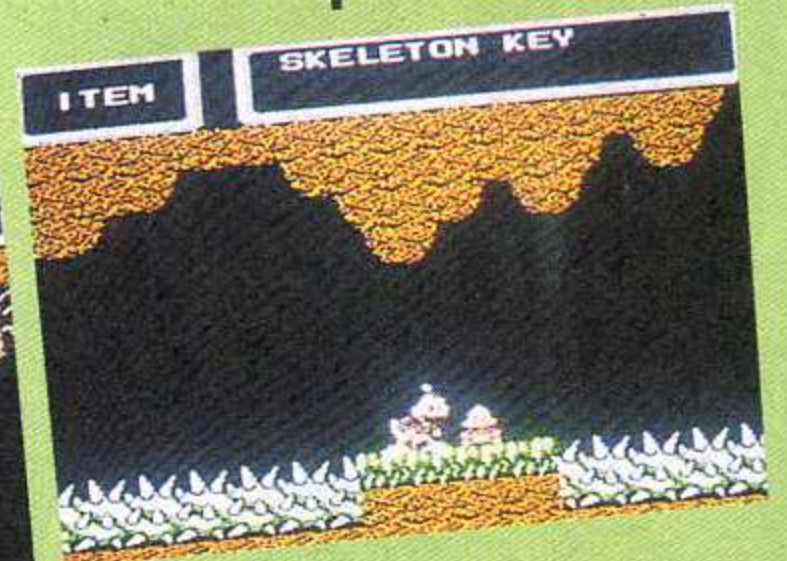


photo 4.6

qui donne une vie (photo 4.6), à droite, d'autres épines, puis une araignée et une liane qui vous permettra de remonter (photo 4.7). Montez, et ainsi, ressortez à l'air libre (photo 4.8).

Continuez à monter, attention aux abeilles (photo 4.9), montez encore jusqu'aux deux plantes carnivores (photo 4.10) et au trésor qui contient une

droite, il y a deux araignées (photo 4.5). Vous pouvez en tuer une en frappant la pierre avec votre canne. Sautez, continuez à droite, et là se trouvent de très grosses épines. Pour passer, ils font rebondir dessus à l'aide de votre canne-pogo. Continuez à droite, deux trésors dont un



photo 4.7



photo 4.8





photo 4.9

glace. Allez vers la gauche, sautez de pierre en pierre (photo 4.11), attention de ne pas tomber dans le vide, puis Flagada l'aviateur viendra vous aider avec son hélico. Quand il est suffisamment près de vous, sautez pour attraper la corde qu'il vous tend (photo 4.12). Passez de l'autre côté. Continuez à



photo 4.10

demande 300 000 dollars pour vous laisser passer (photo 4.16). Ne l'écoutez pas, c'est des mensonges et vous n'avez de toute façon pas besoin d'aide pour arriver à la fin. Sans blague.

Montez à l'aide de la liane, là se trouve Loulou (photo 4.17), et deux trésors dont



photo 4.11



photo 4.12



photo 4.13



photo 4.14



photo 4.15

gauche, passez sur le pont, mais attention il s'écroule derrière vous (photo 4.13). Continuez à gauche.

Tuez le gorille, montez à l'aide de la liane (photo 4.14), prenez le diamant qui se trouve dans le trésor, histoire de se faire des points, et là, encore Flagada l'aviateur, mais, qui là ne vous permet que de changer de monde. N'allez pas le voir, et passez vers la droite. A droite, attention aux épines, passez à l'aide de votre canne, toujours, à droite encore, et attention aux Indiens qui viennent vous balancer des javelots (photo 4.15). Continuez à droite, il y a une araignée, puis, toujours à droite, une statue vous parle et



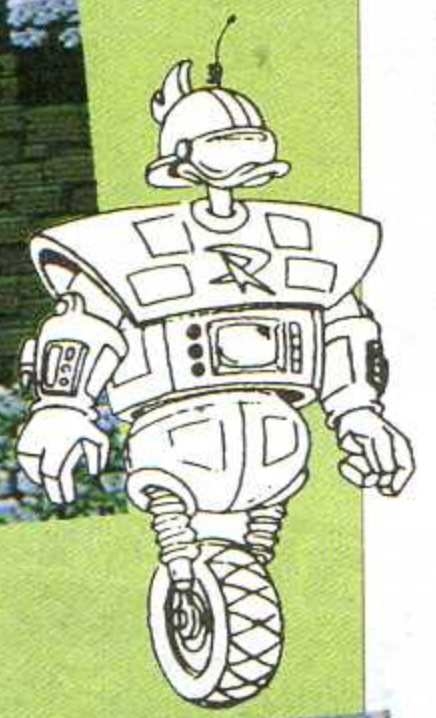
photo 4.16



photo 4.17



photo 4.18



un qui contient une vie. Allez vers la gauche, attention, des pierres vous tombent dessus (photo 4.18).

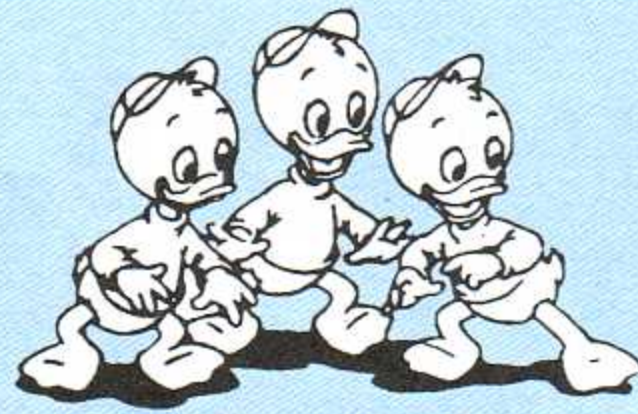
Au bout, l'entrée du repaire du gardien du trésor est bloquée par un baril rouge. Il suffit de frapper dedans. Pour récupérer le sceptre, trésor de ce niveau, il faudra détruire une grosse statue inca bondissante (photo 4.19). Attention, rebondissez à l'aide de votre pogo, mais débrouillez-vous pour être en l'air quand la statue frappe le sol, car elle fait tout trembler, et vous seriez projeté au sol.



photo 4.19

ILLUSTRATIONS © DISNEY

# MEGA dossier



## LEVEL

## MONDE 5 LA LUNE

dessus. Continuez à droite, et là, grâce à la télécommande, Robotik-le-Mega-Canard (photo 5.9) vient vous aider en balançant un coup de laser contre le mur qui bloquait le passage. Descendez, ramassez les gâteaux qui apparaissent à droite (photo 5.10), allez

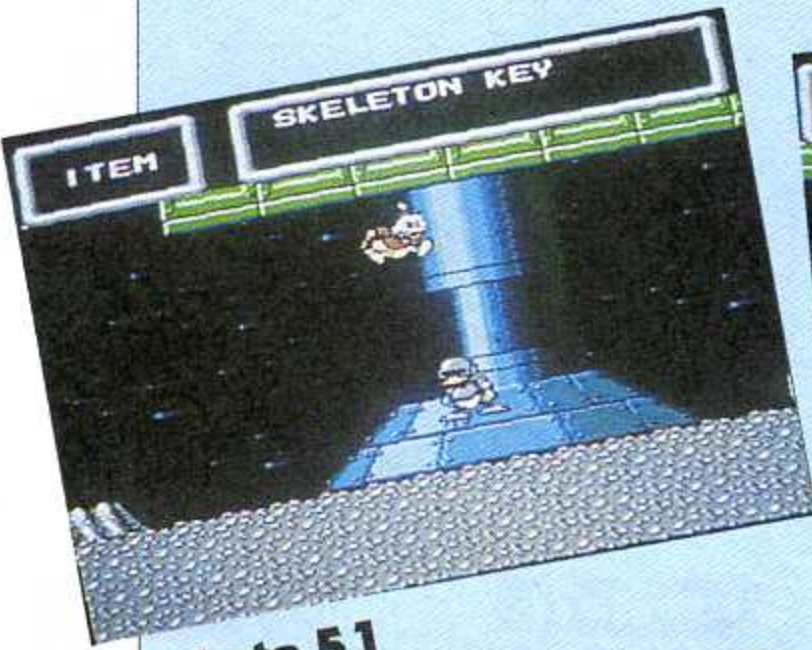


photo 5.1

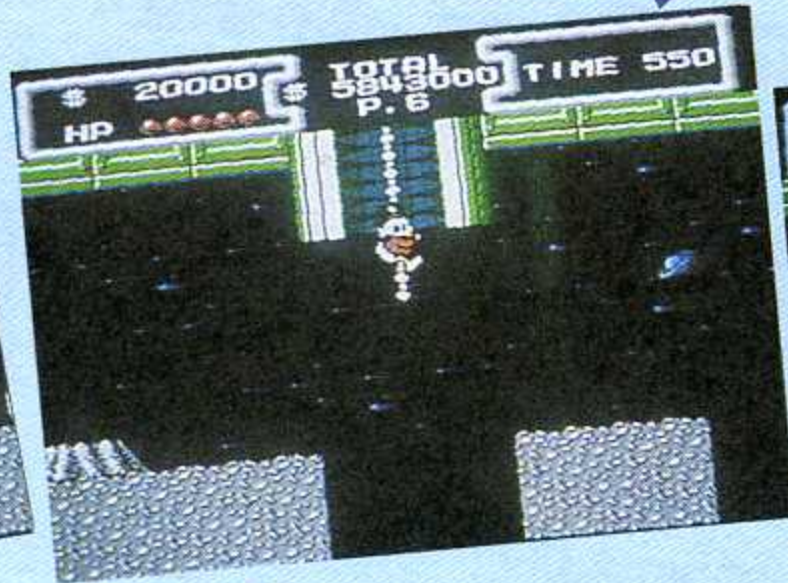


photo 5.2

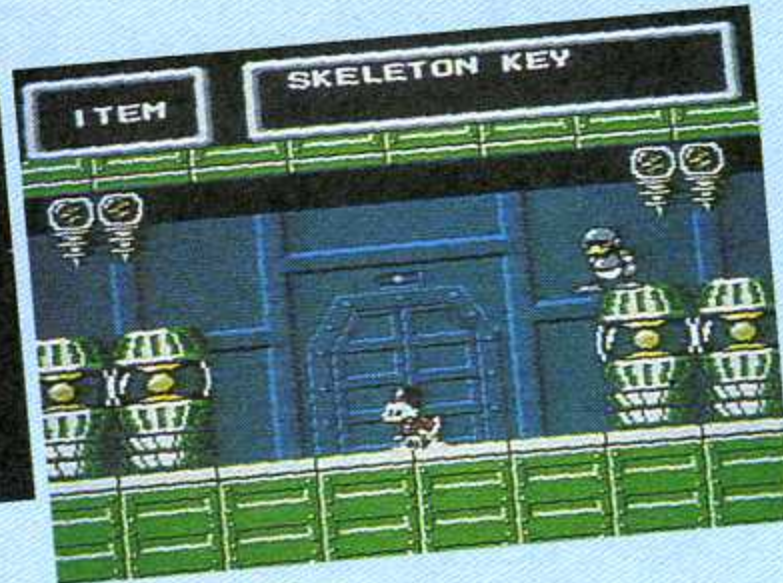


photo 5.3

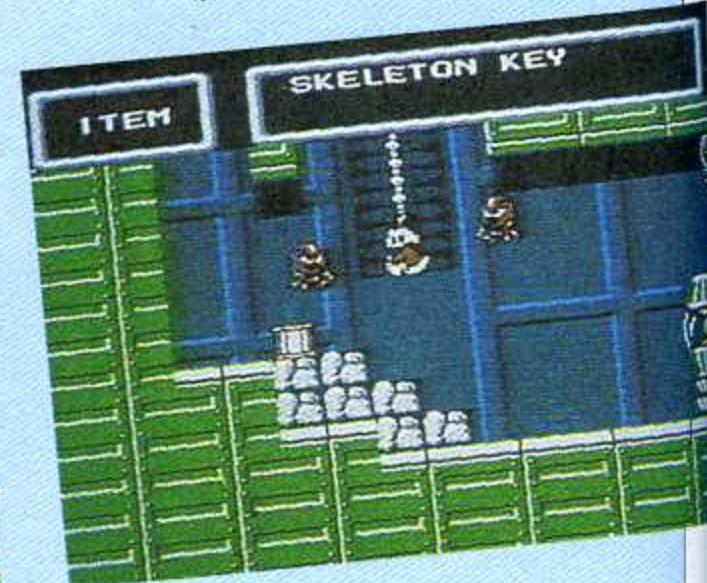


photo 5.4

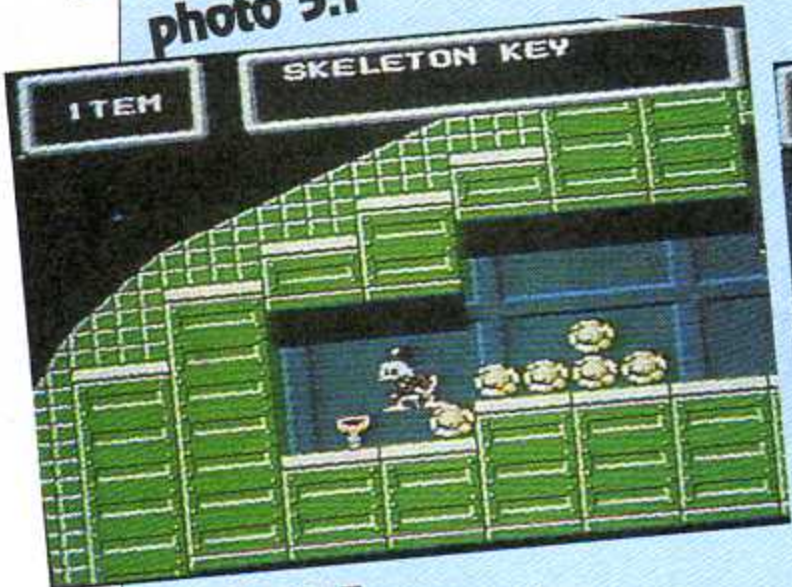


photo 5.5

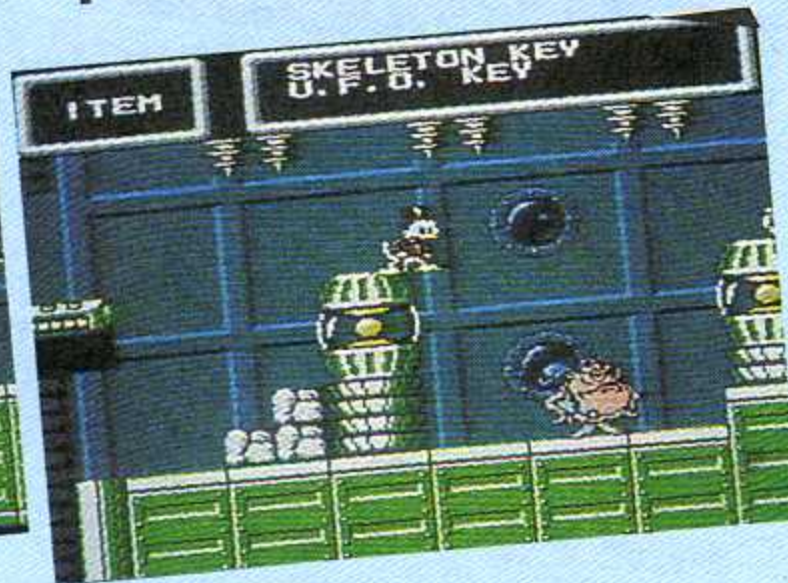


photo 5.6

miracle, vous trouverez la clé du vaisseau (photo 5.5). Clé qui vous servira plus tard. Redescendez, retournez à droite, redescendez encore d'un écran, et allez vers la droite. Tuez l'extra-terrestre rose (photo 5.6), allez vers la droite, mais attention aux pics placés au plafond, quand vous sautez. Montez, montez encore, puis passez à gauche. Grâce à la clé, vous pouvez ouvrir la porte, et c'est là que vous trouverez la télécommande (photo 5.7) qui, vous le verrez plus tard, sera essentielle pour avancer plus loin dans l'aventure. Retournez à droite, descendez, descendez encore, allez à gauche, descendez, paf, vous voilà à l'extérieur. Allez vers la droite, passez au dessus du trou à l'aide de la plaque qui va de gauche à droite (photo 5.8) en faisant attention aux nombreux monstres qui vous foncent

vers la gauche, attention aux gorilles, puis vous voilà arrivé au repère du monstre de ce tableau: le Rat Géant de l'Espace (photo 5.11). Il court et saute dans tous les sens, attention, si vous le tuez, vous récupérerez un trésor fabuleux: le fromage vert de la longue vie.

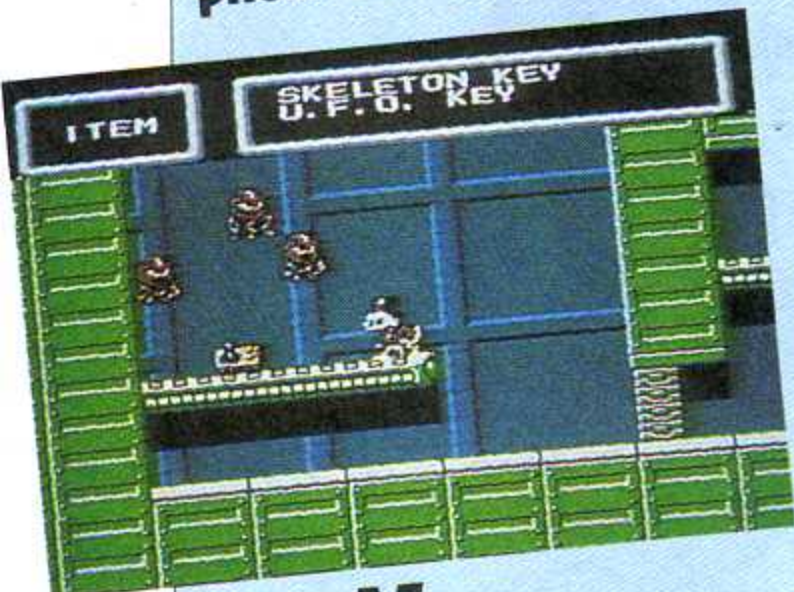


photo 5.7

Picsou va vers la droite, il est sur la lune, il est content. Evidemment, des monstres l'attaquent, mais il n'a pas peur, il les éclate tous (photo 5.1). Sur son chemin, vers la droite, il va trouver une pièce d'invincibilité. Et avec ça, il aura encore moins peur que pas peur. Puis, Picsou trouvera l'entrée du vaisseau, il montera à l'intérieur à l'aide d'une chaîne (photo 5.2). Continuez à monter, passez par la gauche, sur les générateurs (photo 5.3); au bout à gauche, montez (photo 5.4), frappez la pierre pour tuer l'extra-terrestre, allez vers la gauche, et là,



photo 5.8



photo 5.9

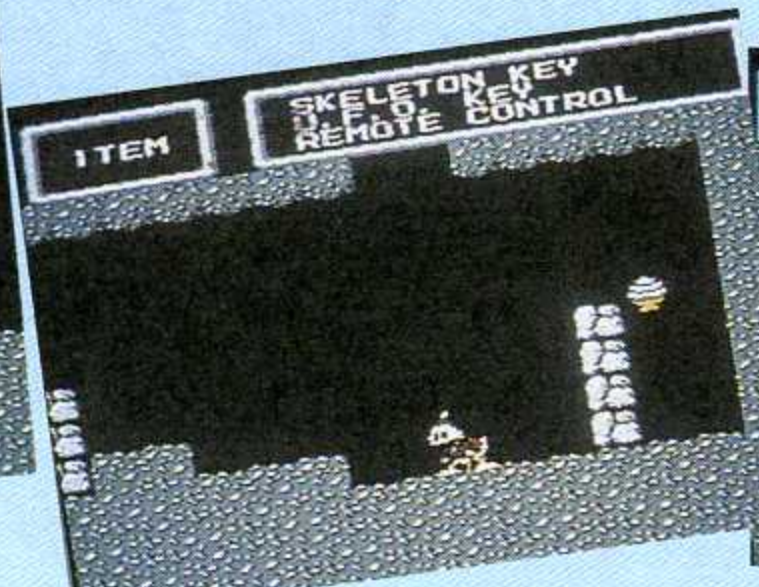


photo 5.10



photo 5.11

## LA FIN

Quand vous aurez récupéré les cinq trésors, vous ne serez pas tout à fait au bout de vos peines. Il reste encore un ennemi à affronter, le plus terrible de tous: le comte Dracula Duck. Il se trouve dans le château en Transylvanie. Pour le rejoindre, utilisez exactement le même chemin que vous avez pris pour affronter la sorcière. Quand vous l'aurez trouvé, il faudra faire preuve de beaucoup d'adresse pour le tuer. Il lance des chauve-souris, une par une, et c'est sur ces bestioles qu'il faut sauter, pour rebondir et atteindre Dracula Duck (photos 6.1 et 6.2). Quand il sera mort, il restera une petite séquence, la vraie fin, que je ne vous dévoile pas pour laisser un peu de mystère à ce jeu superbe qu'est Duck Tales.

DOSSIER REALISE PAR SEB AVEC L'AIDE PRECIEUSE ET INDISPENSABLE DE RUY ALVES

## DOUBLE DRAGON II

• Dans ce jeu de baston, bien sec et bien comme on les aime, vous aurez la possibilité de continuer après les six premiers niveaux. Pour ce faire, appuyez sur HAUT, DROITE, BAS, GAUCHE, puis boutons A et B

• Voici une série de "Continues" !

- Niveau 1-3 : sur manette 1, appuyez sur HAUT, DROITE, BAS, DROITE, A, B.

- Niveau 4-6 : sur manette 1, appuyez sur HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, B, A.

• Pour continuer les missions 7.9, appuyez sur A, A, B, B, BAS, HAUT, DROITE, et GAUCHE sur la deuxième manette. Un truc clean et pas cher, qui pourra vous rapporter beaucoup de gnions en moins.

• Pour tuer Abobo, il faut donner sans arrêt des coups de pierre et sauter.

• Pour avoir 63 vies, il faut faire B, A, sur la deuxième manette et flèche du bas, flèche du HAUT, flèche du bas, flèche du HAUT et Start sur la première manette.

• Niveau suprême Master : finir le jeu rapidement (au niveau 8, se battre contre votre ombre violette) : donner des coups de genoux (bouton A et B en même temps, manette D à gauche ou à droite).

• Pour battre les ennemis imposants, on peut se mettre juste derrière eux et donner des coups de poing. Le gros personnage se demande où vous êtes et vous pouvez le battre.

• Pour battre le cerveau du neuvième niveau, il faut lui donner uniquement des coups de poing. Quand le niveau change de décor, c'est qu'il sera bien entamé. Quand il disparaît, il faut s'attendre à ce qu'il soit derrière vous ; alors retournez-vous et donnez-lui des coups de poing. Ainsi vous l'aurez sans trop de mal.

• Pour vous relever plus vite après une chute, pendant que vous êtes par terre, appuyez sur start et attendez trois secondes, réappuyez sur Start et le tour est joué.

• Au niveau dans lequel vous vous battez contre vous-même, lorsque votre ennemi disparaît, sautez en l'air en faisant des cyclones tournoyants (faites cela plusieurs fois), ce qui évitera à votre adversaire de se mettre sur vous pour vous frapper.

• Dans la troisième mission, lorsque la porte de l'hélicoptère s'ouvre et commence à vous aspirer, appuyez sur Run, attendez trois secondes, et appuyez de nouveau sur Run : la porte se refermera !

• Pour commencer avec sept vies, commencez la partie avec deux joueurs et tuez votre partenaire. Chaque fois que vous le faites, vous gagnez une vie.



## DARIUS

• Pour choisir la difficulté, quand vous arrivez au titre, appuyez sur le bouton 1 et 2, deux fois et rajouter le bouton Select pour la troisième fois.

• Pour recommencer au même niveau, marquez votre nom et à la page de titre, appuyez sur Select, bouton 1 et bouton 2 en même temps. Si cela a marché, une petite musique retentira.

• Pour avoir des "Continues" infinis, taper Select au lieu de Run à la présentation.

• Certaines boules grises ou jaunes sont camouflées dans le décor. En tirant vers le bas, lorsqu'il y en a une, l'explosion se transforme en demi cercle.

• Il faut au moins être au 2ème niveau pour faire cette astuce : quand la page de présentation apparaît, appuyez sur SELECT et vous recommencerez au niveau où vous aviez perdu.

• Faites l'inverse de Reset pour sélectionner le niveau de difficulté du jeu dès que Game Over apparaît, et le mode continu sera activé.



## DEAD MOON



• A la page de présentation, appuyez sur la diagonale bas-gauche, puis sur les boutons 1, 2 et Run pour choisir votre stage de départ.

## DYNAMITE DUX

• Pour les chefs et leurs sous-chefs, ne donnez que des super punches car pendant que vous donnez le coup, rien ne peut vous atteindre.

• Essayez de mémoriser les positions de chaque barrière. Avant qu'elles n'apparaissent à l'écran, dirigez-vous vers le haut de celui-ci pour faire apparaître la prochaine barrière en bas, et vice versa. De cette manière, vous pourrez découvrir une partie encore non explorée du jeu, de façon bien plus rapide.

• Au début du troisième niveau il y a un escalier bien difficile à remarquer. Montez-le et vous aurez un coffre contenant 10 000 points !

• Faites haut, bas, gauche et droite pour avoir un Select Round.

• Pour pouvoir placer vos barrières de raccourcis, il suffit d'arriver devant elle en étant en bas de l'écran. Celle-ci apparaîtra automatiquement au passage du haut et cela est réciproque pour l'autre côté.



## DRAGON SLAYER

- Voici à quoi servent les différents objets :

**La croix :** si vous la prenez et que vous pressez le bouton A, les monstres ne vous attaqueront plus.

**L'épée :** si vous la trouvez, prenez-la en pressant le bouton A, vous serez alors armé et vous pourrez tuer les monstres d'une manière beaucoup plus expéditive qu'avec vos poings. Plus vous récolterez d'épées, plus vous serez résistant aux assauts des monstres.

**La bague :** si vous la prenez, vous pourrez pousser presque tous les blocs de mur.

**L'or :** si vous le prenez et allez dans la maison qui se trouve au début du jeu, vous aurez cinq cents points de vie pour chaque pièce d'or.

**Les coffres :** si vous trouvez une clef, prenez-la et, en passant sur les coffres, appuyez sur le bouton A. Ainsi vous ouvrirez les coffres et vous aurez des pièces d'or, des potions, des épées et bien d'autres choses intéressantes.

**Les potions :** elles vous permettent de lancer des sortilèges quand vous avez suffisamment d'expérience (JUMP=1000 points – RETURN=2000 points).

Plus vous tuerez de monstres et plus votre expérience augmentera.

- Au début, récoltez le maximum d'or et d'épées. Rassemblez vos croix vers la maison, sauf les deux protégeant l'accès du départ. Une fois armé et en position de recevoir des coups, vous pouvez aller combattre. Combattez les squelettes (ce sont les créatures les plus faciles à détruire), vous obtiendrez alors assez d'expérience pour lancer le sort "JUMP" qui vous permettra de vous sortir de pas mal de situations délicates. Ayez les monstres à l'usure. Frappez-les une fois, puis fuyez et ainsi de suite jusqu'à ce que les créatures meurent. Quand votre niveau de vie est inférieur à mille, si vous retournez à la maison, il remontera à mille.



## DRUNKEN MASTER

- Pour être en Debug Mode, Select, 4 fois Haut, 6 fois Droite, 2 fois Bas, 3 fois Gauche.

• Pour avoir un continu infini, une fois le jeu fini, attendez la présentation, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Run. Pour avoir une Surprise à 2 francs et 24 centimes (me dit DESTROY) appuyez sur le bouton 1, Bouton 2, Haut et Run le tout simultanément. Espérons que vous aurez assez de doigts.

- A l'écran de titre, faites Reset (Run puis Select) et maintenez Select. Quand la page de présentation apparaît, pressez haut et lâchez Select immédiatement, après effectuez : trois fois haut, deux fois bas et deux fois gauche. Un écran "menu" se présentera alors à vos yeux.



## DEVIL CRASH



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

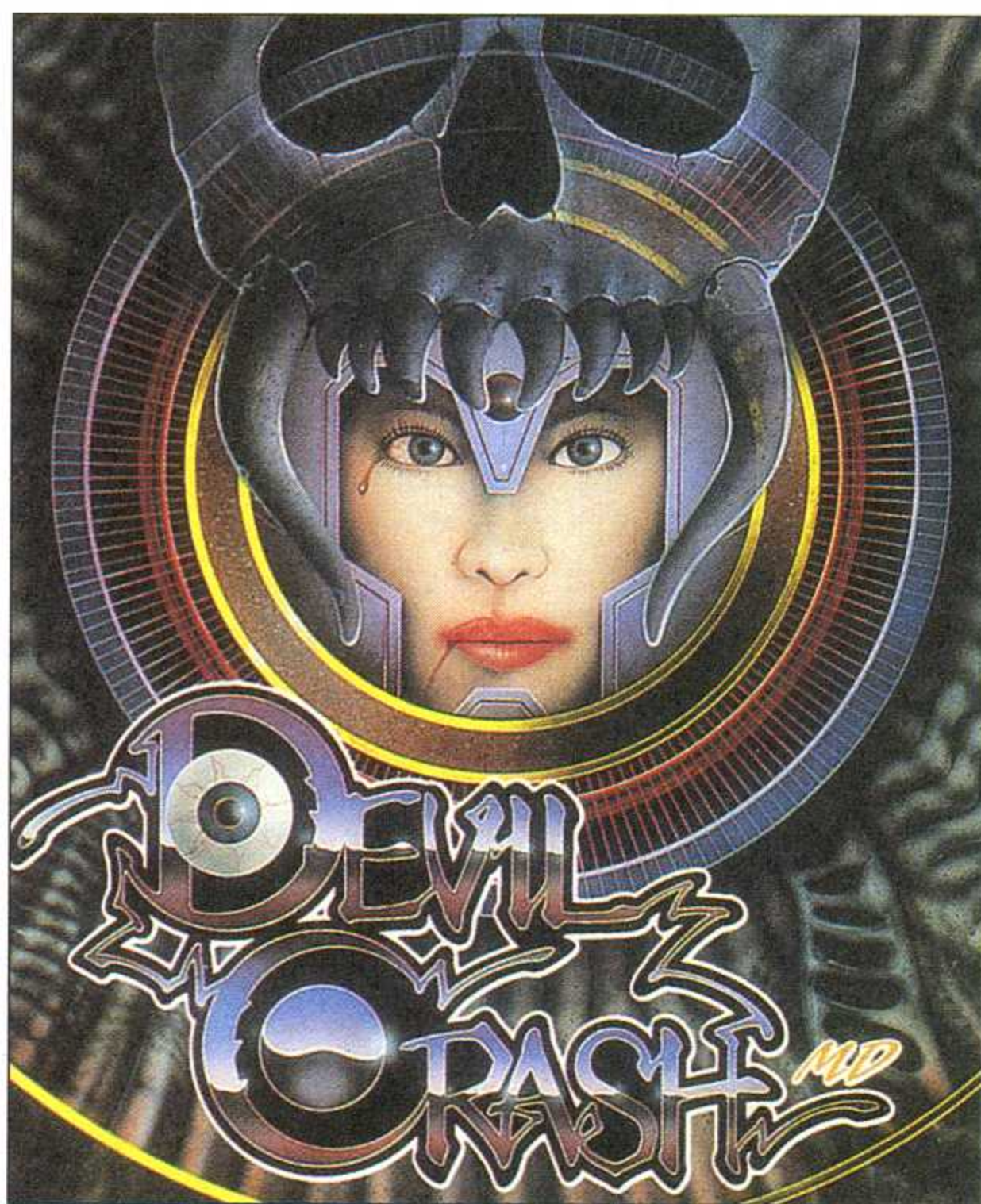
- Voici deux mots de passe :
  - **DEVILCRASH** (sept billes)
  - **TECHNOFT** (dix billes et un million de points).

• Pour accéder au niveau final, vous devez taper le code suivant : "55CLAE8EC7", puis il suffit d'envoyer la boule et le niveau final apparaîtra.

• Pour plus de facilité, mettez le jeu en mode deux joueurs. Ensuite, entrez le code : "55CLAE8EC7" deux fois de suite l'un derrière l'autre. Et si vous mourez, le joueur 2 reprend à l'endroit où vous êtes mort !

• Pour avoir 33 balles dès le début du jeu, il faut taper le password : "0956335555" et le tour est joué. Vous commencez la partie en appuyant sur Start.

• Allez dans les codes de sauvegarde pour 1 player et entrez **DEVILCRASH**. Vous recommencerez là où vous en étiez avec 7 balles.



## DORAEMON

- Cliquez sur PASSWORD et sélectionnez les têtes comme suit : Fille face, Fille dos, Doraemon dos, Doraemon dos. Vous accéderez ainsi au monde fou.



# DOUBLE DRAGON



- Pour détruire plus rapidement ses ennemis au début, appuyez vingt fois sur la touche pause.
- Aux deuxième et troisième niveaux, il y a des précipices, en y faisant tomber vos ennemis, vous les neutralisez pour toujours. Méthode : au premier, deuxième et troisième niveaux, les vies sont infinies, placez-vous alors au bord du précipice et laissez-vous frapper ; l'ennemi va vous dépasser et vous pourrez le faire tomber en lui donnant un coup de pied aérien. Pour les ennemis qui tombent par terre au bout de deux coups de pied, les frapper une première fois avant d'appliquer ce truc. Pour les géants, cette méthode ne peut être utilisée, il faut déplacer son personnage jusqu'à ce que le géant soit dans la bonne position pour tomber.
- Pour arriver au niveau 4 avec un maximum de vies : lorsque vous vous battez avec le géant vert à la fin du niveau 3, laissez tomber votre personnage jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus qu'une vie. Dès que le géant meurt (il clignote), se jeter une nouvelle fois dans le précipice puis continuer le jeu. Vous arriverez au niveau 4 avec toutes vos vies (c'est appréciable, car à ce niveau, les vies ne sont pas infinies).
- Lorsque vous jouez seul, pour avoir les vies infinies au dernier niveau, il faut appuyer dix fois de suite sur les boutons un et deux du joystick en même temps.
- Une fois arrivé dans le temple, au quatrième niveau, sautez dix fois sans bouger et vous aurez des vies infinies.
- Pour battre très facilement les gros, il suffit de donner des coups de poing.
- Au début de la quatrième mission, en faisant vingt retournés arrières en sautant, vous aurez les vies infinies.
- Au combat final, contre votre ami, ne faites que des sauts chassés, n'essayez pas de prendre la batte de baseball. Une fois votre ennemi (ou ami) à terre, recommencez un saut chassé dès la première phase de son redressement et vous aurez gagné un big bisou.
- Vous arrivez au dernier stage, dans le château, à la dernière pièce. Quand vous voyez le Boss arriver par la fenêtre, dirigez-vous vers la droite, afin que la porte disparaisse (celle par où le Boss arrive). Résultat : le Boss ne sortira pas et vous avez tout le temps d'achever les autres méchants (en sauts chassés car le coup de poing est plus dangereux et moins puissant). Enfin, une fois tous les méchants morts, dirigez-vous vers la gauche pour laisser sortir le Boss : l'homme à la mitraillette. Pour le tuer, c'est facile :
  - Si vous jouez à deux, l'homme à la mitraillette se dirigera sur l'un des deux joueurs, celui-ci n'aura plus qu'à

se diriger de haut en bas (le Boss le suivra sans tirer) alors que l'autre joueur ira frapper le Boss par derrière jusqu'à la mort du Boss. Quand le Boss tombera, il suffira au joueur qui se dirige de haut en bas de se décaler.

- Si vous jouez seul, il suffira de vous déplacer de haut en bas et de vous retourner pour donner un seul coup de poing de temps en temps, puis de vous décaler quand le Boss tombera jusqu'à ce que mort s'ensuive.

- Pour vaincre facilement deux des méchants (Aboo et Linda : voir notice du jeu pour savoir qui ils sont) contre lesquels nous devons nous battre, voici un truc (N.B. : s'ils sont accompagnés par d'autres ennemis, on les laisse à la fin) : les mettre dans un coin, à l'extrême gauche ou droite. Là, on peut se contenter de leur donner des coups de poings et des uppercuts pour les tuer.

- Pour attraper facilement ses adversaires par la tête, il faut essayer de se confondre avec eux et tourner le Pad dans le sens des aiguilles d'une montre. Le bouton 1 donne des coups de genoux et le 2 éjecte l'adversaire (cette technique ne marche que si l'adversaire est déjà tombé une ou deux fois).

- Pour vous débarrasser des membres du gang, à la troisième mission, éliminez-les au pont où il y a de l'eau en les attirant vers celui-ci, et jetez-les dedans en leur donnant des coups. Faites la même chose pour la falaise au deuxième pont.

- Dès que vous apparaissez dans le temple, Billy et Jimmy doivent s'entretuer avec seulement des coups de pieds vers l'arrière en sautant. Quand ils seront morts, le message "Push Start" s'inscrira et vous aurez alors des vies infinies.

- Pour arriver plus vite à la fin, il suffit de pousser les sprites à l'eau ou dans le vide. Pour ce faire, il faut se mettre juste en face du ravin ou de la rivière et dès que le sprite arrive, lui donner un coup de pied en arrière sauté.

- A la fin du 4ème niveau, lorsque le chef n'est pas encore arrivé et qu'il ne reste plus que des ennemis qui vous foutent des coups de boule en pleine gueule, allez au fond du temps. Il faut que la porte ne soit pas entièrement visible. Tuez les derniers Willys, attendez un peu pour vérifier qu'il n'en reste plus un seul puis dirigez-vous vers la porte. Il ne restera plus que le chef à tuer.

- Dans le monde des gâteaux, dans la salle où il y a 4 trésors, sautez au milieu de la salle, un coffre apparaîtra.

- Arrivé à l'endroit où il y a la pente et le cheval, sautez vers le mur de DROITE, il y aura 2 trésors et si vous sautez avec le postérieur en avant, lorsque vous sortirez de ce mur, un coffre apparaîtra.

## DEADHEAT SCRAMBLE



- Pour un Select Round : appuyez à l'affichage du titre, huit fois sur B et huit fois sur A. Actionnez ensuite B le nombre de fois correspondant au stage désiré. (Ex. : stage 4, appuyez 8xA, 8xB, et 4xB).

• Quand vous tapez une voiture, voici ce qui peut en sortir :

- Une horloge : elle fait une pause d'une dizaine de secondes sur le temps.
- Un pneu : il vous permet de ne pas déraiper dans les virages.
- Une bouteille : il faut mettre la flèche de direction vers le haut et vous aurez un super Turbo.
- Un missile : il vous sert à tirer sur une autre voiture. Quand vous le faites, la voiture détruite laisse échapper une étoile d'invincibilité.
- Une étoile : elle permet d'avoir en même temps l'horloge, le pneu, la bouteille et elle vous donne l'invincibilité. Il ne vous reste qu'à mettre la flèche de direction vers le haut et vous gagnerez facilement grâce à la vitesse du Turbo, à votre invincibilité et à la pause du temps.

## DJ BOY



- **Boss 1** : Pour l'avoir facilement, lui mettre des coups de pied en l'air. Au magasin, achetez un hamburger (100 dollars).
- **Boss 2** : Mettez-vous en bas de l'écran et faites des sauts pour éviter les bombes. Quand il viendra vers vous, mettez-lui des coups de pied en l'air. Au magasin, achetez un hamburger (100 dollars) et une vie (1000 dollars).
- **Boss 3** : Pour avoir les deux clowns, mettez-leur des coups de poing. Surtout, ne vous laissez pas encercler. Ensuite, pour éviter leurs têtes, faites des sauts du haut de l'écran vers le bas. Quand elles exploseront, tenez-vous à l'écart. Au magasin, si vous avez réussi à garder votre seconde vie, achetez le casque (Helmet = 500 dollars).
- **Boss 4** : Pour avoir le DJ bleu, bougez beaucoup et quand il sera près de vous, faites le coup spécial (A et B en même temps). Chaque fois que vous pourrez le frapper, mettez-lui trois coups, puis partez hors de sa portée. Au bout d'un moment, vous finirez par l'avoir. Au magasin, si vous avez assez d'argent, prenez le Power-Up (500 dollars) et une vie (1000 dollars).
- **Boss 5** : Dans le stage, pour buter le chat avec le ballon, se mettre sur le même plan que son ombre, assez près de lui et lui coller un coup de pied en l'air (B et C en même temps). Il larguera un hamburger. Pour les boss, ré-utiliser la même méthode que pour les autres stages. Pour le dernier, le cracheur de flammes, bougez sans arrêt et quand il est près de vous, mettez-lui des coups de pied en l'air. Au magasin, achetez un hamburger (100 dollars) et une vie (1000 dollars) ou le Super Punch (400 dollars).
- **Boss 6** : Une grosse japonaise qui se téléporte partout. Pour l'avoir, mettez-vous, par exemple, en haut de l'écran. Quand elle apparaîtra, descendez et attendez-la ; quand elle sera près de vous, mettez-lui des coups de pieds en l'air.
- Pour ne pas perdre d'énergie, appuyez sans cesse sur A et B simultanément, de cette façon, vous donnerez des coups de poing à gauche et à droite de l'écran pratiquement simultanément. Cela est très efficace car vos ennemis ne pourront pas vous toucher. Ne faites surtout pas cela avec les monstres de fin de niveau, sinon, vous êtes cuit.

## DOUBLE DRAGON

- Pour continuer après le "Game Over" :
  - Dans les niveaux 1 à 3, appuyez sur Haut, Droite, Bas, Droite, A puis B.
  - Dans les niveaux 4 à 6, appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite, A puis B.
  - Dans les niveaux 7 à 9, prenez votre deuxième manette, et appuyez sur A, A, B, B, Bas, Gauche.
- Au début du dernier niveau, allez en face de la porte, sautez 40 fois et vous gagnerez des crédits.



## DARIUS TWIN



- A la page 'Select mode', faites : L, R, Select, Start et vous aurez 49 vies. Si vous jouez à deux, il faut faire la manœuvre ensemble et en même temps !
- Si vous prenez les chemins suivants, vous aurez les trois fins disponibles. Planètes à prendre :
  - a, b, d, e, g, j, l et il y a la première fin.
  - a, b, d, e, h, k, l et il y a la deuxième fin.
  - a, c, d, f, h, k, l et il y a la troisième fin.

Pour la 2ème et la 3ème planète, il vous faudra du temps car c'est très dur.

## DUCK HUNT ET WILD GUNMAN

- Quand vous jouerez à ce jeu, réglez la luminosité de votre moniteur jusqu'à ce que vous puissiez toucher votre cible sans la viser. Après ce réglage, aucune cible ne vous échappera.
- Dans le tir à un canard, vous pouvez bouger vous-même la proie en vous servant de la première commande.



## DYNAMITE DUKE



- Dans les missions 2, 4, 5, 6, tirez 15 balles au moins sur les trappes ou bouches d'égoûts, ainsi vous aurez des Dukes (D).
- Allez sur Options, appuyez 10 fois sur C, puis sur Start et les super-options apparaîtront.

## DARIUS II

- Pour choisir son tableau de départ, faites

**CACBCABABCAC**

durant la page de présentation. Alors apparaîtront en bas de l'écran les mots "ZONE SELECT". Faites Start et commencez la partie ; il apparaîtra un écran où vous pourrez choisir le tableau d'où vous débuterez la partie.

- Pour être totalement invincible durant toute la partie, faites

**ABACBCCBCABA**

durant la page de présentation. Alors apparaîtront les mots "NO-HIT". Faites Start et commencez votre partie. Tout se passera comme dans un rêve.

- Pour obtenir les crédits infinis, faites

**BBBCAAABBCCC**

durant la page de présentation. Vous verrez apparaître les mots "FREE-PLAY". Faites Start et jouez. Au moment de l'écran de décompte, après votre mort, le même message s'affichera, preuve que vous avez bien les crédits infinis.

- Pour consulter le tableau de classement des joueurs, faites

**ABCABCABCABC**

durant la page de présentation. Les mots "PLAY DATA" apparaîtront en bas de l'écran ; faites Start et vous découvrirez le classement de tous les joueurs.

- Il existe un mode spécial pour jouer à DARIUS 2. Ce mode va vous permettre de parcourir les différents tableaux en ne rencontrant que les monstres de moitié et de fin de tableau. Mais cela les rend beaucoup plus difficiles à tuer ; de plus, vous n'aurez plus la possibilité de choisir les tableaux vers lesquels vous vous dirigerez, et serez contraint de parcourir tous 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 puis commencez votre partie.

- Lors du tableau des HIGH scores, tapez **ZTT** et vous aurez le Sound-Test.



## DICK TRACY



- Pour éliminer le troisième gros méchant, le colonel Molotov, quand le scrolling s'arrête au bord, mettez-vous tout à gauche, et, à chaque fois qu'il lancera un cocktail Molotov, décalez-vous un peu vers la droite et tirez-lui dessus. C'est un bon moyen pour ne pas se faire complètement carboniser.

- Dès le début du jeu, quand Dick Tracy parle à sa montre, faites haut, bas et Start. Dès lors, aucun ennemi ne vous tirera dessus. Il n'y a plus qu'à les exécuter.

- Voici quelques moyens d'avoir les boss dans ce super jeu :

### – Itchy (Boss 1) :

Il vous suffit d'avancer et de le mitrailler au fur et à mesure quand il court, et là, son compte sera bon en trois coups de cuillère à pot.

### – Le Brow (Boss 2) :

Dans ce niveau, c'est très simple, il faut lui tirer dessus pendant qu'il tire dans la dynamite mais attention aux barres métalliques.

### – Lip Mantis (Boss 3) :

Ici, il vous faudra beaucoup d'habileté : dès que le boss montre sa face, tirez-lui dessus une fois, puis allez sur la gauche lorsqu'il se prépare à tirer. Arrivé au bar, tirez sur toutes les bouteilles qui sont derrière lui pour qu'il jette moins de cocktails molotov. Au moment où il les jette, restez au milieu. Après chaque cocktail molotov, décalez vous un petit peu vers la droite.

### – Pruneface (Boss 4) :

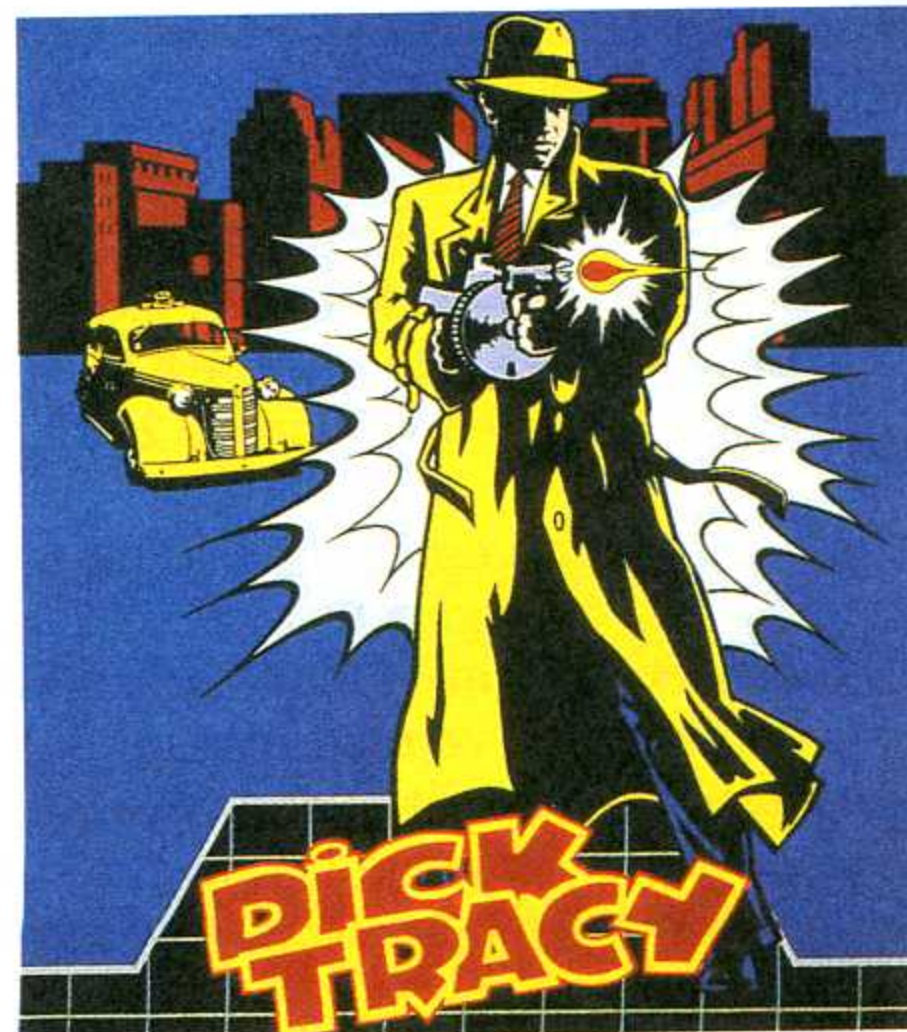
Ici, c'est très simple. Lorsque le boss tire, ne bougez surtout pas, pendant que vous le mitraillez sans arrêt.

### – Flattop (Boss 5) :

Ici, faites très attention à vos arrières. Ce Flattop tire comme un cinglé, lorsqu'il apparaît sur l'écran et qu'il tire, baissez-vous. Arrivé à la fin du niveau, restez baissé et ne tirez pas pendant que la lumière est éteinte.

### – Big Boy (Boss 6) :

Arrivé à cet endroit, tirez sur tout ce qui bouge, Big Boy a beaucoup d'hommes, faites feu à volonté car le Big Boy n'encaisse pas bien les balles.



# DUCK TALES

- Commencez d'abord au niveau de l'Himalaya, vous pourrez trouver un trésor qui vous donnera une vie de plus à chaque monde.
- Pour vaincre n'importe quel chef, sautez sans vous arrêter.
- Lorsque vous avez tué les monstres de fin des cinq premiers mondes, vous atterrissez en Transylvanie. Empruntez le même chemin que vous aviez pris pour rencontrer la sorcière. Vous vous trouverez au côté du Comte Dracula Duck. Aidez-vous des chauves-souris qu'il vous envoie pour lui rebondir sur la tête. Quand il sera mort, vous parlerez à la sorcière et une corde apparaîtra. Grimpez très vite et sautez sur le coffre, vous serez ainsi le canard le plus riche du monde.
- En Transylvanie, donnez des coups de canne dans les armures des chevaliers, il en sortira des coffrets et, certaines fois, la tête de l'armure partira ; alors il faudra fuir le plus vite possible.
- Dans les mines africaines (African Mines), donnez des coups de canne dans les coffrets, il en sortira des diamants. Vous pouvez aussi donner des coups dans les tombes (R.I.P.) et il en sortira soit des diamants, soit des fantômes.

## • En Amazonie :

Grimpez à la corde après le deuxième serpent. A la dernière corde, sautez contre le mur pour avoir deux diamants et un cornet de glace. Grimpez à la corde et allez toujours vers la gauche. Après l'hélicoptère et Flagada Jones, montez à la corde. Allez chercher la vie supplémentaire après le singe et revenez sur vos pas jusqu'à la corde. Montez à cette dernière jusqu'à atteindre le tableau des scores, sautez vers la droite et suivez le chemin en allant dans tous les coins du tableau. Vous économiserez ainsi trois cent mille dollars.

## • L'Himalaya :

Ne pas descendre à la première corde, mais continuer à droite. Si vous avez perdu des points d'énergie, pas de

panique ! Descendez le long de la deuxième corde et tuez le type avec les patins à glace. Sautez ensuite sur les deux blocs de glace empilés et allez vers la gauche. Mami Baba vous attendra et vous remettra des maxi-cornets de glace. Maintenant, allez retrouver Flagada Jones qui vous invite à recommencer la partie après avoir déposé votre argent à la banque. Déclinez son offre car cela pourrait vous être néfaste. Continuez sur la gauche, puis descendez le long de la corde. Allez d'abord chercher la vie qui se trouve à droite puis dirigez-vous vers la gauche. Attention aux stalactites qui tombent pour vous transpercer de part en part. Après cette dure épreuve, montez à la corde et allez voir votre neveu. Montez encore et sautez sur le singe avec la canne. Sautez tout de suite après sur le bloc de glace. Sautez plusieurs fois sur le bloc de glace pour faire sortir Bubba de sa prison de glace. Pour la peine, il vous indiquera un "Secret Treasure" qui est une étoile qui vous donnera un point d'énergie supplémentaire. Retournez à la corde, montez, allez à gauche, continuez à monter, puis allez vers la gauche. Cassez les deux blocs de glace car il y a un gâteau caché à l'intérieur. Grimpez à la corde puis sautez sur l'ascenseur horizontal et allez à droite où le gros-vilain-méchant-tout-plein-monstre de fin de niveau vous empêchera de passer au prochain niveau. Tuez-le !

## • La lune :

Montez le plus haut possible, à gauche, sautez avec la canne de Picsou sur le bord horizontal du mur. Allez vers la gauche, vous trouverez la clef permettant d'acquiescer le joystick. A droite, vous trouverez sur une passerelle un "Hidden Treasure", qui vous rapportera un million de dollars. A l'étage du dessous, à gauche, il y a une vie et à droite, une salle contenant le joystick. Sautez avec la canne contre le mur droit. Marchez en direction de la droite et laissez-vous tomber ; sautez avec la canne sur l'ascenseur horizontal qui se dirige vers la droite. Montez, Gizmo Duck apparaît et creuse un passage à l'aide d'une boule de feu. Engouffrez-vous dans le passage et laissez-vous tomber. Continuez vers la gauche et vous rencontrerez l'éternel monstre de fin de niveau.



# DUCK TALES

• En appuyant plusieurs fois sur A, ou en laissant son doigt dessus, pendant que Flagada Jones vous ramène à Donaldville, il vous lâchera sur un nuage et Geo vous larguera des diamants sur la tête. Il faut essayer de le suivre pour n'en rater aucun. Après, Flagada vous ramènera à Donaldville. Ce truc marche 2 fois.

• **En Amazonie** : quand on est à côté de Flagada Jones, vous continuez le jeu. Quand vous avez réussi à passer la boule et les épines, montez sur la toute petite statue. Sauter avec la canne. Vous verrez un trésor. Il faut monter dessus avec la canne et quand vous serez sur lui, sautez avec la canne en dirigeant la manette sur la direction de "monter". Vous suivrez le chemin et vous irez en fin de niveau.

• **En Amazonie**, il faut prendre la corde qui descend vers le BAS après la plante carnivore, on obtient une statue et un tonneau. Taper dans le tonneau vers la statue et faire un saut avec la canne sur le tonneau pour arriver sur la statue. Allez vers le mur, et vous trouverez un passage secret. Prenez tous les trésors et continuez à aller vers la GAUCHE, vous trouverez encore une salle au trésor.

• S'il ne vous reste plus de personnage et qu'un seul point d'énergie, ne désespérez plus, car si vous appuyez sur SELECT, votre énergie recommencera. Mais attention, si vous n'avez pas 3 000 000\$, en argent total, ce truc ne marchera pas.





# DEVIL CRASH

• Pour obtenir un nombre illimité de billes, entrez le code **AAAAAAAAHAAA**. Si vous voulez voir la fin du jeu, entrez le code **DAVIDWHITE**.

• Quelques codes :

<b>CKDEIPDBFM</b>	<b>OLGGGEAPOF</b>
<b>OJFJGDEJPD</b>	<b>CBEOLJGHA</b>
<b>PNBIJOKJNF</b>	<b>OMGANLOIJA</b>
<b>CGIAGPECCK</b>	<b>PFFMGHGOLK</b>
<b>OEHALCBGPF</b>	<b>NLJBCFHGPO</b>

• Voici un code où vous avez un score de 999.999.600 points, il ne vous reste plus qu'à faire 999.999.900 points pour finir le jeu : **KGCMMLBN**

• Pour avoir des vies illimitées lorsque l'on joue à deux joueurs, tapez : **ACPPBOBRPATTUIIJPD**

• Voici une technique qui vous permettra d'avoir soit des balles infinies, soit d'arriver à la fin, soit d'avoir plus de points : sélectionnez "1 Players", sélectionnez "Fast", sélectionnez "Password". Une fois cette option choisie, mettez une lettre au hasard et inscrivez-la sept fois puis choisissez-en une autre, mettez-la deux fois et enfin, pour la dixième lettre, essayez-les toutes.

• Voici une liste de mots de passe :

<b>LPBDLJIJHD</b>	: 542 662 800 points 6 billes
<b>EECGNEEGIM</b>	: 631 372 800 points 7 billes
<b>JAAONEKODM</b>	: 720 301 700 points 8 billes
<b>PLCOOJBGPA</b>	: 721 352 400 points 9 billes
<b>NCJKDGNLNF</b>	: 809 715 100 points 10 billes
<b>JLDDNILNDD</b>	: 746 443 400 points 11 billes
<b>GPJGNEEFMD</b>	: 747 920 900 points 12 billes
<b>DMAPADBBGC</b>	: 841 411 100 points 13 billes
<b>EFPNEDKPIG</b>	: 889 979 300 points 14 billes
<b>PEECHCHAPB</b>	: 927 685 900 points 15 billes

• Pour avoir les vies infinies, entrez : **ABCDEFGHIIN**

• Pour accéder directement à la fin du jeu, entrez : **BDQTGUVIIP** et tirez la balle.

• Pour obtenir le Sound Test, il suffit pendant le jeu de presser Run puis SELECT. Ce qui vous donnera le tableau des High scores. Puis faites HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE.

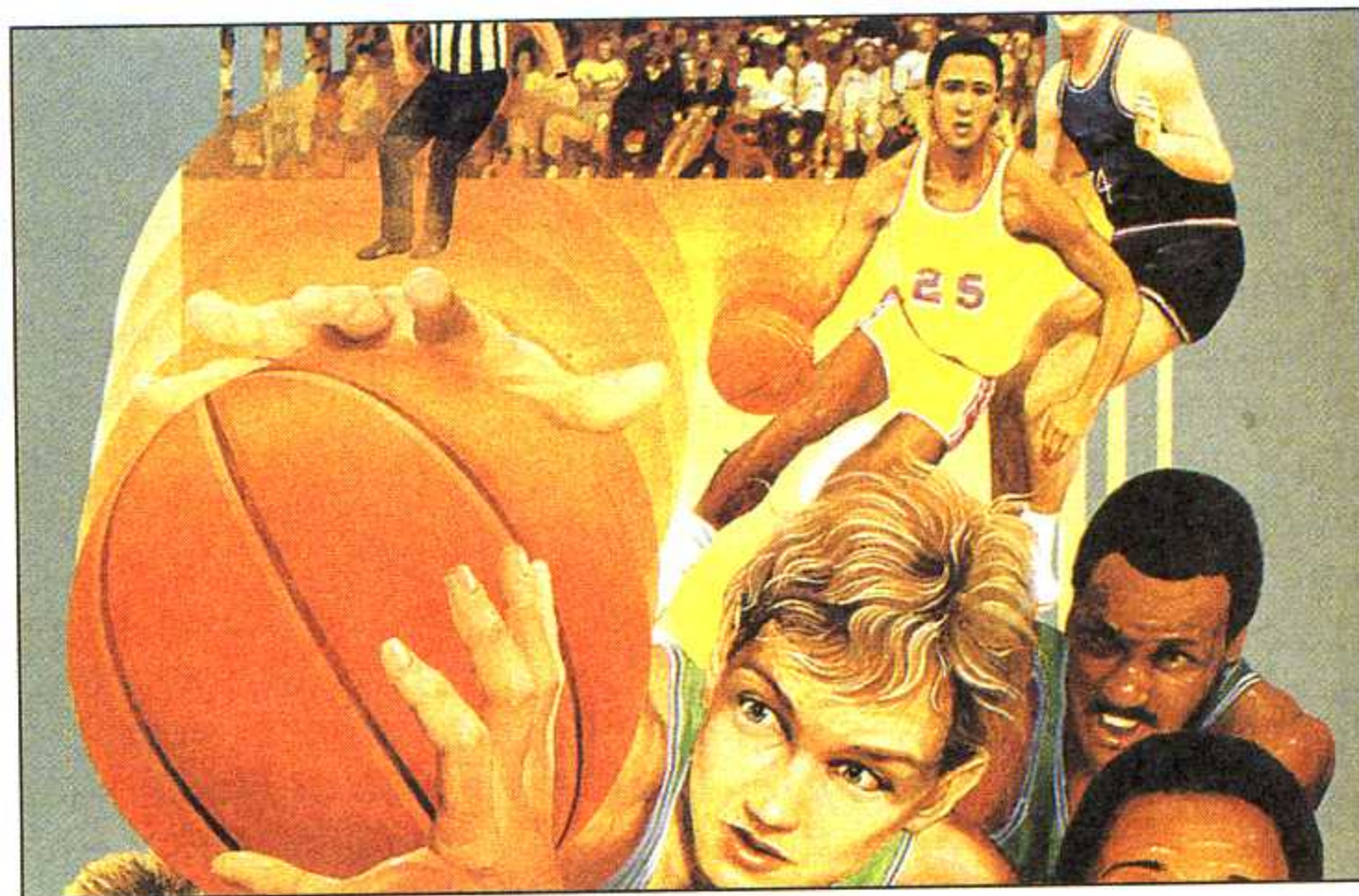
• Taper : **"WATS THE A"**, et surprise !



## DOUBLE DRIBBLE

• En vous plaçant sous le panier adverse et en tirant, vous verrez sur votre écran une superbe simulation d'un basketteur, comme à la télé !

• Voici comment faire à tous les coups trois points : vous vous mettez juste en-dessous des petits points en dehors de la raquette et vous tirez. Vous marquez à tous les coups.



## DRAGON'S LAIR

• Au début du jeu, allez vers la gauche des deux écrans ; au deuxième écran, il y a une sorte de trou vers le bas à gauche. Allez-y en vous laissant tomber. Vous ne perdrez pas de vie et vous entrerez dans un autre niveau.



## DODGE BALL

Pour ne jamais perdre sa vitalité même en se faisant toucher : à la présentation, appuyez sur Select, Haut, Bas, Haut, Haut, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, II et I puis appuyez sur Run si nécessaire.



## DARWIN 4081

• A la page de présentation, appuyez sur les boutons A, B, C et

Start. Vous aurez accès à un "Sound Test" plus puissant.

# DUNGEON EXPLORER

• Voici un code vous donnant un guerrier du dix-neuvième niveau :  
**AEPAJ - DPIAA**

## • GUERRIER

Level 1: **ALJFJ DOLOE**  
Level 2: **ACDKJ DIEOI**  
Level 3: **ACDFD HIFNI**  
Level 4: **AKJFJ HKANM**  
Level 5: **ABGPG HJFMK**  
Level 6: **ADMFM HLAMO**  
Level 7: **AAJKD HNPIC**  
Level 8: **ACJAJ HPKMG**  
Level 9: **AIJFJ HOKOE**  
Level 10: **APJPJ HMPOA**  
Level 11: **AJJAJ HKAOM**  
Level 12: **AODKJ HIFOI**  
Level 13: **AAMFJ HLAPO**  
Level 14: **APLPJ BCFBI**

## • PRINCESSE

Level 4: **JBBNJ HDCOG**  
Level 5: **JCLCJ HFNOK**  
Level 6: **JABIJ HHIOO**  
Level 7: **JBONJ HENPI**  
Level 8: **JJENJ HGIPM**  
Level 9: **JABNJ HAHPA**  
Level 10: **JIBNJ HCCPE**  
Level 11: **JCBNG HDCNG**  
Level 12: **JPBNM HBHNC**  
Level 13: **JDBND HHIND**  
Level 14: **JELCJ ONJEO**

## • OBJETS

- La fiole bleue en transparence vous remet votre énergie initiale.
- La fiole blanche marquée **W** vous permet de faire remonter votre énergie.
- La bouteille bleue repousse tous les adversaires présents à l'écran.
- La chaussure avec une aile vous rend plus rapide pendant un certain temps.
- La bague avec rubis vous rend invulnérable pendant un certain temps.
- La hache sert au personnage qui en a déjà une.

Le miroir, très rare, est pour la femme (mot de passe **JBBNJ-HDCOG**).

## • Mots de passe des personnages :

FIGHTER : **ADJPJDMOOA**  
THIEF : **BDJFJMAFJI**  
WARLOCK : **CMDPJMCGBK**  
WITCH : **DGJAMGBNGC**  
BARD : **EMGKJMDOBE**  
BISHOP : **FDJAJDAFGM**  
ELF : **GGJKJDIGOO**  
DWARFV : **HDMFMJENJG**

## • Différents monstres :

- Taureau humain
- Chenille
- Gorgone
- Crabe géant
- Moines
- Tigre géant
- Méduse
- Dragon à trois têtes
- Personnage humain géant
- Tête de diable avec doigts,
- etc.

## • Quelques astuces pour différents monstres :

- Niveau avec méduse bleue entourée de ronds gris : détruire tous les ronds, sauf un qui tournera autour de la méduse, puis tirer sur la méduse en tournant autour.
- Dragon à trois têtes : se mettre en haut, à droite et ne plus bouger. Le géant restera bloqué.
- Personnage géant : se mettre en haut, à droite et ne plus bouger. Le géant restera bloqué.
- Niveau final : visage du diable avec ses doigts : se placer soit à gauche, soit à droite en haut de l'écran, dans un petit renforcement.

## • Mot de passe pour chaque niveau :

- **JNCGIMBHG**
- **ALJFJDOLOE**
- **ACDKJKIEOI**
- **JECOJNNKBO**

- **JANLJNMABG**
- **JPNEJNBPAI**
- **ADBFDGNPJC**
- **AOBFJMPKJG**
- **AHEPJCJEKK**
- **JNNBJNEFBC**
- **JCPEJHAEGA**
- **JKNIMCEEHC**
- **JOINJHFOHF**

Niveau final :

**JCAEGEDANG.**

• Pour démarrer au quatrième tableau avec un autre personnage, tapez le code **JBBNJHDCOG**. Vous vous transformerez alors en princesse, vous aurez plus de vitesse et marquerez plus de points que n'importe quel autre personnage. Ne prenez pas le cristal immédiatement après avoir tué le méchant de la fin du tableau. Attendez que le cristal vire au mauve avant de vous en emparer, ce qui vous procurera beaucoup plus de points que d'ordinaire. Voici les codes-passes permettant de passer d'un tableau à un autre :

2	P	<b>ALJFJ DOLOE</b>
3	P	<b>ACDFD HIFNI</b>
4	P	<b>AKJFJ HKANM</b>
5	P	<b>ABGPG HJFMK</b>
6	P	<b>ADMFM HLAMO</b>
7	P	<b>AKLCL FNLMG</b>
8	P	<b>AFLHL FMLOE</b>
9	P	<b>ACLNL FOOOA</b>
10	P	<b>AELCL FIBOM</b>
11	P	<b>ABBFB FCCDM</b>
12	P	<b>AMLPL FKHDI</b>
13	P	<b>AJLGL GNING</b>
14	P	<b>AGBOB JHLAG</b>

• Entrez le mot de passe : **"DEBDEDEBDA"**.

Le code sera incorrect.

Après avoir tout sélectionné, restez appuyé sur la touche RUN et le bouton I, vous bénéficierez alors d'un personnage hyper puissant.



## DIGITAL CHAMP



• Lorsque vous verrez 'New Game', 'Continue' appuyez sur Haut, Gauche, Bas, Droite, et Run. Défense N°00 apparaîtra alors. En appuyant sur I et II, vous pourrez choisir vos matches.

• Toujours à 'New Game', 'Continue' appuyez sur Haut, Droite, Bas, Gauche, l'écran se divisera en quatre.

## DOCTEUR MARIO

• Quand vous finirez les niveaux 5, 10, 15 et 20 en vitesse rapide, vous verrez une super animation avec Dr Mario et les virus.



# 3615 JOYPAD

## DECAP ATTACK



- Pour remonter votre niveau de vie, c'est très simple, il vous suffit de tomber à la verticale sur une barre flexible, celle-ci se pliera de haut en bas, et vous verrez augmenter votre nombre de points de vie.

• Pour ceux qui ont la chance de posséder un auto-fire, il suffit de le brancher et de rester appuyé pour que Churk se mette à voler.

• Pour ne pas combattre la grenouille de fin de niveau, il suffit d'aller directement prendre les bonus en haut à gauche sans tomber, puis de passer la zone.

• Au tableau numéro 3-3, avancez tout droit, laissez-vous tomber jusqu'en bas, puis détruisez les pierres qui sont à votre gauche, avancez et vous verrez une statuette, détruisez-la. Elle contient un quatrième cœur.

• Quand vous êtes à l'écran de bonus du tableau numéro 1-3, placez tous vos bonshommes dans la deuxième colonne. Une fois qu'ils sont arrivés au bout du chemin, appuyez le plus rapidement possible sur le bouton C jusqu'à ce que vous entendiez un son. Le labyrinthe s'arrêtera et tous vos bonshommes iront jusqu'au bonus de vie. Vous pouvez gagner une quinzaine de vies au maximum. Si vous n'avez pas gagné assez de vies, faites de même pour l'écran de bonus du tableau numéro 2-3, mais en plaçant vos bonshommes à la dernière colonne. Ils iront jusqu'au bonus de vie.

• Voici comment éviter d'affronter le boss du deuxième niveau (Today) : il faut rester sur les plateformes au lieu de descendre tout en bas et aller à gauche, complètement à gauche, puis prendre le cœur si vous en avez besoin, et descendre le plus à gauche possible. Il ne vous reste plus qu'à sortir et, ainsi, vous ne verrez pas le boss.

• Pour battre le boss de fin du jeu, gardez toutes les positions (Trioxy - Boules de lumière), cette arme est la plus efficace, et c'est elle qui vous permet de ne pas avoir à approcher le boss.

## DARK LEGEND

• Pour tuer chaque monstre de fins de niveaux, il faut se placer au centre de l'écran, taper sur le monstre, le laisser passer, se retourner, frapper, etc. Vous perdrez ainsi un minimum de vie pour pouvoir accéder au tableau suivant sans mourir.

• Voici les armes les plus efficaces pour chacun des horribles monstres de fins de niveaux :

- Niveau 1 : Epée.
- Niveau 2 : Epée.
- Niveau 3 : Fléau d'armes.
- Niveau 4 : Hache.
- Niveau 5 : Fléau d'armes.
- Niveau 6 : Epée.



## DOWN LOAD 2

• Pour choisir le nombre de vies, le tableau de départ, le nombre de "Continue", le niveau de difficulté du jeu, pour écouter les sons et les musiques et regarder les dessins animés, appuyez sur Select, sur 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2 puis sur Select, le tout lorsque vous êtes devant la page de présentation.

• Autre astuce, après avoir fait la manipulation précédente, choisissez la démo 9, puis, quand NEC AVENUE SOFIX s'affiche à l'écran, appuyez sur haut, sur Select, sur 2, puis sur Run sans le relâcher. Vous vous retrouverez au début du jeu, mais tous les graphismes de vos ennemis seront modifiés, et parodiés.



## DROP ROCK

• Pour avoir la chance de pouvoir entendre toutes les musiques de ce triste jeu, à la page de présentation, appuyez sur la touche Select, maintenez-la enfoncée, et pressez le bouton 1. Voilà, le tour est joué !



## DEAD ANGLE



• Pendant les niveaux, appuyez tout le temps sur les deux boutons en même temps, personne ne vous touchera, sauf bien évidemment les Boss de fin de tableau.

• Pour économiser le plus de vies possible, lorsque vous voyez qu'un ennemi va vous tirer dessus, appuyez sur le bouton 2. La silhouette se baisera et personne ne pourra vous toucher.

• Pour éviter les couteaux et les grenades que vous lancent les chefs du niveau 3 et 5, il suffit de tirer dessus pour les dévier.

• Si vous avez des problèmes avec les chefs de fin de niveau, dès qu'ils arrivent à l'écran, montez. Ensuite, ne descendez que votre viseur, tirez sur eux puis remontez. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'ils meurent (ce truc ne marche pas pour les niveaux 3 et 6).

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

• Pour obtenir le choix des Stages, à la page de présentation, tournez la manette dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un numéro apparaisse à droite de l'écran. Puis changez le nombre avec la manette.

# DANAN : JUNGLE FIGHTER



## • Niveau 1 : Le pays des Amazones.

Avancez, prenez le coffre, avancez, entrez, choisissez le pays des Amazones (The Land Of Amazones), avancez, sautez sur la plate-forme, sautez à terre, tuez l'amazone, descendez à l'échelle, prenez le coffre, montez sur la plate-forme stable, revenez, remontez à l'échelle, avancez, tuez l'amazone, prenez le coffre, avancez, tuez l'araignée, prenez le coffre en sautant, avancez, prenez le coffre, revenez et entrez, descendez à l'échelle, avancez et tuez l'amazone, prenez le coffre, remontez, remontez, montez, tuez l'amazone qui a un arc, prenez le coffre, sortez, avancez, sautez, avancez, tuez l'amazone, avancez, prenez le coffre, montez, montez, montez, tuez l'amazone, sortez, avancez vers la gauche, prenez le coffre, laissez-vous tomber, avancez, tuez l'amazone, prenez le coffre, revenez et entrez, montez, tuez l'amazone, sortez, montez à l'échelle, entrez par la porte du bas, montez, tuez l'amazone, prenez le coffre, sortez, sautez vers la gauche depuis la plate-forme, tuez l'amazone, avancez vers la gauche, laissez-vous tomber, tuez l'amazone, prenez le coffre, avancez vers la droite, sautez au-dessus du trou, montez sur la plate-forme et quand elle est en haut, sautez vers la droite, avancez, montez à l'échelle, tuez l'amazone, sautez les gradins, prenez le coffre (il y a là un couteau), revenez à l'échelle, avancez, laissez-vous tomber, avancez, laissez-vous tomber en vous collant contre le mur, tuez l'amazone, prenez les coffres, avancez vers la droite, laissez-vous tomber, tuez l'amazone, entrez.

• Pour tuer la reine des amazones, allez vers elle en sautant, donnez-lui des coups, elle disparaît et réapparaît de l'autre côté. Recommencez l'opération jusqu'à ce qu'elle s'affale sur le sol. Vous arrivez devant Niai, répondez "Yes" et vous irez au niveau 2.

## • Niveau 2 : Le pays des Mortalos.

Linda vous réveille, vous parlez. Avancez vers la droite, sautez, prenez le coffre, montez à l'échelle, tuez l'homme, prenez le coffre, descendez à l'échelle, sautez sur la plate-forme, sautez sur la colonne, sautez rapidement sur la plate-forme de droite, sautez rapidement sur la colonne de droite, prenez le coffre, revenez à l'échelle, remontez, avancez vers la droite, tuez les deux hommes, prenez tous les coffres, avancez, tuez l'homme, prenez tous les coffres, montez à l'échelle, avancez vers la gauche, tuez les hommes, prenez les coffres, avancez, sautez sur les plates-formes, montez à l'échelle, tuez l'homme, prenez les coffres, avancez vers la droite, sautez, prenez le coffre, entrez, tuez l'homme, prenez le coffre, sortez, sautez sur la passerelle, avancez, sautez sur la maison, entrez, tuez l'homme, prenez le coffre, sortez, descendez, tuez l'homme, montez à l'échelle du bout à droite, utilisez le tatou, prenez le coffre à gauche, avancez vers la droite, entrez, tuez l'homme, prenez les coffres, sortez, avancez vers la droite, prenez le coffre, montez aux échelles. Vous arrivez devant le chef des Mortalos. Au début, donnez des coups, il reculera, faire ainsi jusqu'à ce qu'il

meurt. Collez-vous à lui, éloignez-vous, il avancera, sautez au-dessus de lui et frappez-le par derrière. Autre technique : si vous êtes rapide, lorsqu'il s'approche, frappez-le le premier.

## • Niveau 3 : Le bateau.

Nagez vers la droite, prenez le coffre, reprenez votre souffle, laissez Danan tomber dans le trou, prenez tous les coffres, remontez, reprenez votre souffle, allez vers la droite. Vous arrivez au bateau. Descendez, allez à gauche, descendez, allez à droite, entrez, allez à gauche (après avoir causé avec Linda), prenez le coffre, revenez, descendez, depuis l'échelle, allez au-dessus de la porte, avancez, prenez le coffre, revenez, laissez-vous tomber, tuez l'homme, entrez, tuez l'homme, sautez pour prendre les coffres, avancez, tuez l'homme, prenez le coffre, revenez, montez, tuez l'homme, tuez la machine qui tire, prenez le coffre, entrez, détruisez la machine qui tire, tuez l'homme, avancez vers la droite (sans entrer), tuez l'homme, détruisez la machine, montez, prenez les coffres en sautant, entrez.

Vous arriverez devant le chef du bateau, le Shogun, un homme-robot. Au début, dans le coin, donnez-lui des coups (attention à son poing éjectable). Quand il s'envole, essayez d'éviter les bombes, quand il redescend, donnez-lui des coups, il remontera, etc. Faites ainsi jusqu'à ce qu'il meurt. Vous aurez tué l'assassin de Jimba.

## • Niveau 4 : Le sanctuaire.

Avancez vers la droite, entrez, sautez, prenez le coffre, sortez, tuez l'homme, sautez pour prendre le coffre, allez vers la droite, sautez pour prendre le coffre, sautez sur les plates-formes jusqu'au coffre de droite. De là, sautez vers la droite, sautez sur les plates-formes, sautez sur le sol, avancez, sautez pour prendre le coffre, avancez, tuez l'homme, montez, montez, avancez vers la gauche, tuez l'homme, détruisez la machine, entrez, tuez l'homme, prenez le coffre, sortez, avancez vers la gauche, tuez l'homme, détruisez la machine, entrez, allez vers la droite, discutez, allez vers la droite, tuez l'homme, avancez, entrez, tuez l'homme, prenez le coffre, sortez, avancez vers la droite, détruisez les machines, tuez l'homme, prenez le coffre, revenez, montez à l'échelle, tuez l'homme, prenez le coffre, utiliser l'aigle, allez vers la droite, lâchez-vous devant la porte, entrez, avancez vers la droite, tuez les hommes, entrez, tuez l'homme, prenez le coffre, prenez le coffre, sortez, revenez vers la première porte mais continuez vers la gauche, tuez l'homme, prenez le coffre, entrez. Vous arrivez devant The Priest Of Mortalos, vous devez combattre son ami Horn (squelette volant). Pour le tuer, il faut éviter ses boules de feu, après qu'il se soit envolé, il redescend, frappez-le, il remontera, etc. Faites cela jusqu'à sa mort (neuf coups environ). Ensuite, allez vers la gauche, prenez le coffre et vous arrivez devant Linda, vous discutez puis un gars arrive et se met à prier. Pour le tuer, agenouillez-vous derrière lui et frappez-le. Gilbas arrive. Pour le tuer, avancez jusqu'à sa partie rose et là, frappez comme un fou en sautant, en s'agenouillant, en restant debout, etc. S'il meurt, vous aurez gagné la partie et sauvé le monde.

# DOUBLE DRAGON

• D'abord, ce jeu est génial ! Si, si...  
Quelques indices de plus pour ne pas trop en baver :



**1er stage** : pas de problèmes jusqu'au gros ennemi. Pour l'avoir facilement, il suffit d'avancer vers lui en biais puis quand vous êtes près de lui, le frapper jusqu'à ce qu'il meure. ATTENTION : ne pas lui donner de coup de pied lorsqu'il est courbé. En effet, il a tendance à esquiver, et il lui arrive de les esquiver !

**2ème niveau** : pour le premier ennemi, comme pour tous les autres, une combinaison coup de poing/coup de pied, coup de pied/coup de poing les tue directement à part les gros, les acrobates et l'ennemi final. Ensuite, il faut monter à l'échelle et, arrivé en haut, tuer le deuxième.  
Pour Abobo, monter en diagonale, puis taper. Collez-le, il ne peut pas vous taper.

**3ème niveau** : pour Abobo, mettez-vous en bas, sans avancer. Pour avancer plus, vous devez monter. Restez là, Abobo arrive. Montez un peu, il ne peut pas vous toucher. Un coup de poing, il tombe.

• Pour avoir des vies en plus : si vous voyez des femmes, donnez-leur deux coups de poing et un coup de pied ; vous aurez alors gagné une vie.

• Pour tuer le gros, allez de bas en haut tout en gardant vos distances. Lorsqu'il s'arrête, allez en haut ou en bas, mettez-vous sur sa trajectoire et donnez-lui des coups de poing jusqu'à ce qu'il tombe. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il en crève.

• Quand vous arrivez à la fin de la première mission, pour abattre le géant, il suffit de lui donner un coup de pied sauté (en appuyant sur A et B en même temps et quand vous vous retrouvez dos à lui, donnez-lui une manchette (en appuyant sur A). Répétez cette opération trois fois et il mourra.

• Mission 4 :  
Dans la grotte, il faut sauter sur des passerelles en mouvement. Pour cela, une fois que vous êtes sur la première, qui ne pose pas de difficulté, vous ne pouvez aller sur celle de droite sans avoir appuyé de petits coups pour aller à droite. Ceci entraîne un scrolling, et vous n'êtes plus retardé pour sauter. Donc vous pouvez aller sur la seconde. Faire pareil pour la troisième.

• Pour battre les ennemis sans se faire tuer par l'aspiration de la porte, il faut se laisser attirer par la porte, tout en restant près du gouffre. Pour tuer les ennemis, il faut utiliser les manchettes.

• Dans le monde de la forêt au premier gros mec, attirez-le vers la gauche au bord du trou et attendez qu'il s'arrête, puis montez un peu vers la droite au bord du trou et cognez-lui dessus.

• Pour tuer les monstres de fin de niveau, il faut avancer en diagonale et donner des coups de poings. Pour avoir une vie supplémentaire, il faut donner deux coups de poings suivis d'un coup de pied sur une des femmes qui sort d'un ascenseur.

# DIE HARD

• Au premier niveau, dès le début, à la deuxième à droite, juste devant le militaire sous l'arbre, il y a une mitrailleuse cachée dans les buissons.



• Solution du 3ème stage labyrinthe :  
Si l'écran est marron, vous êtes égaré.  
Si vous passez d'un écran marron à un écran bleu, vous êtes revenu au début du niveau.

- Début, Scrolling vertical : prendre porte gauche
- Scrolling horizontal : prendre première porte
- Scrolling vertical : aller tout droit
- Scrolling horizontal : prendre première porte
- Scrolling vertical : aller tout droit
- Scrolling horizontal : prendre dernière porte
- Vous êtes sorti du niveau 3 !

• Le troisième tableau est un labyrinthe. Pour en sortir, il faut d'abord aller à gauche puis à gauche, puis à droite puis à gauche puis à droite et encore à droite.

• Après le niveau 4, pour tuer Karl, il faut obligatoirement avoir pris le lance-flammes caché au niveau 4. Se coller face au mur, éviter de bouger et dès que Karl bouge, pivoter sur soi-même en tirant pour le suivre avec les flammes du lance-flammes.

• Pour avoir 4 crédits en plus, il faut appuyer sur les boutons Run et 2, en même temps.

# DYNABLASTER

• Voici quelques codes qui vous permettront de finir le jeu dans le mode "A".

- Deuxième usine : **L628TGGMG**
- Troisième usine : **55Q83DCR**
- Quatrième usine : **55P75. ?R**
- Cinquième usine : **LM884.K1**
- Sixième usine : **SMNN4.X1**
- Dernière usine : **SMNPS.XP**



• Au moment de choisir une usine, appuyez sur Select pour voir apparaître le code qui vous ramènera au même niveau de jeu et avec la même somme d'argent.

• Pour terminer le jeu dans le mode "B", il faut le "Fire Pass". Celui-ci permet, en restant constamment appuyé sur le bouton A, de créer des déflagrations autour de vous qui vous serviront de bouclier et qui détruiront tous vos ennemis.

• Voici le code du premier tableau où l'on peut trouver le "Fire Pass" : **MNB0BKM2HL**

• Voici le code du trentième niveau en mode de jeu "B" : **H0H2PDJNMO**

## E-SWAT



- Pour avoir un sound-test, branchez le joypad sur l'entrée numéro deux. Sur la page de présentation, appuyez sur Start.

- Sélectionnez "Shot" quand votre niveau d'énergie est au plus bas pour ne pas perdre d'armes.

- Voici comment détruire tous les monstres de fin de niveau :

**Stage 1 :** Tirez dans le pare-brise de l'hélicoptère.

**Stage 2 :** Baissez-vous et tirez sur le monstre à droite qui saute au-dessus de vous.

**Stage 3 :** Placez-vous le plus à droite possible, envolez-vous, restez immobile et tirez des missiles dans la tête de l'homme qui dirige le robot.

**Stage 4 :** Tirez sur les phares de la machine. Celui du milieu et du haut, et pour finir, celui du bas.

**Stage 5 :** Tirez sur l'œil au milieu du robot.

**Stage 6 :** Placez-vous à droite, tirez sur les yeux de la chenille, lorsque la chenille est en-dessous de vous, volez tout en tirant.

**Stage 7 :** Prenez la mitrailleuse pour tuer les deux gardes semblables au Stage 2. Tirez tout en avançant. L'araignée se décompose en deux robots. Pour le premier, il faut voler le plus à gauche possible tout en tirant des missiles. Pour le deuxième, il faut tirer dans le hublot jaune en restant à gauche. Volez lorsque l'araignée saute vers vous.

**Stage 8 :** C'est un robot identique à vous. Tirez à la mitrailleuse sans jamais rester au même niveau que lui. Puis utilisez la flamme, écartez-vous vite pour éviter sa flamme. Vous avez alors gagné !

- Pour sélectionner les niveaux, pressez simultanément pendant l'écran de fin, le joypad vers le bas et vers la gauche ainsi qu'en appuyant sur les boutons A, B et C. Ensuite, en appuyant sur Start, vous aurez accès aux différents niveaux de jeu.

## ELEMENTAL MASTER

- Pour accéder au tableau des options, il faut presser A, B, C puis Start à la page de présentation.

- Pour tuer le dragon à deux têtes, tirez sur la tête du dragon qui tire en même temps avec l'arme principale.

- Pour détruire le hérisson, il est assez facile d'éviter ses tirs et il faut utiliser le boomerang. Il avance puis il recule en tirant. Puis il va à droite ou à gauche en faisant un tour. Il recommence la même opération plusieurs fois.

- Pour détruire la moitié de Samouraï, il suffit d'utiliser le boomerang. Quand il tire avec ses deux mains, restez au milieu en avançant et en reculant tout en utilisant le boomerang.

- Pour détruire le serpent de mer, tirez sur la tête. Utilisez le boomerang.

- Pour détruire le premier chef qui est un dragon, il vaut mieux utiliser le lance-flammes. Il bouge de droite à gauche. Quand il a la tête rentrée, il tire deux rafales de trois boomerangs. Passez entre, ou bien allez à gauche ou à droite en montant pour les éviter. Pendant cette opération, concentrez l'énergie puis la tête va s'allonger et va faire un balayage de tirs. Se mettre à l'opposé du monstre tout en lâchant l'énergie.

- Pour détruire le deuxième chef qui est une araignée, il faut prendre la première arme. Elle va tirer des sortes de pointes qui vont atterrir dans l'air deux fois de suite. Concentrez l'énergie puis elle va lancer un laser avec des vagues qui vont vous entraîner vers elle. Dès que cela est fini, lâchez l'énergie sur la tête trois fois de suite.

- Pour détruire le dernier chef, utilisez la première arme. Concentrez l'énergie et lâchez le tout en évitant les boules d'énergie. Puis un autre monstre va apparaître. Concentrez et lâchez l'énergie tout en tournant autour de lui.



## E.A. HOCKEY



- Appuyez simultanément sur les boutons A et B de la deuxième manette et sur le bouton START de la première manette. Vous pourrez ainsi vous éclater encore plus.

- Pour être les U.S.A. contre l'U.R.S.S., mettez comme code :

**G77JH232FVNT4SRS**

- Pour être l'U.R.S.S. contre l'Islande, mettez comme code :

**G77H502GK9VHWDPO**

- Pour être en demi-finale et gagner deux à zéro contre la Finlande en étant le Canada, mettez comme code :

**CVYC93JBVHRWMSN**

- Voici quelques mots de passe en mode "PLAY OFF" pour le Canada :

Deuxième tour - Canada contre U.S.A. :

**FZGZ4GBRPC0YVW9X**

Quart de finale - Canada contre Suède :

**FZM4KXJJB4LPSW9Y**

Finale - Canada contre U.R.S.S. :

**FZT9BCPL8T6D1T29**

- Voici quelques mots de passe en mode "NEW PLAY OFF/BEST" pour l'U.R.S.S. :

Quart de finale - U.R.S.S. contre Tcheco. :

**DPVJNZHRJ8J7RJ3D**

Demi finale - U.R.S.S. contre Suisse :

**DPONXMG38KM2X3SF**

Finale - U.R.S.S. contre U.S.A. :

**DP5VM3MZ577SS1JT**

Finale (3-0) - U.R.S.S. contre U.S.A. :

**DS7HD0JL6SGKG4W0**

- Voici les mots de passe de quelques finales :

Canada contre Italie :

**G8WVX3FX29B3S1GJ**

U.R.S.S. contre Finlande :

**DHOVT5B55CB57369**

Tchécoslovaquie contre Canada :

**HL61MK941NCZPTTP**

## ETERNAL CITY



- Mot de passe :

**NAXAT SOFT**

**MAX POWER**

## ENDURO RACER



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

- Pour prendre les bosses, la meilleure technique est de faire une roue arrière.

- Quand vous êtes en l'air, lâchez l'accélérateur, puis réappuyez dessus quand vous êtes prêt à toucher le sol.

- Ne rien acheter jusqu'au quatrième niveau : c'est trop facile au début.

- Au quatrième niveau, prendre un moteur.

- Au cinquième niveau, prendre un moteur, un accélérateur et un volant.

## EXCITEBIKE



- Quand vous tombez, vous êtes propulsé. Alors gagnez un temps précieux en remontant en selle très vite. Appuyez sur A le plus vite possible.

- Pour remonter plus rapidement sur la moto, appuyez plusieurs fois sur le bouton A.

- A plusieurs points sur chaque piste, se trouvent des flèches. Dirigez

votre moto sur un signe et votre moteur sera refroidi. Utilisez ce procédé à bon escient et vous aurez de bonnes chances de gagner.

- Lorsque vous approchez un obstacle, soulevez votre roue avant et poursuivez à pleine vitesse. Si vous ne pouvez pas ralentir votre moto à l'angle du lieu d'atterrissage, alors vous pouvez atterrir sans perdre de vitesse.

- Si tu veux faire des sauts monstres, fais la bosse suivante h/b/b/b, petit espace, b. Ensuite, fait 1 bosse monstre. Exemple : h/c/c/c/c. Pour effectuer ce saut, il faut sauter la première bosse de la manière suivante : lorsque tu la sautes, piques de la roue avant et atterris. Ainsi tu prendras une vitesse folle et tu sauteras le doigt dans le nez.



## E-SWAT

- Pour tuer le premier chef du premier niveau, approchez-vous un peu de lui, attendez qu'il lance une flamme, évitez-le en vous baissant et tirez-lui dans les jambes.
- Pour tuer le deuxième chef du premier niveau, sautez en l'air et tirez.
- Pour tuer le premier chef du troisième niveau, il faut lancer le pouvoir de "la flamme" et ensuite lui tirer dans l'œil.
- Pour tuer le deuxième chef du troisième niveau, il faut lui tirer dessus et lui lancer le pouvoir "le jet pulvérisateur".
- Au quatrième niveau, à la place du premier chef, il y en a trois. Le premier, tuez-le au pistolet. Le second, tuez-le en lançant "la flamme". Le troisième, tuez-le au pistolet.
- Pour tuer les deuxièmes chefs du quatrième niveau (il y en a deux), tirez sur le premier jusqu'à son élimination. Pour le second, utilisez le pouvoir "la flamme" et achevez-le au pistolet.
- Pour tuer le premier chef du cinquième niveau, lancez-lui le sort de la flamme et lorsque vous aurez détruit les lasers, tirez dans le haut de la machine.
- Pour tuer le dernier chef, lancez "une flamme" puis détruisez les réverbères ; lorsque le chef descend, lancez deux autres flammes puis achevez-le au pistolet.



## E.D.F.

- Pendant le jeu, appuyez avec la manette du deuxième joueur sur L, R et bas, et vous verrez votre niveau d'armement augmenter.
- Faites une pause pendant le jeu, appuyez sur A, B, X, Y, L, R, haut, bas, et en enlevant la pause, vous verrez que vous serez en mode "Non Damage Mode".



3615  
JOYPAD  
Les Jeux primés  
\*JEU

## ELECTROCOP

• Voici les codes de quelques portes :

Level 1 – Porte 1 : **2473**  
Level 1 – Porte 2 : **9874**  
Level 1 – Porte 3 : **8743**  
Level 2 – Porte 1 : **3287**  
Level 3 – Porte 1 : **9284**  
Level 3 – Porte 2 : **7210**  
Level 3 – Porte 3 : **3936**  
Level 3 – Porte 4 : **7395**  
Level 3 – Porte 5 : **8294**  
Level 4 – Porte 1 : **0394**  
Level 7 – Porte 1 : **6021**  
Level 7 – Porte 2 : **5824**  
Level 9 – Porte 1 : **0170**  
Level 9 – Porte 2 : **1092**

Level 9 – Porte 3 : **7102**  
Level 9 – Porte 4 : **4726**  
Level 9 – Porte 5 : **1375**  
Level 9 – Porte 6 : **2857**  
Level 9 – Porte 7 : **6998**  
Level 9 – Porte 8 : **1798**  
Level 9 – Porte 9 : **4321**  
Level 11 – Porte 1 : **0293**  
Level 12 – Porte 1 : **2987**  
Level 12 – Porte 2 : **6473**

• Voici la liste de l'ordre des tableaux dans lesquels vous devrez passer : 1, 2, 7, 9, 11, 8, 6, 5. La fille du Président est retenue prisonnière au niveau 5. Vous reconnaîtrez facile-

ment où elle se cache, car il y a une série de portes à ouvrir (11 pour être exact) avant de la trouver. Si vous ne l'avez pas encore vue : dès le début du jeu allez à gauche puis avancez tout droit. Puis allez à droite jusqu'à la première porte (fermée) trouvez le code de service et entrez sans oublier de vous rendre invisible grâce à l'ordinateur. Là, vous trouverez :

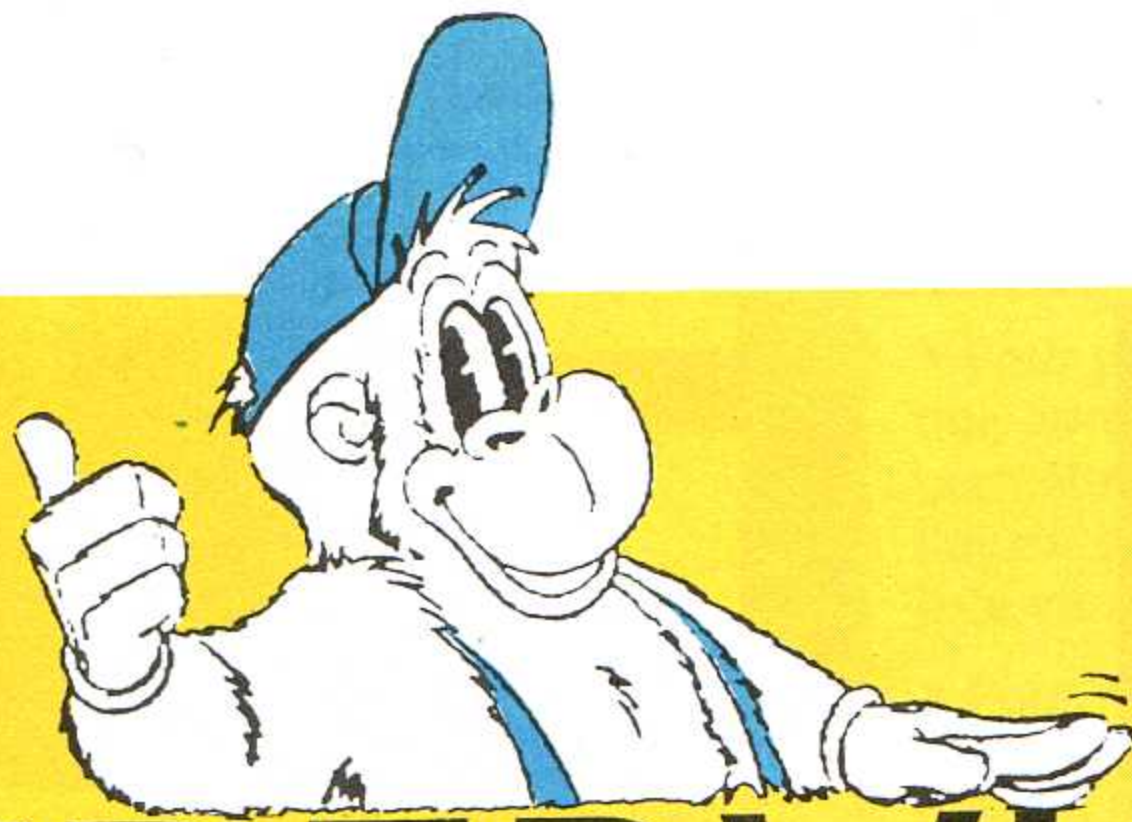
- tripleur-laser
- bombes à épauvette
- laser à épauvette

Eh oui, on peut effectivement avoir le tripleur-laser au premier niveau.

• Dernier petit conseil au 9ème niveau : là où il y a les sentinelles tournantes, vous aurez besoin des bombes à épauettes. Car elles vous attendent juste à la sortie. On n'a pas le temps de faire un geste car on est déjà réduit à l'état de cendres. Si vous n'avez pas assez de bombes, attendez un peu le temps que l'énergie bleue de votre épauette remonte, pour avoir d'autres bombes.







# SUPERVISION

**ENFIN UNE CONSOLE  
PORTABLE  
A MOINS DE 350F.\*  
AVEC UN ECRAN  
GEANT 6X6 cm.**

**ET DES CARTOUCHES  
DE JEUX A PARTIR DE 99F.\*\***

**BIENTOT 40 JEUX POUR  
S'ECLATER EN VACANCES!**



\*349 F prix public TTC conseillé (Au 1er Mai 1992, disponible à cette date)

\*\*de 99 à 149 F prix publics TTC conseillés



## AudioSonic

SUPERVISION est distribué par **AUDIOSONIC France** 103-115 rue Charles MICHELS BP 99-93203 St DENIS Cedex 1

En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés.

## F-ZERO

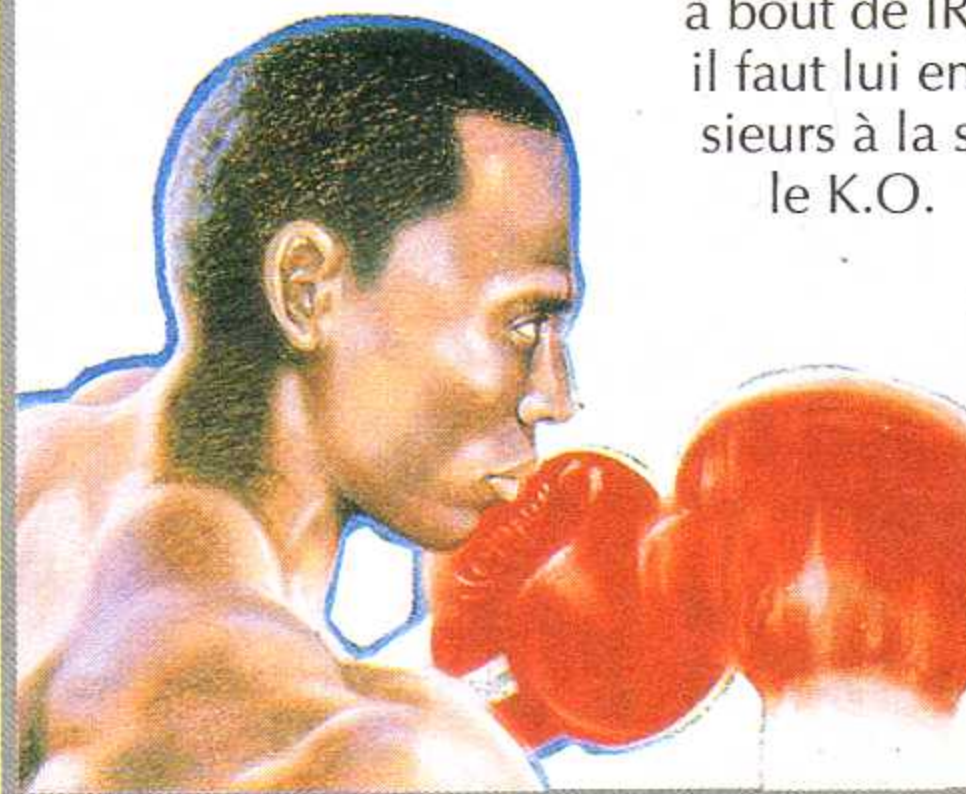


- Lorsque vous arrivez sur les tremplins, maintenez le paddle vers le bas jusqu'à la fin de l'atterrissage, vous irez, ainsi, plus loin et plus haut et vous gagnerez en vitesse. Cela vous permettra aussi de faire un atterrissage en douceur sans rétrogradation ni perte de vitesse.
- Dans "Port Town I" et "Port Town II", après le petit tremplin, mettez le turbo et utilisez la technique décrite pour les tremplins en prenant le grand tremplin complètement en diagonale sur la droite. Vous ferez un atterrissage sur la piste et un nouveau vaisseau ravitailleur augmentera votre "Power".
- Le meilleur véhicule est le "Fire Stingray".
- Pour éviter de perdre des vies inutilement, dès que vous sentez que c'est perdu, appuyez sur Start. Choisissez "Give Up", et répondez "Yes". Vous recommencerez, ainsi, la course sans perdre de vie.
- Commencez une partie, prenez l'option standard et choisissez le mode expert. Une fois cette course terminée, vous aurez la possibilité de participer à une course secrète : la Master Class.
- Pour démarrer plus vite, il faut prendre la voiture rose et choisir comme adversaire la voiture jaune. Ensuite, il faut rester appuyé sur le bouton jaune. Dès le démarrage, appuyer sur le bouton LEFT, pour que la voiture jaune vous percute. Ensuite, mettez-vous au milieu de la piste et dès que la voiture vous percute une seconde fois, allez vers la droite. Votre vitesse sera de 440 Km/h environ.

## FINAL BLOW

- Pour avoir des "Continues", il faut diriger la manette vers le haut, puis appuyer sur Start pendant que l'écran affiche Game Over.
- Appuyez sur Start à l'écran de sélection, branchez votre Joypad dans l'autre port, et appuyez sur Start une seconde fois. Vous accéderez au Music Test.
- Lorsque vous avez perdu un match et que vous voyez apparaître Game Over, appuyez sur A, B, C et Start. Vous pourrez recommencer là où vous avez perdu.
- Lors de la sélection du nombre de joueurs ou "Spectateur Mode", branchez la seconde manette et appuyez sur le bouton Start de cette manette. Vous aurez ainsi accès au "Sound Test".
- Il y a un coup secret : il faut être en garde Haute et appuyer en même temps sur les boutons A et B. Cela donne un bon crochet à droite qui est destructeur.

C'est seulement avec ce coup que l'on peut venir facilement à bout de IRON HEAD. Mais il faut lui en donner plusieurs à la suite et tenter le K.O.



## FORGOTTEN WORLDS



- Quand un des deux joueurs a perdu (en mode deux joueurs), faites trois fois Start pour obtenir un "continue".
- Pendant la partie, si on appuie rapidement sur le bouton B trois ou quatre fois, tous les monstres explosent moyennant une petite perte d'énergie.

## FANTASY ZONE III

- Prenez en priorité l'arme de feu. Elle vous coûtera cher mais vous les tuerez tous plus vite et aurez plus de points de bonus.
- Pour les troisième, quatrième, sixième et septième créatures, placez-vous au-dessus d'elles et lâchez des "heavy bombs", vous les détruirez plus vite.



## FINAL SOLDIER

• Pour démarrer au stage de votre choix, sur la page de présentation, appuyez sur gauche, bouton 1, droite, droite, bouton 2, haut, bas, haut, puis bas.

• Pour accéder au sound test, sélectionnez "SET-UP" à la page de présentation, et faites : gauche, gauche, 1, droite, droite, 2, haut, bas, haut, bas, et hop !

• Pour choisir le stage, faites pendant la page de titre : GAUCHE, GAUCHE, 1, DROITE, DROITE, 2, HAUT, BAS, HAUT, BAS.

• Pour le sound test, choisissez SET-UP et faites le même code.



## FINAL FIGHT

• Dès la présentation du jeu, appuyez sur le bouton 'L' et 'Start'. Vous aurez un menu spécial.



## FINAL MATCH TENNIS

• Pour pouvoir gagner, voici le joueur qui, après un bon entraînement, vous permettra de gagner les tournois : prenez l'avant-dernier joueur de la première liste en lisant de HAUT en BAS.



• Pour régler la force de la machine, appuyer sur : Bouton II & SELECT, puis 4 fois sur GAUCHE, et 10 fois sur DROITE.

• Il y a une tactique qui marche presque tout le temps. Il faut se décaler au coin à l'extrémité lors de son service puis suivre au filet. Victoire assurée. Autre chose : au service, on peut aussi servir près du centre, le plus possible vers le coin.

## FOOT

• Le dernier code pour le foot est :

01631



## FORMATION SOCCER



• Voici différents codes qui vous permettront de jouer la finale :

**En prenant le Brésil :** Bas, diagonale vers le haut et la droite, diagonale vers le bas et la gauche, diagonale vers le haut et la droite, diagonale vers le haut et la droite, diagonale vers le haut et la gauche, droite et droite.

**En prenant l'Uruguay :** Haut, haut, diagonale vers le bas et la droite, diagonale vers le haut et la droite, diagonale vers le haut et la droite, diagonale vers le bas et la droite, droite et gauche.

**En prenant l'Italie :** Diagonale vers le bas et la droite, haut, diagonale vers le bas et la gauche, gauche, bas, droite, droite et gauche.

**En prenant l'Argentine :** Droite, diagonale vers le haut et la droite, diagonale vers le haut et la droite, bas, diagonale vers le haut et la gauche, diagonale vers le haut et la droite, droite et droite.

• Pour faire les corners rentrant, mettez la flèche le plus bas possible, puis, mettez la flèche en diagonale vers le haut et la droite si vous êtes sur la gauche, ou tout à gauche si vous êtes sur la droite. Attention, cette technique ne fonctionne que si vous êtes dans le cas d'un corner en haut du terrain mais ne fonctionne en aucun cas dans le bas du terrain.

• Codes (réalisés avec l'équipe de France) :

– Pour jouer contre le Mexique : droite, haut-droite, bas-droite, bas, haut, haut, haut, droite.

– Pour jouer contre les USA : droite, haut-droite, bas-droite, bas, bas, haut-gauche, haut, haut-gauche.

– Pour jouer contre la Yougoslavie : haut-droite, haut-

droite, haut, bas, bas-droite, haut, haut, bas-gauche.

– Pour jouer contre la Pologne : droite, haut-droite, bas-droite, bas, droite, haut-gauche, bas, bas-gauche.

– Pour jouer contre l'Uruguay : haut-droite, haut-droite, haut, bas, bas-gauche, haut-gauche, bas, droite.

– Pour jouer contre l'Angleterre : droite, haut-droite, bas-droite, bas, gauche, haut, bas, haut.

– Pour jouer contre le Danemark : droite, haut-droite, bas-droite, bas, haut-droite, haut-gauche, gauche, bas

– Pour jouer contre la RFA : haut-droite, haut-droite, haut, bas, haut, haut, gauche, gauche.

– Pour jouer contre l'Argentine : haut-droite, haut-droite, haut, bas, bas, haut-gauche, gauche, bas-droite.

– Pour jouer contre l'URSS : droite, haut-droite, bas-droite, bas, bas-gauche, haut, gauche, haut-droite.

– Pour jouer contre la Hollande : haut-droite, haut-droite, haut, bas, droite, haut-gauche, droite, haut, droite.

– Pour jouer contre le Brésil : droite, haut-droite, bas-droite, bas, bas-droite, haut, droite, bas-droite.

– Pour jouer contre l'Italie : droite, haut-droite, bas-droite, bas, haut-gauche, haut-gauche, droite, gauche.

– Pour gagner la coupe : bas-droite, bas, haut, haut, bas, haut-droite, haut-droite, bas.

• Au tableau où l'on entre les passwords, mettez celui-ci : HAUT, HAUT-DROITE, DROITE, BAS DROITE, BAS, GAUCHE BAS, GAUCHE, HAUT, GAUCHE. Vous accèderez à un tableau secret.

• Pendant la mi temps, quand on voit la TV, appuyez à GAUCHE ou à DROITE pour changer de chaîne.



- Pour avoir neuf cœurs dès le début de Fantasia, il faut aller chercher le premier balai porteur d'eau, l'amener jusqu'aux escaliers. Puis il faut le tuer ; deux étoiles ainsi que quelques boules apparaîtront.

• Voici un moyen très efficace de gagner des tonnes de vies. Passez le château du maître et vous vous retrouverez dans le monde aquatique. A un moment,

vous devrez monter sur des pierres mouvantes, en haut de l'écran, pour atteindre une note de musique. Puis, un peu plus loin, il y a une petite île avec un coffre ouvert. Marchez dessus, vous vous retrouverez à l'endroit où vous aviez ramassé la note. Elle est encore là ! Répétez l'opération autant de fois que vous le désirez.

- Dans le monde 2, ne négligez pas de ramasser les œufs marrons. Ils font parfois apparaître plusieurs objets magiques.

- Dans le monde 2, pour récupérer des notes de musique, ne touchez pas la première fée sous la patte du dinosaure. Touchez l'autre fée quand vous vous retrouvez dans le désert. Prenez les deux notes, faites-vous tuer et ainsi de suite.

## Stage 1 : Le monde de l'eau.

Il y a trois niveaux et deux sous-niveaux.

**Niveau 1 :** Avancez jusqu'au premier trou et laissez-vous tomber dedans. Ensuite, tuez le premier balai. Si vous revenez sur vos pas, il y a deux étoiles "C" qui sont apparues et qui vous donneront de l'énergie. Pour tous les niveaux, il faut ramasser le maximum de livres qui vous seront utiles pour le Stage 4.

**Niveau 2 :** Il y a deux sous-niveaux sous l'eau, pour s'y rendre, il suffit de tomber sur une fée. Cependant ces sous-niveaux ne contiennent pas grand-chose d'intéressant et sont assez difficiles. Le plus intéressant se trouve aux abords du premier lac où le chemin n'est pas tracé. Sautez de plaque en plaque pour atteindre une dernière plaque où se trouve une note de musique, ce qui vous donne vingt milles points, une vie, de l'énergie et une invulnérabilité qui durera seulement 99 secondes. Sautez sur le premier crocodile (au début de sa gueule), puis laissez faire, vous devriez vous retrouver sur une autre plaque qui vous permettra d'atteindre une étoile au-dessus du dernier des crocodiles. Ensuite, quand vous verrez un coffre sur un rocher, tombez à l'intérieur, ce qui vous ramènera au niveau de la note précédente. Cela vous donnera l'occasion de la prendre. Il y a deux manières pour cela : tirer dedans en tombant ou recommencer l'escalade des plaques. Mais en tirant dedans, vous ne gagnerez que vingt mille points et rien d'autre. Recommencez ceci jusqu'à ce que vous ayez neuf vies et le nombre de points requis pour finir ce niveau.

**Niveau 3 :** Ici, se trouve un niveau bonus qui est matérialisé par une porte en bois. Entrez par la porte et tuez les ennemis, emparez-vous des bonus.

## Stage 2 : Le monde de la terre.

Il y a un seul niveau mais trois sous-niveaux. Il ne faut pas aller au premier sous-niveau car il est vraiment trop dur et ne vous rapportera pas grand-chose. Par contre, le deuxième dont la fée est en l'air, vous rapportera deux étoiles. Il faut sauter sur les comètes pour les détruire. Le troisième est intéressant car il permet de gagner des vies sans trop de difficulté. Allez jusqu'au bout et ne vous inquiétez pas de la première note, car pour l'avoir, c'est très long et vraiment trop dangereux. Ramassez l'œuf et tout ce qui tombe, dont une note, puis allez sur la fée, ce qui vous ramène au niveau. Revenez légèrement sur vos pas et retrouvez la fée jusqu'à ce que

vous soyez en possession de plein de vies et de points.

## Stage 3 : Le monde des airs.

Il y a un seul niveau et deux sous-niveaux. Il s'agit d'un niveau vertical, utilisez les bulles pour monter plus vite si cela est nécessaire. Le premier sous-niveau est très intéressant car il permet de gagner trois vies. Au début, passez au-dessous des deux agneaux, puis laissez-vous tomber (mettre la manette vers le bas au cas où). Dirigez-vous vers la droite et vous tomberez sur une note et une étoile. Puis descendez, vous finirez par voir un bouc sur la droite. Tuez-le et une note de musique fera son apparition sur le rocher central. Enfin, en bas, grimpez sur le nuage. Une note de musique apparaîtra, prenez-la et allez sur la fée. Recommencez cette opération jusqu'à ce que vous ayez fait le plein de points, d'énergie et de vies. Il ne faut surtout pas aller sur la deuxième fée car c'est vraiment beaucoup trop dur. Avant les fées, vous trouverez une porte en bois, il s'agit d'un niveau de bonus.

## Stage 4 : Le monde du feu.

Il y a quatre niveaux et aucun sous-niveau. Ce n'est pas la peine de chercher des portes en bois pour trouver des niveaux de bonus, ils sont en effet difficiles à trouver. Les trois premiers niveaux sont assez simples. Dans les niveaux 2 et 3, on peut ramasser deux notes de musique (donc deux vies), donc si vous n'en avez presque plus, prenez-en deux puis perdez et ainsi de suite. Au niveau 3, la deuxième note est cachée et elle se trouve en bas au-dessous du feu, juste avant la sortie. Le quatrième et dernier niveau est très dur mais il n'y a aucun moyen de l'éviter. On peut trouver deux notes de musique à ce niveau. La première est visible et se trouve dans la grotte aux yeux. La deuxième est obtenue après avoir détruit la deuxième cage après la grotte aux yeux. Ce niveau étant dur, il faut bien utiliser les sorts. Au début, attendez la tête de feu et sautez-lui dessus trois fois pour la détruire, puis rebondissez sur la sorcière quand elle se trouve en bas. Il ne faut pas essayer de détruire la deuxième tête, passez en dessous, puis sautez sur les cages. Plus loin, vous trouverez un pont cassé avec deux étoiles en dessous. Avancez dans le vide et une deuxième plaque se formera ; continuez d'avancer jusqu'à ce que vous tombiez puis en tombant sur le feu, revenez en arrière. Une plaque se formera, faites un petit saut pour obtenir les deux étoiles. A la fin, on a beau aller sur la fée, rien ne se passe. Il faut d'abord détruire les trois têtes et le champignon. Il y aura une chauve-souris suivie d'une sorcière, d'un fantôme puis deux têtes apparaîtront. Tuez-les et enfin vous pourrez aller sur la fée. Là, vous pourrez admirer la fin de ce jeu superbe.

# FANTASY ZONE

## Solution Complète

### Monde 1 :

N'achetez pas d'arme ! Le tableau est trop facile. Il faut récupérer beaucoup d'argent. Détruire les bases au plus vite, en vous préoccupant pleinement des ennemis qui passent.

Pour le monstre, tirez dans sa bouche, mais restez éloigné sinon les projectiles vous suivent. Pour les éviter, dirigez-vous vers les bords supérieurs de l'écran. Quand le monstre explose, essayez de ne pas trop bouger.

### Monde 2 :

La boutique apparaît. Allez-y. Achetez un "7 way shot" et des "gig wings". Ensuite détruisez les bases. Il faut se dépêcher, vous avez juste le temps de finir ce round au-dessus de la pastille bleue du milieu. Tirez en ne regardant que les projectiles qui tombent.

### Monde 3 :

La boutique apparaît. Allez-y. Achetez juste un "7 way shot". Même méthode qu'au monde 2. Mais vous n'aurez pas le temps d'exterminer toutes les bases avec le "7 way shot". Heureusement, une boutique apparaît. Achetez-en une autre pour détruire les deux bases restantes et le monstre. Il faut détruire ses canons, pour cela, étudiez son rythme de tir.

### Monde 4 :

Allez dès le début à la boutique. Achetez deux vies puis 2 "fire bomb", un laser, un "wide beam", et un "7 way shot". Sélectionnez le 7 way et les fire

bomb. Ces dernières détruisent les bases d'un seul coup lorsqu'elles sont visibles. En vous débrouillant bien, vous pouvez détruire 3 bases avec 1 fire bomb. Attention, comme vous avez plusieurs armes, le sélectionneur d'armes apparaît deux fois. Il faut terminer avec le laser.

Tirez sur ce maudit poisson en allant de haut en bas.

### Monde 5 :

Entrez dans la première boutique, achetez 5 "heavy bombs", un laser, un 7 "way shot" et une vie si vous le pouvez. Utilisez le laser et lâchez les "heavy bombs" sur les bases. Faites très vite, puis sélectionnez le 7 "way shot" et finissez vite la base restante. Pour le monstre, il faut éviter les boules de neige en allant de haut en bas. On ne peut toucher une rangée qu'après avoir détruit la précédente.

### Monde 6 :

Vous n'aurez sans doute pas la boutique dès le début. Dans ce cas, descendez toutes les bases sauf une et aussi beaucoup d'aliens, en ayant soin de ne pas laisser la base restante à l'écran, jusqu'à la venue de la boutique. Prendre un 7 "way shot". Descendez vite la base. Pour le monstre, il faut beaucoup de patience. Surtout, fixez votre regard sur les projectiles en haut de l'écran, et tirez sans arrêt.

### Monde 7 :

Assez facile. Dans la boutique, achetez plusieurs armes pour garder un "wide beam".

- Achetez toutes les pièces de moteur et ainsi les armes de votre vaisseau ne seront jamais épuisées.

- Un truc précis et terriblement infallible lorsque la créature de bois apparaît : anéantissez-la en lui tirant 16 fois dans la bouche.

- Pour la troisième, quatrième, sixième, et septième créature, placez-vous au-dessus d'elles et lâchez des heavy bombs ; vous les exterminerez beaucoup plus vite.

- Pour avoir un armement illimité : lorsque vous avez le laser, faites sept tirs à pleine puissance, puis vous pourrez l'utiliser tant que vous le voulez.

- Comment tuer les chefs :

- 1) Prendre le normal engin, lui tirer dans la bouche.
- 2) Il faut tirer entre les satellites fixes le plus rapidement possible pour atteindre les satellites mobiles.
- 3) Allez près des pointes et tirez le plus vite possible dessus, commencez par celle du milieu puis descendez et remontez (les tuer une par une).
- 4) Pour le piranha, visez-lui la langue et tirez dedans, restez vers le bas et montez (si possible laser).
- 5) Tirez dans les pingouins le plus rapidement possible. Commencez par celui du haut.
- 6) Tirez-lui dans la tête à fond et allez à gauche, légèrement vers le haut pour éviter les tirs.

- 7) Super simple ! Vous lui tirez dedans quand elle est rassemblée.

- 8) Achetez tout le matériel de vitesse, sélectionnez le Turbo Engine et le laser (vous les garderez jusqu'à la mort). Tuez à nouveau tous les chefs ; pour le dernier, il faut s'accrocher ! Visez les têtes et tirez dedans. Bonne chance.

- J'ai réussi à finir cette cartouche grâce à ce truc : acheter dès que possible les quatre accessoires de vitesse et le "7 way shot" avant de quitter la boutique, il sera continu. Ce n'est pas valable pour les bombes malheureusement, car la heavy bomb est idéale pour éliminer la plupart des gros monstres (il en faut plusieurs pour celui qui projette sa tête en avant, à la fin du jeu, il est très coriace mais tuable si l'on a de bons réflexes).

- Durant la démo, pressez le bouton directionnel de haut en bas au moins cinquante fois et démarrez le jeu. Vous aurez 1 000 000 de dollars ; allez acheter neuf appareils pour 900 000 dollars.

- Pour avoir le monstre du deuxième niveau, il suffit d'appuyer sur le bouton de tir et d'éviter les pépins. Pour être sûr de l'abattre, il faut rapidement tirer entre les grosses boules qui lui servent de bouclier et avoir les trois boules qui tournent autour de lui.



# FANTASY ZONE II

## ROUND 1 : PASTARIA

Ce round regroupe toutes les créatures de Fantasy Zone. Elles sont toutes assez faciles à éviter. Faire tout de même attention aux tortues; pour les éviter à coup sûr, tirez sans bouger, si vous ne touchez rien, vous passerez entre (se tenir prêt à tirer après la vague de pingouins).

Attention aussi aux mouvements circulaires des "Walkers" (après les tortues). Pour ceux qui veulent assurer un max, se tenir en haut de l'écran.

Détruisez les cinq premières bases du tableau "arc-en-ciel" (les détruire par des bombes est plus rapide). Prenez tous les billets. Prenez le Warp de gauche. Vous vous retrouvez ainsi dans la forêt. Allez au magasin et prenez les Big Wings (800\$). Les éviter sera plus facile. Détruisez les cinq bases et retournez au magasin pour acheter les Twins Bombs (1200\$). La destruction des bases ne sera plus que formalité. Prenez le premier Warp à gauche du shop. Retournez ensuite au shop pour le laser.

Dépêchez-vous de reprendre le Warp de gauche pour aller affronter le "Black Heart". Avec le laser : no problem... Maintenez le bouton enfoncé.

## ROUND 2 : SARCAND

Les créatures les plus dangereuses sont les "Snake Bite". Voici comment esquiver leurs attaques : après avoir vu les "escargots" descendre du ciel, se placer en haut dans le sens contraire à celui des "Snake Bite". Tirer en même temps des bombes et des tirs pour assurer le passage. Ça rase mais... ça passe ! Détruire les bases en profitant encore du laser. Au tableau des "triangles" : se poser, tirer en avançant et une bouteille rouge apparaît. Un bon point, le power se rallonge. Au shop : prendre un vaisseau de plus (5000\$). Le blackheart se détruit aisément avec des tirs simples (économie judicieuse). Les taches du xyol (le blackheart) se détruisent après la couleur verte.

## ROUND 3 : HIYARIKA

Ça se corse. Les triangles verts sont très dangereux (malgré les apparences...). Pour éviter les "nuclear cactus" (escadrilles de vaisseaux) : se mettre en haut et tirer.

Au tableau du Warp rouge (dans la grotte), faire du rase-mottes et tirer un max, une pendulette apparaît et vaut 1000 points. Ouais... pas terrible.

Au tableau des icebergs, il y a un magasin secret, dans le bas. Même consigne pour le faire apparaître. Prendre la "Red Bottle" (indispensable par la suite) et le Shield (bouclier). Ne pas prendre le "continue game". C'est bien beau de pouvoir recommencer, mais sans argent... Vous avez sans doute compris : il ne faut pas perdre ce premier vaisseau. On le protège et on l'équipe à fond. Il faut résister avec le bouclier jusqu'au tableau 4 au moins, pour avoir de bonnes chances. Le Blackheart est simple : il s'agit du miroir. Ne pas dépenser les armes. Il faut le "cartonner" au tir et aux bombes quand on passe au-dessus.

## ROUND 4 : BOW-BOW

Attention aux "Kilroy", ils traversent l'écran et s'écartent rapidement. La meilleure façon d'éviter les créatures : les semer. Au tableau des cratères : passer la zone du bas au peigne fin, une bouteille bleue apparaît. Ceux qui auront gardé "Shield" et qui, grâce à cette bouteille seront rechargés, seront bien partis... Avant d'aller voir la blackheart (dragon), prendre le "7 way shot", le "normal engine", et les "big bombs". Sélectionnez attentivement. Au dragon, tirez avec votre 7 way, non stop ! Une fois usé, visez la tête du dragon avec les "big bombs" : succès garanti.

## ROUND 5 : CHARPUN

Le niveau de difficulté monte, comme la tension. Voici comment assurer le début : volez assez bas, sans vous arrêter et tirez des bombes. Il faut quand même prendre des risques pour les billets dont la valeur augmente au cours des tableaux. Si par malheur vous perdez au début du 5, c'est fini. Avec votre vitesse initiale... Ce round est le tournant du jeu.

Utilisez cette technique : dès l'apparition d'un Warp, le prendre et détruire les bases progressivement. Quand ça chauffe, reprenez vite le Warp. Faites ainsi des va-et-vient. Quand les bases sont en haut (ça arrive dans deux scènes), utilisez un fire bomb et continuez à avancer pour faire "scroller". Une bombe pour détruire toutes les bases, c'est rentable.

Ceux qui ont suivi comprennent qu'il faut acheter deux "Fire Bombs". Achetez aussi les "Twin Big Bombs" : l'arme du jeu. Il y a un magasin secret dans ce round. Tirez dans le bas, au tableau où il y a de l'eau, pas le premier. Il faut acheter une autre bouteille rouge.

Le blackheart (tête) : sélectionnez les "Twin Big Bombs". Faites feu au moment où la tête atteint sa taille maximum.

## ROUND 6 : FUWAREAK

A partir de ce round, évitez les descentes inutiles, c'est trop mortel... A ce stade, vous devriez avoir perdu votre bouclier à moins d'être un grand pro. Il faut donc se recharger en énergie. Dès la première scène, descendre et tirer près du shop : une bouteille bleue apparaîtra. Restez en haut et tirez des bombes sur les bases. Il faut toujours bouger. Au tableau des montagnes, tirez sur un nuage et un shop apparaît. Et, que vois-je ? L'affaire du siècle, un vaisseau supplémentaire pour 100\$. Prendre aussi le shield. Au tableau des montagnes violettes, prendre un vaisseau (si vous avez beaucoup d'argent), mais c'est facultatif. Si vous perdez dans ce round, il faudra revenir ici pour reprendre de la vitesse et le Twin Big. Le blackheart, l'achever au Twin Bombs. Commencez par les plaques du bas.

## ROUND 7 : SBARDIAN

Toutes les descentes dans ce round sont pratiquement suicidaires. Restez en haut, foncez et larguez des bombes ; c'est long mais efficace. Il existe un médaillon caché dans le désert (en bas) mais c'est de la folie...

Le blackheart : au tableau de l'eau, prendre les Fire-Balles. Le Warp rouge est dans le bas du tableau, au fond vert foncé. Dès que la tête se retourne, tirez une boule de feu en étant assez proche. Si vous visez juste, un coup suffit, sinon...

## ROUND 8 : WOLFEN

C'est le domaine des blackhearts. Il va falloir être très stratégique. Au départ (et quand vous perdez), l'écran du shop apparaît. Pour l'arbre, utilisez le Laser (à sélectionner dès le début) plus le Twin Big ; pour le Xylophone, utilisez le Laser plus le Twin Big ; pour la Glace, le Dragon, les Têtes et les Pierres, utilisez les Twin Big Bombs ; pour les Têtes Tournantes, essayez au Twin Big, ensuite Fire Balls plus Turbo. Pour les chenilles, utilisez les quelques secondes restantes des Fire Balls. Ensuite, les achever aux Twin Big Bombs. Connaître leur lieu d'apparition est un avantage. Double d'Opa-Opa, attention, il va vite et tire très vite. Il est impératif d'avoir le Turbo et les Twin Bigs. Il faut le prendre de vitesse et lui larguer des bombes. Ça y est, il est détruit et c'est la fin, une larme tombe et le fils retrouve le père.



## FIRE AND FORGET II



- Voici un truc qui peut vous empêcher de perdre une vie quand vous êtes en panne sèche de fuel. Si à ce moment-là, il vous reste encore un peu de kérosène, il vous suffit de vous élever dans les airs jusqu'à ce que vous voyiez un bidon d'essence. Atterrissez juste sur le bidon et vous pourrez ainsi continuer !

• 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.

• Quand vous êtes mort, allez à l'écran des "High Score" et appuyez plusieurs fois sur la gauche de la manette (des soleils apparaissent à la place des lettres) ; appuyez sur le bouton 1. Et vous voilà au niveau où vous aviez perdu.

• Au milieu du premier niveau, vous apercevrez au loin un avion. Tirez dessus et si vous le touchez, une bulle se libérera. Vous n'aurez plus qu'à la prendre et vous deviendrez invincible pendant quelques secondes. Vous arriverez plus vite et plus facilement à la fin du premier niveau.



## FLIPULL



- Un bon conseil, lorsque le petit personnage lance son cube sur un autre cube de même signe, regardez avant si le cube qui va revenir au petit personnage sera utilisable par la suite pour continuer le jeu.

## FLICKY

• Sur la deuxième page de présentation, au lieu de faire Start et de démarrer au premier tableau, faites simultanément haut, A, C et Start. On peut, ainsi, choisir son tableau de départ avec le joypad.

Mette le joypad pour monter (jusqu'à 36) et vers le bas pour descendre.



## FORTIFIED ZONE



- Vies infinies.  
Homme : aaaa  
Femme : bbbb

## FIST OF THE NORTH STAR

Voici la liste des codes :

level 1 : E4D Y3H0  
          XL7 26N1

level 4 : FWH GCE9  
          C80 47AB

level 2 : OML TZ8S  
          VPG CY9I

level 3 : XKP 72QN  
          ZHR JTUS



## F16 FIGHTER



- Pressez le bouton 1 du joystick 1 quand "Level 01" apparaît à l'écran, puis pressez la touche directionnelle vers le haut et le bas pour choisir votre étape.

• Quand vous voyez apparaître les avions après l'image où il y a écrit F16 clignotant, appuyez en haut de la manette pour choisir le nombre d'ennemis jusqu'à dix.



- Achetez de l'énergie et vous découvrirez bientôt que la dernière énergie que vous libérez est toujours la plus forte. Il y a un moyen d'obtenir d'avantage de ces super énergies. Achetez juste deux rounds d'énergie en même temps. Utilisez le premier round et vous découvrirez que le second round est plein de super énergies.

- Equipe conseillée :

Leader = Humain, humain, mutant et un monstre (albatros ou lézard de préférence).

Au début, commencez par vous armer un peu. Je vous conseille des casques et des armures "Gold" pour tous et des "Bows" pour votre mutant et votre second humain. Quant à votre leader, gardez-lui ses armes d'origine. Cela fait, allez à droite puis descendez jusqu'à la ville de la statue. Allez observer cette dernière et parlez à tout le monde. Ensuite, allez faire un tour dans le château juste à côté, histoire de connaître un peu de monde. Allez voir le roi qui se trouve au second étage, et, à votre grande surprise, vous vous ferez jeter dehors. Je vous conseille alors d'aller vadrouiller un peu au nord-est, du côté du second château. Et puis tiens, pendant que vous y êtes, allez donc dire bonjour au roi de ma part, ça lui fera plaisir...

Ensuite, allez au village le plus au Sud et parlez à tout le monde sans exception. Puis sortez et allez à gauche dans la caverne des brigands. Arrivé là, allez en bas à droite. Vous voilà dans la grande salle. Longez le mur de gauche et prenez l'escalier. Vous arrivez dans la grande salle et là, que voyez vous ? Vous voyez un gros méchant FROG ! Parlez-lui, puis tuez-le. Retournez dans la grande salle et passez par la porte située dans le mur gauche, puis prenez tous les coffres. Rendez-vous dans le village qui se trouve sur la droite. Vous parlerez à nouveau à tout le monde. Maintenant, allez au château qui se trouve au nord-est. Allez redire bonjour au roi (il ne s'en lasse pas) et, pour vous récompenser, il vous donnera l'armure "King". Donnez-la à votre leader mais veillez à ce qu'il garde son arme d'antan. Achetez le sort "Fire" et donnez-le à votre mutant. Puis, longez les montagnes au nord-ouest de la ville de la statue. Vous tomberez sur un petit passage. Empruntez-le et faites votre petit bonhomme de chemin jusqu'au château. Traversez le petit labyrinthe et allez agresser le roi qui se trouve au deuxième étage. Mais faites attention surtout de ne pas toucher aux gardes sur votre chemin. Tuez le roi ! Vous obtenez alors l'épée "King". Retour au château le plus proche de la ville de la statue. Arrivé là, allez voir le roi ; mais il a été assassiné par son steward. Détruisez sauvagement les monstres que ce traître vous envoie et suivez-le à travers le mur. Puis, donnez-lui une bonne leçon et emparez-vous du bouclier "King" qu'il détenait. Retournez voir la statue dans la ville et utilisez les armes "King" à côté d'elle. Redonnez à votre leader ses anciennes armes et sortez après avoir récupéré la sphère de la statue. Mais, en passant sur le pont à côté de la statue, vous aurez à combattre GEN-BU. Une fois qu'il est passé de vie à trépas, il ne vous reste plus qu'à retourner à la première ville, à vous mettre devant la porte, à utiliser la sphère qui se trouve sous l'icône pou-belle dans les items, et à entrer...

Vous voici dans la tour. Fouillez tout car il y a des coffres un peu partout ainsi que des fontaines qui vous redonnent votre énergie. Montez jusqu'au cinquième étage et

fouillez-le. Vous trouverez un vieillard. Parlez-lui et montez jusqu'à la porte. Entrez et vous voilà dans le monde des océans. Allez faire un tour dans la ville du coin, histoire de vous armer un peu... Je vous conseille de vous acheter des armures et tout ce qui va avec, en "Silver" et les armes qui vous chantent. Achetez aussi des points de vie pour vos personnages humains jusqu'à ce qu'ils atteignent la centaine de points de vies. Ensuite, allez dans la grotte au nord. Normalement, vous devez vous retrouver sur une île où il y a une autre entrée de grotte. Prenez-la et empruntez la sortie qui est toujours en haut et à droite.

Vous sortirez sur une île. Allez à gauche sur le petit truc qui est accosté. Vous apprendrez plus tard que cela s'appelle un bateau. Vous pouvez maintenant naviguer sur les mers. Allez sur l'île la plus en haut à droite de la carte. Il y a une ville où vous pourrez vous armer avec ce que je vous ai dit. Cela fait, descendez sur l'île en-dessous de celle où se trouve la ville. Allez dans la cabane. A l'intérieur, montez tout en haut à gauche et parlez au vieillard. Puis sortez et allez sur l'île qui se trouve juste en dessous. Là, regardez le palmier qui se trouve juste au milieu de l'île et vous obtiendrez le "Airseed". Alors, reprenez votre bateau et allez tout en haut à gauche de la carte. Puis descendez de treize pas vers le bas, puis de treize pas vers la droite et entrez à l'intérieur du tourbillon. Une fois que vous êtes à l'intérieur, descendez un peu, puis à droite toute. Il y a une ville où vous pourrez finir de vous armer. Puis descendez et prenez l'escalier. Ensuite, allez à droite jusqu'au bout. Descendez à gauche et prenez l'escalier. Vous arriverez dans une salle où il y a dix couloirs. Prenez le quatrième en partant de la droite, après il n'y a plus de problème jusqu'au château. Arrivé là, allez à droite sans prendre la porte, montez, à gauche, montez, à droite et prenez la porte. Montez et prenez la clef. Puis revenez à la première porte et entrez. Traversez le château en le fouillant de fond en comble. Arrivé dans la salle aux miroirs, montez tout en haut à gauche, puis descendez de trois pas, allez six fois vers la droite et appuyez sur le bouton A ; attention, il faut que votre personnage regarde vers la droite, sinon cela ne marche pas. Vous aurez un "Red Orb". C'est alors que SEI-RYU fait son apparition pour récupérer ce qui lui appartient. Une fois que vous l'avez envoyé dans l'autre monde, partez et retournez voir le vieillard qui est dans la cabane. Parlez-lui et il vous posera une énigme. Foncez à la première ville et achetez une "Battlesword". Retournez voir le vieillard et il vous donnera le "Blue Orb" mais il faut que le premier de l'équipe soit celui qui soit équipé avec la "Battlesword". A ce moment, je vous conseille de galérer à mort jusqu'à ce que vos humains aient environ une cinquantaine de points de force et d'agilité ainsi qu'environ deux cents points de vies. Alors, allez dans la tour, mettez-vous devant la porte fermée et utilisez le "Blue Orb". Vous aurez la deuxième sphère. Utilisez-la et la porte s'ouvrira. Il ne vous reste plus qu'à entrer... Montez encore cinq étages et vous vous trouverez bien ennuyé devant la troisième porte fermée. Parlez au vieillard qui est à côté et allez dans la seconde porte de cet étage. Vous vous retrouverez dans le monde du ciel. Allez dans la ville qui se trouve à gauche et achetez de bons sorts pour votre mutant. Allez au Pub pour agresser les gardes. Un combat s'engage entre votre équipe et les gardes. Combat dont vous sortirez bien entendu victorieux. Cela fait, discutez avec tout le monde et vous vous retrouverez face à BIAK-KO. Discutez un peu puis prenez



la navette qui est devant vous et tirez-vous. Une fois dehors, entrez dans la cabane qui est au nord-ouest (vous pouvez la voir sur la carte) et détruisez les monstres. Puis parlez à la fille. Ensuite, retournez au château volant, là où se tenait BIAK-KO auparavant. Vous trouverez un coffre qui contient une clef. Continuez votre chemin jusqu'à une porte que vous ouvrez et derrière, vous trouverez une femme. Parlez-lui et laissez se dérouler le scénario. Vous finissez par vous retrouver emprisonné. Allez vers la grille et observez-la, puis sortez.

Traversez le château en fouillant partout. Ensuite retournez dans la cabane et entrez dans le château volant qui est juste à côté. Montez et laissez se dérouler le scénario mais sachez tout de même qu'il faudra affronter BIAK-KO. Après, prenez la sphère et retournez dans la tour. Mettez-vous devant la porte et utilisez la sphère. Entrez mais il vaut mieux que vos personnages humains aient soixante quinze points de force et d'agilité ainsi que quatre cents points au moins de vies, de bonnes armes, de bonnes armures, de bons sorts et un bon monstre avec au minimum cinq cents points de vies. Montez jusqu'au seizième étage, parlez au vieillard, entrez par la porte qui n'est pas fermée et vous voici dans le monde des ruines. Foncez le plus vite possible dans la grotte en haut à gauche. Attention, si vous tombez sur SU ZAGU, il vaut mieux savoir que celui-ci est indestructible. Il vous attaquera à l'extérieur mais ne pourra plus rien contre vous dans les grottes. Traversez la grotte et à un moment, vous tomberez sur une femme qui se fait agresser par une horde de monstres. En tant que chevalier qui défend la justice, vous allez la sauver. Elle vous remercie et s'en va. Continuez et vous sortirez quelques instants plus tard à côté d'une ville. Courez vous y mettre à l'abri et, si vous avez un peu de fric, armez-vous. Ensuite, allez dans la maison qui est au-dessus de l'espèce de moto et laissez se dérouler le scénario. Après, montez dans la moto et sortez de la ville en direction du nord-est jusqu'à la bibliothèque qui est un bâtiment isolé que l'on peut voir sur la carte mais faites attention à ne pas confondre avec l'autre ville qui est tout en haut à droite de la carte. Une fois que vous êtes arrivé, faites quatorze pas vers l'Est puis quinze vers le Nord (si cela ne marche pas, vérifiez qu'il ne faille pas faire le contraire).

Vous vous retrouverez dans une ville souterraine. Fouillez toutes les maisons car il y a un coffre à l'intérieur de chacune d'elles. Ensuite, ressortez et allez dans la deuxième ville. A un endroit, il y a un trou dans un mur. Allez-y et prenez à droite. Parlez à l'homme qui est derrière le comptoir et il vous donnera un objet. Retournez voir SO CHO dans la première ville et laissez se dérouler le scénario. Puis sortez de votre chambre et descendez. Ensuite, suivez la moto de SO CHO et rentrez dans la caverne. Suivez toujours SO CHO 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 que vous voyez. A un moment, vous ne pourrez pas passer mais vous apercevrez une porte et SO CHO vous y rejoindra. Parlez-lui et il déblaiera le chemin mais il se fera tuer. Allez lui parler et passez par la porte. Montez et prenez le plutonium. Vous avez construit "Erase 99" ou l'objet qui vous permettra de vaincre SU ZAGU. Vous serez attaqué par une machine que vous détruirez après un long combat acharné. Vous voilà dehors mais pas de trace de SU ZAGU et la musique a changé. Retournez à la première ville. Vous vous apercevrez alors que tout le monde est mort sauf les marchands dans les boutiques.

Faites des achats puis allez dans le building en haut à gauche de la carte. C'est un grand labyrinthe et n'hésitez pas à traverser les murs si vous êtes bloqué. Quand vous arriverez dans un couloir qui ressemble au métro, allez en direction de la gauche. Au bout d'un moment, vous verrez un homme, parlez-lui. Encore plus loin, vous tomberez sur une femme mais ne lui parlez surtout pas car il s'agit d'une ennemie extrêmement puissante. Encore un peu plus loin, vous rencontrerez la sœur de SO CHO derrière un garde. Parlez au garde et vous vous retrouverez face à votre ennemi juré : SU ZAGU. Utilisez "Erase 99" et le combat s'engage. Détruisez-le sauvagement et emparez-vous de la dernière sphère. Ensuite, sortez et armez-vous à mort, il faut que vos humains aient six cents points de vies, quatre vingt dix neuf en force et en agilité, de très bonnes armes et armures et un monstre qui ait dans les six cents points de vies. Alors, allez dans la tour et ouvrez la dernière porte. Vous voici de nouveau dans un labyrinthe. Il est indispensable de tout passer au peigne fin car les armes les plus puissantes sont cachées ici. Vous devez trouver l'épée "Glass" et "Excalibur", cette dernière vous sera donnée par un vieil homme qui vit dans la tour à un endroit où il y a des champs de fleurs. Vous devez trouver le sort "Flare" pour votre mutant. Pour finir, il y a une bombe est cachée quelque part. Le sort "Flare" se trouve à un endroit où il y a une rangée de bibliothèques. Il faut essayer de passer à travers toutes, jusqu'à ce que vous découvriez le passage. Bon, repassons aux choses sérieuses. Montez tout en haut jusqu'à voir un vieillard. Parlez-lui et essayez de passer à travers les murs qui sont juste au-dessus de lui. Ensuite, montez et vous apercevrez ASHURA. Faites un brin de causette et tuez-le, ce sera assez facile si vous êtes armé comme je vous l'ai dit. Montez et vous vous retrouverez dans le premier monde. Mais ce n'est pas fini car certaines choses ont bien changé. Allez faire un tour du côté de la boutique d'armes et vous n'en croirez pas vos yeux...

Allez devant la porte de la tour et utilisez la première sphère. Elles se détruisent toutes les quatre et la porte s'ouvre. Entrez et combattez pour vous armer très puissamment mais surtout ne gaspillez pas vos armes car elles vous seront utiles pour la fin. Si vous trouvez l'armure "Power", pour la mettre, il ne faut avoir mis aucune autre armure ou partie d'armure. Montez tout en haut et essayez de tuer un monstre qui a dans ses items "Cure" et "Telepor". Vous aurez à affronter de nouveau GEN BU, SEI RYU, BYAK KO et SU ZAGU. Chacun d'eux est le gardien d'un coffre qui contient un morceau d'armure très puissante. Arrivé au sommet, montez jusqu'au mur et allez à gauche. Je vous conseille l'équipement suivant :

Leader : 600 HP – Epée Glass – armures Arthur – Ninja – Band – Hermes

Humain : 600 HP – Epée Defend – armures Power – Hermes

Mutant : 300 HP – Epée Vampic – armures Power – Hermes – Sort Flare

Monstre : 666 HP – Items Cure – Telepor

Allez devant le vieillard et parlez-lui. Attendez qu'ils aient finis et combattez. Vous n'aurez aucun problème à battre le créateur si vous êtes équipé comme ci-dessus. Si vous réussissez, asseyez-vous et regardez la fin de ce super jeu.

- Pour accéder au "Sound Test", maintenez bas et Select appuyé, puis pressez le bouton B. C'est à faire sur l'écran de titre après avoir allumé la console.

# FAXANADU

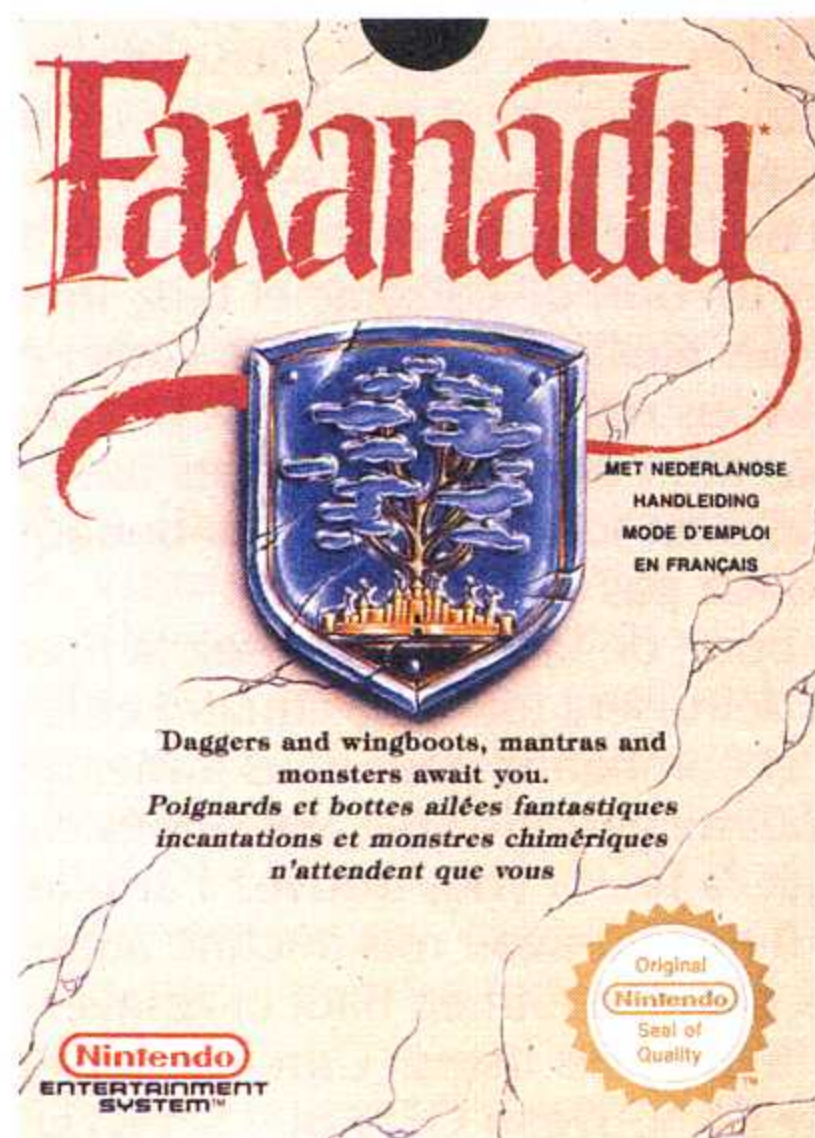


- Voici le code qui vous permettra d'atteindre la forteresse où croupit le malin : **Hoffcv?, IJMZFc0A**

Ce mot de passe vous conduira dans la cité de la place maudite, d'où vous rejoindrez la forteresse. Prenez garde de revêtir l'armure de combat et d'acheter des potions à la boutique du coin.

- Ce code vous permet d'aller au troisième village avec une épée, un bouclier, le déluge, des clés, la potion rouge, etc. : **n3IIAAkkTgAEaA**

- Voici un code qui vous permet d'avoir :
  - Armes : poignard, longue épée.
  - Armure : justaucorps, cotte de mailles cloutées, armure à mailles cloutées.
  - Bouclier : petit bouclier, grand bouclier, bouclier magique.
  - Magie : déluge, feu, tonnerre et la mort.
  - Objets magiques : anneau de saphir, anneau de rubis, pendentif.
  - Autres objets : pioche, bottes ailées, sablier, potion, deux clés.



- Titre : soldat.

Ce code vous permet aussi d'être au cinquième village :

**CKSsInu1iIQwU6wSz5Q**

Mais vous pouvez aussi essayer :

**LaSsInu10KQgpKHFaxQ**

- Au village 3, quand vous avez trouvé les trois fontaines, il y en a une quatrième à l'entrée du château. Donnez des coups d'épée sur la statuette et elle bougera en donnant accès à une porte.

- Pour accéder au quatrième village, il faut posséder la bague de rubis. Puis se positionner à droite de la fontaine (près de l'entrée de la tour) et pousser vers la gauche.

- Voici l'ultime code vous permettant d'arriver dans le huitième village avec tous les objets appropriés pour entrer dans la forteresse :

**EMe?cv?, TwSYzGYLhJoQhCEA**

- Pour ne pas s'égarer dans la forteresse, voici les directions à suivre : bas, bas, droite, droite, bas, gauche, bas, haut, gauche.

- Utilisez ce code : **4p??Uv, IJNJjQtAypM**

Vous serez au dernier village avec le titre de Lord (le plus haut). Vous aurez l'armure, le haume, la bague et l'épée des démons, ensuite vous sortirez du village pour arriver au roi des nains. Contre lui, la meilleure arme est le sortilège Tilt.

- Voici un super code qui vous permettra d'aller directement au cinquième village avec les trois premières armures, la grande épée, le poignard, la hache, les trois premières magies, les trois boucliers des chefs, plusieurs potions, deux bagues et le taillissement. Le code est :

**; Jx8E?ukCJDJFoQg.**

- Voici le code qui mène au dernier village avec l'armement au complet et la magie la plus puissante :

**SrfOcnZ0ELHY7McJhB73w0**

- Et voici le code pour combattre directement le monstre de la fin : **McfPen?, TwSYzGZYhL3vhCEA**

## F1 DREAM

Voici quelques codes à entrer dans les "Password" (l'étoile correspond au carré) :

D\$COB A!!!!  
 BBB?E BE??A  
 A?\*\*\* P?\*A\$  
 EBDCH FDB??  
 D\$COB A!!!!  
 \*BAAE CC??B  
 D?\*\*\* T?\$A\*  
 CBEDC JJJJ?

BAEQD C\$\$\$\$  
 DDCCB CG\*\*\*  
 F\*B\*\* T\*ACB  
 EDGFJ JHFF\*  
 BAEQD C\$\$\$\$  
 CDD\*E EG\*\*E  
 F\*B\*\* T\*CBA  
 GDFEJ KJH\*\*



## FATMAN

Voici un cheat pour choisir n'importe quel combattant :

Bas, C, droite : MC Fire.

Haut, droite, AB en même temps : Guano.

Droite, bas, droite : Bonapart.

Gauche, BC en même temps, C : Edwina.

BC en même temps, A, haut : Ramses.

AC en même temps, haut, droite : Spidera.

AB en même temps, bas, gauche : Fatman.

Droite, haut, bas : Robochic.

AC en même temps, droite, C : Stump.



# FORTRESS OF FEAR



- Là où il y a le dragon cracheur de feu et le minotaure, il y a une porte, placez vous devant et appuyez sur la touche haut, vous serez téléporté au niveau 3-1 qui est en fait, l'autre côté de la rive.
- Au niveau 3-1, à la porte en dessous des deux boucliers (écus), appuyez sur haut (là où l'on n'arrive pas à sauter pour arriver de l'autre côté). Vous arriverez au niveau 3-2.
- Au niveau 3-2, là où il y a un dragon cracheur de feu et minotaure, sautez sur les plates-formes, vous tomberez dans un couloir où il y a une porte et un seul minotaure. A la porte, appuyez sur haut, vous vous retrouverez au niveau 3-3. Vous y combattrez la tête de mort démoniaque.
- Pour avoir une vie supplémentaire au tout début du jeu, il faut monter sur le pont qui est juste au-dessus de vous (dès que le jeu commence). Cette opération effectuée, faites un grand saut vers la gauche (dans le vide), mais vous apercevrez une passerelle et vous tomberez dessus. Allez à l'extrême gauche de celle-ci, et là, vous apercevrez une petite passerelle qui bouge : sautez dessus

et quand elle est en haut, faites un grand bond. Vous trouverez la vie et une clef.

- Dans la salle, juste avant le maître du premier monde, se trouvent 3 diamants et une plate-forme montante et descendante ; prenez les diamants, montez sur la plate-forme montante et, quand elle est arrivée en haut, sautez le plus haut possible vers la gauche. Vous atteindrez une salle aux trésors contenant 2 diamants, un coffre rempli de bijoux, et un jambon. Prenez la plate-forme de cette salle, montez tout en haut. Arrivé contre le mur de gauche, sautez le plus haut possible à gauche. Une deuxième salle aux trésors renferme un diamant, une clé et une vie supplémentaire.
- Il existe des tonnes de passages secrets dans ce jeu : ils sont, pour la plupart, cachés par le tableau de jeu (avec les scores et les vies). Pour les découvrir quand il n'y a pas de plafond, sautez le plus haut possible en direction des murs les plus proches. Vous passerez par-dessus le mur jusqu'aux salles secrètes.

- Dans les salles où il y a des diamants, il y a parfois d'autres salles cachées, comportant des vies et des coffres.

- Au début du niveau 1.0, se diriger vers la gauche puis toujours avancer. Arrivé au nuage, sautez dessus et sautez sur la plate-forme où se trouve un mini Kuros et une clé.

- A la fin du niveau 2.0 où il y a les 2 clefs, montez sur la dernière passerelle et sautez vers la droite quand celle-ci sera en haut, vous obtiendrez 2 repas.

- 1-2 : à la fin du 1-2, vous vous trouvez dans la salle 3 diamants ; montez sur la petite plate-forme mobile. Quand vous disparaissiez en haut de l'écran, sautez en haut à gauche, vous trouverez une salle secrète. Cette salle contient un coffre, un gigot et 2 diamants. Allez en haut à gauche de l'écran, sautez en haut à gauche, vous trouverez une autre salle secrète.



## F1 CIRCUS

- Pour être en "Pole Position" au début d'une course, il faut prendre "Practice" et à la fin du premier tour où le temps est compté, s'arrêter sur la ligne d'arrivée ou le plus près possible, attendre une dizaine de secondes. Le temps s'arrêtera et il n'y aura plus qu'à repartir.

- Si vous voulez changer le temps qu'il fera durant la course, prenez "Course", appuyez simultanément sur le bouton 1, le bouton 2 et une direction, au choix, qui détermine le temps. Si vous voulez recharger, refaites la même opération mais en changeant simplement la direction. Il faut tout de même savoir que le temps peut changer durant la course et là, on ne peut pas faire grand-chose.

- Pour choisir son circuit lors du choix de l'écurie, appuyez sur le bouton II puis, sans le relâcher, sur le bouton I.

- En inscrivant la lettre N à la place de votre nom au début, on obtient directement une Ferrari, ce qui permet de meilleurs temps dans les courses et les qualifications, dus à une meilleure accélération.

- Pour changer l'aspect des voitures, au titre de présentation, faire simultanément :

I, II, haut, run.

- Pour accéder au "sound test", appuyez à la page de présentation, sur bas et run en le laissant appuyé.

- Voici la marche à suivre pour obtenir la pole position :

- 1) Choisir l'option "Practice" pour accéder aux qualifications.
- 2) Faire le tour de chauffe normalement.
- 3) A la fin du 1er tour chronométré, s'arrêter pile sur la ligne et attendre que le temps clignote, puis redémarrer.

4) Casser la voiture ou faire de même pour le 2ème tour.

Voilà, normalement, vous devez être en pole position, sinon, recommencez l'opération en faisant bien attention de respecter les consignes.

- Voici un Setting sympa :

**Steer** : Heavy (quand il y a du soleil) et Middle (quand il pleut)

**Wing** : Angle 30 (pour tous les temps)

**Tire** : B-Hard (quand il y a du soleil) et Rain-Q (quand il pleut)

**SUS** : Hard (pour tous les temps)

**Brake** : Powerful (pour tous les temps)

**Gear** : High (pour tous les temps)

**Mission** : Automatic (c'est plus facile)

**Pitwork** : Self ou Automatic (c'est comme vous le sentez)

- Voilà, une fois de plus, SEB n'a pas réussi à se qualifier. Pourtant, si au 2ème tour de qualification, il avait attendu légèrement au-dessus de la ligne d'arrivée jusqu'à ce que le chrono arrive sur 58"28" et qu'à ce moment précis, il appuie sur SELECT, il aurait été qualifié depuis longtemps. Et en POLE position, en plus !

- Dans le même genre de truc, entrez les passwords suivants (non, non, ils marchent vraiment !) :

"ALAIN.P" ou sinon : "AYRTON.S".

P.S. : n'oubliez pas le point avant l'initiale.

- Mettez ce nom-là à la place du vôtre, une surprise vous attend : "00????????"



## F1 RACE



- En course, si vous voulez atteindre les 380 Km/h, il vous suffit de taper l'arrière d'une voiture. Vous clignoterez et n'aurez plus aucun mal pour doubler toutes les autres voitures.

- Quand vous choisissez votre voiture, vous pouvez régler votre niveau de Nitro avec la manette directionnelle. Vous pouvez aussi consulter vos records avec Select.

- Si vous jouez à trois ou quatre et que vous êtes dernier, débranchez le câble et remettez-le quand les autres finissent. Vous vous retrouverez premier.

- Pour avoir une démonstration du jeu, sur la page de présentation, mettez la flèche sur "Time Trials" puis appuyez sur Select, puis sur A et attendez. Vous verrez une formule 1 arriver, puis repartir. Ensuite, vous aurez la démonstration du jeu.

- Dans Time Trials, pour faire d'excellents temps, faire d'abord un tour de rodage, puis utiliser le turbo uniquement dans le deuxième tour.

## F-1 TRIPLE BATTLE



Inscrivez à la place de votre nom, les mots suivants pour obtenir des résultats différents : **TEST A, ONOGAZI TAKESHI, MASUDA MASATO**. C'est cool, non ?

**J 3615 D**  
**JOYPA**

Les infos, les scoops :  
\*NEW

# F22 INTERCEPTOR

• Voici quelques codes de missions :

USA	KOREA	IRAQ	RUSSIA
40GA1T	7CG012	B9QC65	HGG020
58TC5P	7KG05E	BGGEEQ	I4G1IU
61AEPT	59UDHG	C10I00	ICG2MI
65AET5	7OG0D1	DP02AN	J0G66D
6HOF9D	88M153	EDF5A5	JC08AM
60GHP4	8GG1DR	EGR626	JS0B00
	8KO25P	EKG6AE	K00CIN
	8KB210	EO06AR	K80CIU
	8OQ2MN	FS69ML	KSSHM8
	9403MT	G4ECE8	**
	A0E5IK	GGED6D	
	A806QG	GKFE6J	
	AKF9U0	*	

• Voici quelques codes :

Dernier stage U.S.A. :

**MCG30Q**

Dernier stage Korea :

**BHGOE5**

Dernier stage Russia :

**KLGESM**



\* = Dernière mission : 3 tanks à abattre avec des missiles radio-guidés, ensuite si vous faites un atterrissage impeccable, vous verrez Saddam Hussein pleurer !

\*\* = Ici effectuez un atterrissage en faisant un looping à 10000 pieds après vous être aligné sur les signaux verts et rouges. La descente contrôlée permet de bien se placer, c'est alors qu'il faut faire un 360° pour se placer dans le bon sens. Il suffira alors de bien doser la décélération pour se poser !



## FLAPPY SPECIAL

• Pour commencer au niveau désiré, faire les codes suivants (en mode A) :

Niveau 2 : **A20F**  
 Niveau 3 : **A307**  
 Niveau 4 : **A3GB**  
 Niveau 5 : **A309**  
 Niveau 6 : **A40C**  
 Niveau 7 : **A60C**  
 Niveau 8 : **A704**  
 Niveau 9 : **A7G8**  
 Niveau 10 : **A7OE**  
 Niveau 11 : **A80D**  
 Niveau 12 : **AA0D**

Niveau 13 : **AB05**  
 Niveau 14 : **ABG9**  
 Niveau 15 : **ABOF**  
 Niveau 16 : **AC02**  
 Niveau 17 : **AE02**  
 Niveau 18 : **AF0A**  
 Niveau 19 : **AFGE**  
 Niveau 20 : **AF0C**  
 Niveau 21 : **AG03**  
 Niveau 22 : **AI03**  
 Niveau 23 : **AJOB**  
 Niveau 24 : **AJGF**  
 Niveau 25 : **AJ0D**  
 Niveau 26 : **AK00**  
 Niveau 27 : **AM00**  
 Niveau 28 : **AN08**  
 Niveau 29 : **ANGC**

Niveau 30 : **AN02**  
 Niveau 31 : **AO01**  
 Niveau 32 : **AQ01**  
 Niveau 33 : **AR09**  
 Niveau 34 : **ARGI**  
 Niveau 35 : **AR0G**  
 Niveau 36 : **AS06**  
 Niveau 37 : **AV05**  
 Niveau 38 : **AV0E**  
 Niveau 39 : **AVG2**  
 Niveau 40 : **AV00**  
 Niveau 41 : **B007**  
 Niveau 42 : **B207**  
 Niveau 43 : **B30F**  
 Niveau 44 : **B3G3**  
 Niveau 45 : **B301**  
 Niveau 46 : **B404**

Niveau 47 : **B604**  
 Niveau 48 : **B70C**  
 Niveau 49 : **B7G0**  
 Niveau 50 : **B706**  
 Niveau 51 : **B805**  
 Niveau 52 : **BA05**  
 Niveau 53 : **BB0D**  
 Niveau 54 : **BBGA**  
 Niveau 55 : **BB07**  
 Niveau 56 : **BC0A**  
 Niveau 57 : **BE0A**  
 Niveau 58 : **BF02**  
 Niveau 59 : **BFG6**  
 Niveau 60 : **BFO4**  
 Niveau 61 : **BG0B**  
 Niveau 62 : **BI0B**  
 Niveau 63 : **BJ03**

Niveau 64 : **BJG7**  
 Niveau 65 : **BJ05**  
 Niveau 66 : **BK08**  
 Niveau 67 : **BM08**  
 Niveau 68 : **BN00**  
 Niveau 69 : **BNG4**  
 Niveau 70 : **BN0A**  
 Niveau 71 : **BO09**  
 Niveau 72 : **BQ09**  
 Niveau 73 : **BR01**  
 Niveau 74 : **BRG5**  
 Niveau 75 : **BROB**  
 Niveau 76 : **BS0E**  
 Niveau 77 : **BU0E**  
 Niveau 78 : **BV06**  
 Niveau 79 : **BVKB**  
 Niveau 80 : **BVS9**

- Quand on est dans la forêt de Grimwood, pour économiser les Bird Totem, il suffit, avant d'en utiliser un, de sauvegarder la partie (choisir "S" dans le menu) puis on peut utiliser le Bird Totem et quand on s'est repéré, il faut restaurer la partie (choisir "R" dans le menu). Ce sera comme si l'on n'avait jamais utilisé de Bird Totem, cela est très utile lorsqu'on n'en possède plus qu'un seul. Il suffit ensuite de recommencer l'opération chaque fois que c'est nécessaire.

- Entrez ce code pour vous retrouver devant le nécromancien avec toutes les armes et tous les objets magiques ; quelques coups de bâton l'anéantiront et vous aurez fini ce superbe jeu :

**7R2KAR**

**6PH1MS**

**K5MJGY**

**DC8P98**

**66W41X**

**107RDS**

- Pour gagner, vous devez retrouver les cinq statues et tous les objets du jeu. Visitez tous les endroits dans l'ordre ci-dessous. Mais, n'oubliez pas de fouiller tous les châteaux dispersés et de questionner tous les Sages. Si vous avez beaucoup d'argent et peu de gentillesse, distribuez votre trop-plein d'or aux mendiants (il y en a un à Marheim). N'oubliez pas que si vous êtes perdu, vous pouvez utiliser un Bird Totem. Ceci vous permet aussi de découvrir des bâtiments non indiqués sur la carte. Par exemple, il y a une cabane à l'ouest du cimetière. Suivez le plus possible les chemins et arrêtez-vous souvent aux tavernes (les petits carrés sur la carte) pour vous ravitailler et refaire le plein de Bird Totems. Je vous conseille d'acheter beaucoup de nourriture de voyage, vous en aurez besoin. Rappelez-vous que vous pouvez vous déplacer grâce aux cercles de pierres (petits ronds sur la carte), si vous avez des Travel Stones. Et, maintenant, lancez-vous dans l'aventure !

- 1) Commencez par fouiller votre village de départ : Tambry. Il s'y trouve beaucoup d'objets cachés. Passez chercher de la nourriture à la taverne et vous pouvez partir.
- 2) Suivez le chemin qui descend vers le sud jusqu'à la Watch Tower (inutile de vous arrêter à Marheim : vous vous y rendez lorsque vous aurez délivré la fille du roi). Ici, vous découvrirez The Shell.
- 3) Remontez jusqu'à Tambry et continuez vers le nord. Prenez le chemin de gauche après le lac des rêves (Lake Of Dreams). Après avoir visité le dernier château au bout du chemin, continuez à avancer jusqu'à la mer.

De là, appelez la tortue d'eau grâce à The Shell. Grimpez sur la tortue et allez plein nord jusqu'à l'île de la sorcellerie. Sur l'île se trouve le Crystal Palace où habite une gentille sorcière. Allez la voir. Elle possède la première statue d'or. Ensuite, discutez avec elle. Chaque fois que vous sélectionnez l'Item Parler", votre chance augmentera. Faites-la monter au maximum. Vous en aurez bien besoin.

- 4) Si vous possédez quelques Gold Rings et que vous avez envie d'une arme plus originale que l'épée, vous pourrez vous rendre tout de suite dans l'ancre du dragon. Suivez alors le point 10. Puis, reprenez ici. Maintenant, rendez-vous dans les montagnes au sud de Marheim. A l'intérieur de celles-ci, se trouve un château gardé par The Dream Knight. Si vous êtes assez brave, il vous donnera The Sunstone, objet indispensable pour le prochain ennemi.
- 5) Cet ennemi en question n'est autre que la méchante sorcière. Pour la trouver, rendez-vous à Grimwood. Entrez dans la forêt par l'ouest. A l'intérieur vous attend un labyrinthe compliqué. Pensez à manger, dormir et à acheter beaucoup de Bird Totem avant d'y pénétrer. Dans cette forêt, vous devez absolument découvrir une statue d'or. Prenez-la puis cherchez l'entrée du souterrain (il existe deux souterrains : celui qui mène au château vous fait face). Entrez dans celui-ci (il sera indiqué par un trait blanc au travers des arbres si vous utilisez un Bird Totem). Puis, allez vers l'est. Si vous avez le Sunstone, vous n'aurez qu'à prendre le Lasso magique détenu par la sorcière à l'intérieur du château. Une fois que vous avez la statue et le Lasso, vous pouvez ressortir de Grimwood.
- 6) Vous allez maintenant vous rendre à l'île de Swan (grâce à la tortue d'eau). Là, vous trouverez un cygne. Si vous avez le Lasso, vous pourrez monter dessus et vous envoler où vous voulez. Quittez maintenant l'île grâce à l'oiseau.
- 7) Cet oiseau vous est indispensable pour entrer dans le château où la princesse est retenue prisonnière. Ce château se trouve dans les montagnes au sud de Tambry. Laissez votre oiseau sur le toit et entrez chercher la princesse.
- 8) Vous êtes automatiquement transporté à Marheim devant le roi. Pour vous remercier d'avoir sauvé sa fille, il vous donne un parchemin. Prenez-le, il est indispensable pour terminer l'aventure. En sortant du château, prenez le temps de visiter tous les bâtiments qui composent la ville de Marheim, même les plus petits. Dans l'un d'eux se trouve un prêtre. Comme vous avez ramené la fille du roi, il vous offre votre troisième statue d'or.

- 9) Quittez Marheim et allez ensuite visiter le bâtiment qui s'appelle Seahold (au sud-est du pays). Il contient la quatrième statue d'or.
- 10) Il est temps d'aller voir le dragon. Rendez-vous à l'ouest des montagnes qui se trouvent au nord-ouest (au-dessus de Pixel Grove), près du cercle de pierres. Cherchez le Sage qui vous dira d'aller vers l'est. Si vous marchez bien droit, vous découvrirez l'entrée d'un souterrain. Prenez le chemin de droite, immobilisez le dragon avec un Gold Ring et continuez d'avancer. Vous devriez trouver The Magic Wand, bâton lanceur de feu, indispensable pour tuer le Nécromancien.
- 11) Ressortez des montagnes et allez à la tombe d'Hemsath. Entrez dans la tombe. Prenez tout de suite à droite, puis vers le sud. Vous devriez tomber sur un dédale de portes jaunes. Inutile de les ouvrir et perdre vos clefs. Utilisez plutôt deux ou trois Crystal Orbs pour faire apparaître des portes dans les murs. Passez ces portes, vous devriez arriver à une salle un peu différente quant à son décor. Continuez à avancer. Il vous faut trouver un os (l'os de l'ancien roi) et la dernière statue d'or. Quand vous avez les deux objets, ressortez de la tombe.
- 12) Allez maintenant au cimetière qui se trouve sur le chemin entre Tambry et Marheim. A minuit, entrez dans la petite crypte. Vous y découvrirez un spectre qui veut vous aider. Donnez-lui l'os que vous avez découvert à la tombe d'Emsath. Il vous donnera The Crystal Shard dont vous aurez besoin pour finir le jeu.
- 13) Maintenant que vous possédez les cinq statues d'or, la ville cachée de Azal est visible. Elle se trouve dans la zone brûlée. Allez-y et trouvez la rose, dernier élément à récupérer avant d'aller à la Citadel Of Doom.
- 14) Voici maintenant la dernière étape de ce superbe jeu : la Citadel Of Doom où vit le Nécromancien. C'est lui qui détient le talisman que vous cherchez à récupérer. La Citadel Of Doom est désormais visible, elle se trouve dans les montagnes noires. Il est conseillé d'y aller avec l'oiseau car il ne pourra pas se poser à côté de la **Citadel**. Enfin, vous y voici ! Puisque vous possédez la rose, vous pouvez marcher sans crainte sur la lave qui est devant la porte. Vous pouvez traverser sans crainte la barrière d'énergie, The Crystal Shard vous protégera. Entrez dans la pièce, au milieu. Vous voici au milieu des étoiles. Vous pouvez marcher sans crainte sur les dalles vertes. Attention aux dalles bleues, elles constituent de véritables patinoires. Les dalles rouges doublent votre vitesse mais ne glissent pas. Si vous tombez, vous vous perdrez dans

les étoiles et vous perdrez quelques points de chance. Combattez de façon habituelle les quelques étranges ennemis que vous rencontrerez. Lorsque vous arriverez à un grand carré noir, avancez à l'intérieur (les commandes seront lors inversées). Bientôt, vous trouverez à nouveau des dalles de couleur, avancez dessus. Les commandes marchent à nouveau normalement. Ici, en face de vous, il y a le Nécromancien ! Tirez sur lui avec votre bâton lanceur de flammes bleues. Lorsqu'il meurt, vous récupérez le talisman et vous voyez le tableau final du jeu.

- Dès le début du jeu allez dans le cimetière au SUD-EST de TAMBRY. Mettez-vous derrière les grilles et combattez les ignobles qui vous attaquent. Vous êtes protégé par les grilles et votre personnage progresse très vite et amasse un trésor important. A minuit, entrez dans le tombeau avant d'utiliser des clefs, sauvegardez, ouvrez un max de portes et restaurez. Les portes sont ouvertes et vous n'avez pas usé une seule clef.

- Vous n'avez pas assez de chance à ce jeu ? Alors allez dans l'île de la Sorcery, allez dans le château, muni de deux clefs bleues. Vous y verrez une sorcière. Parlez avec elle, vous aurez une statue d'or. Restez près d'elle, et appuyez sur le bouton C plusieurs fois et votre chance montera jusqu'à 60 ou plus.

- Quand Julian ou Philip meurt, allez au cimetière de Graveyard où vous pourrez récupérer leurs ossements et par là-même, tout l'équipement du défunt.

- Entrez ces codes et vous aurez tout ce qu'il faut pour commencer votre quête :

**BT220V**

**EPP3WM**

**JMH5GT**

**DBBP80**

**dbbp80**

**662442**

**H03R69**

- Entrez ces codes et vous arriverez à la fin du jeu !

**9S5KVR**

**YGHZ4T**

**A5NLME**

**DCA790**

**66001Y**

**S0P8DJ**

Vous n'avez plus qu'à tuer le Necro et c'est tout !!!



## FANTASY ZONE



- Pour avoir des crédits à l'œil, effectuez cette manœuvre au titre : haut, bouton 1, et Start.
- Pour avoir des crédits infinis, lorsque le titre apparaît, faites haut, bouton 1, bouton 2 et Start.

## FANTASY ZONE

- Pour obtenir l'invulnérabilité, appuyez sur Pause (pendant une partie), Bouton 1, 2 fois sur Bouton 2, 3 fois vers le Haut, 4 fois vers le Bas, 5 fois à Droite, 6 fois à Gauche.



## FAIRY DURST STORY



- A la page de présentation, laissez enfoncé Select, bas, 1, 2 et appuyez sur Run.

## FINAL ZONE

- Si vous avez du mal à battre le savant fou, ne vous mettez pas au milieu mais restez à l'extrême droite, vous ne serez touché par aucun pilier. Dès que le savant fou s'approche un peu trop près de vous, sautez.
- Pour éviter les espèces de boules d'énergie qui tombent, vous n'avez qu'à vous mettre au milieu du pilier le plus proche et sauter quand elles arrivent.



## FIGHTING STREET



- Entrez dans les noms qui suivent dans la table des high-scores, attendez que le compte à rebours finisse, puis faites gauche, I, II et Select.

- Si vous faites :

**LK** en passant la manette dans la direction de votre adversaire et en faisant Select, vous lancerez une boule de feu. Mettez dans le sens opposé pour un super coup de pied. Faites la diagonale bas, droite ou gauche pour un uppercut.

**AS**, vous pourrez choisir votre adversaire dans le pays choisi.

**HU**, vous aurez 7 crédits de plus.

**SD**, vous aurez tout ce qu'il y a dessus.

## FESTER'S QUEST



- Pour battre le dernier monstre, il suffit de se mettre à droite de l'écran et de tirer sans arrêt avec les missiles. Vous réussirez à le tuer sans problème.

Voici la façon de sortir de chacun des immeubles :

### Immeuble 1 :

Haut, haut, gauche, haut, haut, haut, gauche, gauche, haut, haut, droite, haut, haut.

### Immeuble 2 :

Haut, haut, haut, haut, haut, haut, gauche, haut, haut, haut, gauche, haut, haut, droite, haut, haut, haut, droite.

### Immeuble 3 :

Haut, haut, haut, gauche, haut, haut, haut, haut, haut, droite, droite, bas, bas, gauche.

### Immeuble 4 :

haut, haut, haut, haut, haut, haut, haut, haut, haut, gauche, haut, haut, haut, haut, haut, haut, haut, haut, haut, gauche, haut, haut, haut, haut, haut, haut, haut, haut, haut, haut, haut, haut.

### Immeuble 5 :

haut, haut, haut, gauche, haut, haut, gauche, haut, haut, haut, droite, haut, haut, haut, haut, haut, haut, haut, haut, droite, haut, haut, haut, haut, haut, haut, haut, droite, haut, haut, haut, haut, haut, gauche, haut, haut, droite.

### Immeuble 6 :

Haut, haut, haut, haut, haut, haut, gauche, haut, haut, haut, droite, bas, bas, bas, bas, gauche, haut, haut, haut, droite, haut, haut, droite, droite, bas, bas, droite, haut, haut, haut, gauche, haut, haut, gauche, gauche, haut, gauche, haut, haut, droite, haut, haut, haut, haut, haut, haut, droite.

- Si vous tuez un ennemi et que l'objet est hors de portée, prenez le fouet et fouettez l'objet dans sa direction.

- Pour pénétrer dans la maison de la famille Adams, traversez les arbres qui entourent leur domicile. Pour savoir par où commencer, regardez bien le poster fourni avec le jeu, cela pourra sûrement vous aider...

- Vous pouvez augmenter votre condition physique de deux à trois unités en entrant dans la maison à l'écart de votre route et en perçant un mur dans un couloir aveugle. Vous pourrez recevoir la quatrième unité dans la maison familiale.

- Il faut utiliser le pistolet dans les égoûts. Il faut le fouet à puissance maximum pour détruire les chefs.

- A l'intérieur des édifices, frappez les bons murs et vous obtiendrez des récompenses. Il y a une recharge Power Up cachée dans un cul-de-sac dans la maison située en dehors du chemin.

## FINAL BLASTER



- Pour le SOUND TEST, au titre de présentation, faites BAS, SELECT, I, II et RUN simultanément.



**HORS-SERIE joystick**  
LE GUIDE DES CONSOLES

HORS-SERIE  
**joystick**  
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

# CONSOLES NEWS

**13**  
CONSOLES  
AU BANC  
D'ESSAI



- NEO GEO
- LYNX
- GX 4000
- PC ENGINE • CD ROM
- TURBO GT
- SUPER GRAFX
- MASTER SYSTEM
- MEGADRIVE
- GAME GEAR
- NINTENDO
- SUPER FAMICOM
- GAME BOY

**TRUCS  
ASTUCES  
POUR  
GAGNER**



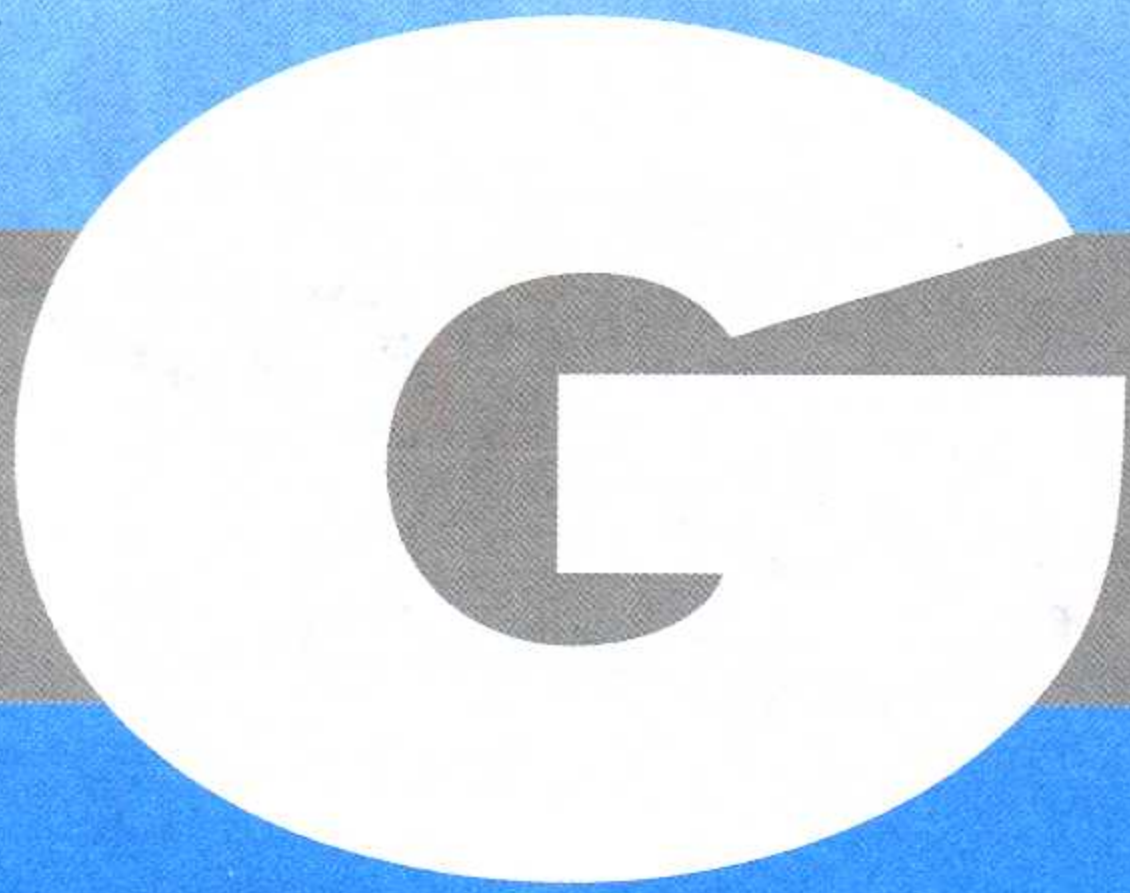
**LE 1<sup>ER</sup> GUIDE**  
**497 JEUX TESTÉS SUR TOUTES  
LES CONSOLES**



## Le Hors série CONSOLES NEWS chez vous !

Bon de commande à adresser avec votre règlement à: **JOYSTICK • Consoles News • 103 Bd Mac Donald • 75019 Paris**  
Oui! Je veux recevoir Le HS Guide Consoles News, chez moi, parce que sans lui, je suis complètement paumé.  
Je joins mon règlement de  (40F pour la France métropolitaine, ou 50FF pour le reste du monde)

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
CP \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_ Tel: \_\_\_\_\_  
Age \_\_\_\_\_ J'ai la console: \_\_\_\_\_



## GYNOUG

- Comment tuer les monstres de fin de niveau :

- Niveau 1 :** Pour détruire la locomotive infernale, restez le plus possible sur la gauche et tirez sur le visage bleu.
- Niveau 2 :** Il faut tirer sur le mât de l'épave et finir en éliminant la tête violette.
- Niveau 3 :** Pour détruire le brûleur, tirez sur la lueur bleue dans la bouche.
- Niveau 4 :** Pour détruire le démon, tirez sur les quatre cœurs de la bête.
- Niveau 5 :** Visez le visage du mutant en se mettant en haut à gauche.
- Niveau 6 :** Pour détruire Gynoug, tirez sur le centre du monstre.

Pour ces monstres, le tir rouge est le meilleur.

- Une astuce pour choisir la difficulté la plus facile. A la page de présentation, mettez la flèche sur "Options", laissez la flèche sur "Game Level" et appuyez sur A, B, C et Start en même temps.
- Une astuce pour choisir son niveau de départ : A la page de présentation, appuyez sur "Options" et mettez la flèche sur "Control". Appuyez sur A pendant sept secondes, vous aurez ainsi la possibilité de choisir votre niveau de départ. Le choix du niveau est compris entre 1 et 5.



- Pour obtenir des crédits infinis, appuyez sur Bas, A, C et Gauche quand GAME OVER apparaît. Vous pouvez effectuer cette opération chaque fois que vous avez perdu.

## GHOSTS'N'GOBLINS



- Pour le Select round faire : droite et appuyer 3 fois sur B après haut, relâcher, appuyer 3 fois sur B après gauche, relâcher, appuyer 3 fois sur B après bas relâcher, appuyer 3 fois sur B puis sur Start.

- Pour obtenir une chouette, tirer sur un tombeau : (les tombeaux sont des monuments en pierre, qu'on construit au-dessus des tombes). Mais faites attention car la chouette vous envoie un disque d'étoile qui, s'il vous touche, vous transforme en crapaud. Alors, il faut monter sur un tombeau et sauter le disque pour l'éviter.
- Pour tuer l'Unicorne, abaissez-vous et tirez.
- Pour tuer le dragon, détruisez ses coups pour pouvoir l'éviter plus facilement, ensuite canardez-lui la tête.
- Pour tuer Satan, tirez-lui dessus dès qu'il ouvre les ailes et évitez-le.
- Pour tuer le diable, mettez-vous au fond à gauche et sautez tout en tirant.
- Pour passer directement au niveau qui vous intéresse, dès que le titre apparaît, maintenez enfoncée la touche droite, et appuyez trois fois sur B, appuyez sur la touche haut et relâchez, appuyez trois fois sur B, appuyez sur gauche et relâchez, puis appuyez trois fois sur B, appuyez sur bas et relâchez, puis appuyez encore trois fois sur B. Appuyez ensuite sur Start et utilisez les touches A et B pour sélectionner le niveau désiré.
- Quand le titre apparaît, appuyez sur Bas, Bas, Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Droite B et A, vous pourrez ainsi sauter les mondes en vous servant des boutons A et B.
- Pour éliminer facilement les diables rouges, il suffit, après les avoir réveillés, de taper pour chacun : GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE (ce peut être plus que deux fois) Puis il se recouchera. Profitez-en pour l'abattre.
- Pour accéder au LEVEL SOUND, faites pendant la présentation DROITE en laissant appuyer sur : b b b HAUT b b b GAUCHE b b b BAS b b b.

Comparer les consoles ?  
tapez \*ACH sur

**3615**  
**JOYPAD**

# GRADIUS



- Pour avoir l'arsenal d'armes et de missiles dès le début, faire : deux fois haut, deux fois bas, appuyez une fois sur gauche, droite, gauche, droite, puis sur A et B et START.

- Ramassez six capsules et le voyant affiche un point d'interrogation. Prenez une septième capsule, lorsque le quatrième chiffre de votre score en partant de la droite est égal à 0, maintenez enfoncé le bouton et observez les rayons laser.

- Voici un code qui permet de rechercher votre Warp Battler avec des options, des barrières et des missiles. Appuyez sur Start pour interrompre le jeu puis sur up, up, down, down, left, right, left, right, B, A et relâchez le bouton de pause. Vous ne pouvez utiliser ce truc qu'un nombre limité de fois.

- Quand vous vous trouvez à la première zone et que vous voulez passer à la troisième, il faut garder le Speed en option et détruire le chef, ensuite prendre le Speed qui vous fera passer à la troisième zone.

- Si vous tuez assez rapidement le vaisseau de fin de stage, vous aurez peut-être la chance de passer en hyper-espace et de sauter une étape.

- Pour battre les volcans du premier tableau, il faut avoir les missiles et il faut se mettre à gauche et tout en haut.

- Vous pouvez obtenir une vie supplémentaire au niveau un, en retournant votre vaisseau contre le rocher suspendu juste avant les volcans.

- Il existe un mode Suite. Pour l'acquérir, il faut appuyer sur les touches suivantes :

Bas, Haut, B, A, B, A, B, A, B, A et Start.

- Pour passer du niveau un au niveau trois, vous devez tirer sur toutes les "cabanes" ennemies, et, chaque fois

que vous en abattez une, vérifiez que le chiffre des milliers soit bien pair. Ensuite, lorsque vous serez arrivé à la fin du niveau, vous passerez directement au niveau trois. Pour passer du niveau trois au niveau cinq, abattez simplement dix des têtes Moai, puis terminez le niveau.

- Il y a un bonus de 5000 points si vous passez entre la montagne qui est coupée en deux.

- Quand l'écran de titre s'affiche, appuyez sur Right, 3 fois sur B, sur Up, 3 fois sur B, sur Left, 3 fois sur B, sur Down, 3 fois sur B, sur Start et avec les touches A et B sélectionnez le niveau désiré.

- Mettez le jeu sur pause, appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A. Ceci vous donnera des vies illimitées et aussi des armes.

- Voici un truc qui marche sur différentes consoles : mettre START, HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, START.

Ce truc marche sur :

GRADIUS	NES
GRADIUS 3	SFC
NEMESIS	GB
NEMESIS 2	GB
PARODIUS NEMESIS	GB

Il vous donnera toutes les armes possibles une fois par partie.

- Dans le premier tableau, à la fin, derrière l'astéroïde, il y a une vie.

- Voici le mode "Continue" de GRADIUS. Lorsque GAME OVER s'affiche à l'écran, tapez : BAS, HAUT, B, A, B, A, B, A, B, A puis tenez-vous en là et reprenez la partie en cours.

## GG SHINOBI

- A la page de présentation, allez en haut et, sans relâcher la direction, appuyez sur Start : vous aurez accès au Sound test.

- Pour le Music test, appuyez sur haut/droite et Start pendant la page de présentation.

- A la fin du premier niveau, à la flèche, au lieu d'aller à gauche, sautez à droite au 4-2 tout en haut du pilier, sautez et frappez à gauche. Il y a une vie.

- Pour tuer l'hélicoptère, bouger sans arrêt. Lorsque l'ennemi apparaît, se mettre à un bout et lui donner un coup ou utiliser un sort.

- Lorsque vous êtes au tableau de la forêt, dans la maison chinoise, vous pourrez découvrir, en tapant dedans, une vie au dernier étage.



## GAUNTLET

- Pour avoir plus de vies, quand vous en êtes à votre troisième personnage, avant qu'il ne meure, prenez le Control pad 2 et appuyez sur le bouton 1. Cela vous donnera trois vies supplémentaires.

- Lorsque l'on joue à deux et que l'on est dans une "Treasure Room", quand un des deux joueurs trouve la sortie et y pénètre avant la fin des trente secondes, l'autre joueur a alors tout son temps pour récupérer autant de trésors qu'il le désire.

- Si vous attendez quarante secondes sans tirer et sans vous faire toucher, toutes les portes disparaissent mais aussi toutes les clés. Si vous attendez quatre vingt secondes dans les mêmes conditions, tous les murs se transforment en "Exit". Ceci fonctionne à n'importe quel moment du jeu.



- Pour obtenir le maximum d'argent, de vies et d'armes pour le dernier niveau, entrez le code NPAN-RRXY.

- Voici les sept codes qui permettent de revenir dans un village :

2ème monde, code 1 : **7ER7-GB7Q**

3ème monde, code 2 : **TSYB-87F5**

3ème monde, code 3 : **GK4L-NPNG**

4ème monde, code 4 : **BJGJ-LVGA**

4ème monde, code 5 : **CINS-LLR4**

4ème monde, code 6 : **FTWD-F7BB**

5ème monde, code 7 : **EDGY-LNST**

- Voici tous les codes :

1er	<b>7ERY-EBWA</b>	7ème	<b>C7JP-9TLR</b>
2ème	<b>B7KY-PSJJ</b>	8ème	<b>F9QQ-JJ7F</b>
3ème	<b>IP9Q-PL7M</b>	9ème	<b>C7ZY-F5IA</b>
5ème	<b>CNKA-JPMP</b>	10ème	<b>GNLD-XYU7</b>
6ème	<b>FGVV-FRCO</b>	11ème	<b>WXXD-GBDE</b>

- Voici quelques codes pour ce super jeu :

<b>OWEB LWD7</b>	<b>9P76 CTPH</b>	<b>DJJG PLOF</b>
<b>OSEB LWDY</b>	<b>SXXB 8BBQ</b>	<b>JTAL RR87</b>
<b>GH55 XYRX</b>	<b>S5XB 8BBV</b>	<b>GL55 XYR8</b>
<b>DKZE PLOF</b>	<b>9T7G CTPO</b>	<b>W5X9 8BEW</b>
<b>NTAN RRX7</b>	<b>EMWY LNAR</b>	<b>AMW4 LNFR</b>
<b>DNJG PLOA</b>	<b>KSE9 LWCY</b>	<b>EIWY LNAV</b>
<b>G955 XYRZ</b>	<b>KRED LWCY</b>	<b>JUAH RR87</b>
<b>CM52 XYU8</b>	<b>DQFA CTWH</b>	<b>SPXB 8BBS</b>
<b>XYSD E6Y9</b>		

- Voici un code : **CM5Z-XYU8**. A ce moment de la partie, vous reprenez avec plein d'objets et d'armes supplémentaires, et votre mission est de retrouver le blason rouge afin que le roi Darkoan retrouve son pouvoir. Vous pourrez alors bouter les forces du mal hors de votre beau pays. A vous de jouer !

- Voici le dernier code, avec 4 d'énergies, 3 de saut, 3 de vol, avec les boomerangs et les boules de feu, de l'essence de saulstream, 9 vies ainsi que 99 viols : **O8EB-LWD5**. La grotte qui mène à l'avant-dernier monstre, est celle qui se trouve le plus à droite de toutes les autres grottes.

- Voici les codes des six villages mais en plus, vous reprenez votre partie avec le maximum d'équipement que vous obtenez normalement à la fin de chaque niveau. Avec chaque code, vous avez directement les vies et l'argent au maximum. Pour les premier, deuxième et troisième village, vous reprenez l'équipement que vous obtenez normalement en tuant les monstres de fin de niveaux ; idem pour les quatrième, cinquième et sixième.

Quand vous sortez du cinquième village, grâce au code, vous constaterez que tous les sables mouvants ont disparu.

Quand vous sortez du sixième village, allez vers l'extrême droite et arrêtez-vous devant la tête. Celle qu'il faut prendre est en haut, en diagonale vers la droite. Sinon, tous les autres vous feront tourner en rond et perdre des vies pour rien.

Village 1 : <b>L8DZ LOEA</b>	Village 4 : <b>SPXR 8BBP</b>
Village 2 : <b>IX9N RJ6A</b>	Village 5 : <b>DFJ8 PLK9</b>
Village 3 : <b>PPYJ 8ZCI</b>	Village 6 : <b>XYSD E6Y9</b>

- Voici un code pour le deuxième niveau (village de quatre maisons juste avant le pont). Dans le village, le baron Jark vous donnera le Fingernail qui vous permettra de sauter plus haut. Après le pont à droite, il y a le talisman du cyclone.

**C6VD-DQG6**

- Et hop ! un lot de codes, un !

**EAGG-TN99** = 8 vies

**K8EE-5WBD** = 10 vies

**ZGBZ-ABYP** = 4 vies

**ZFRZ-GBZQ** = 7 vies

**HSD6-JHQQ** = 3ème niveau

- Tous ces codes donnent 9 vies :

**f7k8-ps05**      **9p51-xaw6**

**G58g-cluw**      **Xysd-e6y9**

**4yrl-eexz**

- Voici un code : **CM5Z-XYU8**.

A ce moment de la partie, vous reprenez avec plein d'objets et d'armes supplémentaires; votre mission est de retrouver le blason rouge pour que le roi Darkoan retrouve lui-même son pouvoir et que vous-même puissiez bouter les forces du mal hors de votre beau pays. A vous de jouer !

## GALAXY FORCE



- Un petit truc pour que le jeu soit un peu plus simple. Faites les planètes dans l'ordre suivant : verte, blanche, bleue, rouge.

- Si vous parvenez à détruire les quatre planètes sans continu, il y aura une autre fin.

- Appuyez sept fois sur pause à la page de présentation pour être invincible.

## GLOBAL DEFENSE



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

## 'S QUEST

- Voici un code qui donne 9 vies, 99 potions et une potion qui fait regagner de l'énergie durant une phase d'arcade : **nxan r4yx**

- Un super code (ah que il est meilleur que celui de J'm Destroy) : **Wpxd-ubg**.

- Avec ce code, vous aurez déjà les ailes de faucon qui vous permettront de voler plus longtemps : **CBKG-PTJ7**

- Pour ceux qui n'arrivent pas à finir ce jeu, voici le dernier des codes : **jxah-rr64**. Voilà, vous avez tous les pouvoirs du Red blaze et il vous faut battre les deux derniers monstres.

- Firebrand pourra obtenir un sacré coup de main s'il restitue le bâton Gremlin au Baron Jark. Vous le trouverez au nord-est de la ville, de l'autre côté du pont, dans le grand palais. Suivez le chemin qui monte dans le palais, en obliquant à gauche ou à droite quand c'est nécessaire, jusqu'à ce que vous arriviez à Four Eyes. Cet individu a un œil placé dans chaque angle de la pièce. Descendez-les tous les quatre en vous concentrant tout d'abord sur ceux qui sont placés en bas. Vous finirez par découvrir le fameux bâton Gremlin. Maintenant que vous l'avez, avec l'extraordinaire pouvoir magique qui pulvérise les blocs, vous devez rendre une nouvelle visite au Baron Jark. D'abord, parlez lui (TALK), puis sélectionnez la commande "USE" pour obtenir l'effet désiré.

- Après être entré dans la grotte, allez vers la droite, montez le mur, plongez dans l'eau, tuez le premier poisson, puis tuez le deuxième en appuyant sur le bouton A pour ne pas couler, remontez de l'autre côté, tirez sur le troisième poisson et prenez la sortie. Allez prendre la fiole en mettant le mode "CH K", puis dirigez-vous vers le village et sortez tout de suite ; sur l'écran, vous voyez un fantôme, allez vers lui, contournez-le et en face de vous, vous avez une impasse avec un arbre au bout, mettez-vous à côté de celui-ci et mettez-vous en mode "CH K", vous obtiendrez du "Wings". Passez à côté du deuxième village, allez tout droit, tournez à gauche, allez tout droit, tournez à droite et prenez la fiole, vous obtiendrez de l'essence de "Soulstream" qui peut, à n'importe quel moment de la partie, remettre votre taux d'énergie au maximum en appuyant sur le bouton A.

Allez vers le pont, parlez au fantôme qui garde le passage et entrez dans le pont, franchissez-le, puis descendez jusque dans le temple où il faut entrer.

Allez vers la droite, tuez la mouche, évitez la flamme, montez sur le mur, volez jusqu'à l'autre mur en prenant la fiole, évitez la flamme, accrochez-vous à l'autre côté du mur, tirez sur les briques devant vous ; après les avoir abattues, prenez la fiole, tuez le monstre, évitez la flamme, allez sur l'autre mur, grimpez-y, évitez la boule en allant vers l'endroit où le mur se rétracte, montez jusqu'en haut du mur, allez tout droit, puis tirez le "Malgor" et prenez le cœur, retournez jusqu'au monstre de la fin de ce stage et tuez-le. Vous arrivez dans une salle, prenez les deux fioles et parlez au monstre en mode "Use" et lui dire "Yes", il vous donnera du "Jump" et du "Wings". Puis sortez et dirigez-vous vers le premier village, ressortez tout de suite, allez dans le deuxième village, allez parler à la souris, répondez-lui "Yes". Puis vous vous battez contre un monstre et si vous gagnez, vous obtiendrez de l'énergie. Sortez du village. Vous êtes dans un désert avec un trou au milieu où il faut aller. Descendez en volant et en évitant les pics, vous prenez la fiole, vous évitez les deux mouches, vous prenez le cœur, vous tournez à droite, vous descendez jusqu'à l'eau, tuez les trois poissons, prenez la fiole, tuez l'autre poisson, prenez l'autre fiole, puis tuez le dernier poisson ainsi que le squelette. Descendez vers la droite, tuez les deux monstres puis descendez. Tirez dans les briques qui peuvent se casser, allez tout droit, redescendez, tuez les deux monstres et après les avoir tués, vous allez tout droit et vous êtes au monstre de la fin de ce stade. Après l'avoir abattu, vous vous retrouvez dans le désert. Vous avez obtenu une nouvelle arme. Retournez dans le deuxième village, allez dans la chambre du chef, tournez tout de suite à droite, longez le mur, et vous pouvez passer à travers le mur en face de vous. Vous vous trouvez dans une autre chambre, prenez les fioles et partez. Descendez, parlez au fantôme, puis descendez jusque dans le trou. Tuez les deux fantômes, descendez, tuez les monstres. Tout en bas, vous tirez les deux têtes enflammées, puis vous prenez la sortie. Vous arrivez dans une autre salle, parlez au sorcier, il vous laisse passer, allez sur le blason, mettez-vous en mode "Use", puis parlez aux autres sorciers qui apparaissent. Puis, parlez au fantôme ; après, vous devez vous battre contre deux véhicules, tuez-les avec les boomerangs. Parlez à nouveau au sorcier, puis prenez la sortie.

Franchissez le pont, entrez dans le village, puis ressortez, dirigez-vous tout de suite à droite jusqu'au bout, en-dessous et au-dessus de vous, un peu plus loin, il y a une grotte, prenez celle du dessus.



## GHOULS AND GHOSTS



- Pressez le bouton 1 puis le bouton Run. Vous aurez ainsi la possibilité de changer la difficulté, le nombre de vies, les bonus et aussi d'écouter les différents sons et musiques du jeu.

- Après la page de présentation où il y a marqué "Push Run button", faire HAUT, HAUT BAS, BAS GAUCHE DROITE GAUCHE DROITE 1, 2. Vous aurez 9 crédits.

## GYROMITE

- Pour avoir le choix des niveaux, appuyez sur le bouton A sur la page de présentation.

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

- Pour commencer la partie 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.





- Pour accéder au Sound test, commencez une nouvelle partie et lorsque vous verrez à l'écran Kelesis marchant vers le tunnel, appuyez simultanément sur la diagonale haut-gauche et sur les boutons 1 et 2.

• Pour donner deux coups à un monstre directement, vous devez laisser le bouton enfoncé.

• Pour tous les autres trous, il faut souvent tuer quelques monstres, frapper dans des buissons, ou détruire des pierres.

• Voici 3 mots de passe, le dernier vous mène presque à la fin :

JYA6 A5YZ UYKY W20A  
 GYBX YC2A 40A6 YB2K  
 FJC8 UK2C WBRC U6Y2  
 V8D2 Y7GB 08A7 7SDT  
 6GLU AGY5 57NZ 3YSF  
 M5N3 2UXK 3TPW QS5L

• Faites le code :

**6JCW T6DU 7YBC, Q83K VKDC PWW6, CJEH 3KCG,**  
 vous arriverez avec 18 potions (le maximum) devant le chef. Allez sous la mer, où il y a des requins, puis achetez une 19ème potion. Elle ne s'inscrira pas mais vous serez invulnérable...

• Voici un super code :

**6JCW T6DU 7YBC Q83K VKDC OWW6 CJEH 3KCG.**

Vous aurez les 7 boules de cristal et vous aurez tué tous les chefs sauf Golvellius, qui se trouve sous un arbre mort où il y a deux pierres : il faut taper celle de droite et un trou apparaîtra.

• Quelques codes :

**VX34W56BAQF2WZ82BW4 0JJA2CJOD7QN6  
 GZJKLGPS74QL2PE5LZL3C PCSUS8ZHW73  
 8URMDUCHSRQKUSAHNJT SDQ67UFSYNNEG**

• Voici un code qui vous permettra d'être en mesure d'affronter Golvellius en personne :

**07KQ CHPZ XNOS 36GF Q5X7 203L 5E4E QMQL.**

• Pour avoir 19 vies, les deux Méas, le miroir, l'anneau d'invincibilité, l'épée légendaire, le pendentif avec un cœur, voici le code :

**QDTK VTBX 4WHC RDEH  
 TBV4 XZQ8 D2ZJ 4CHW**

• Voici le mot de passe qui vous amène directement à la fin du jeu :

**W4KQ AH85 LDSX KNGF Q5N7 2K3L 7T5E QKQL.**

Tous les ennemis seront morts et vous aurez tous les objets.

• Voici un code original pour avoir 2 000 000 de golds :

**VT33 3333 3333 3333  
 3333 3333 3333 3333**

• Laissez-vous tuer par n'importe lequel des monstres (serpent, abeille...). A zéro vie, votre compteur remontera grâce aux herbes en votre possession (Méa verte et

pourpre). Laissez toujours les monstres vous tuer et remarquez qu'à la place du nombre de vos vies, se trouve la tête de vos ennemis : vous êtes invulnérable !!!

• Pour arriver directement à la fin du jeu, tapez :

**H7EU YCK4 EXR6 7RTG 7FRK DYGQ XSGW P6SJ**

• Choisissez le mode "Continue Game" puis le mode "Password Continue" et écrivez :

**SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA**

Vous obtiendrez quarante quatre mille pièces d'or, quatre boules de cristal et un niveau de vie presque plein.

• Les bottes aquatiques se trouvent sur la plage. Tirez avec votre épée sur les palmiers et une caverne s'ouvrira.

• Les bottes d'ascension ne peuvent vous appartenir que si vous avez le miroir. Le miroir est dans la forêt d'Haidi, dans un endroit où se trouvent des taupes roses. Tirez sur une des pierres et une caverne s'ouvrira. Les bottes se trouvent au nord de la forêt d'Haidi où se trouvent des fantômes.

• L'épée de la vallée se trouve dans le royaume de Taruba, près de la rivière.

• L'épée légendaire se trouve au nord dans la forêt d'Haidi, là où se trouvent les fantômes et les chevaliers blancs.

• La bague qui permet de détruire les pierres indestructibles se trouve au nord de la forêt de Fosbus, sur une île.

• Le pendentif en forme de cœur se trouve dans le royaume de Taruba : pour l'avoir, il faut les bottes d'ascension. Il est entre plusieurs pierres.

• Pour ceux qui veulent savoir où est le puissant bouclier, il est à l'entrée du monde de Jasba où se trouvent les chauves-souris roses (si vous n'aimez pas le rose, vous pouvez toujours jouer à autre chose).

• Pour avoir le Sound Test, sélectionnez l'option "New Game". Ensuite, positionnez le paddle vers la diagonale haut/gauche en appuyant sur les deux boutons simultanément. Maintenez la position jusqu'à votre entrée dans la grotte.

• Entrez le code

**JMYB 7JNS TVNL Q2U8 6SVT VSJO F3UB L4B7**  
 ou

**UAH8 JS8D 3WA8 6ATP CZ67 BDKA 64SK 7KTE**  
 et vous commencerez avec un équipement très complet (bottes aquatiques, boucliers, cinq cristaux, etc.) et vingt potions (poussez Pause pour voir vos possessions).

• On savait qu'en faisant un certain code et en achetant une 19ème potion, on devenait invulnérable. Mais quand on prend une boule d'énergie lorsque le processus d'invulnérabilité est enclenché, on redevient vulnérable ; donc prudence.

• Pour atteindre la fin du jeu sans problème, faites ce code :

**VRKX A725 FMNM CDNF  
 SQX4 CWVS YP5L QLUL**

# GOLVELLIUS

• Les cases référencées ci-dessous sont celles où il y a un personnage important. Dans ces cases, il y a un point noir indiquant plus ou moins où se trouve l'entrée du trou. Pour des trous difficiles à ouvrir, la méthode sera indiquée.

- Vous trouverez des potions de vie dans les cases :  
**B6 B2 C11 D4 E9 E12 F6 H12 H8 I2 I9 J12 L10 M3 M5 M12 M11.**

- Les bibles : **A4 A12 B9 C5 D14 D7 E1 E10 F8 G13 H10 H6 I4 J14 J1 K4 K10 K12 L8 L1.**

- Les cristaux : **L13 M4 J4 I12 B13 A1 H1.**

- Les Meas vertes : **C6 D12 F13 F11 K3 L6.**

- Les Meas pourpres : **A3 A10 E6 H4 K11.**

- Les bottes pour marcher sur l'eau en **C8.**

- Les bottes pour voler en **F1.**

- Le miroir en **F5.**

- La bague d'invincibilité en **F14**, et trois autres bagues à donner au Wise Women sont en **B4, C13** et **G9.**

- Le Ramurasu's Pendant est en **L2**, l'Aresta's Pendant est en **I7**, la Valley Sword est en **I3**, la Legendary Sword en **C1**, l'Aruzasu's Shield en **M9**, et le Remedias's Shield en **C7.**

- Les copains Randars sont en **K14 M7 J5 I10 D9 G3 E3.**

- Les copines Annies sont en **K8 L4 G12 E13 B5.**

- Les 3 Wise Women importantes sont en **A5 A14 F3.**

Winkle est en **L9 M2 J9 F10 E4 A7.**

Dina est en **J2 N14 A8 C3 G1.**

Despa est en **K13**, Saipa en **J10**, Taruba en **K1**, Fosbus en **I13**, Waruso en **B11**, Jaspa en **D5**, Heidi en **G7** et Golvellius en **D2.**

• Les cases difficiles :

En **C8**, frapper 3 fois dans le palmier.

En **B4**, frapper 3 fois au bord du pont.

En **C11**, frapper dans le buisson le plus bas.

En **A10**, détruire le bloc le plus à gauche sur l'île.

En **L4**, frapper la tête de mort.

En **M2**, frapper 3 fois dans la pierre.

En **K1**, frapper 3 fois dans la tombe la plus haute.

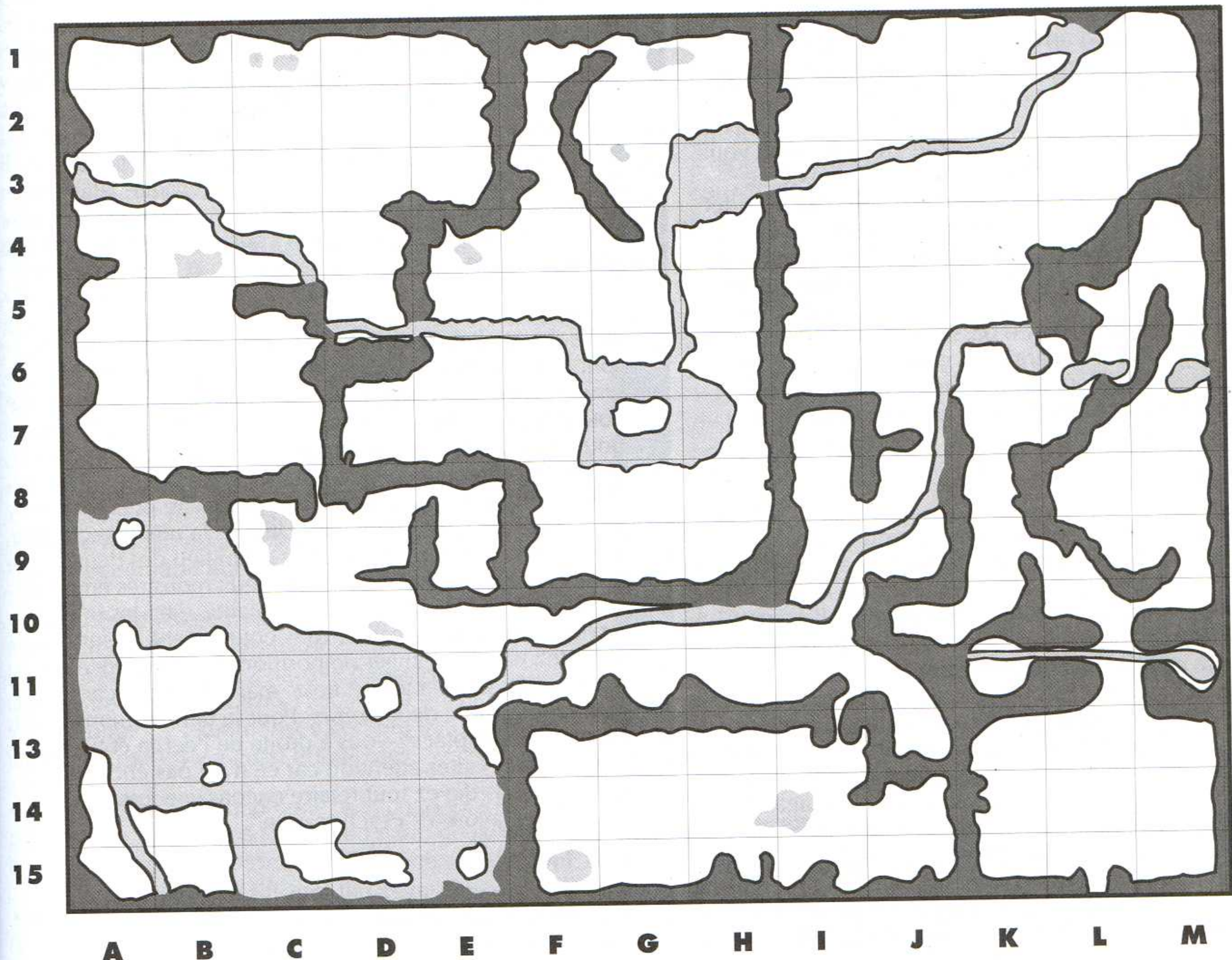
En **I7**, détruire le bloc le plus à droite de la deuxième rangée du dessus.

En **J2**, frapper 2 fois la pierre tombale en haut à gauche.

En **J10**, en considérant le losange du milieu formé de 9 pierres bleues, c'est la quatrième pierre en démarrant du dessus dans le sens des aiguilles d'une montre : frapper plusieurs fois.

En **F1**, tuer 5 Death Lords.

Golvellius se trouve donc en **D2**, vous devez posséder les 7 Cristaux et frapper 3 fois dans la pierre à droite de l'arbre mort.



# GHOULS AND GHOSTS



- Après avoir allumé la console, faites quatre fois de suite "Reset". Quand l'écran de présentation apparaît, faites haut, bas, gauche, droite avec votre joystick. A ce moment-là, vous devriez entendre un son. Si c'est le cas, pressez Start pour avoir l'écran de sélection ; quand vous l'avez, faites bouton 2 puis appuyez sur Start.

## • SCÈNE 1

### – Niveau 1 :

Il n'y a rien d'important dans ce niveau sauf que pour vaincre les oiseaux perchés, placez-vous au-dessous, tirez deux fois en l'air et vous les vaincrez, mais surtout, ne les dépassez pas car ils s'envoleront et ce sera alors très dur pour les tuer.

### – Niveau 2 :

C'est un niveau très important car en ouvrant le premier coffre, vous devrez prendre les "Red Shoes" qui sont essentielles pour la suite de la partie. Pour le monstre qui perd la tête, il faut avoir deux cœurs pour le vaincre. Placez-vous au milieu, entre la partie gauche de l'écran et le monstre, et n'arrêtez pas de tirer en l'air. Il vous enlèvera le premier cœur mais il succombera avant qu'il ne puisse vous enlever le deuxième.

## • SCÈNE 2

### – Niveau 1 :

Pour vaincre le monstre ailé, restez sur votre position et tirez normalement ; si le monstre se met à monter, tirez en sautant, quand il arrive, sautez, il vous passera dessous puis recommencez à tirer comme précédemment. Vous en viendrez rapidement à bout.

### – Niveau 2 :

Ouvrez tous les coffres et prenez le "Red Armor", vous aurez plus de cœur. Les "Red Shoes" du deuxième niveau de la scène 1 vous servent maintenant à sauter plus loin ; si vous ne les avez pas, il vous sera très difficile de continuer. Pour le monstre, le lion de feu, restez au milieu de l'écran et tirez d'abord à droite, mais attention, esquivez les boules de feu dans la partie gauche de l'écran. Ensuite, le monstre passera en l'air, vous ne risquez rien, puis il apparaîtra à gauche ; pour esquiver les boules de feu, il vaut mieux se mettre à droite. Ensuite, il faut recommencer toute cette opération jusqu'à ce que le monstre tombe raide mort.

## • SCÈNE 3

### – Niveau 1 :

Allez complètement sur la droite, quand vous avez passé le premier soldat, allez complètement à gauche ; quand vous passerez le deuxième soldat, allez au milieu et tirez en l'air. Les soldats disparaîtront ; ensuite, allez tout le temps vers la droite, puis tirez sur un mur pour le détruire et vous passerez une porte.

### – Niveau 2 :

Au tout début, avant de passer sous la tête du démon, sautez dans l'angle de la plaque grisâtre, vous ferez apparaître un coffre, ce qui vous fera quatre coffres, au total de ce niveau ; dans l'un deux, vous avez le magasin qui vous permet de reprendre des armes et des armures. Puis tuez-vous et recommencez plusieurs fois jusqu'à ce que vous récupériez l'armure d'or et le "Fireball". Pour arriver à la fin de ce niveau, il faut, à un moment donné, sauter de brique en brique (briques que l'on ne voit pas). Mais n'ayez pas peur, les briques finissent par apparaître. Pour réussir à passer cet obstacle, sautez et reculez d'un pas ;

répétez cette opération cinq fois de suite.

Pour le monstre, ne bougez pas et restez où vous êtes. Tirez en l'air, vous en viendrez très vite à bout à condition que vous ayez le "Fireball".

## • SCÈNE 4

### – Niveau 1 :

Aucune difficulté, mais tirez sur les fantômes qui vous lancent des boules de feu puis vous pourrez abattre les squelettes.

### – Niveau 2 :

Pour vaincre les mains rouges, sautez au-dessus d'elles et tirez vers le bas. Vous arriverez sur des feuilles ascenseurs. Prenez toujours une feuille à proximité, sinon vous serez dévoré. Attention, quand vous sautez de feuille en feuille, le personnage part assez vite, alors freinez-le. Par exemple, si vous sautez vers la gauche, dès que vous atterrissez, allez vers la droite et vice-versa.

Pour le monstre de fin de niveau qui est une grosse larve, vous devez tuer les cinq petits trous à l'intérieur. Pour les tuer, il faut attendre qu'ils se gonflent. Tout d'abord, il faut tuer celui du milieu ; sautez et tirez vers le bas. Ensuite, tirez les deux qui entourent celui du milieu. Pour cela, placez-vous aux deux extrémités de la grosse larve, en vous baissant, puis tuez les deux derniers trous en opérant de la même façon que pour celui du milieu.

## • SCÈNE 5

### – Niveau 1 :

Vous allez rencontrer, les uns après les autres, trois monstres ailés. Pour les détruire, il faut utiliser la même méthode que pour le monstre ailé du premier niveau de la scène 2. Ensuite, il y a un petit labyrinthe avec des échelles. Prenez la première échelle du premier étage, allez à droite et prenez l'échelle du premier étage pour passer du deuxième étage au premier. Ensuite, allez vers la droite, prenez la prochaine échelle, montez, allez vers la gauche, prenez l'échelle qui vous permettra de monter ; prenez encore une fois vers la gauche et vous arriverez à la sortie.

### – Niveau 2 :

Vous devez d'abord grimper à une échelle où des boules sont tirées. Avant de passer, étudiez les trajectoires. Une fois que vous avez passé l'échelle, le premier monstre vous jettera des boules de feu qui vont s'arrêter, profitez-en pour vous mettre hors de portée et tirez en sautant ; puis vous rencontrerez deux têtes qui sont très facile à détruire. Ensuite, il y a deux monstres, identiques au premier que vous avez tué dans ce niveau. Utilisez la même technique que pour le premier, mais restez au milieu des deux portes pour ne pas faire sortir les deux monstres en même temps. Ensuite, il y a les nuages volants, tuez-les le plus rapidement possible car ils vous poursuivent, et surtout n'arrêtez pas de changer de position. Ensuite, foncez et placez-vous sous la tête et tirez, mais attention, car il vous faut au minimum deux cœurs. Pour le dernier monstre qui est une guêpe, placez-vous à droite de l'écran et tirez sur son masque. Faites attention car ce n'est pas encore terminé, vous devez tout refaire encore une fois, mais vous devez avoir le "Psychocanon".

## • SCÈNE 6

Une fois que vous avez fait tous les niveaux des cinq scènes deux fois, vous accéderez à cette scène. Dès que vous arrivez, sautez et vous vous retrouverez à un autre niveau. Placez-vous au milieu et tirez en l'air sur la tête du monstre. Dès qu'il sera tué, vous aurez gagné !



# GRANZORT



- Lorsque vous voyez le scrolling sinusoïdal, allez 4 fois en Bas, puis attendez que l'écran se soit stabilisé. Allez maintenant une fois en Haut, une fois à Gauche, une fois en Bas, une fois à Droite, maintenez cette direction et appuyez sur Run. Vous pourrez choisir le stage.

• Pour accéder au 'sample play data', au moment des sinusoïdes, appuyez sur les boutons I, II, puis attendez que la page de présentation se soit stabilisée. Maintenant appuyez sur II, II, I restez appuyé sur I et pressez Run.

## • Premier stage :

Dans le tout début du premier niveau à la première marche, prenez le robot vert. Volez à la verticale : il y a quatre vies. Vers la moitié du tableau, quand il y a une vie au bord de la falaise, prenez le robot vert et volez vers la gauche : il y a cinq vies. Vers la fin du niveau, avant la clef, mettez-vous au bord de la falaise, puis volez vers la gauche jusqu'à un petit rebord. Puis volez à la verticale : il y a cinq vies.

## • Deuxième stage :

Quand il y a une grosse tête de crâne tournée vers la droite, prenez le robot vert puis montez au-dessus d'elle. Vous y trouverez un Silver et trois vies. Allez vers la droite de ce crâne jusqu'à une plate-forme, au-dessus il y a un Silver. Mettez-vous au bord de la falaise puis allez vers la droite en haut, dans un coin, il y a une vie. Descendez doucement pour pouvoir rentrer dans le passage, allez vers la droite, vous trouverez trois vies. Avant le chef de la fin, tombez doucement à gauche, il y a un Silver.

## • Troisième stage :

Au début du niveau, allez vers la droite, il y a un Silver.

## • Quatrième stage :

Allez toujours à gauche jusqu'au Gold. Allez à la plate-forme à droite où il y a le monstre qui tire des choses qui vous suivent. Prenez le robot vert puis allez à droite longtemps, il y a quatre vies. Pour tuer le chef : prenez le robot vert pour lui tirer de loin et prenez le robot bleu pour vous protéger des cailloux. Répéter l'opération autant de fois qu'il le faut.

## • Cinquième stage :

A la première falaise, descendez lentement avec le robot vert puis rentrez dans le passage : il y a un monstre mais aussi trois vies. Avant le chef, allez tout à droite, il y a un monstre vert qui lance un disque, mais il y a aussi quatre vies.

• Pour accéder au Sound code, à la page de présentation, appuyez deux fois en haut, deux fois en bas, une fois sur le bouton I puis II et enfin pressez Run.

• A la fin du deuxième tableau, pour tuer le Boss (la chenille mécanique) sans être touché : il faut se mettre en bas à gauche et dès que l'occasion se présente, se retourner et lui tirer dessus. Vous n'avez qu'à renouveler cette opération.

# GOLDEN AXE



• Pour avoir un second "continue", quand le message Game Over apparaît, allez en haut et appuyez sur les 2 boutons, le tout simultanément.

• Quand il y a deux sortes de nains, tapez d'abord ceux qui donnent de la magie car ils partent avant ceux qui donnent de l'énergie.

• Pour passer la dernière journée, vous allez vous retrouver directement devant 2 squelettes : tuez-les en sautant et en même temps donnez des coups d'épée. Après, allez sur un pont devant le château où il y aura un squelette ; tuez-le en employant la même technique. Une femme amazone viendra alors avec un dragon, désarçonnez-la et le tour est joué : dès que vous aurez le dragon, cela deviendra facile mais méfiez-vous quand même des 2 chevaliers et du géant qui, à la première occasion, vous foncera dessus. Enfin, vous arriverez devant le maître possédant la hache en or. Surtout n'allez pas trop loin, sinon il frappera le sol et vous enverra une boule de feu ; n'allez pas trop près de lui non plus, sinon vous aurez affaire à sa hache dévastatrice. Tuez-le et vous verrez la fin du jeu qui est nec plus ultra.

• Pour tuer les squelettes et les chevaliers blancs, il faut sauter sur eux et taper en redescendant. Il est aussi possible de monter sur les dragons et les reptiles sur lesquels se trouvent les amazones.

• Un coup imparable : sautez au-dessus de l'ennemi et retombez-lui dessus en donnant des coups d'épée, tel un "hachoir". L'ennemi sera immédiatement envoyé à terre. Pour faire tomber les chevaliers en armure, courez sur eux et donnez-leur un coup d'épaule.

• Pendant une course rapide, appuyez sur le bouton 1, vous donnerez des coups d'épaule.

• Prenez la magie du feu, elle est beaucoup plus longue à remplir mais beaucoup plus destructrice chez l'ennemi.

• Pour presque tous les ennemis, la meilleure façon de les tuer est de leur tomber dessus en les tapant avec votre épée, mais la plus rapide est de les porter et de les lancer. Au bout de deux fois, ils seront morts.

• Pour combattre les chevaliers aux longs bras, il faut vous en approcher en sautant, et leur infliger de larges coups d'épée.

• Une super astuce pour ce méga-jeu : quand vous entrez dans la salle du boss de chaque labyrinthe, restez bien dans l'entrée de la porte de façon que l'on ne vous voie pas et que vous puissiez utiliser vos armes. Ainsi, le boss ne pourra ni vous atteindre par ses feux ni vous toucher. Cette astuce rend enfantine la destruction de Death Adder et de ses disciples.

# GREAT VOLLEYBALL

• Prenez l'équipe des USA, elle vous étonnera par sa rapidité et par certaines attaques.



# GHOULS'N' GHOSTS



- Lorsque vous arrivez à Loki, le Boss, mettez-vous juste au-dessous de lui et tirez en essayant d'éviter les boules vertes qu'il crache. Après une dizaine de coups, il se transformera en un essaim de guêpes puis il se reformera. Retirez-le dessus et il finira bientôt par rendre l'âme.
- Pour devenir invincible, pressez haut, A, bas, A, gauche, A et Droite. Si vous n'avez pas fait d'erreur, vous devez alors entendre une note de musique. Dès que vous l'avez entendue, pressez le bouton B sans le relâcher et pressez Start. Relâchez le bouton B, pressez le bouton C sans le relâcher et pressez Start. Les ennemis passeront au-dessus de vous sans perdre de vie.
- Quand l'écran avec le titre apparaît, faire quatre fois A, puis haut, bas et droite, un son devrait retentir à ce moment-là. Après ce son, faire :
  - Haut, A et Start pour partir du milieu du niveau 2.
  - Bas, A et Start pour partir au niveau 3.
  - Gauche, A et Start pour partir du milieu du niveau 4.
  - Droite, A et Start pour partir au niveau 5.
  - Droite et bas, A et Start pour arriver à Loki.
  - B et Start rend invincible.
- Voici une technique pour tuer chaque monstre de fin de niveau :
  - niveau 1 : la tête est son point faible.
  - niveau 2 : la tête est son point faible.
  - niveau 3 : il faut viser l'œil.
  - niveau 4 : il faut tirer dans les boules qui grossissent.
  - niveau 5 : dans n'importe quelle partie de son corps.Pour le monstre tout à la fin du jeu, après avoir fait deux fois le tour du jeu, voici la technique mais vous ne pouvez y parvenir qu'avec l'arme de la fée : grimper sur son pied, puis sauter sur son genou quand le pied se lève. Ensuite, éviter les lasers et tirer dans la tête.
- Pour ralentir le jeu, faites "Pause" pendant une partie et pressez B. Tant que le bouton B reste appuyé, le jeu sera ralenti. Pour tout annuler, il suffit de presser Start.
- **Sélection de niveaux :**

A l'affichage de l'écran de présentation, au début du jeu, attendre que les mots Ghouls and Ghosts atteignent le bas de l'écran. Actionner la manette de la manière suivante : haut, bas, gauche, droite. Vous devriez normalement entendre une petite mélodie (une sorte de harpe). A partir de là, les niveaux se sélectionnent comme suit :

  - Bouton A : niveau 1 (moitié de parcours)
  - Haut et start : niveau 2
  - Bas et start : niveau 3
  - Gauche et start : niveau 4
  - Droite et start : niveau 5
  - Bas, droite, start : Loki
- A la fin de chaque niveau, lorsque l'ennemi géant est battu, une clé apparaît. Mettez-vous à cinq centimètres d'elle environ et sautez-lui dessus (utilisez le tir automatique si vous l'avez). L'inscription "Nice Catch" apparaîtra, vous donnant droit à un bonus.
- Lorsque le message "Continue" apparaît, appuyez sur les trois boutons en même temps, ce qui aura pour effet de faire avancer le décompte plus rapidement.
- C'est pas vraiment un truc mais c'est marrant : appuyez sur les trois boutons à la fois quand le livre commence à tourner ses pages après un "Game over".
- Pendant la page de présentation, faites successivement haut, bas, droite, gauche. Ensuite, appuyez sur A pour commencer à la deuxième moitié du premier niveau, bas et Start pour le troisième, gauche et Start pour le quatrième, droite et Start pour le cinquième et enfin bas, droite et Start si vous voulez affronter directement Loki.

## GHOUL'S'N GHOST

- A la page de présentation : appuyez sur Run, prenez un joueur uniquement, appuyez rapidement sur les boutons haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, I, II. Continuer jusqu'à 9 crédits.
- Appuyez, à la page de présentation, sur les boutons 1 et Run. Vous accéderez ainsi au menu Options.
- A la page de présentation, appuyez simultanément sur I et II, et tout en maintenant la pression, appuyez sur Run. Ceci permet d'écouter les musiques et les bruitages de ce jeu, d'obtenir six vies au maximum et de jouer sur la difficulté.
- Dans le premier niveau, grimpez sur le mur juste avant l'arbre aux vantours, tout à droite, et tirez. Un coffre avec une arme à l'intérieur apparaît en bas.



## GUN SMOKE



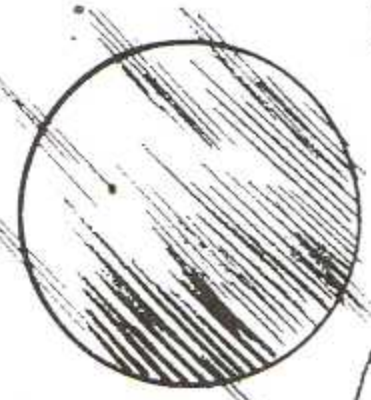
- Dès que l'écran de présentation apparaît, appuyez quatre fois sur la touche A, quatre fois sur la touche Select, deux fois à droite, puis Start. Vous avez alors un nouveau revolver avec trois cents munitions.
- Le moyen de trouver une WANTED est de tout le temps tirer dans tous les sens et si vous remarquez que votre tir bute sur quelque chose, continuez à tirer et elle apparaîtra.
- Vous devez toujours rester dans les airs ; ainsi, des oiseaux passeront et quand vous les détruirez, ils vous donneront une boisson de survie qui vous permettra de vous faire toucher une fois de plus.
- Lorsque vous avez perdu, tirez sur Game Over pour continuer.

## GREAT FOOTBALL

• 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 foncent sur le quater-

back 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 aucun problème pour battre l'ordinateur.



## GAUNTLET

• Voici quelques codes qui vous seront bien utiles. Essayez et vous verrez :

Valkyrie : 43C BBI HYZ  
 Elf : 43C BBI HYY  
 Wizard : 43C BBI HZY  
 Warrior : 43C BBI HZZ



## GAUNTLET



• Pour passer les niveaux de 5 en 5, il suffit d'appuyer, pendant le choix de personnage, sur Option 1 et vous pourrez passer de niveau (attention, il ne faut pas bouger de place sinon ça ne marchera pas).

## GUNSHOE

• Dans le premier tableau dans le désert, tuez les oiseaux et il vous donneront une boisson. Vous deviendrez rose et si vous voulez être encore plus fort, prenez toutes les autres boissons et vous deviendrez vert.



## GHOST HOUSE

• Sautez quand les flèches arrivent et vous deviendrez doré après un moment, ce qui vous rendra invincible quelque temps.

• Pour tuer les vampires, mettez-vous sous une lampe accrochée au plafond. Lorsque la chauve-souris est à votre niveau, sautez et votre tête touchera la lampe. Rien ne bougera alors sur l'écran, sauf vous. A ce moment, tapez sans vous arrêter sur le vampire pour le tuer. Prenez-le, il vous rend le compteur au maximum.

• On peut voyager de salle en salle sans perdre de temps grâce aux portes secrètes (portes encadrées en or) en se mettant face avec la manette vers le haut.

• Pour posséder l'épée, mettez-vous sous un chandelier, sautez puis une épée traversera l'écran. Sautez dessus, elle vous rapportera 200 points et vous pourrez vaincre vos ennemis plus facilement. Quand elle disparaîtra, recommencez l'opération.

• Pour devenir invincible quelques instants, positionnez-vous sur une cheminée et ne bougez plus. Plusieurs flèches traverseront le tableau, sautez dessus. Au bout de 10 flèches, vous deviendrez invincible pendant une trentaine de secondes. Tout obstacle que vous rencontrerez vous rapportera 14000 points ; ceci ne marche que deux fois par mission.

• Pour avoir le couteau, sautez sur un chandelier puis sautez sur celui-ci quand il part du mur. Pour immobiliser l'écran sauf le héros, sautez sur les lampes accrochées au plafond. Passer devant une lampe à huile provoque le tir d'une flèche. Si l'on saute sur celle-ci plusieurs fois, on devient temporairement invincible.

• Pour avoir la clef qui ouvre les cercueils, il suffit de taper sur l'abat-jour d'une lampe. Vous pouvez voyager de salle en salle sans perdre de temps grâce aux portes secrètes (portes encadrées en or).

• Dans chaque round, au premier sous-sol, il y a un cercueil presque inaccessible. Pour y parvenir, descendez la grande échelle jusqu'au premier sous-sol, puis rampez vers la droite, vous passerez à travers le mur et arriverez au cercueil. Prenez garde au cracheur de feu.

• Lorsque vous voyez une porte noire, mettez-vous en face d'elle et vous arriverez à un autre étage.

• Le cinquième vampire se trouve au deuxième sous-sol, à gauche ; il faut sauter dans le mur.

• Pour trouver les cercueils plus vite, rentrez dans les trous entourés de jaune.



## GAIN GROUND



- Pour choisir votre round pendant l'écran de présentation, appuyez simultanément sur haut et sur les boutons 1 et 2. Ensuite, vous verrez s'inscrire "Special Mode". Puis avec la manette de direction, sélectionnez le round de votre choix. Vous aurez dix personnages tous différents. De plus, vous serez invincible car vous pourrez continuer tant que vous voulez et choisir votre stage même dans le round 5.
- Au round 4, les sortes de néons qui s'allument et s'éteignent, peuvent se faire détruire par les mitrailleuses.

## GALAGA 88



- Pour augmenter la difficulté du jeu, Haut et Run simultanément.
- Sur la page de présentation avant de débiter une partie, positionnez le joystick vers le haut, ensuite appuyez sur le bouton 2. Le container au-dessus du vaisseau devient rouge. Au premier niveau, il faut détruire les mouches en dernier. On aura tout de suite le container rouge et le gigantesque vaisseau.
- Pour obtenir la capsule dès le début, maintenez la manette vers le haut puis appuyez sur Run (pendant la présentation).

## GOONIES II

- Pour avoir le boomerang, il faut aller dans la glace.
  - Il existe un moyen secret d'éclairer une pièce avec le marteau. Dans votre assortiment d'outils, choisissez le marteau et appuyez sur le bouton A de façon répétée.
  - Voici un code qui vous permettra d'obtenir tous les objets et tous les Goonies : **E' O N440 45" "KJ2**
  - Faites **R' G?YW744L&MHF**, et vous verrez...
  - L'échelle se trouve dans la partie "Back Stage".
  - Pour trouver la bougie, allez dans le monde des cascades, prenez la porte du milieu et dans la salle, allez près de la porte, tapez cinq fois sur la tête des vieilles dames et vous aurez une bougie.
  - Pour se rendre au monde sous-marin, il vous faut deux objets : les lunettes et la combinaison.
    - Les lunettes se trouvent en bas de la vigne à l'extrême droite, après une porte ; tapez sur le mur avec le marteau et le coffre contenant les lunettes apparaît.
    - Pour obtenir la combinaison, il faut se rendre dans une salle en bas d'une vigne, et grâce aux lunettes, vous pourrez voir la combinaison.
  - Le monde sous-marin se trouve dans une mare près de l'endroit où se trouvaient les lunettes.
  - Pour avoir une vie supplémentaire, allez dans le monde sous-marin. Dès que vous y êtes, vous voyez des rochers en forme de "U". Mettez une bombe en bas, au milieu. Quand elle explose, une porte apparaît ; rentrez et à vous la vie supplémentaire.
  - Si vous avez besoin de bombes, clefs, cœurs, etc., repérez un endroit où apparaît un monstre, tuez-le, il vous donnera l'un de ces objets. Recommencez jusqu'à ce que vous ayez ce que vous vouliez. Il ne donne pas toujours des objets, donc recommencez plusieurs fois.
  - Voici un code qui vous permet de finir le jeu avec cinq "Goonies" : **O'GJ2'8'4LMMH4**
  - Pour finir ce jeu, entrez en "continue" le code : **F4G?2'?4WL"MH0**
- Puis la partie recommence au début, mais vous avez

alors six "Goonies" :

- Allez vers la droite et prenez la deuxième porte. N'oubliez pas de prendre des clefs.
  - Entrez et avancez. Vous remarquerez un trou au plafond.
  - Prenez l'échelle (Ladder) et vous vous retrouverez dans une pièce toute noire.
  - Allez à droite, puis allez en arrière.
  - Prenez les chaussures à ressorts puis arrivé en haut de l'écran, mettez les chaussures rapides pour sauter le trou.
  - Prenez l'échelle qui mènera à l'étage supérieur.
  - Allez vers la droite et prenez la première porte.
  - Vous vous retrouverez dans un nouveau monde.
  - Puis allez à droite jusqu'à la première porte.
  - Vous êtes encore dans un nouveau monde.
  - Allez toujours vers la gauche et prenez la porte qui se trouve en haut.
  - Entrez et prenez la porte qui se trouve à votre gauche.
  - Vous vous retrouverez dans une pièce toute noire.
  - Prenez le marteau et frappez devant vous, puis sortez.
  - Vous êtes encore dans un nouveau monde.
  - Prenez la porte qui est en bas.
  - Entrez et prenez l'équipement de plongée.
  - Vous vous retrouvez dans le monde des mers.
  - Prenez la porte qui est en bas.
  - Prenez les clefs pour ouvrir la porte.
  - Et vous avez réussi à délivrer la sirène...
- Coucou ! Voilà un code qui vous donne droit à 6 goonies et toutes les armes :  
**S' GNY4W' !n' !' ' !' F**
  - Si vous avez des problèmes dans ce jeu, prenez le mode Suite et tapez :  
**S' GNY4W' !N' !' F.**
  - Ce truc ne marche qu'avec la manette turbo. S'il vous manque la bougie, dans les pièces noires de la phase Aventure, servez-vous du marteau en mode Turbo.



## G-LOC

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

### - Mission 1 :

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

### - Mission 2 :

Il y a dix bateaux. Vous devez obtenir environ cinquante mille points. Faites le plein de carburant, achetez Armor (Medium) puis le reste en missiles.

### - Mission 3 :

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

### - Mission 4 :

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

### - Mission 5 :

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

### - Mission 6 :

Achetez le maximum d'essence et de missiles possible.

### - Mission 7 :

Dépensez tout votre argent en carburant et en missiles.

### - Mission 8 :

Il y a cinq bases à détruire. Bonne chance.



## GHOSTBUSTERS

• Voici un truc pour détruire le monstre de fin de niveau du château : il suffit de rester allongé et de lui tirer dessus lorsqu'il ouvre la bouche tout en évitant les plantes carnivores. Pour que cette technique puisse fonctionner, il faut au moins posséder le répartiteur à trois voies ou le projectile à bulles.



• **Première maison :** avec Peter. Pour détruire le monstre de fin de niveau, il faut le premier tir. S'accroupir en évitant les écailles. Lorsqu'il se met en boule, sautez-lui par-dessus. Dès que vous l'aurez battu, faites attention à ses yeux ! Ils explosent. Vous gagnerez plein d'argent. Avec cet argent, prendre le triple tir et de l'énergie en plus.

• **Deuxième maison :** avec Peter. Pour détruire le Bibendum Shamallow, il faut le triple tir. Dès que le Bibendum Shamallow ouvre la bouche, tirez-lui dedans. Détruisez les pingouins car ils laissent des carottes. Achetez le lance-flammes, encore de l'énergie et des lunettes en pagaille.

• **Troisième maison :** pour la tête, il faut alterner avec le triple tir et le lance-flammes. Il faut aussi lui tirer dans la bouche en évitant qu'elle crache.

• **Quatrième maison :** pour le Bibendum Shamallow, il faut avoir le triple tir et lui tirer dans le nez. Le nez est son point faible. Faire très attention à ses yeux :

- quand ils sont bleus, mettez-vous sous son nez.
- quand ils sont rouges, sautez les flammes.

Dès que vous l'aurez battu, achetez l'arme qui a le tir le plus explosif. Vous irez au château. Un conseil pour votre sosie, avec le lance-flammes, tirez sur le fantôme et évitez les flammes.

• Pour avoir beaucoup d'argent, il faut ouvrir les coffres et tuer les monstres. Sortez de la maison par où vous êtes entré et quand vous reviendrez, il y aura de nouveau des coffres remplis d'argent.

• Pendant tout le jeu, économisez votre argent ; ainsi pour le dernier tableau, quand vous descendez en enfer, allez au magasin des armes et achetez la plus chère : le bouclier. Le dernier monstre ne pourra rien vous faire.

• Si vous tirez sur le fantôme vert qui passe au-dessus de vous de temps en temps, il vous donne soit une capsule bleue (plus d'énergie), soit une capsule rose (plus d'énergie pour votre arme).

• Lorsque vous arriverez au château tout en BAS à gauche, il y a un mur qui vous empêche de continuer sur votre gauche. Baissez-vous et avancez. Vous découvrirez un passage secret qui vous permettra d'accéder à une pièce où il y a un coffre.

## GOLF

• Ce tableau vous indique la distance à laquelle la balle va arriver, en fonction du club que vous avez choisi et des conditions de parcours :



Club 1: 1W	Fairway shot : 262	Bunker shot : 131.0
Club 2: 3W	Fairway shot : 240	Bunker shot : 120.0
Club 3: 4W	Fairway shot : 230	Bunker shot : 115.0
Club 4: 1L	Fairway shot : 213	Bunker shot : 106.5
Club 5: 3L	Fairway shot : 191	Bunker shot : 95.5
Club 6: 4L	Fairway shot : 180	Bunker shot : 90.0
Club 7: 5L	Fairway shot : 170	Bunker shot : 85.0
Club 8: 6L	Fairway shot : 159	Bunker shot : 79.5
Club 9: 7L	Fairway shot : 142	Bunker shot : 71.0
Club 10: 8L	Fairway shot : 126	Bunker shot : 63.0
Club 11: 9L	Fairway shot : 109	Bunker shot : 54.5
Club 12: PW	Fairway shot : 87	Bunker shot : 43.5
Club 13: SW	Fairway shot : 66	Bunker shot : 33.0
Club 14: PT	Fairway shot : 33	Bunker shot : 16.5

## GREMLINS II

- Pour passer la présentation qui est très longue puisqu'elle dure environ une minute, appuyez sans arrêt sur A et B simultanément, lorsque vous aurez pressé Start.

- Pour tuer le monstre de fin du premier niveau, il suffit de se placer au bout de la sixième dalle (sans la dépasser) sans cesser de taper.

- Au "Bonus Game", vous gagnerez une vie si vous tapez cent fois le punching-ball en dix secondes.

- Quand vous attrapez une radio, gardez la note de musique, elle vous protégera contre les chauves-souris.



## GHOSTBUSTERS

- Voici un code pour plus de 5 694 900 \$ :  
**AA-96-37-11-32-42**

- Pour avoir 9304000\$ :  
**AA 264-721-32-16**

- Contre Zuul, tirez sur elle en bougeant de gauche à droite.

- Voici deux super codes : mettez comme initiales AA, puis soit **1079457612** pour avoir 1982900\$, soit **1079457630** pour avoir 9000000\$.

- Pour passer le bonhomme guimauve, il faut avancer tout au bout à droite, avancer tout droit et frôler le mur jusqu'à ce que le bonhomme guimauve vous bloque. Après, dépêchez-vous de rentrer !

- Dans le magasin, il faut prendre l'appât à fantôme et quand le détecteur est au rouge, les fantômes deviennent verts. Là, il faut appuyer sur le bouton 2.

- Quand, sur le plan, les fantômes commencent à se regrouper, mettez-vous au-dessus du quartier général et appuyez sur les deux boutons.

- Voici un code pour avoir plus de 100 000\$ :  
**2458391075.**

- Voici un code qui permet de jouer la première manche sans risque : **AA 3235179853.**  
Une fois la première manche effectuée, pour passer le "march mallow", se mettre de côté, avancer vers la maison ; une fois collé à la maison, attendre que "M M" soit à l'opposé et entrer pour se retrouver dans l'hôtel où il faut grimper les escaliers. Tout en grimpant, il faut tirer le plus souvent en diagonale et grimper le plus vite possible.

- Pour commencer une aventure avec une somme initiale de \$1,975,800 ! Entrez les initiales AA au moment requis et le code suivant : **#1173468723.**

Ensuite, appuyez sur le bouton 1. C'est tout !



## GOMOLA SPEED

Les codes s'arrêtent au niveau 21, ce qui vous obligera à faire les 5 derniers stages d'une seule traite.

Prendre un :

- **V** pour un petit bonhomme vert.
- **E** pour une étoile.
- **R** pour un bonhomme rouge.
- **B** pour un bonhomme blanc.
- **A** pour un atomic robot kid.



Niveau 2 :	<b>V E R V B</b>	
Niveau 3 :	<b>E A B E V</b>	
Niveau 4 :	<b>R E B V R</b>	
Niveau 5 :	<b>A R A E V</b>	
Niveau 6 :	<b>A B E A A</b>	(big boss à ce Niveau)
Niveau 7 :	<b>A B E B A</b>	
Niveau 8 :	<b>R A B V R</b>	
Niveau 9 :	<b>E B B A E</b>	
Niveau 10 :	<b>V E E V A</b>	
Niveau 11 :	<b>B B B V A</b>	(big boss à ce Niveau)
Niveau 12 :	<b>B R B V E</b>	
Niveau 13 :	<b>E A B B A</b>	
Niveau 14 :	<b>B A B B R</b>	
Niveau 15 :	<b>V R R E A</b>	
Niveau 16 :	<b>V E R V A</b>	(big boss à ce Niveau)
Niveau 17 :	<b>E V A R R</b>	
Niveau 18 :	<b>V V R B V</b>	
Niveau 19 :	<b>V V B E V</b>	
Niveau 20 :	<b>A R A E A</b>	(big boss à ce Niveau)
Niveau 21 :	pas de code, mais ce level n'est pas très dur.	
Niveau 22 :	il existe une salle secrète dans ce tableau, pour y accéder, il faut aller dans la pièce se trouvant le plus en bas à gauche de ce Niveau ; puis aller dans le coin à gauche de cette salle.	
Niveau 23 :	stage très difficile, une seule solution : FONCER.	
Niveau 24 :	level encore plus dur que le 23 ! Une des meilleures tactique consiste à ne pas bouger pendant 20 à 30 s., vous récupèrerez vos anneaux sans rien faire.	
Niveau 25 :	big boss final.	

# 3615 JOYPAD

Des centaines de contacts !

## GAIARES



- Pour accéder au tableau des options, il faut appuyer, à la page de présentation, les boutons A, B, C et START simultanément jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de son. Ce tableau sera en japonais.

Pour le mettre en anglais, il faut aller à l'avant-dernière ligne, aller à droite une fois pour changer le mot puis aller à la dernière ligne et appuyer sur le bouton. Il faut ensuite, à la page de présentation (au sigle SEGA de préférence), réappuyer sur les boutons A, B, C et START simultanément jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de son. Cette fois le tableau sera en anglais et la page de présentation aussi...

- Pour obtenir le menu de configuration, appuyez sur tous les boutons (sauf Start) puis appuyez sur Start en relâchant les autres. C'est pas vraiment simple à dire, mais avec tous les doigts et le nez, on y arrive facilement !
- Vous pouvez sélectionner n'importe quel niveau de ce grand Shoot'Em Up de 8 mégas. Pour ce faire, allez au menu de sélection en appuyant sur A, B, C, puis en pressant Start, mettez le Sound test n°18, appuyez sur le bouton A avec la deuxième manette et allez sur Exit. Maintenant, quand vous presserez Start sur l'écran de présentation, un menu de sélection des différents niveaux apparaîtra.
- Pour le choix des armes, allez au menu de sélection de niveaux (voir plus haut), commencez le jeu puis faites une pause. Appuyez sur Haut et sur le bouton A pour sélectionner l'arme. Chaque pression sur le bouton A vous donne une nouvelle arme.
- Faites PAUSE et appuyez sur HAUT GAUCHE, en même temps, sans relâcher sur A et C. Maintenir pendant 10 secondes. Puis relâcher et enlever la pause. En principe, vous êtes invincible sinon recommencer jusqu'à ce que vous le soyez.

## GATES OF ZENDOCON

- Voici les codes des différents univers du début jusqu'à la fin du jeu :

ZYBX	STAX	BETA	BOXX
NEAT	SZZZ	TRAX	TENT
TRAX	RAZE	ZEBA	STAR
SRYX	TERA	TRYX	SEEB
XRAY	SSSS	STYX	ZAXX
NYXX	SNEX	YARB	STOB
ANEX	BROT	BREX	BOTZ
YARR	XTNT	ZEST	ZETA
EYES	SNAX	ZORT	
BARE	BYTE	STAB	



- Pour avoir le maximum d'armes pour le dernier tableau, essayez donc de passer par **NEAR**.
- Pour le dernier alien, il faut foncer dans le tas d'yeux avec le bouclier.
- Le niveau **ZETA** est en deux parties. Pour la première, allez vers l'œil qui bouge et tirez dessus lorsqu'il s'ouvre. Pour la deuxième partie, tirez dans le ventre de l'araignée et restez en haut quand elle se rapproche.
- Pour détruire le dernier monstre (code : **ZETA**), il suffit de lui envoyer des lasers au milieu. Puis, lorsqu'il se place au-dessus de vous, mettez votre champ de protection puis refaites la même opération jusqu'à ce que le monstre explose. Après cela, vous pourrez voir de superbes images.
- Entrez le code **TRYX** et au début du stage, utilisez le "Shield" et descendez au niveau du sol. Entrez dans la porte, vous entrerez dans un niveau spécial où il vous sera possible de voir les têtes des programmeurs et vous aurez alors toutes les armes.
- Quand le bouclier disparaît, restez appuyé sur le bouton, le bouclier vous protège encore.

## GOLDEN AXE



- Appuyez sur run, puis appuyez tout de suite en haut à gauche, 2, Select et le laisser appuyé. Vous pouvez alors choisir le niveau que vous voulez, être invincible, et avoir autant de magie que vous voulez.

## GOLFMANIA

Lorsque vous ratez un coup en mode "Stroke Play" ou "Tournament", appuyez sur "Reset" pendant que l'écran affiche "Out Of Bounds" ou autre chose qui indique que votre balle est mal partie. Continuez ensuite le jeu et vous pourrez rejouer votre dernier coup.



## GRADIUS 3

- Pendant le jeu, appuyez sur Pause et exécutez la manœuvre suivante : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et enlevez la Pause, vous aurez des armes à ne plus savoir qu'en faire.
- Au monde 2, il y a un passage secret permettant de passer au monde 3 avec (au moins) 4 vies de plus : à la fin du niveau, des monstres sortent du 2ème trou en haut et en bas. Rentrer dans celui du bas et faites attention.
- Pour avoir neuf crédits, appuyez de façon répétée et simultanément sur Select et les quatre boutons du joystick.
- Il y a un niveau secret au deuxième niveau, juste avant le monstre-bulle, entrez dans le deuxième trou en bas.



## GALAGA



- Quand le chef "Galaga" se détachera du bataillon, il se placera devant vous et vous enverra son rayon, laissez-vous prendre. Vous perdrez une vie et le vaisseau capturé deviendra rouge. Ensuite, avec votre seconde vie, détruisez le "Galaga" en plein vol, vous obtiendrez alors une plus grande puissance de tir.

## GOLF

- Lorsque votre frappe est mauvaise, avant que le coup suivant ne s'affiche, appuyez sur Select + Start + A + B et choisissez l'option "Continue". Votre dernier coup ne sera pas pris en compte.



- Lorsque vous voyez que vous avez raté un coup, avant que la balle ne s'arrête complètement, réinitialisez la machine et choisissez l'option "Continue". Miracle, vous reprenez au coup d'avant.
- Si vous voulez rejouer votre coup, appuyez sur les touches A, B, Start, Select en même temps avant que la balle ne s'arrête. Puis, appuyez sur Start 4 fois.
- Pour faire deux parties sauvegardées, allumez la Gameboy et faites Start, bouton A, inscrivez votre nom, Start, sélectionnez le pays, Start, Start, Select, bouton A et bouton B simultanément, Start, bas, bas, Start, haut, bouton A, inscrivez votre nom, Start, sélectionnez le pays, Start, Start, Select, bouton A et bouton B simultanément. Maintenant, vous pouvez choisir l'une de ces deux parties sauvegardées.

- Lorsque vous voyez que vous avez raté un coup, avant que la balle ne s'arrête complètement, réinitialisez la machine et choisissez l'option "Continue". Miracle, vous reprenez au coup d'avant...

- Le mode practice est simple : diagonale bas Start, choisis ton trou !

## GOLDEN AXE WARRIOR



- Pour le boss du neuvième labyrinthe et Death Adder, restez sous la porte et attendez que le monstre vienne. Il ne pourra pas vous atteindre mais vous, par contre, vous pourrez le faire sans problème. Exception faite pour Death Adder où vous devrez avoir la Golden Axe.

- La cloche de glace : permet de geler la lave, de savoir quelles roches sont destructibles avec "EARTH MAGIC" et de supprimer la tombe qui bloque le passage dans le monde des glaces. Lorsque vous avez les 9 cristaux, retournez au labyrinthe 7. Un passage s'ouvrira sur le... 10ème labyrinthe.

## GREMLINS II

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

1-1 :	<b>GBQK</b>	3-2 :	<b>ZFPJ</b>
1-2 :	<b>BVKF</b>	4-1 :	<b>SHMC</b>
2-1 :	<b>DXNH</b>	4-2 :	<b>VLBB</b>
2-2 :	<b>CGMW</b>	5-1 :	<b>NXRD</b>
3-1 :	<b>NJTD</b>		



## GAIN GROUND



- Quand le numéro du Stage est inscrit, il faut brancher la deuxième manette et appuyer vers le haut. Ainsi, on peut choisir le Stage de 1 à 10.
- Pour jouer à un niveau caché, allez au menu option et pressez A, C, B, C, un écran de sélection de stage apparaîtra.



## GOLDEN AXE

- Pour choisir le niveau où vous voulez commencer la partie, appuyez, pendant la page de sélection de votre personnage, vers le bas à gauche. Les personnages tourneront ainsi constamment. Maintenant, pressez les boutons B et Start en même temps. Un "1" apparaîtra en haut à gauche. Il s'agit du tableau où vous commencez. Pour le changer, appuyez Haut Bas.

- Commencez une partie avec deux joueurs et tuez celui avec lequel vous ne voulez pas jouer : vous continuez ainsi votre partie avec 5 crédits (15 vies).

- Voici comment abattre Death-adder : jouez à deux, mettez la femme devant Death-adder et le nain de l'autre côté. La femme donne un coup d'épée, ensuite c'est au tour du nain de donner un coup de hache. Et ainsi de suite !

- Pour choisir le niveau de départ, allez à l'écran de sélection de personnage, appuyez sur B, gardez appuyée la diagonale 'bas gauche' et appuyez sur Start (tout ça en même temps). Le numéro de niveau devrait apparaître en haut à gauche, changez-le en appuyant sur haut et bas.



## GRANADA



- Au niveau 1, il y a des petits carrés, prenez-les, tirez-leur dessus une fois avec le blaster et ils vous aideront à tirer sur les ennemis.

- Au niveau 2, il y a des bonus au bout des ailes ; ils sont cachés un peu partout. Ils vous aideront à détruire

vos ennemis puisqu'ils sont à têtes chercheuses. Plus encore, au bout de l'aile gauche, il y a une barre très fine, allez dessus jusqu'à son extrémité et attendez environ une dizaine de secondes. Il y aura un petit champignon qui viendra sur vous. Ce champignon vous permettra d'augmenter la puissance de feu de votre blaster. Pour le monstre de la fin du niveau 2, attendez qu'il ouvre la bouche et tirez sur ce qu'il y a de vert avec le grand canon. Il faudra le faire deux fois pour détruire totalement le monstre. Vous perdrez le grand canon après le premier "Continue".

- Appuyer dix fois sur le bouton C au tableau des options, puis changer la difficulté du jeu en mettant «easy» que vous ne pouvez obtenir sans faire cette opération.

## GREAT BASKETBALL



- Prenez l'Amérique et faites prendre le Canada à l'ordinateur. Vous serez alors presque sûr de remporter le match car ils seront moins rapides que vous.

- Pour marquer un panier à deux points, il faut se mettre sous le panier et appuyer vers le bas en tirant.

- Mettre en auto-fire pour le service.
- Quand les adversaires ont la balle, foncez sur eux. Cela fera une faute, mais le point sera en votre faveur.
- Prenez l'équipe tchécoslovaque qui a ses points plus équitablement répartis, puis rajoutez les points, quand vous gagnez, en shoot et en speed.
- Pour avoir le ballon le plus souvent possible, il faut se mettre devant le joueur lorsque celui-ci court et attendre qu'il vous renverse en faisant la faute.
- Pour avoir la balle quand le CPV l'a, il suffit de lui foncer dedans de face, l'arbitre attribuera la faute au CPV et vous aurez la remise en jeu.

## GO GO TANK

- Pour devenir invincible, appuyez sur les boutons suivants pendant la page de présentation :

GAUCHE, HAUT, DROITE, HAUT, GAUCHE, GAUCHE, HAUT, DROITE, HAUT, GAUCHE, HAUT, GAUCHE, ET START.



## GALAXY FORCE 2

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



## GANGSTER TOWN

- Quand on a plus de vie et que Game Over s'inscrit, il faut tirer sur le chapeau du mec et on recommence où l'on était avec le même nombre de cœurs qu'au début. On peut aussi tirer sur les armes et les chapeaux des gangsters, cela donne des points en plus.

- Au début, si on tire sur la roue avant gauche de la voiture, elle se scratche et une autre arrive.

- Pour trouver le grand chef, tirez dans la coque du bateau, il sortira. Vous n'aurez plus qu'à l'abattre.

- Le premier médaillon est caché dans la ville juste avant l'entrée avec un toit en tissu rose. Tirez donc dans les pierres du bas.

- Le deuxième médaillon est caché dans la rambarde du bar (vers la fin).

- Le troisième médaillon est caché au même endroit que le premier.

- Le quatrième médaillon est caché dans la **première attache** à "amarres".



## GUNHED

- Faire 16 fois très vite : gauche, droite, pendant le début de la présentation, au moment où le grand vaisseau apparaît, juste avant qu'il ne tire. Vous pourrez écouter tous les sons du programme.



- Si vous faites 1, 2 et 21 ou 22 fois Select, vous pourrez choisir votre niveau en choisissant la musique du niveau désirée, et en appuyant sur Run tout en ayant dix bombes et dix vies continues (il y a neuf niveaux).

- Si vous avez un joystick avec Autofire, mettez le cran Slow sur II ou III, vous jouerez lentement et vous pourrez éviter les tirs.

- A la fin du premier niveau, le vaisseau ennemi se sépare en deux. Ne l'attaquez pas pendant près de 80 secondes et vous obtiendrez dix vies supplémentaires et plus de vingt bombes.

# MEGA DOSSIER

Vous connaissez les Gremlins!, d'ailleurs qui ne les connaît pas!!.

Ces petits montres agressifs, gluants et complètement dingues, qui foutent la pagaille partout ont débarqué depuis peu sur votre console favorite et martyrisent ce pauvre Gizmo. Nous ne pouvons pas rester comme



ça à rien faire, alors, après nous être concertés (et de longues heures de travail!), nous avons décidé de vous donner les plans de ce superbe jeu, ce qui vous permettra de venir en aide à Gizmo et d'éliminer ces affreuses créatures.

**GREMLINS 2**  
THE NEW BATCH

NINTENDO NES

## NIVEAU 1.1: LE LABORATOIRE

Le premier niveau est relativement simple, profitez en pour apprendre à bien contrôler votre petit personnage.

6

5

3

2

4

1

**1: DEPART**

**2: PREMIER ENNEMI**, rencontré dans ce niveau est une tomate géante. Evitez-la, car elle vous écrase comme un rien!

**3: BOUTIQUE DE MR WING**

Vous voici arrivé à la boutique de Mr WING, achetez l'option la plus avantageuse (suivant vos moyens!!) parmi les quelques objets qui vous sont présentés.

LA PUISSANCE DE TIR. (a partir du niveau 2.1)

Cette option vous permet de tripler votre puissance de tir!

LE BALLON. Cette option vous permet de ne pas perdre de vie lorsque vous tombez dans le vide.

LA POTION DE VIE. (niveau 1.1, 1.2)

Cette potion vous redonne des forces pour poursuivre l'aventure.

LE ONE-UP. Eh oui, voilà une vie supplémentaire.

LE CŒUR. Redonne un plein complet de force!

11

10

9

## NIVEAU 1.2: LE BUREAU DE BILLY

Ah ah!! les choses se compliquent. Voici un niveau plein de plates-formes suspendues dans le vide!!.

8

7

**4: OPTION**, à cet endroit même, en tuant un rat, vous aurez droit à un flash qui détruira tous les ennemis des environs.

**5: ICI**, en tuant une chauve-souris vous deviendrez propriétaire d'un POGO-STICK!

**6: ARRIVEE.**

**7: DEPART**

**8: ATTENTION AUX ARAIGNÉES!** Ces sales bêtes ont la fâcheuse manie de vous lancer des boules de feu et lorsque vous tirez dessus elles se multiplient, alors prenez garde!

**9: DÉTRUISEZ LA CHAUVESOURIS**, et vous aurez un flash pour vous frayer un chemin.

**10: BOUTIQUE DE MR WING**

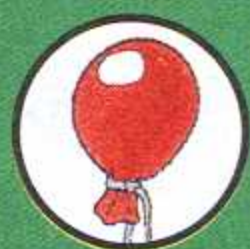
**11: ARRIVEE.**

### LES ENNEMIS DU NIVEAU 1.2

Les rats. Ils se fauillent partout et à toute vitesse.  
Les tomates géantes, elles ne sont pas agressives mais il faut tirer plusieurs fois dessus pour les détruire.  
Les chauves-souris. Elles se déplacent de façon très aléatoire, elles s'immobilisent un instant puis se jettent sur vous au moment le plus inattendu.  
Les araignées. Elles se trouvent au niveau 1.2, attention, elles sont assez coriaces.



PUISSANCE DE TIR



BALLON



POTION DE VIE



ONE-UP



CŒUR



## NIVEAU 2.1: DANS LES CONDUITS D'AERATION

Frayez vous un chemin dans les dédales  
du conduit d'air.

12: DEPART

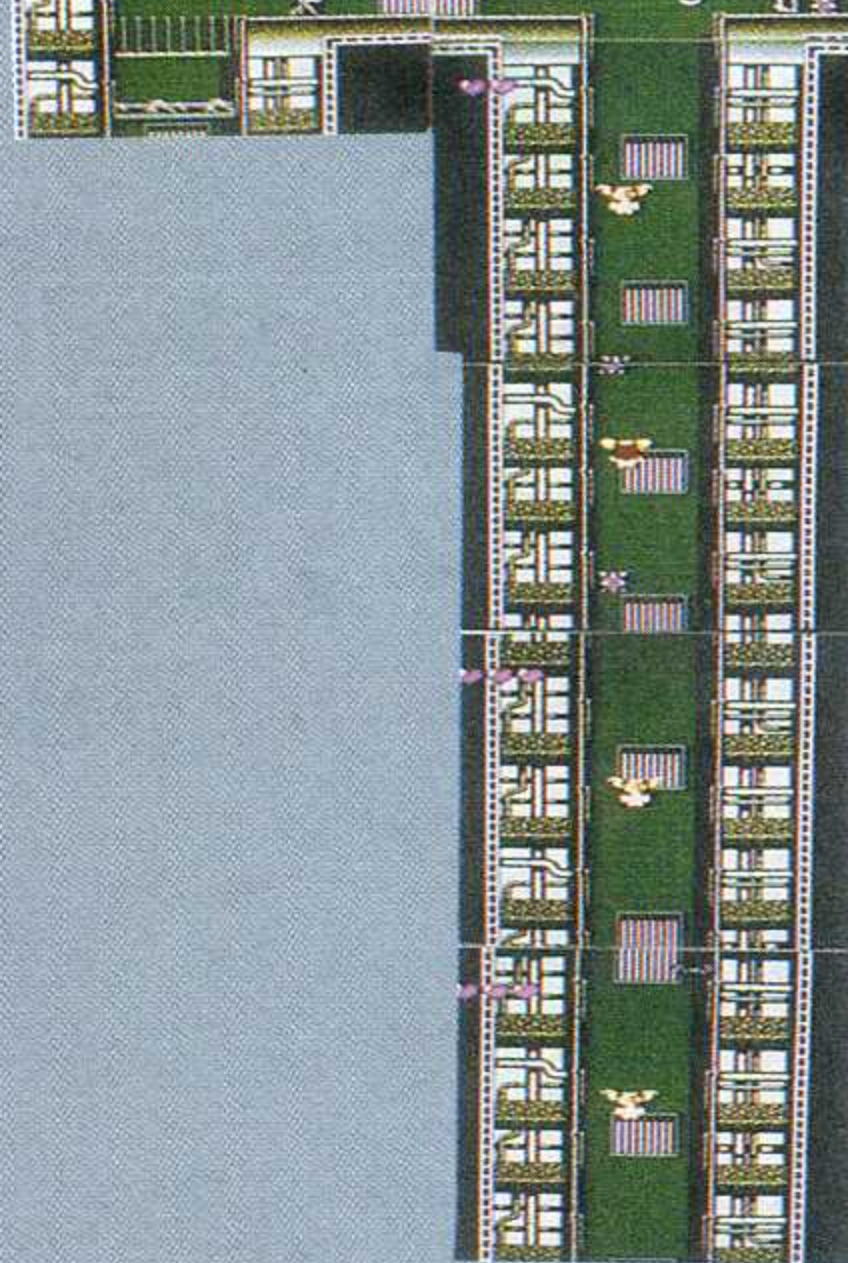
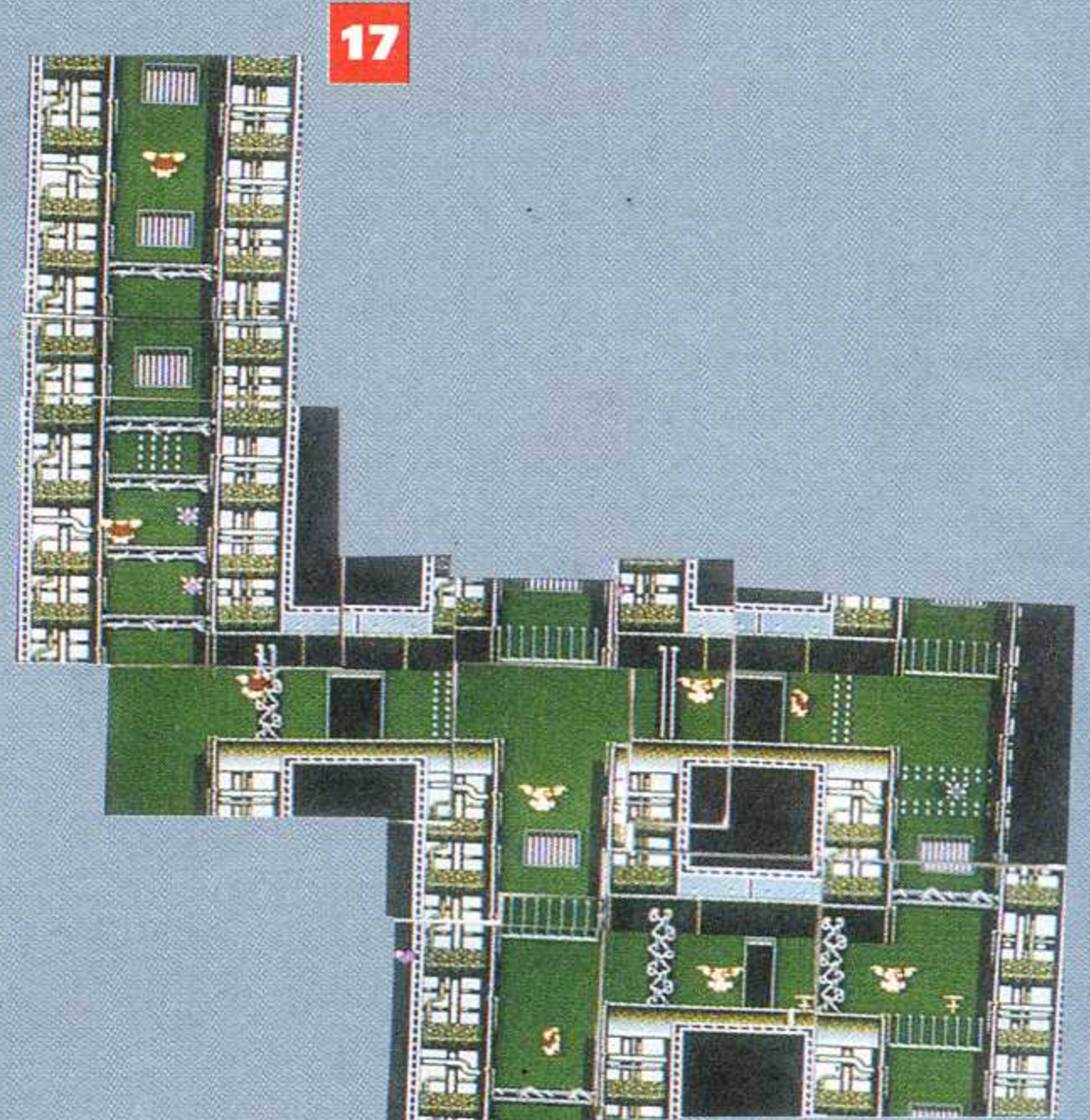
13: TUEZ LES RATS pour obtenir un Pogo-stick!

14: BOUTIQUE DE MR WING

15: FAITES ATTENTION aux mines indestructibles!

16: TUEZ LES RATS pour obtenir un Pogo-stick!

17: ARRIVEE.



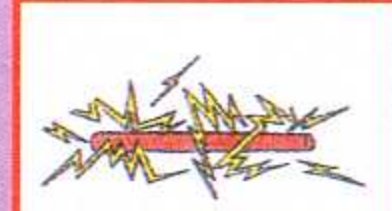
### LES DIFFERENTS PIEGES



LES PICS. Ils se trouvent sur  
certaines plates-formes.



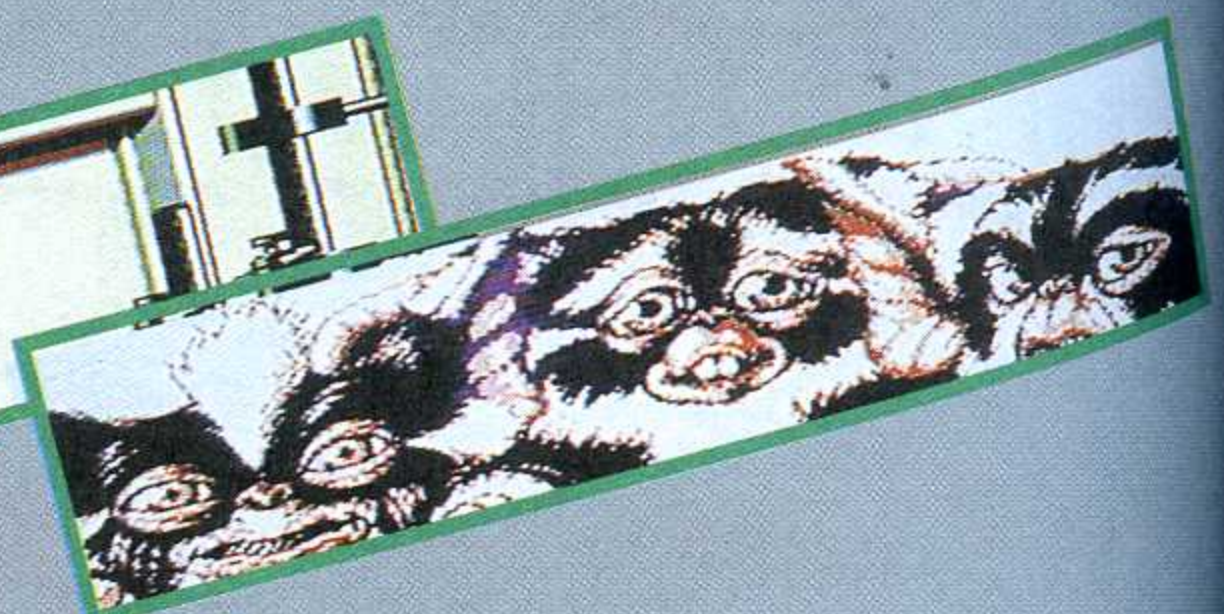
LES ÉTOILES. Calculez bien  
vos sauts pour les éviter.



LES BARRIERES ÉLECTRIQUES.  
Pas touche!



LES PARTERRES DE LAVE.  
Chaud dessous!



22

## NIVEAU 2.2: LA SALLE "HAUTE TENSION"

Gizmo va maintenant faire la connaissance de nouveaux "indésirables"

18: **DEPART**

19: **UN GREMLIN CRACHEUR DE FEU**, qu'il faut éviter à tout prix!

20: **LE MEME** gremlin cracheur de feu.

21: **BOUTIQUE DE MR WING**

22: **ARRIVEE AU PREMIER BOSS! 'MOHAWK'**

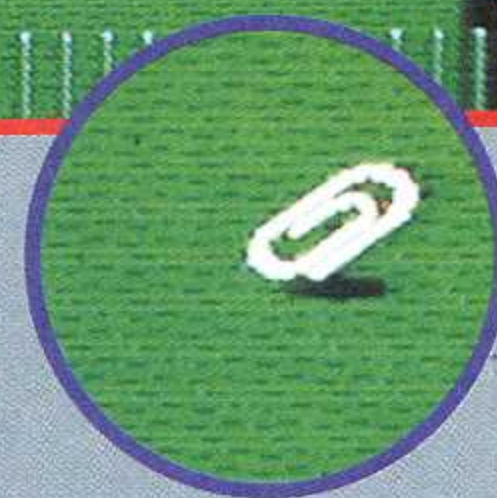
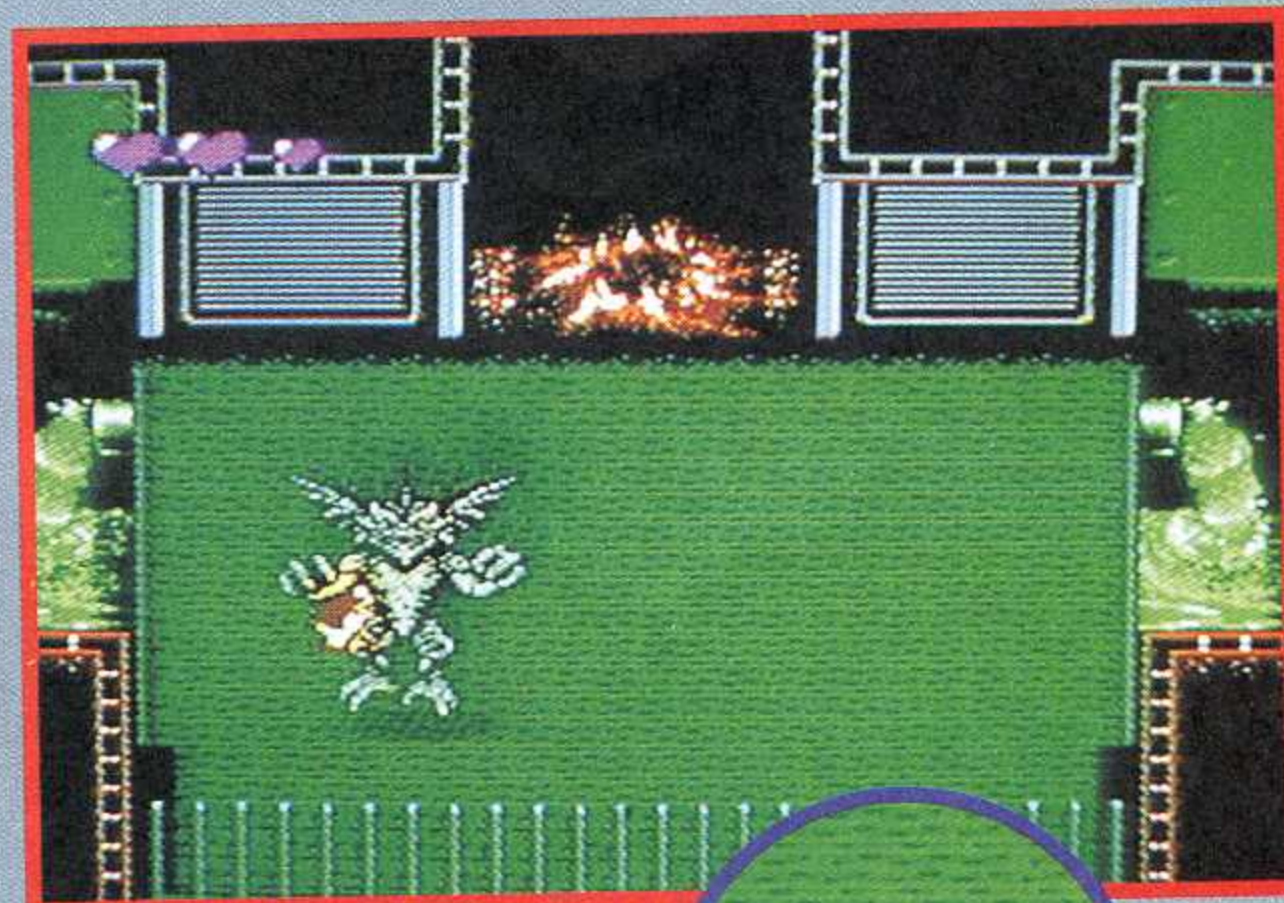
Méfiez vous, car ce boss balance d'énormes boules de feu. Tournez autour de lui et tirez sans arrêt.

21

20

18

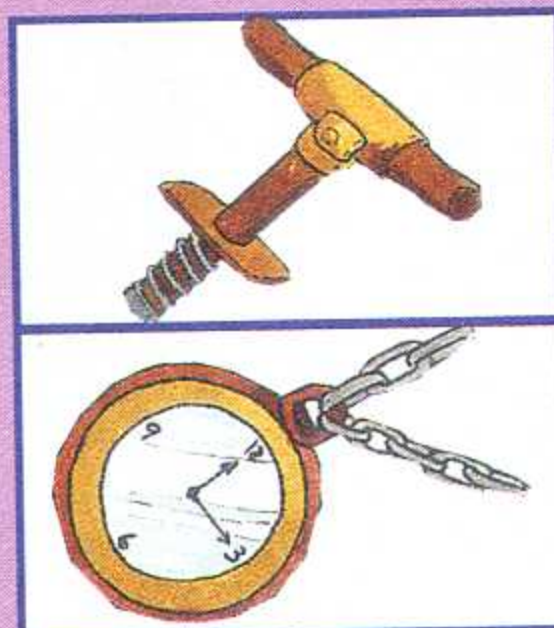
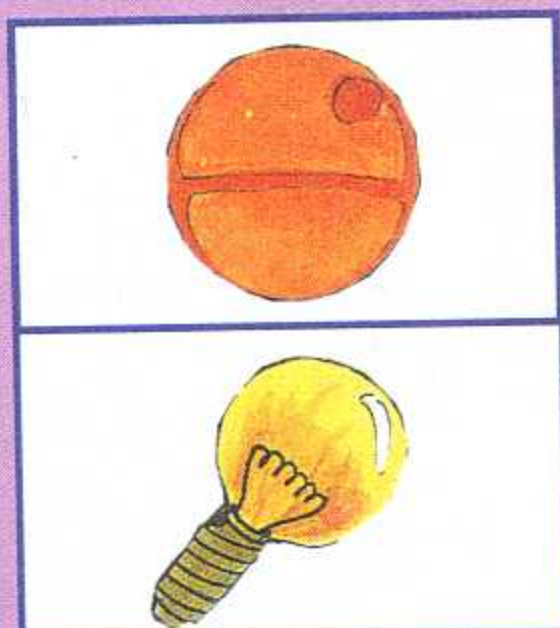
19



## LES OBJETS QUE VOUS POUVEZ TROUVER EN TUANT VOS ENNEMIS

LES PERLES DE CRISTAL vous servent de monnaie pour acheter les options de MR Wing.

LE FLASH fait disparaître tous vos ennemis.



LE POGO-STICK permet de vous déplacer rapidement en sautant et en écrasant tous vos ennemis!

Le TIME STOPPER comme son nom l'indique gèle le temps, paralysant ainsi tous vos ennemis.

## NIVEAU 3.1: LE PLATEAU DE TELEVISION

Le plateau de télévision est rempli de nouveaux pièges, faites très attention, ce n'est pas une mince affaire!

26

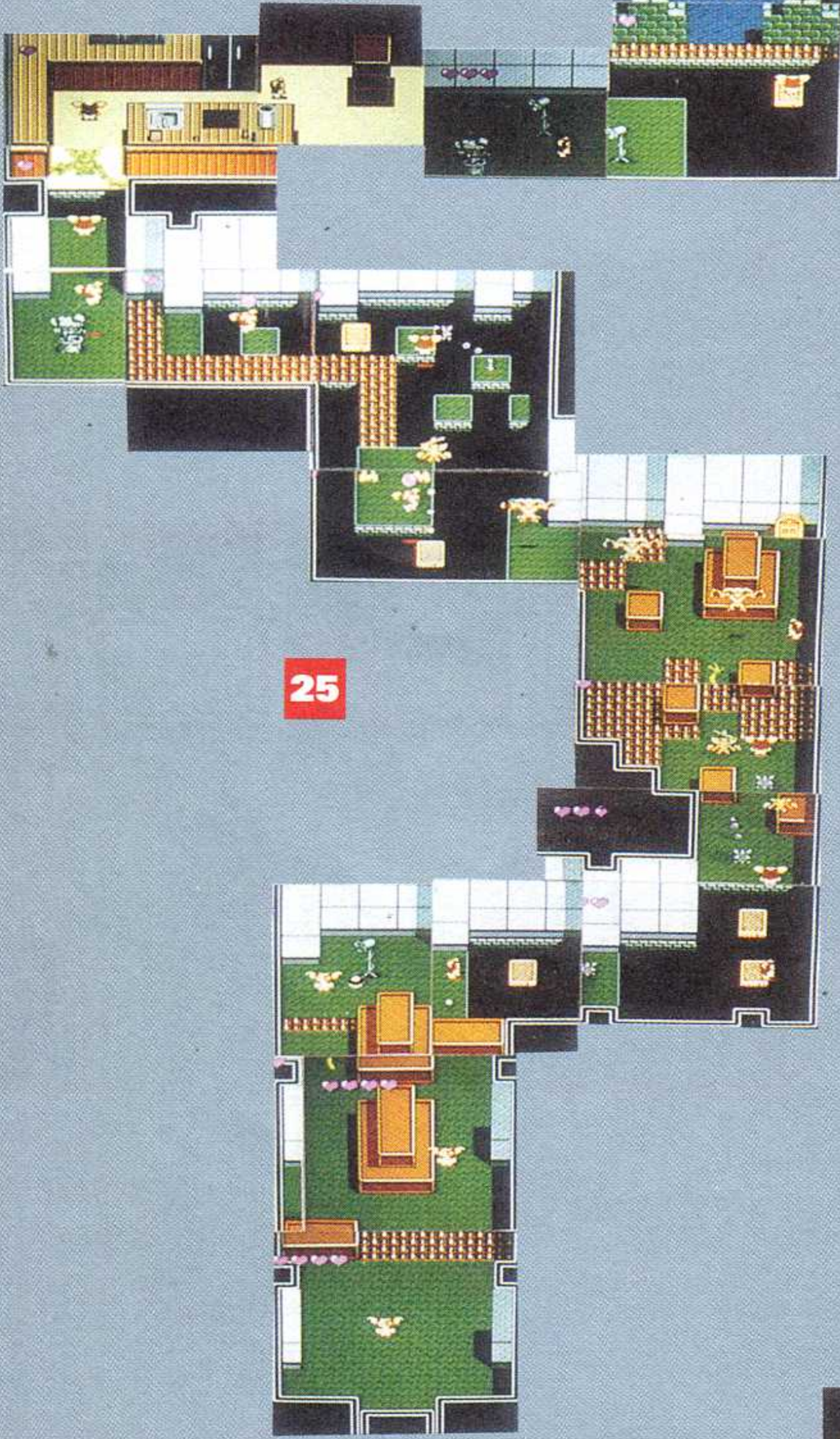


23: DEPART

24: BOUTIQUE DE MR WING

25: ATTENTION ! à cet endroit se trouvent des bombes à tête chercheuse très destructrices, détruisez-les avant de passer ou utilisez le ballon en vous jetant dans le vide.

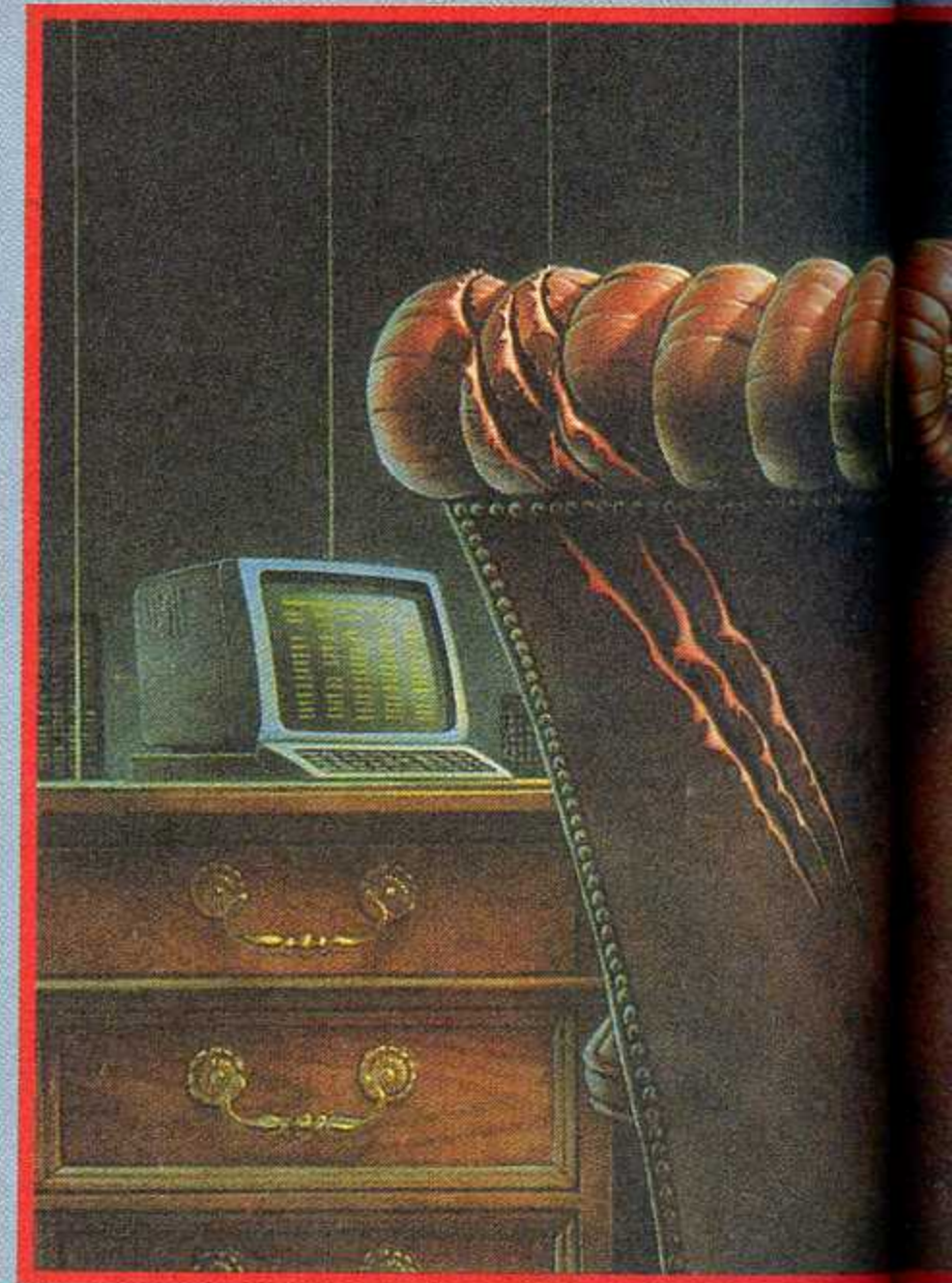
26: ARRIVEE



24

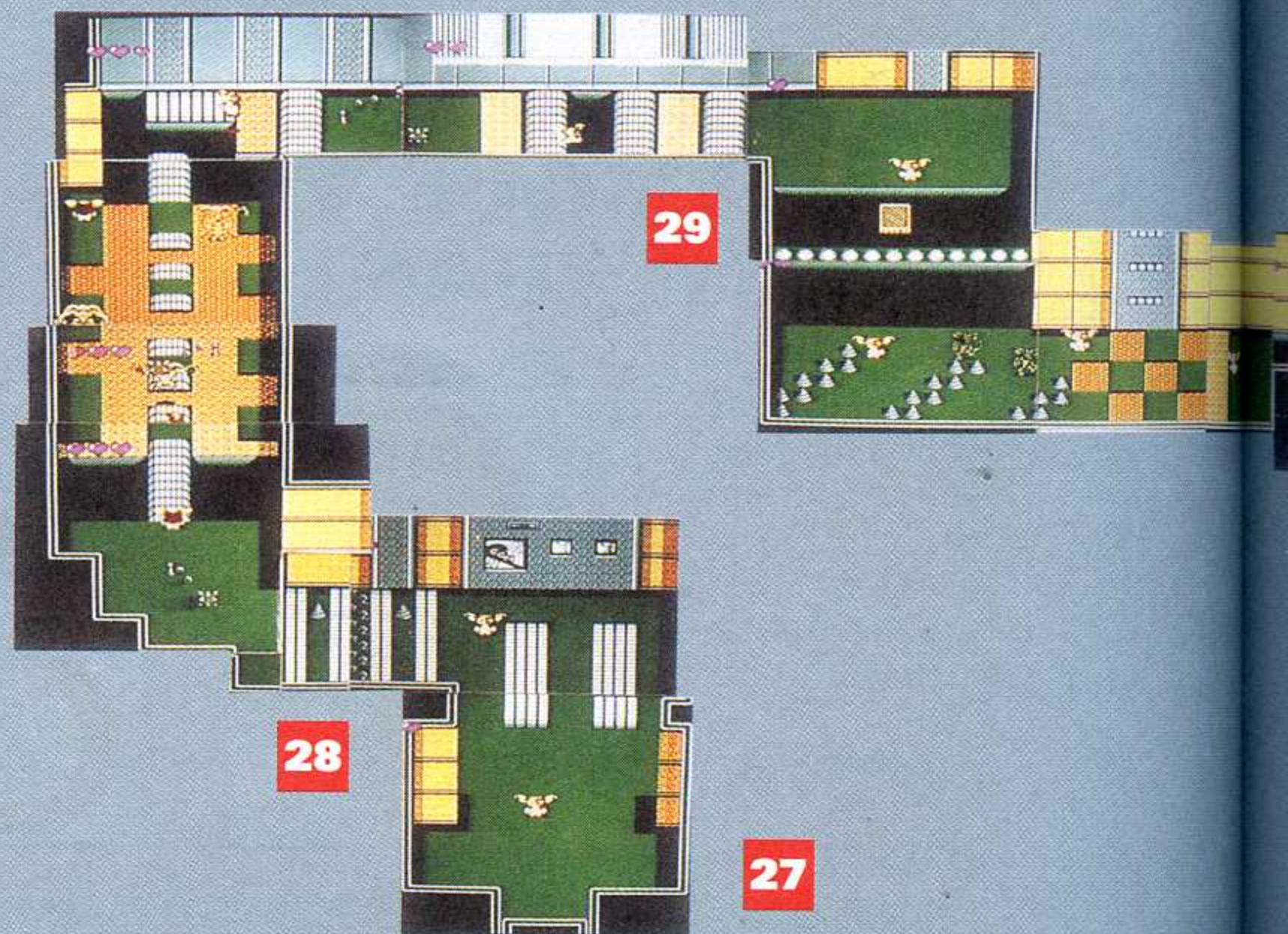
25

23



## NIVEAU 3.2: LE BUREAU DU PRESIDENT DE CLAMP INDUSTRIES

Coucou!. Une petite visite dans le bureau de MR CLAMP.



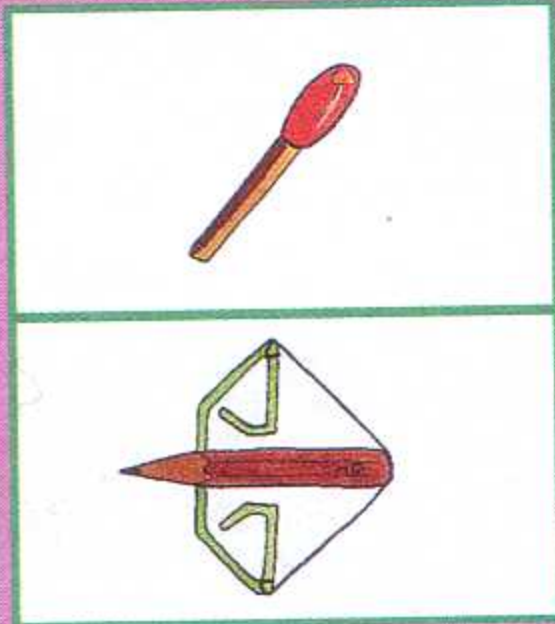
29

28

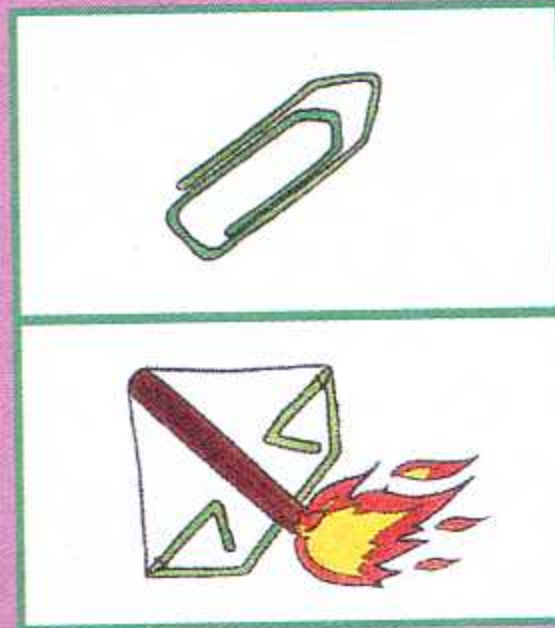
27

# ARMES PRINCIPALES

L'ALLUMETTE, c'est votre arme du premier niveau.

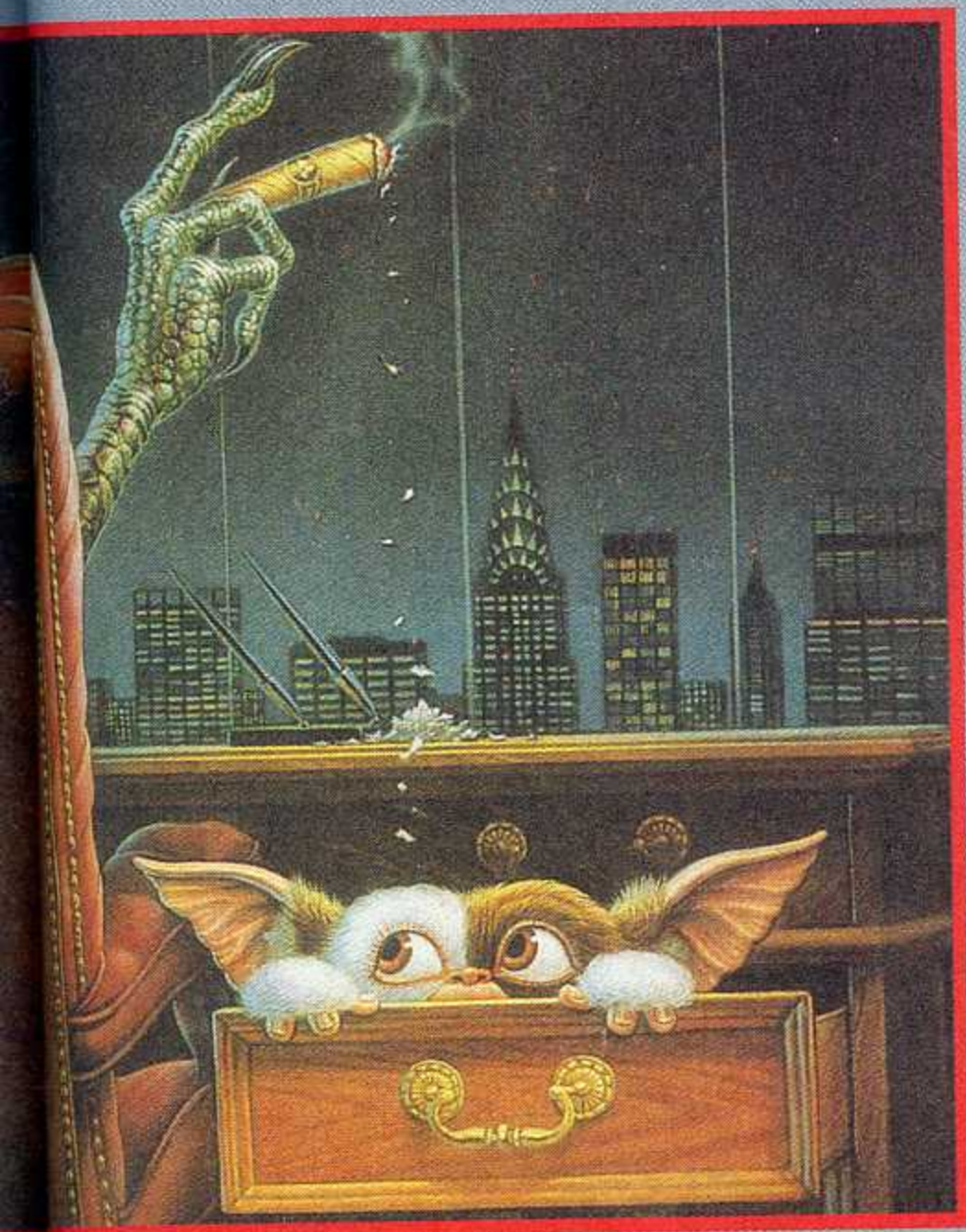


LE TROMBONE (deuxième niveau), un peu mieux mais c'est pas encore ça!



L'ARC ET LES FLECHES (troisième niveau), c'est déjà beaucoup mieux!

L'ARC AUX FLECHES ENFLAMMÉES (quatrième et cinquième niveau), alors là, c'est l'apothéose!

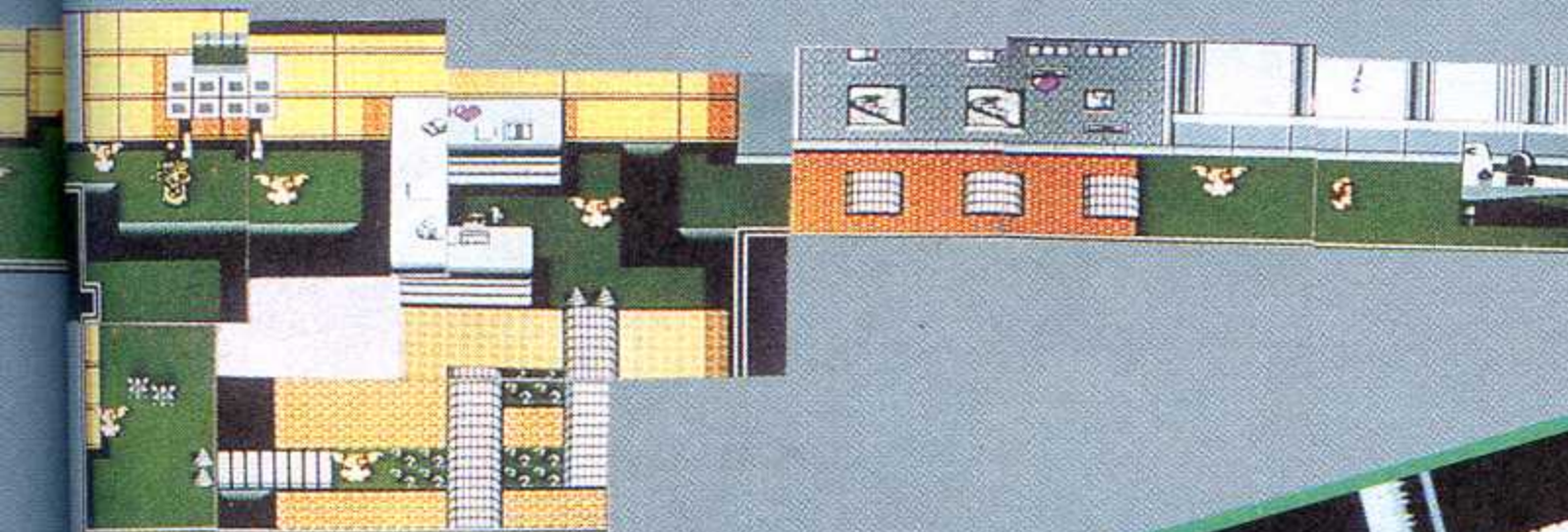


27: DEPART

28: ATTENTION! des tapis roulants vous dévient de votre trajectoire et vous précipitent dans un champ de force électrique.

29: PLACEZ-VOUS sur la plate-forme, puis sautez pour éviter le champ de force, retombez ensuite sur la plate-forme. Ce passage demande beaucoup de précision.

30



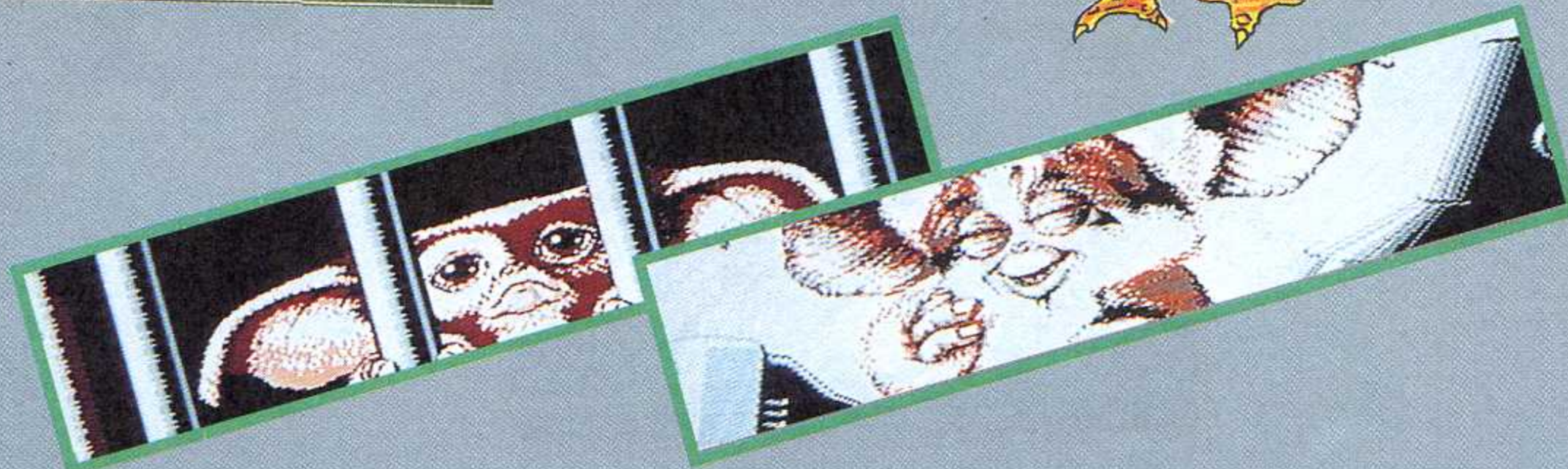
30: BOUTIQUE DE MR WING

31: ARRIVEE AU BOSS 'GREMLIN ELECTRIQUE'

Coincez le dans un coin du tableau et tirez lui dessus, évitez surtout de le toucher!.



31



## NIVEAU 4.1: LE LABORATOIRE DE MANIPULATION GENETIQUE

Voici le niveau le plus long du jeu, dans lequel GIZMO fera des rencontres assez bizarres comme des bras sortant du sol aux moments les moins évidents, ou des Gremlins géants lanceurs de chapeaux!

**32: DEPART**

**33: ATTENTION** à la mine tourbillonnante, un simple contact et vous voilà projeté dans le vide.

**34: BOUTIQUE DE MR WING**

**35: GREMLIN LANCEUR DE CHAPEAUX** attention, ces chapeaux risquent de vous faire perdre de nombreux points de vie.

**36: ARRIVEE**



## NIVEAU 4.2: LE LABORATOIRE (SUITE)

Voici le niveau le plus difficile, parsemé d'ennemis en tous genres, de plates-formes suspendues dans le vide et de tapis de lave.

**32**

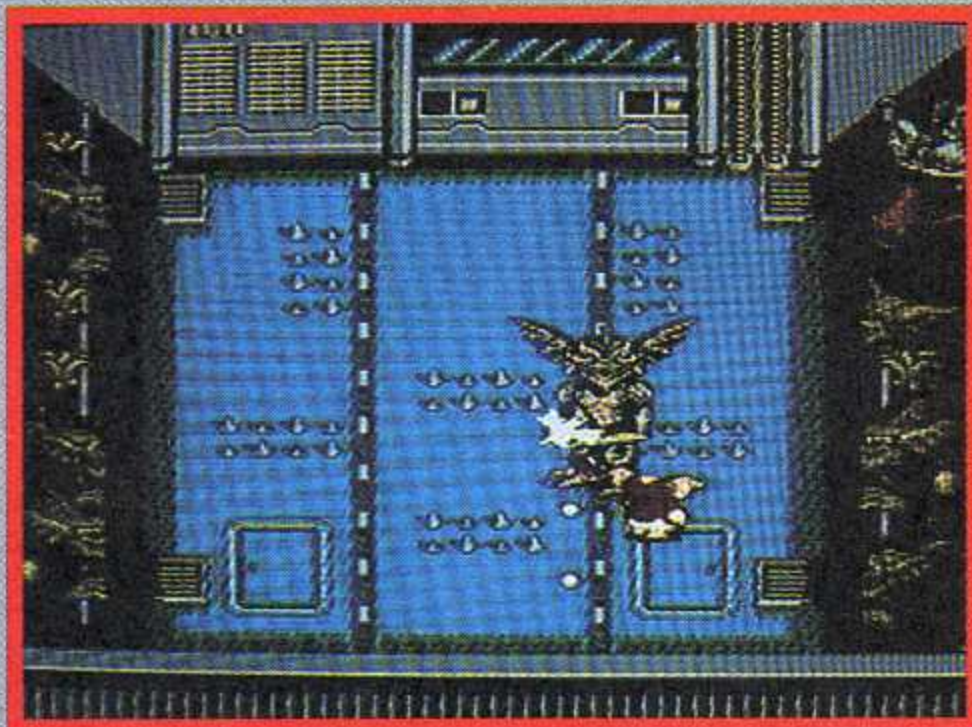
**37: DEPART**

**38: LES PASSAGES** les plus difficiles, accrochez-vous!

**39: BOUTIQUE DE MR WING**

**40: A CET ENDROIT**, restez sur la plate-forme, puis détruisez tous les ennemis avant de poursuivre l'aventure.

**41: ARRIVEE AU BOSS 'MACHINE GUN GREMLIN'** Faites attention à sa mitrailleuse, elle est très destructrice.



**34**

**41**

**33**

**40**

**39**

**38**

**37**



# ENCORE DES ENNEMIS !!

36



Le gremlin volant. Détruisez-le avant qu'il ne vous largue une bombe sur la figure.

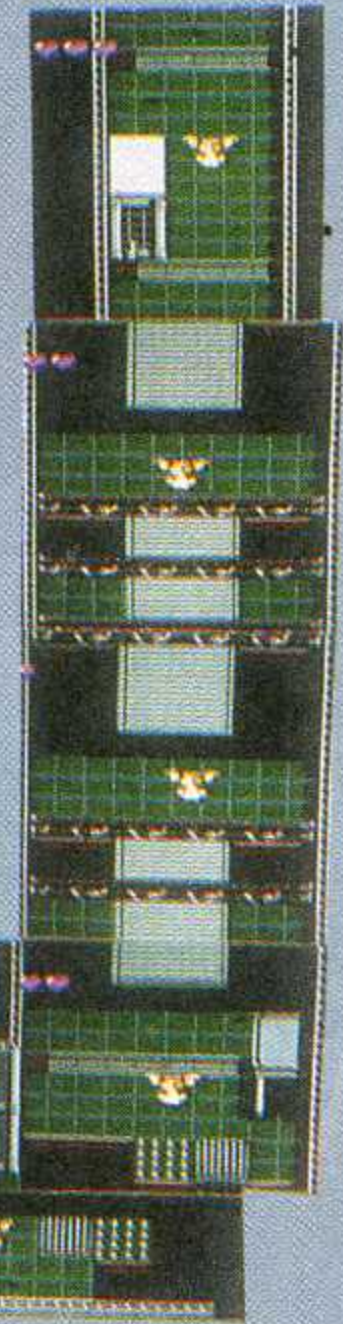
Le skate-gremlin, pas trop méchant, il suit toujours le même chemin, alors tendez-lui un piège!

Le gremlin lanceur de feu. Sautez au dessus de ses flammes.

Le gremlin sauteur. Attention, il est assez collant, évitez-le à tout prix!

Le bras fantôme. Il surgit des plates-formes sur lesquelles vous venez vous poser!.

35



47



## NIVEAU 5: LE CENTRE DE CONTROLE

Vous voici arrivé au dernier stage, un peu de patience il ne reste plus beaucoup de Gremlins.

42: DEPART

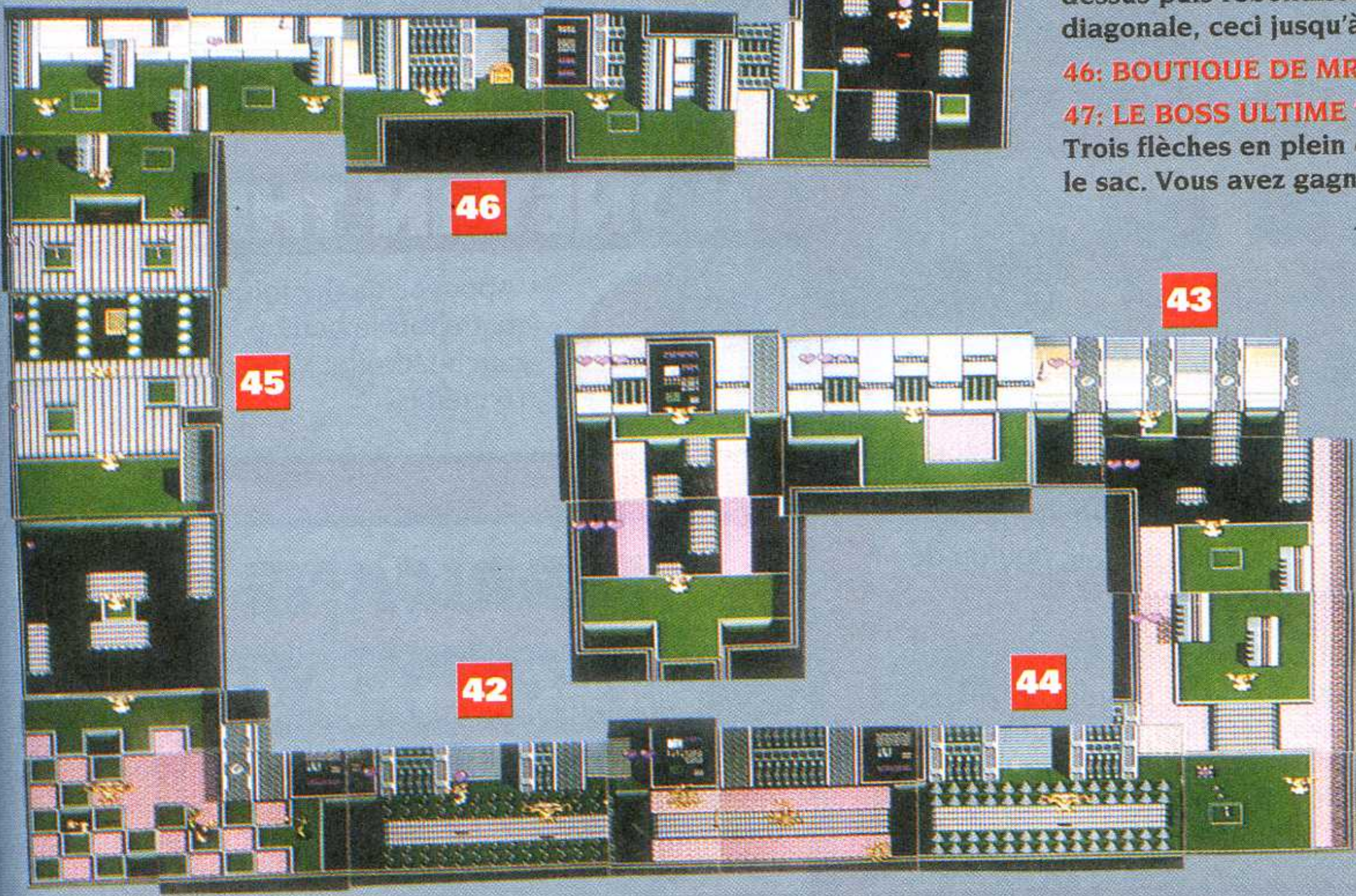
43: GARDEZ VOTRE EQUILIBRE, ou vous tomberez dans le vide.

44: ARRIVE à cet endroit vous allez avoir affaire à un bon nombre d'ennemis et de mines, alors faites attention!

45: ICI, attendez la plate-forme mobile, sautez dessus puis rebondissez de l'autre côté en diagonale, ceci jusqu'à la fin du tapis roulant.

46: BOUTIQUE DE MR WING

47: LE BOSS ULTIME 'LE GREMLIN ARAIGNEE' Trois flèches en plein coeur et l'affaire est dans le sac. Vous avez gagné!!.



## HERZOG ZWEI

Voici les codes de quelques niveaux :

- Pour le 5 : **GGGKHAGOKLO**
- Pour le 12 : **BPHOHACAGM**
- Pour le 19 : **NPLOFOCAGKP**
- Pour le 22 : **IMLPFEGEMLC**
- Pour le 25 : **JAJJBPPDNLML**
- Pour le 28 : **LÍLOPBDPIJK**
- Pour le 31 : **JLJOMGJAOKL**
- Pour le 32 : **JLJOIGLAOKN**



Grâce à ce code, il ne vous restera plus qu'à détruire la base D de Vulacana.

• Voici 2 passwords pour connaître les 2 fins différentes :

– le premier code est :

**JLJOIGIAOLA** = vous serez Ludwig, chef des rebelles.

– le deuxième code est :

**JPJOIGJAPKK** = vous serez le général Balsaga, général en chef des armées de Herzog, le tyran.

Lorsque vous ferez ces codes, vous vous retrouverez à la dernière "Baston".

## HEAVY UNIT



- Pour écouter toutes les musiques : pressez Fire 1, Fire 2, joystick gauche et Select.
- Pour sélectionner le niveau de difficulté : Bouton 1, joystick gauche, Select. (Sur l'écran de présentation.)
- Pour rendre le jeu plus difficile : restez appuyé sur les touches : I, II, Select et Gauche

## HIT THE ICE

- Pour faire une super frappe imparable par le goal adverse : aller derrière les cages, attendre que son coéquipier arrive devant les cages, lui faire une passe lobée, en restant appuyé sur le bouton 1. Appuyer sur les boutons 1 et 2 en même temps pour faire une super reprise et voilà, le tour est joué.



## HANG ON

- Si, quand vous redémarrez, les kilomètres se passent moins vite, il faut appuyer un petit coup sur la flèche du haut.
- 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.



## HONEY IN THE SKY



- Appuyez quatre fois le bouton 1, quatre fois le bouton 2 et quatre fois gauche/droite. Vous obtiendrez alors 16 crédits.

## HURRICANE CD

- Si vous voulez jouer avec un écran écrasé, durant la page d'introduction du CD, appuyez sur le bouton 1 et sur Run. Le jeu se chargera alors avec un écran écrasé.



## HEAVY WEIGHT CHAMPION



- Pour arriver à la fin, il suffit de donner des coups réguliers. Inutile d'utiliser les super points, ils ne servent à rien ; ne mettez pas de points de force dans le jeu de jambe, ils ne servent à rien non plus.

## HALLEY WARS

- A la fin du dernier niveau, il faut d'abord détruire les bras et la poitrine du monstre puis les épaules et la tête. Il explose mais, attention, ce n'est pas fini, il faut tirer dans l'œil du monstre et éviter ses satellites comme pour le monstre de fin de deuxième niveau.



## HYPER LOAD RUNNER

- Voici tous les codes :
- |              |              |
|--------------|--------------|
| 17 : NU-2346 | 33 : AF-7481 |
| 18 : QH-2411 | 34 : CR-7545 |
| 19 : SU-2476 | 35 : FE-7610 |
| 20 : TT-6637 | 36 : JF-3579 |
| 21 : WG-6702 | 37 : KE-7440 |
| 22 : YT-6767 | 38 : OF-3709 |
| 23 : CU-2736 | 39 : PE-7870 |
| 24 : FH-2801 | 40 : TF-3839 |
| 25 : HU-2866 | 41 : RS-7936 |
| 26 : KH-2931 | 42 : UF-8001 |
| 27 : LG-7092 | 43 : YG-3970 |
| 28 : NT-7157 | 44 : ZF-8131 |
| 29 : QF-7221 | 45 : BS-0004 |
| 30 : UG-3190 | 46 : EF-0069 |
| 31 : VF-7351 | 47 : FE-4230 |
| 32 : XS-7416 | 48 : JF-0199 |
|              | 49 : LS-0264 |
|              | 50 : MR-4425 |

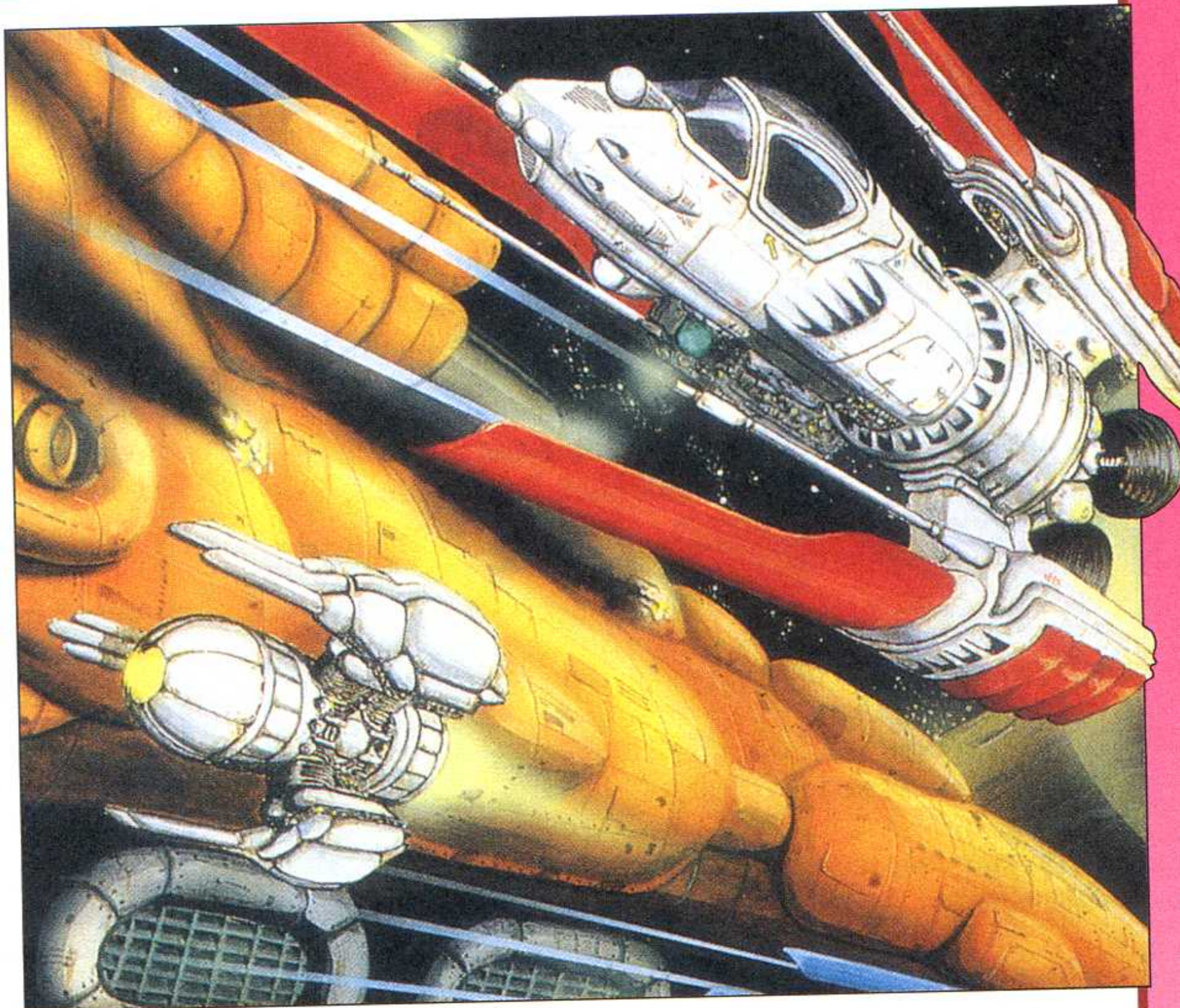
- Voici un truc qui vous fera économiser pas mal de vies : à chaque fois que vous êtes coincé entre deux ennemis, ou que vous n'avez plus le temps de faire un trou, appuyez sur Select. En effet, l'auto-destruction ne vous coûte pas une seule vie.



## HELLFIRE



- Pour avoir 99 vies supplémentaires, allez dans le menu d'options et sélectionnez le niveau de difficulté le plus dur. Ensuite sélectionnez une musique et écoutez-la pendant plus d'une minute. Le jeu commencera alors automatiquement avec 99 vies.



## HELL EXPLORER



- Pour faire apparaître un passage secret au premier stage, tirez trente fois sur la première tombe.

## HARD DRIVIN'

- Pour accéder à l'écran des options, il faut appuyer sur le bouton A quand vous voyez le circuit vu de haut.



## IKARI WARRIORS



- Si vous jouez à deux joueurs et si votre tank est détruit, faites sortir votre partenaire de son tank. Alors, si les deux joueurs réintègrent leur tank en même temps, le tank se fractionne en deux tanks.

- Dans le jeu à deux joueurs, quand il n'y a qu'un tank, mettez-vous sur le tank et appuyez chacun sur A et B en même temps, et vous aurez chacun un tank de plus. Tout ça n'est qu'une histoire de tanks !

- Après avoir détruit le poste d'attaque ennemi (niveau 1), vous pouvez plonger dans la rivière, mais n'y restez pas trop longtemps, ou vos ennemis vous tueront. Grâce à ce truc, on évite de passer sur le pont.

- Pour l'homme vert à son bureau, il faut chercher une ombre qui se faufile dans la pièce. Vous devez la détruire à l'aide d'une grenade, mais faites preuve d'une grande rapidité, sinon, des missiles risquent de s'abattre sur vous.

- Au stage 3, après avoir tué l'homme vert à son bureau, lancez une grenade dans l'ombre du bureau, sur sa droite. Alors le passage vers le quatrième stage s'ouvrira.

- Après avoir perdu votre dernière vie, et avant de quitter le jeu, vous pouvez, en appuyant sur les touches A, B, B et A de la manette, reprendre le jeu exactement là où vous avez été anéanti, avec un stock tout chaud de munitions et de vies.

- Lorsque vos vies sont à zéro, faites A, B, B et A et vous revivrez.

- Pour choisir où la partie débutera, il faut, quand l'écran de départ est affiché, composer la séquence suivante (attention, vous n'aurez que 15 secondes) : Haut, Bas, A, A, B, Gauche, Droite, A, B, Haut, A, Bas, Droite, Droite, Gauche, B, Haut, Gauche, A, Droite, B, Gauche, Droite, A, Gauche, Haut, A, Bas, A, Droite, Gauche, A et Start.

Si vous réussissez la séquence en 15 secondes, vous pourrez sélectionner à l'aide du bouton A les différents stades possibles pour débuter la partie.

## ICE HOCKEY



- Il est possible de jouer sans goal, et mettre, ainsi, beaucoup plus de buts à votre adversaire. Mais attention car lui aussi peut bénéficier de cet avantage. Il suffit d'appuyer sur Start, en pressant simultanément les boutons A et B des manettes 1 et 2, quand l'écran de présentation apparaît.

- 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 s'il entre dans un but. Pour cela, il faut appuyer sur Start pendant que vous pressez simultanément les boutons A et B des manettes 1 et 2 quand l'écran de sélection des équipes apparaît.

- Quand il y a une bagarre contre l'ordinateur, appuyez sur B et A, répétez l'opération jusqu'à ce que l'arbitre arrive et vous verrez que ce n'est pas vous qui irez en prison.

- Pour gagner à tous les matches, sélectionner 3 gros et 1 petit. Mettre le petit à l'engagement. Faire une passe à un gros, aller vers les caisses. Puis quand vous êtes à 2 mètres du gardien, tirez... et but !

## ITALIA 90

- Avancer vers le point de corner, se laisser tackler, corner, tirer droit et réception, tirer vers le but, et... but !



## INSECTOR X



- Pour avoir jusqu'à huit continues, sur l'écran "Continue", il suffit de presser en diagonale vers le haut le joystick puis vers la gauche et en haut. Ensuite, appuyez sur C pour augmenter d'une unité le nombre de "continues".

## IRON SWORD



- En introduisant un mot de passe, vous avez un certain nombre de vies. Si celles-ci sont inférieures à trois, remplacez la cinquième lettre par "N" et vous aurez trois vies.

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

- Voici un super code pour commencer avec un bouclier, un casque et deux vies supplémentaires. Avouez qu'avec ça, vous êtes plutôt du genre gâté :

**NTTMNWLPPBDZ**

## ISOLATED WARRIOR

- Voici une petite liste de codes :

- pour le niveau 2 : 1227
- pour le niveau 3 : 501
- pour le niveau 4 : 705
- pour le niveau 5 : 2168
- pour le niveau 6 : 666
- pour le niveau 7 : 1192



## INDIANA JONES

- Pour avoir des vies infinies, faites une pause et appuyez dix fois sur le bouton 1.

• Lorsque vous voyez la croix de Coronado, pour la prendre, il suffit de passer la planche de bois qui s'effondre. Montez sur la corde et allez à droite, continuez, sautez les obstacles, descendez petit à petit. Sautez à nouveau et laissez-vous descendre. Vous allez attraper la croix de Coronado. Il ne vous reste plus qu'à sortir du niveau.

- Au deuxième niveau dans les grottes, pour éviter les boules de feu, n'arrêtez pas de sauter.

- Pour passer la 3ème scène sans trop de difficultés, il faut sauter sans cesse.



## INTERNATIONAL SOCCER

- Voici le code pour voir la remise de la coupe du monde :

diagonale bas droite, bas, haut, haut, bas, diagonale haut droite deux fois et bas.



## ICE CLIMBER



- Lorsque des briques sont trop hautes, sautez sur votre adversaire. Lorsque vous lui arriverez dessus, il devra sauter à son tour et vous sauterez deux fois plus haut.

• Pour aller à la montagne désirée : sur le tableau d'affichage du début, il est écrit : player 1 player 2. Dessous il y a MOUNTAIN 01. Appuyez sur la touche de déplacement et le chiffre changera.

- A la fin du Bonus Stage, vous vous retrouvez avec un condor, attrapez-le par les pattes.

## IMAGE FIGHT

- Pendant le sigle IREM, laissez le bouton 1 appuyé, et l'écran diminuera de largeur.

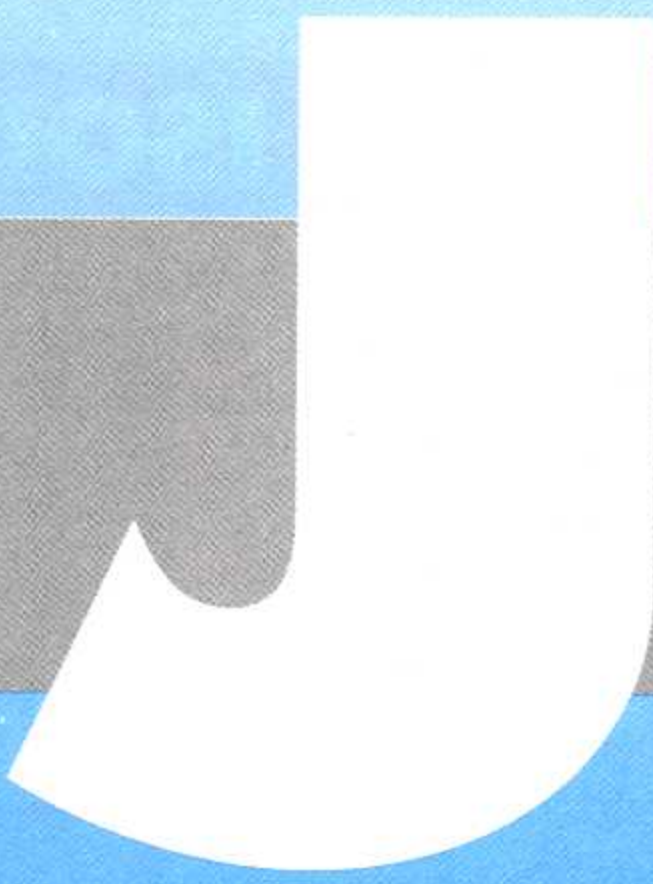


- Appuyez sur le bouton Select, positionnez le curseur sur "song C", tout en bas, appuyez sur bas, Select, I et II, le tout en même temps, jusqu'à ce que Mr Heli s'affiche. Ensuite, appuyez sur Run pour jouer avec le petit hélicoptère de Mr Heli.

## IN YOUR FACE

- Prenez 1 vs 1, prenez carr, prenez winner et prenez 1 minute. Avancez tout droit et dès que vous êtes à la moitié du rond, appuyez 2 fois sur b. Cela vous fait marquer. Répétez cette solution jusqu'à ce que le temps soit fini. Vous avez gagné.





## J. J. AND JEFF



- Pour avoir les "Continues" infinis, lorsque "Game Over" apparaît à l'écran, il faut presser, sans les relâcher, les boutons 1 et 2, puis appuyer sur Run.

## JAPAN WARRIOR



- Le code d'accès au deuxième stage est :

**RKLAA - IQAIAG**

- Pour le troisième stage, entrer :

**QOTJA - ADEDAE**

## JOHN MADDELF

- Voici les codes de quelques finales :

Cincinnati - Los Angeles	: 0472537
Pittsburgh - Minnesota	: 7575731
Atlanta - Kansas City	: 7777776
Chicago - New England	: 5555555
Kansas City - Minnesota	: 7572534
Buffalo - Chicago	: 7575741
Cincinnati - New York	: 0472535
N. England - Philadelphia	: 0572536
Philadelphia - Kansas City	: 0512327
Los Angeles - Kansas City	: 0436237
New York - Kansas City	: 0674315
S. Francisco - Kansas City	: 0432105
Atlanta - Cincinnati	: 7431025
Philadelphia - Cincinnati	: 1623541
Minnesota - New England	: 7632143
New York - Houston	: 7456231
Atlanta - Miami	: 0632154
Buffalo - New York	: 0472571
Miami - San Francisco	: 0472564
Denver - Philadelphia	: 7770000
Houston - Washington	: 0555577
Pittsburg - Atlanta	: 7575732
Cincinnati - San Francisco	: 0472565
Miami - Los Angeles	: 0472536
Houston - Atlanta	: 7777333

- Pour l'équipe attaquante, afin qu'une passe s'effectue automatiquement, au moment de l'attaque, appuyez sur C pour que le quaterback ait la balle. Puis attendez un peu. Les fenêtres de passe s'afficheront automatiquement et la passe se fera d'elle-même par la console.

- Pour jouer sur la neige : mettez l'option New-Playoff puis ensuite prendre le match Pittsburgh at Buffalo.

- Pour jouer sur la boue : prenez Playoff puis entrez le code **6666600** et ensuite le match Pittsburgh at Denver.

- Voici quelques codes pour les matches par temps neigeux !

Cincinnati à Pittsburgh	: 2722500
S. Francisco à Wash.	: 4302300
Atlanta à Wash	: 0741000
Buffalo à New E.	: 0176000
New York à Wash	: 0700100
Minnesota à Chicago	: 6002300
Cinn. à Denver	: 4002300
Chi. à Wash	: 3002300
Miami à New E.	: 7102300
Atl. à Chi	: 5002300
Houston à Cinn.	: 2002300

Hou. à Den.	: 6002300
Pitt. à New E.	: 1002300
New E. à Buff.	: 0600100
Kansas City à Cinn.	: 0200100
S.F. à Chi.	: 5102300
Denver à K.C.	: 4102300
Buff. à Pitt.	: 3102300
Minn. à Wash.	: 2102300
Cinn. à New E.	: 1234567
Los Angeles à Wash.	: 4722500
Miami à Pitt.	: 3722500
K.C. à Buff.	: 5722500
Miami à Buff.	: 1112300
Cinn. à Buff.	: 5504500
L.A. à Chi.	: 6504500
New E. à Pitt.	: 2544600

- Les codes pour le championnat sont :

L.A. à Miami	: 0473176
S.F. à Den.	: 0751000
Minn. à Den.	: 0731000
S.F. à New E.	: 0431000
Den. à New E.	: 0331000
Chi. à New E.	: 0613000
Philadelphia à Cinn.	: 5555500
L.A. à K.C.	: 2452300
Atl. à Miami	: 3452300
N.Y. à Hou.	: 4452300
Wash. à Buff.	: 5450000

# JEWEL MASTER



- Au niveau 2, après avoir anéanti le squelette, dans les bas-fonds du labyrinthe, il arrive qu'il manque au héros quelques points de vie précieux pour affronter l'oiseau de feu.

Juste après avoir détruit le squelette,

vous montez les escaliers à droite et détruisez la statue du monstre vert au sommet de ces escaliers, puis vous vous placez à l'endroit où elle se dressait et entrez dans la petite pièce. Collez-vous contre le mur du fond, sautez (avec le "High Jump") et avancez dans le mur, c'est un passage secret. Vous êtes dans le noir, sautez en allant vers la gauche une première fois, puis une seconde fois et vous vous retrouverez dans une toute petite pièce. En avançant, vous récupèrerez tous les points de vies que vous aviez perdus. Revenez sur vos pas, prêt à aller affronter l'oiseau de feu à la sortie du labyrinthe.



## FOOTBALL

Phil. à New E.	: 6450000	Philadelphia – Denver	: 0474432	Chicago – Pittsburg	: 1474367
L.A. à Den.	: 7450000	Philadelphia – Miami	: 0474436	Chicago – Cincinnati	: 1474362
Phil. à Den.	: 7770000	Philadelphia – Cincinnati	: 4474367	Chicago – New England	: 3474362
S.F. à Hou.	: 6770000	Philadelphia – Pittsburg	: 1474365	Chicago – Houston	: 3474366
Atl. à Pitt.	: 4770000	Philadelphia – Buffalo	: 0474362	Chicago – Miami	: 4474364
Atl. à Miami	: 7777777	New York – Denver	: 0474430	Chicago – Kansas city	: 1474466
L.A. à Cinn.	: 6777777	New York – Pittsburg	: 0474442	Chicago – Buffalo	: 4474464
N.Y. à New E.	: 5777777	New York – Cincinnati	: 0474455	Washington – Denver	: 2474364
Wash. à K.C.	: 4777777	New York – Kansas city	: 0474115	Washington – Houston	: 2474365
Chi. à Pitt.	: 3777777	New York – New England	: 2474362	Washington – New England	: 2474360
L.A. à Pitt.	: 2777777	New York – Miami	: 7474415	Washington – Pittsburg	: 0474442
Phil. à Hou.	: 1777777	New York – Buffalo	: 7474414	Washington – Miami	: 0474446
Chi. à Den	: 0415000	New York – Houston	: 7474410	Washington – Cincinnati	: 0474457
S.F. à Buff.	: 0515000	Atlanta – New England	: 7474360	Washington – Kansas city	: 0474117
Minn. à Buff.	: 0535000	Atlanta – Kansas city	: 7474364	Washington – Buffalo	: 2474420
		Atlanta – Cincinnati	: 7474365	Los Angeles – Cincinnati	: 5474560
		Atlanta – Buffalo	: 7474464	Los Angeles – Pittsburg	: 5474364
		Atlanta – Miami	: 7474465	Los Angeles – Houston	: 5474365
		Atlanta – Houston	: 7474400	Los Angeles – Denver	: 5474420
		Atlanta – Pittsburg	: 7474440	Los Angeles – Miami	: 5474424
		Atlanta – Denver	: 5474513	Los Angeles – New England	: 5474425
		Minnesota – Houston	: 7474412	Los Angeles – Kansas city	: 5474660
		Minnesota – Buffalo	: 7474406		
		Minnesota – Miami	: 7474407		
		Minnesota – Kansas city	: 4474513		
		Minnesota – Pittsburg	: 7474642		
		Minnesota – Cincinnati	: 7474057		
		Minnesota – New England	: 7474152		
		Chicago – Denver	: 1474366		

• Voici la liste des codes vous permettant de jouer un super sunday avec et contre les équipes de votre choix :



# JAMES POND

• Au premier tableau, après avoir libéré tous les homards, il suffit de se mettre au ras de l'eau et à l'extrémité d'un tableau et de le traverser en sautant en l'air (coincer le joystick sur haut et gauche ou haut et droite, suivant le côté de départ, en même temps). Des briques apparaissent alors et distribuent des pièces et des coups en or.

Les briques sont deux par deux.

Les blocs sont répartis ainsi :

- un peu à gauche du tuyau de départ ;
- de part et d'autre de la première plate-forme à droite du tuyau d'entrée ;
- au-dessus des deux gros tuyaux arrondis qui rentrent dans le sol.

Ces quatre (ou plutôt huit) blocs vous permettent de dépasser les cent mille points et d'avoir ainsi une vie supplémentaire.

• Au troisième tableau, si jamais vous y arrivez avec seulement une vie, il faut vous diriger vers la deuxième salle (passage au milieu à droite de la salle du début). Montez

tout en haut à gauche. Vous vous trouvez alors près du bateau, vous sautez en l'air le long de sa coque de ce dernier et miracle ! Vous décrochez cinq cent mille points ! Ce qui vous permet de gagner quelques vies supplémentaires puisque l'on gagne une vie tous les cent mille points.



• A la seconde dimension, prendre tous les poissons, et allez à droite du Home pipe, et vous découvrirez un passage vous menant à la dixième mission.

• Pour ouvrir la porte de sortie dans n'importe quel stage, appuyez à gauche et en même temps C, ensuite pressez Start.

• Pendant le jeu, appuyez sur A, B, C en même temps, et faites faire une rotation au joystick, la porte de sortie s'ouvrira, vous permettant de quitter le niveau. Sympa, non ?

• A la mission numéro un, après avoir délivré tous les homards, il faut se diriger à gauche de l'entrée sur une touffe d'algues. Lorsque vous êtes dessus, il faut se diriger vers le bas et vous serez transporté jusqu'à la mission numéro six.

• A la mission 3, trouvez le pétrolier, placez-vous à son extrémité gauche et sautez hors de l'eau. Toutes vos vies seront au maximum, ce qui réjouira beaucoup votre compteur de vies.

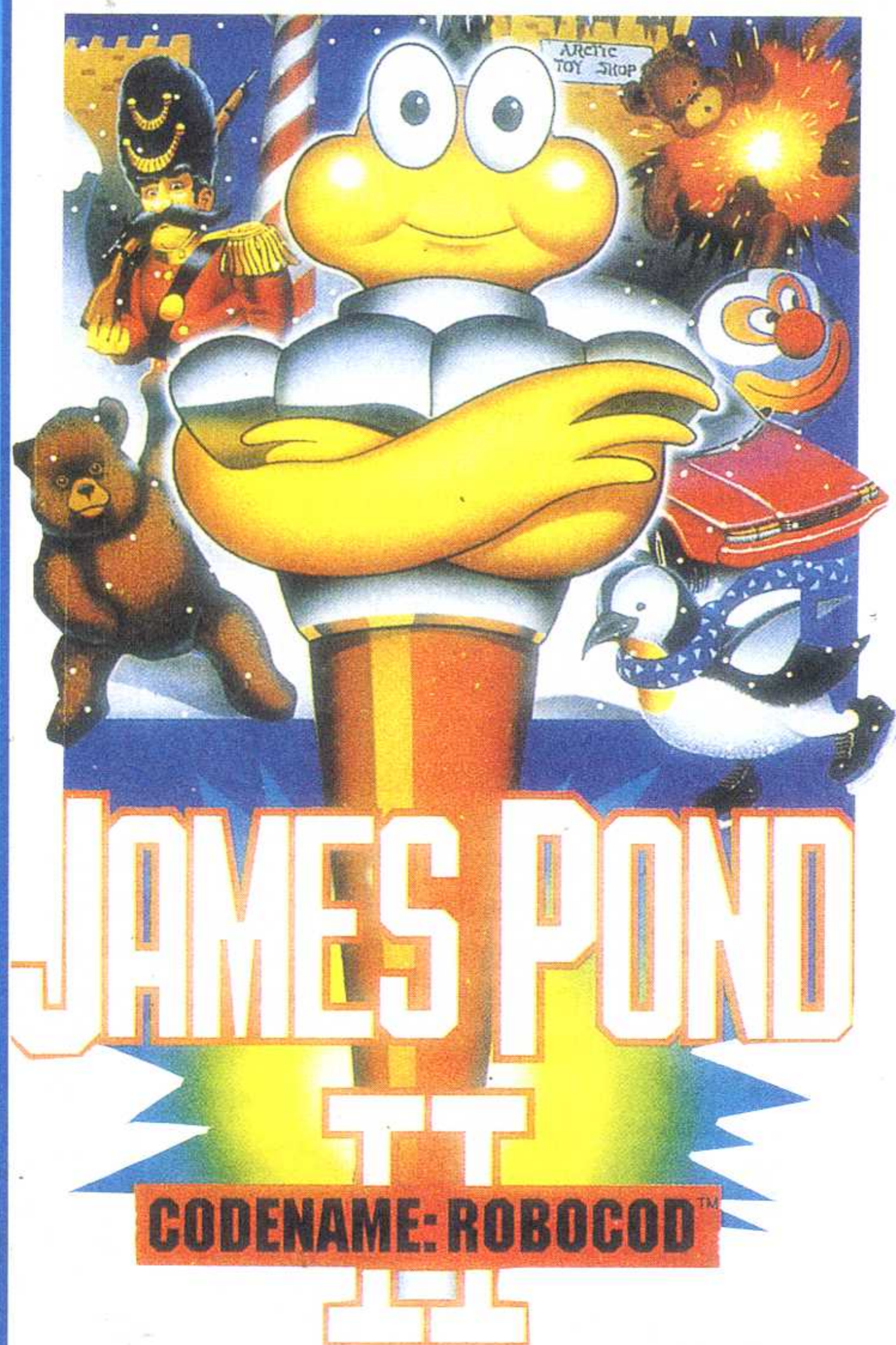
• A la mission 4, au début, lorsque vous sortez du tuyau, descendez, entrez dans l'épave du bateau. Descendez encore puis dirigez-vous à gauche ; vous trouverez peut-être un lingot et vous verrez une petite tâche qui ressemble à un coquillage, prenez-la. Ce sont des lunettes qui vous permettent de voir les méduses invisibles. Mais attention, vous ne pourrez pas les garder si vous voulez prendre un lingot, vous devez les laisser et les reprendre après avoir déposé le lingot dans la barque.

• A la mission 6, cherchez, trouvez le chapeau haut-de-forme et rangez-le dans votre maison, vous en aurez besoin pour les niveaux qui suivent.

• Quelques emplacements de vies cachées :

– Niveau 8 : au premier écran, traversez le bateau et vous trouverez une vie mais il faut avoir le casque ! Toujours au niveau 8, mais au deuxième écran, à la fin de cet écran, sautez hors de l'eau et une vie tombera du ciel. Dans ce deuxième écran, pour faire disparaître le mur afin de prendre les deux vies, il faut toucher le petit point rouge qui est tout à la fin !

– Niveau 11 : au quatrième écran, il y a quatre vies cachées sur la dernière plate-forme.





# JACKIE CHAN



- A la page de présentation, allez à gauche puis à droite, ensuite appuyez simultanément sur les boutons II, Select et Run pour choisir un stage de 1 à 5.

• Pour choisir l'un des cinq stages qui vous sont proposés durant la présentation, appuyez sur le bouton 1, puis sur le bouton 2 et de nouveau sur le bouton 1. Puis mettez la manette du joystick vers le haut, puis vers le bas, puis à gauche et enfin à droite. Appuyez ensuite sur le bouton 2 et si tout se passe bien, vous entendrez alors le bruit d'une clochette. Appuyez alors simultanément pendant quelques instants sur Select et Run.

• Lorsque vous entendrez le son d'une cloche, tapez dans les airs jusqu'à ce qu'elle apparaisse. Prenez-la et vous voilà arrivé dans l'un des quatre bonus stage.

• Au 2ème palais du stage 1, il y a un escalier avec un petit chinois en bas. Il faut descendre l'escalier, puis revenir à cet escalier et vous gagnerez un crédit.

• Voici le bon code pour Jackie CHAN ! Faire à la page de présentation : HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, 2, SELECT et Run (en même temps : 2, SELECT et Run). Vous pouvez choisir le stage.

• Quand vous trouvez un bonus stage, que vous réussissez assez bien, (même très bien), faites un "Perfect". Et si vous n'avez pas perdu un point de vitalité, vous êtes alors sûr d'avoir trois crédits. Une fois fini le bonus, perdez un crédit. Vous allez recommencer du début du sous-niveau. Reprenez le bonus et faites cela autant de fois que vous le désirez.

• Pour avoir autant de vies que l'on veut, il suffit de réussir le Perfect dans un tableau de bonus. Je vous conseille celui avec le rocher. Il faut arriver au stage sans avoir perdu de vies ni utilisé de boules de feu pour que les points bonus soient consacrés à l'option Continue. Puis, lorsque vous avez réussi le Perfect, vous avez gagné 3 crédits. Il vous suffit de vous laisser mourir pour revenir au stage Perfect et là, vous gagnerez à chaque fois 2 vies.

• Il existe un coup supplémentaire qui se révèle très utile dans les niveaux cachés et à la fin des niveaux. Sautez dans une direction (à droite par exemple) et, au moment de frapper, rabattez vivement le joystick dans la direction opposée (à gauche, pour suivre l'exemple), tout en appuyant sur le bouton pour frapper. Jackie Chan fera un merveilleux saut chassé de droite à gauche qui pulvérisera tous les ennemis un peu trop proches de lui !

**S**alut les copains! Ici, c'est le responsable des pubs dans LA BIBLE DES ASTUCES. Si j'interromps votre lecture aussi grossièrement, c'est pour vous prévenir que nous avons enfin notre serveur 3615, et qu'il est vachement chouette. C'est simple, il n'y a que des bons plans: il y pleut des cheat-codes et les astuces se ramassent à la pelle, les bons contacts se comptent par centaines, la Rédaction de Joypad répond à vos questions -toujours très poliment même quand les questions sont archi-minables et qu'on a envie de rire bien fort-, vous pouvez vous échanger vos cartouches en établissant votre liste de jeux consultable par tous, on vous offre tellement de lots que le patron lui-même vient le week-end pour vous les envoyer avec ses petites mains, et quand vous vous perdez dans un jeu, c'est facile, il suffit de le dire, une équipe part de chez nous à moto pour vous apporter la solution complète en moins de 30 minutes montre en main, en écrasant les piétons et en semant des armées de policiers s'il le faut. Quand une de nos motos tombent en panne, notre Central est directement prévenu par liaison satellite et deux équipes de rechange sont immédiatement dépêchées, l'une par métro pour faire diversion, elle fait du bruit avec des cornes de brume et des guimbardes pour être sûre de se faire remarquer, tandis que l'autre est transportée par hélicoptère armé de missiles à guidage radio-électro-magnéto-infra-rouge, ceux-là mêmes qui seront utilisés cet été dans les banlieues chaudes si jamais elles osent ouvrir leur gueule. Bon, on se perd, là. Notre serveur est ouvert, les copains. Venez.

# 3615 JOYPAD

**ASTUCES  
CHEAT-CODES  
SOS  
CONCOURS  
CONTACTS  
ECHANGES  
DÉLIRES  
RÉDACTION**

# JOE MONTANA II

• Il est possible de disputer avec n'importe quelle équipe des matches de League à n'importe quel niveau de compétition. Il suffit de choisir la lettre ou le chiffre correspondant à une équipe :

## - AMERICAN CONFERENCE :

<b>EAST :</b>	Buffalo	:	B
	Indianapolis	:	K
	Miami	:	O
	New England	:	R
	New York Jets	:	T
<b>CENTRAL :</b>	Cincinnati	:	D
	Cleveland	:	E
	Houston	:	J
	Pittsburgh	:	W
<b>WEST :</b>	Denver	:	G
	Kansas City	:	L
	Los Angeles Raiders	:	M
	San Diego	:	X
	Seattle	:	Y

## - NATIONAL CONFERENCE :

<b>EAST :</b>	Dallas	:	F
	New York Giants	:	S
	Philadelphie	:	U
	Phoenix	:	V
	Washington	:	1
<b>CENTRAL :</b>	Chicago	:	C
	Detroit	:	H
	Green Bay	:	I
	Minnesota	:	P
	Tampa Bay	:	0

<b>WEST :</b>	Atlanta	:	A
	Los Angeles Rams	:	N
	New Orleans	:	Q
	San Francisco	:	Z

Et d'y ajouter l'un des codes suivants :

- Pour débiter après 1 victoire	:	<b>ABCBA</b> AKA
- Pour débiter après 2 victoires	:	<b>ABDDA</b> AKA
- Pour débiter après 3 victoires	:	<b>ABEHAA</b> AKA
- Pour débiter après 4 victoires	:	<b>ABFPAA</b> AKA
- Pour débiter après 5 victoires	:	<b>ABG5AA</b> AKA
- Pour débiter après 6 victoires	:	<b>ABH5AA</b> AKA
- Pour débiter après 7 victoires	:	<b>ABI5DA</b> AKA
- Pour débiter après 8 victoires	:	<b>ABJ5HA</b> AKA
- Pour débiter après 9 victoires	:	<b>ABK5PA</b> AKA
- Pour débiter après 10 victoires	:	<b>ABL55A</b> AKA
- Pour débiter après 11 victoires	:	<b>ABM55B</b> AKA
- Pour débiter après 12 victoires	:	<b>ABN55D</b> AKA
- Pour débiter après 13 victoires	:	<b>ABO55H</b> AKA
- Pour débiter après 14 victoires	:	<b>ABP55P</b> AKA
- Pour débiter après 15 victoires	:	<b>ABQ555</b> AKA

Pour disputer les 1/2 finales de Conférence : **ABR555BKA**

Pour disputer les finales de Conférence : **ABS555DKA**

Pour disputer le Sega Bowl : **ABT555HKA**

Ainsi, avec le mot de passe "**ZABT555HKA**", San Francisco disputera le Sega Bowl.

### • Comment gagner le "SEGA-BOWL" ?

Une fois que vous avez marqué un Touchdown, vous engagez. Vous pressez le bouton B puis A et en HAUT et continuez avec A et en BAS, en même temps. Tout ça assez rapidement : vous aurez fait une défensive.

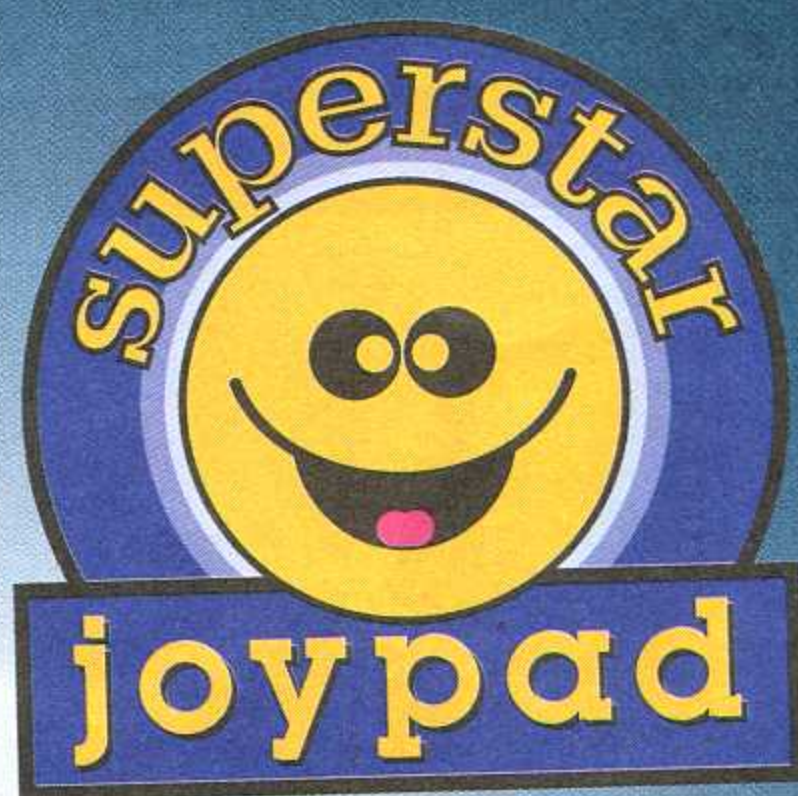
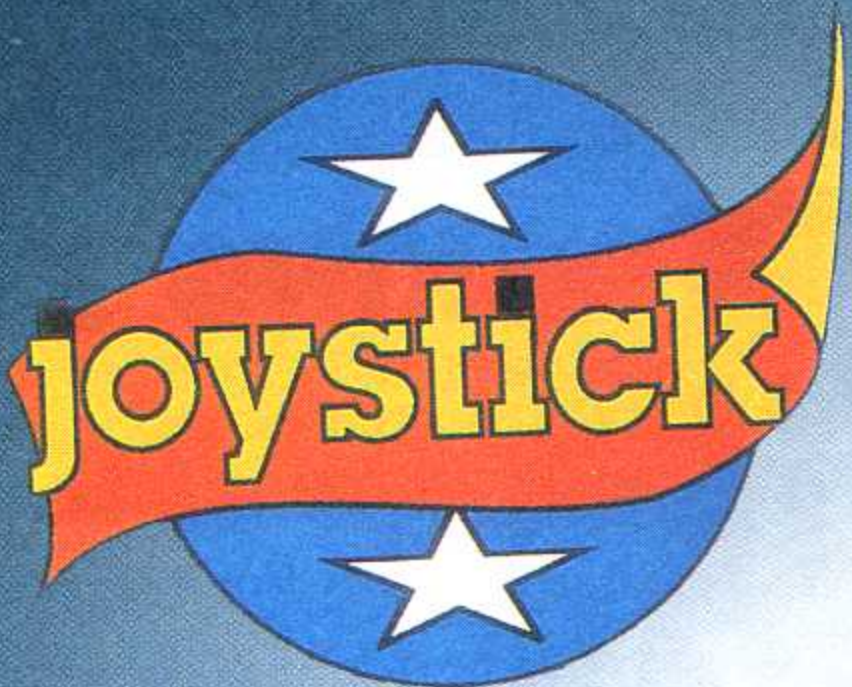
• Quand vous êtes en attaque, utilisez la technique BOOTLEG sur le joueur A. Faites la passe une seconde après le premier cri, sans bouger. Et quand l'ailier a récupéré, appuyez sur B et foncez tout droit. Progression garantie dans 95 % des cas !

• Pour avoir le maximum de chances de gagner en défense, suivez les conseils de Joe en attaque. Si vous êtes assez éloigné des buts adverses, choisissez un mode de jeu qui vous semble être le moins confus. Si vous en êtes proche, suivez les conseils de Joe et suivez le trajet blanc.



# LE RETOUR DES FRÈRES PIN'S

## LA VENGEANCE



**ILS REVIENNENT ET CETTE FOIS-CI  
LES BADGES ET LES PORTE-CLES  
N'ONT QU'A BIEN SE TENIR !**



LE RETOUR DES FRÈRES PIN'S • RÉALISÉ PAR JOYSTICK ET JOYPAD • ASSISTANT-RÉALISATEUR: LINOS •  
AVEC: SILVER ESTAMPING • ROBERT CHROMING • RENÉ-EMAIL GRANDFEU • ALBERT TIRAGE LIMITÉ •  
AVEC LA PARTICIPATION DE: GEORGES 25 FRANCS L'UN ET SON FRÈRE JUMEAU RENÉ PAS CHER •  
GÉRARD DEUPARDEUX: 50 FRANCS • MUSIQUE: NEW PIN'S ON THE BLOCK • SCÉNARIO: JEAN-JACQUES PINNAUD •  
PRODUIT PAR UGC (UNION DES GRANDS COLLECTIONNEURS) • ENREGISTRÉ EN DOLBY'S™ • B.O. DU FILM  
SUR DISQUES DEUTSCHE GRAMMOPIN'S

### BON DE COMMANDE

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joystick, Service Pin's, 103 bd MacDonald, 75019 Paris.

Nom: ..... Prénom: .....

Adresse: ..... Code postal: .....

Ville: ..... Je commande ..... exemplaires du pin's Joystick et ..... exemplaires du pin's Joypad.

J'envoie une enveloppe timbrée avec mon nom et mon adresse, plus mon règlement par chèque (25 francs par pin's. Tarif dégressif: 50 francs les deux pin's, 100 francs les 4, 1325 francs les 93. Y a pas de tarif dégressif).

# K

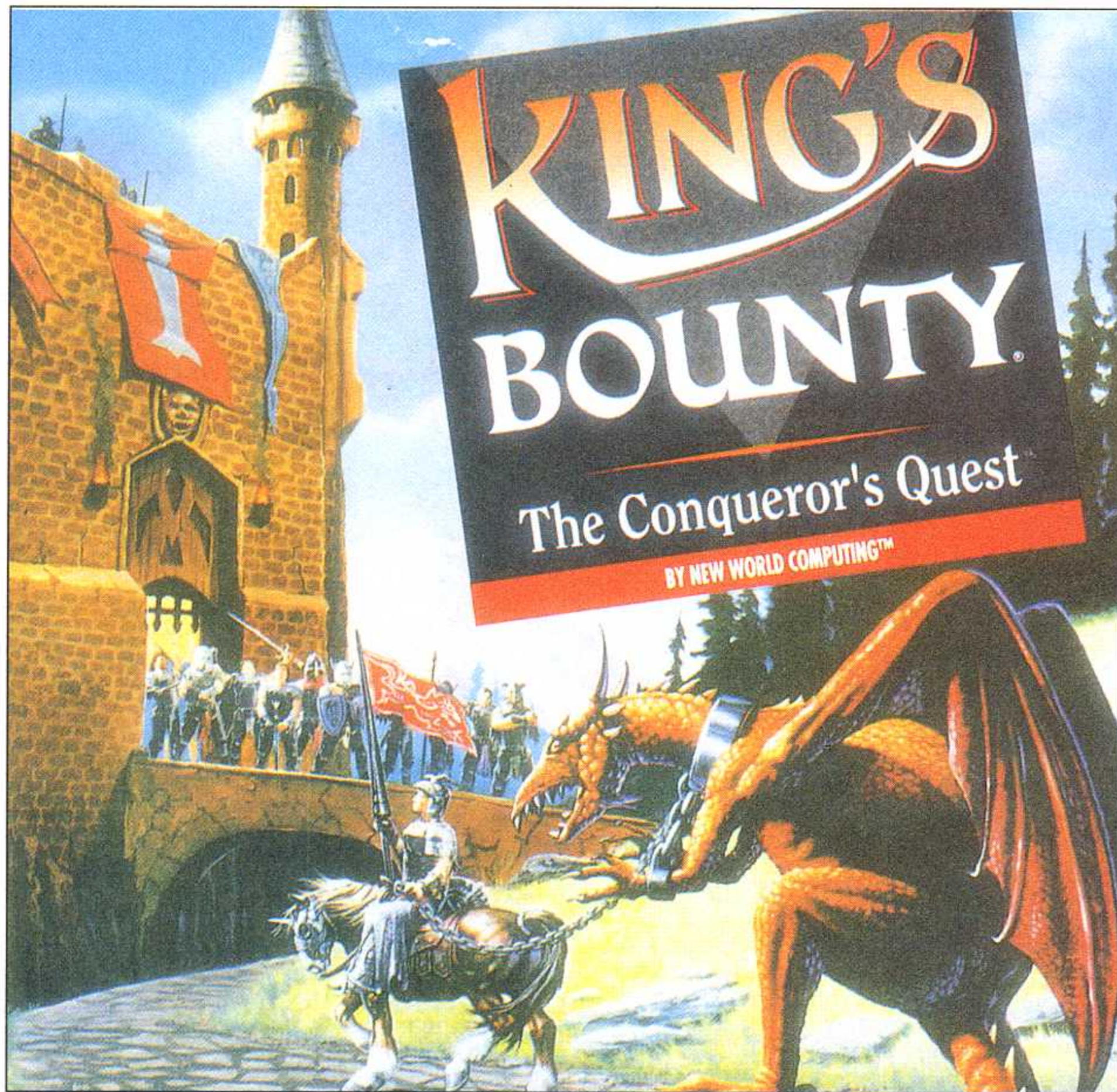
## KICKBALL



- Code pour jouer contre la dernière équipe :  
00AD

## KUNG-FU

- Au Game Over, maintenez la manette à gauche puis appuyez sur Run, ainsi vous recommencerez au même niveau.



## KING'S BOUNTY

- Voici les codes pour terminer le jeu avec tous les objets et environ une dizaine de morceaux de la carte qui vous permettront de trouver le sceptre :

QQA BQ 774	ABP OM LJT
MZ9 80 FMD	ONL K1 XV7
CL7 G5 X9P	8ZG GE DBA
H2L FP 8V4	



## KLAX

- Lorsque vous sentez que le rythme est trop rapide pour vous, faites une pause et vous pourrez mieux réfléchir. N'oubliez pas que vous avez autant de "Continues" que vous voulez.



## KING OF CASINO



- Entrez le code KING OF CASINO. Cela vous lancera dans une étrange partie qui fera peut-être de vous un riche propriétaire...

## KLAX

- Au moment du Game Over, et quand le "Continue" défile, restez appuyé sur le bouton Select, et appuyez plusieurs fois sur le bouton Haut.
- Dans l'écran des options, faites SELECT+ Run, vous pourrez faire défiler tous les écrans du jeu.
- Faites maintenant 2+ SELECT+ Run. Vous serez dans un nouveau Sound test, plus beau que celui de l'écran des options.



## KING OF THE ZOO

- Pour faire une meilleure partie, choisir la souris, c'est la plus rapide.
- Pour se relever, il faut appuyer sur A et B en même temps pour lancer la super boule. Il faut appuyer A longtemps et lâcher le bouton au bout de 5 secondes. Pour les bonus, il faut lancer les boules de droite à gauche.



## KUNG FU

- Au premier étage, donnez un coup de pied en sautant au douzième ennemi, vous aurez une surprise.

- Pour tuer les ennemis de fin d'étage :

**1er étage** : il suffit de se baisser puis taper avec les pieds jusqu'à ce qu'il recule, alors reculez puis recommencez.

**2ème étage** : ne pas se baisser trop près de lui quand il va lancer son boomerang, l'éviter et sauter en donnant un coup de pied puis récidiver.

**3ème étage** : approchez-vous de lui, sautez en donnant un coup de pied ; si vous voyez qu'il va

donner un coup de poing, se baisser puis taper avec le pied ; si vous voyez qu'il va donner un coup de pied, sauter en donnant un coup de pied.

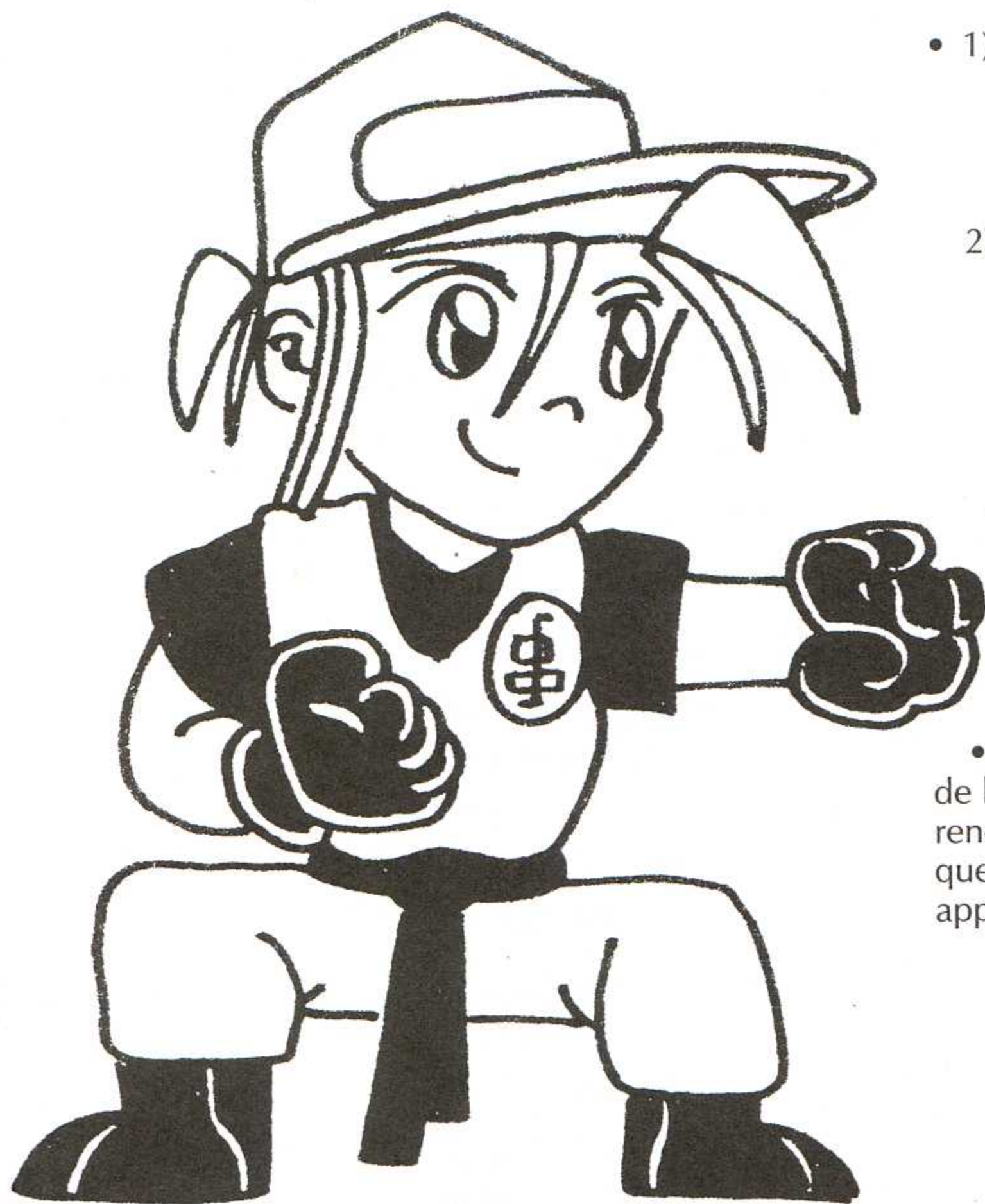
**4ème étage** : il suffit de se baisser et donner des coups de poings ; quand il disparaîtra, avancez ; quand vous ne pourrez plus avancer, se baisser puis donner des coups de poings et des coups de pieds au ventre.

**5ème étage** : donner un coup de pied puis se baisser et donner des coups de poings. Vous aurez gagné, vous recommencez au début ; le dragon marquera 1.

- 1) Lorsque Tom-Tom tourne dans les airs, dans votre direction, appuyez sur le bouton "UP", cela fera sauter Thomas qui attaquera Tom-Tom dans les airs.
- 2) Un bon moyen de gagner 5000 extra-points en battant 12 grippers en une seule lutte. Ceux, celles que vous envoyez, ne comptent pas plus que le lanceur de couteaux au Tom-Tom. Alors laissez-les passer et utilisez vos poings contre les grippers.

- Abattez vos ennemis jusqu'à ce que vous arriviez au douzième. Si vous les tuez d'un coup de pied en extension, vous recevrez un bonus de 5000 points. Si le douzième type est un lanceur de couteaux ou un Tom-Tom, laissez-le passer.

- Pour abattre trois étranglers en même temps, prenez de l'élan et faites un "Jump Kick". Chaque fois que vous rencontrez un chef, faites-lui un "Jump Kick", vous remarquerez qu'il perdra la moitié de son sang (Jump Kick : appuyez en haut et donnez le coup de pied).



# KID ICARUS

• Pour faire baisser les prix des objets chez certains marchands, brancher la manette n°1 sur la prise n°2, et là, appuyez en même temps sur A et B. Mais attention, car le vendeur peut se fâcher et augmenter les prix.

• Voici un moyen de trouver l'emplacement du Reaper. Quand ça se passe dans un écran noir, il faut détruire les cruches 1, 2, 8.

• Pour trouver l'emplacement du Dieu de la Pauvreté, dans la salle au trésor noire, cassez les cruches 1, 2 et 8 en les portant dans le haut à gauche s'il y a inscrit nombres de marteaux : 3, 2, 1, 0 et emplacement du Reaper : 5, 7, 6, 4. Mais quand l'écran est bleu, il faut détruire les cruches 2, 6, 7. Nombre de marteaux : 3, 2, 1, 0 et emplacement du Reaper : 1, 5, 3, 8.

• Après avoir découvert l'emplacement du Dieu de la Pauvreté, laissez-le tranquille jusqu'à ce que vous ayez brisé toutes les autres cruches, puis frappez-le pour obtenir un objet vraiment utile et valable.

• Voici les codes des niveaux :

1 – EOW2K5 E7000C	Z0x000 I100tH	5 – EOW2GM m0001G	H1w400 K10esv
2 – EOW2OR O1000C	c0I200 I50080	6 – EOW2in EZ000G	V1?300 400a2p
3 – EOW2mv Oj000G	n0K500 300WJx	7 – 80WWyg ua0008	C04100 G0005w
4 – EOW2aF MF000G	n07100 300eYb	8 – CoWoqS EV0004	B0V000 G008KC

• Voici le bon code pour arriver au dernier level et vaincre Medusa. Avec ce code, vous aurez 9 999 999 points et les 3 trésors.

Code : **AuW2e5 XcdF00**  
**Mt000G K50Wuu**

• Avec ce code, vous n'avez plus qu'à vaincre Médusa.

**6 E W 2 C Z**  
**Z 2 9 0 0 0**  
**U 2 0 0 8 H**  
**K 5 0 W U C**

• Pour commencer le jeu au stage 1-3 avec un total de cœurs de 999, le cristal, les flèches enflammées et la sixième flèche, tapez le code suivant :

**AuW2KK hcdF00**  
**u4000G 400eY5**

• Voici un code pour vous retrouver dans la forteresse 3-4 :

**CEW0aU 01N400**  
**ON001H J100NB**

• Pour commencer directement au stage 2-2, tapez :

**DGWOqS R03700**  
**tKGOOD I004qA**

Vous aurez deux armes (feu et un cristal de protection), un baril d'eau, un trésor, une carte de crédit, cinq maillets, 451 cœurs et une plume d'ange.

• Voici le code pour aller directement au niveau 2 et à la 2ème partie :

**0000G3 R0R200 OH001C I004at.**

• Les cartes de crédits se trouvent dans les chambres des trésors : lorsque vous avez tiré sur sept cruches sans avoir trouvé le Dieu de la pauvreté, tirez alors sur celle restante et une carte de crédit apparaîtra.

• Voici un truc pour être invincible, tapez :

**ICARUS FIGHTS**

• Ce mot de passe vous place au dernier niveau avec 9.999.999 points et tout ce dont vous avez besoin pour arriver à la fin de ce jeu sans trop de complications :

**AuW2e5 XcdF00mt000G K50Wuu**

• Encore un mot de passe pour le dernier niveau :

**DANGER !!!!! TERROR HORROR**

• Un dernier mot de passe pour le même niveau :

**8uuuuu uuuuuu uuuuuu uuuuuu**

• Lorsque vous êtes chez un marchand, prenez la manette n°2 et appuyez simultanément sur A et B ; cela permet de faire baisser les prix.

• Pour battre Reaper, lorsqu'elle a le dos tourné, tirez sur elle, cela évitera qu'elle appelle les Reapettes.

• Pour battre Medusa, placez-vous dans l'angle supérieur gauche et allez de bas en haut en tirant sur son œil. Ainsi, vous finirez par l'abattre et délivrer Palutena.

• Chemin à suivre dans le premier château : Est, nord, nord, ouest, ouest, ouest, sud, ouest, sud, sud, ouest, est, est, est, est, sud, est, créature.

• Chemin à suivre dans le deuxième château : Sud, est, est, est, nord, ouest, ouest, nord, ouest, nord, nord, est, est, est, sud, est, sud, sud, sud, ouest, ouest, nord, est, créature.

• Chemin à suivre dans le troisième château : Sud, sud, sud, ouest, nord, nord, nord, nord, nord, ouest, sud, ouest, nord, nord, est, est, est, est, créature.

• Mot de passe pour le premier château :

**00000B 70/300**  
**OX0004 1000Zw**

• Mot de passe pour le troisième château :

**8eWWq3 a0W100**  
**u8W00C J100d3**

• Mot de passe pour le monde 3-3 :

**8aWWyK Z0P300**  
**uAG00C J108MD**

• Mot de passe pour l'invincibilité de Pit :

**ICARUS FIGHTS**  
**MEDUSA ANGELS**



## KUNG FU KID

- Contre Madanda, donnez pleins de coups secs sur les deux boutons et vous le tuerez facilement.
- Pour tuer le dernier ennemi, n'utilisez pas votre talisman, sinon il sera deux fois plus difficile à combattre.
- Pour battre le sorcier, il suffit de sauter sur la poutre à droite de l'écran pour éviter ses boules de feu, puis quand il les a épuisées, descendez avant qu'il n'ait eu le temps de reprendre d'autres boules, et comme pour le premier monstre, tuez-le en sautant et en lui donnant des coups dans la tête.
- Voici les points faibles de tous les grands chefs :
  - 1 : son ventre.
  - 2 : tout son corps.
  - 3 : rester sur place et frapper sur les pieds.
  - 4 : les pieds (attention aux boules de feu).
  - 5-1 : les pieds (attention à ses couteaux).
  - 5-2 : en l'air (attention au sol, elles sont invincibles)
  - 5-3 : (difficile) son cou ou sa gorge.
  - 5-4 : tout son corps (attention à ses couteaux).
  - 5-5 : le vieillard est très fort en l'air, alors attaquez-le seulement au sol.
  - 6 : dès qu'il arrive, sautez-lui dessus et dégommez-lui la tronche à coups de pieds.
- Pour tuer l'homme à la massue au round 6, enchaînez plusieurs fois la technique suivante : avant, balayage, arrière.
- Il est préférable de sauter les Kyono Shi car ils ralentissent les autres :
- Premier** : sautez, tapez-lui sur la tête.

- Deuxième** : le super Talisman se trouve dans les premiers "Omar" de la petite plateforme. Pour le monstre, attendez qu'il vienne vers vous pour le taper.
- Troisième** : la grenouille est très simple, il faut lui donner des coups de pieds quand elle retombe.
- Quatrième** : question d'habitude.
- Cinquième** : dès que le zombie a craché sa flamme, mettez-vous vite devant lui et baissez-vous ; donnez-lui des coups de pieds puis repartez et répétez l'action.
- Sixième** :
  - Pour le gorille géant, mettez-vous accroupi et tapez-lui le pied avant de repartir.
  - Pour les filles, tapez-les en sautant.
  - Pour Chu-Ho, quand il charge, faites un petit saut rapide et tapez-lui dans le dos avant de repartir.
  - Pour la boxeuse, rien de spécial.
  - Pour le vieux, tapez-le quand il se met en boule puis tapez-le quand il est à terre.
- Septième** : il faut lui sauter dessus et le ruer de coups.

- Emmagazinez le plus de talismans possible, puis utilisez-les tous au niveau 5, sauf un.

- La douce brioche, l'énergie de Wang, se trouve au round 3 et au 5. Dans le 3, elle se trouve à l'avant-dernier étage, en haut et à droite. Au 5, idem sauf qu'elle est située en haut à gauche.

- La jarre qui protège des boules de feu se trouve au cinquième round, au dernier étage en haut à droite.



# 3615 JOYPAD

## DES MILLIERS D'ASTUCES A CONSULTER 24 H SUR 24

# KENSEIDEN



- Il existe une pièce secrète, où vous pouvez récupérer votre énergie. Pour accéder à cet écran, au deuxième niveau, escaladez le Bouddha, et pointez le joystick vers le haut.

- Pour faire un "continue" après le Game Over, avec la manette faites haut, haut, bas, bas et appuyez sur le bouton 2 (vous pouvez le faire 3 fois).

- Pour avoir une option "Select Rounds", il faut enfoncer la manette en HAUT à GAUCHE et avoir les 2 boutons enfoncés. Avant que le bouddha n'apparaisse sur l'écran, il faut appuyer sur les 2 boutons **quand le bouddha apparaît**, lâchez les boutons.

- Pour passer le tout dernier monstre (le géant), il faut frapper à la tête, même si au début cela ne lui fait pas perdre d'énergie. Le monstre changera de visage trois fois. A la troisième fois, il aura une tête de mort et, toujours en le frappant à la tête, il commencera à perdre de l'énergie jusqu'à mourir.

- Pour passer au niveau 7, il faut tirer et sauter en même temps ; employez à cet effet le parchemin numéro 3.

- Pour des "Continues" infinis, faites haut, haut, bas, bas et le bouton 1, quand les mots "Game Over" apparaissent.

- Avant d'allumer la console, appuyez sur les deux boutons. Allumez-la sans relâcher les boutons. Quand le bouddha apparaît, relâchez-les et faites une diagonale vers le haut et la gauche en appuyant sur le bouton 1. Vous obtiendrez ainsi le "Select Round".

- Au premier château : Pour une potion, montez sur la tête du bouddha et appuyez vers le haut.

- Au deuxième château : Même chose pour accéder à un passage secret.

- Au quatrième niveau, prenez la porte du bas. Allez chercher les médicaments et ressortez. Puis, prenez la porte du haut et continuez votre route.

- Voici comment vaincre tous les boss :

- La roue masquée : restez dans un coin et attaquez-la quand elle est à votre hauteur, sur son masque, tout en évitant ses flammes.

- L'homme au bâton : tapez sur son genou gauche en le coinçant dans un coin.

- Le serpent à deux têtes : attaquez la tête du bas, puis celle du haut.

- Le monstre volant : tapez-lui dans le ventre en évitant ses larves.

- L'œil : tapez sur l'œil quand il est ouvert en évitant ses flammes.

- La tête de mort : tapez sur l'arrière de la tête. Quand elle se décompose, tapez sur les petites têtes pour les détruire.

- Le 1er monstre de fin : il faut détruire les boules de feu.

- Le 2ème monstre de fin : pour le vaincre, il faut lui enlever ses deux masques pour qu'il soit vulnérable. Utilisez le parchemin que vous avez eu contre le monstre volant pour lui briser ses deux masques. Ensuite, tapez-lui sur la tête pour qu'il perde de l'énergie.





## Soluce

### • Niveau 1 : HIGO

Aucun truc précis, une simple question d'entraînement.

### • Niveau 2 : SHIZUKEN

– Il existe dans chaque tête du Bouddha une salle secrète. Dans les deux premières, il y a des gourdes de vie. Pour y entrer, agir comme pour passer une porte.

– Pour tuer le sorcier à roue de feu qui vous fournira le parchemin n°1 : se mettre contre le bord du tableau et le frapper quand il s'approche, mais attention, lorsqu'il se trouve au-dessus de vous, avancez légèrement pour éviter ses tirs.

### • Niveau 3 : NAGATO

C'est un niveau sans sorcier. A un moment, vous aurez le choix entre deux portes : celle du bas vous mènera à un remède, celle du haut à la sortie.

### • Niveau 4 : IGO

– Au deuxième étage, continuez sans prendre l'escalier, vous trouverez un remède.  
– Au troisième étage, allez à gauche, montez l'escalier et vous trouverez une vie.

– Pour tuer le sorcier Benkei, avancez vers lui et placez-vous sous sa massue. Repartez de suite pour l'amener à frapper dans le vide. Dès qu'il relève sa massue, revenez vers lui et frappez son genou gauche : c'est son seul point faible. A sa mort, vous obtiendrez le parchemin n°2.

### • Niveau 5 : TOSA

C'est l'une des deux salles les plus utiles car elle accroît votre niveau de vie. C'est la plus facile des quatre qui sont des salles d'entraînement. Revenez ensuite par le niveau 4 et sortez par la porte à droite.

### • Niveau 6 : IBBSUMO

Salle d'entraînement sans grand intérêt. Mais si vous voulez y aller quand même, vous obtiendrez un talisman de protection bleu (il existe aussi un talisman rouge, et si vous possédez les deux, vous décuplerez votre force).

### • Niveau 7 : SETTSU

Un tableau sans importance ; pour bien le réussir, il vaut mieux utiliser le parchemin n°3 (tirez et sautez en même temps). Sinon, n'y allez pas.

### • Niveau 8 : YAMATO

C'est la deuxième salle importante, elle augmente aussi votre compteur de vie. Il vaudrait mieux que vous réussissiez ces deux salles si vous voulez tuer le maître des Ténèbres. Une fois passé, repartez (en passant par le niveau 10) directement vers le niveau 11.

### • Niveau 9 : KAGA

Comme au niveau 2, montez sur la tête des Bouddhas. Il y en a trois : la première est un passage secret vers la troisième (et vice versa), alors que dans la deuxième il y a une vie. Pour tuer le sorcier volant (possesseur du parchemin n°3), utilisez la technique n°2 et quand il se déplace horizontalement, sautez afin de le frapper dans l'abdomen.

### • Niveau 10 : IGA

Vous trouverez dans le deuxième corridor une grande porte, à mi-chemin. Il ne faut pas encore entrer, mais continuer à marcher. Plus loin se situe une salle avec un journal. Pour tuer le sorcier à deux têtes qui vous donnera le parchemin n°4, anéantissez d'abord la tête du bas avec la technique du parchemin n°2, puis celle du haut, avec la technique du n°3.

### • Niveau 11 : OWARI

Vous passerez facilement ce tableau. Pas de truc particulier.

### • Niveau 12 : ECHYU

Il n'y a pas de sorcier, mais un conseil : reculez un peu lorsque les rochers tombent.

### • Niveau 13 : SURUYA

Faire toutes les salles du couloir, car certaines cachent des gourdes de vie. Pour tuer le sorcier "œil" qui détient le parchemin n°5, restez au bord de l'écran opposé où se trouve le sorcier. Lorsqu'il se dirige vers vous, courez vers lui et sautez en lui tirant dessus (employez le parchemin n°3). Renouvelez cette technique plusieurs fois.

### • Niveau 14 : ECHIJO

Salle d'entraînement inutile (mais qui contient le Talisman rouge), passez tout de suite au niveau 15.

### • Niveau 15 : MITO

Pour tuer le sorcier à tête de mort qui vous donne un magnifique sabre (grâce auquel vous serez deux fois plus puissant), sautez en frappant sans arrêt son crâne. Quand il se transforme en petits crânes, déplacez-vous en utilisant le parchemin 5, il suffit de les écarter.

### • Niveau 16 : EDO

– A la fin de cette manche, vous rencontrerez le maître des sorciers. Le premier qui se présente (avec un œil et une grande tunique rouge sombre) n'est que son sbire. Pour le tuer, il suffit de tirer sur ses boules de feu.  
– Afin de battre le vrai maître, il faut tout d'abord lui ôter ses deux masques (en le frappant avec le parchemin 3) avant de pouvoir le toucher. Il faut se mettre sous son bras pour sauter et le frapper, sans faire attention aux rochers (continuez à frapper même si vous êtes touché). Enfin vous l'avez tué : vous pouvez rentrer chez vous et la paix va pouvoir de nouveau régner. Bravo.

• Dans certains niveaux, pour recevoir une gourde de vie ou une vie supplémentaire, montez sur la tête des statues. Appuyez vers le haut et vous serez alors dans un nouveau tableau.



## LEGEND OF DEKOBOKO

- Pour choisir le mode de difficulté, appuyez Select pendant la page de présentation (après le dessin animé).



- Il faut faire attention à la voiture grise, car elle lance parfois des missiles "gants de boxe" dans toutes les directions.

- Pour gagner le jeu, si vous avez 5 joypads, branchez-les et jouez tout seul, il n'y aura qu'un concurrent : la voiture grise.

## LOCK'N CHASE

- Au moment de la page de présentation, appuyez sur les boutons : A A B B A B B.

Vous pourrez ainsi accéder directement au niveau 7.

- Quand le titre apparaît, appuyer 2 fois sur A et 2 fois sur A, ensuite appuyer sur A une fois et sur A 2 fois puis sur Start, vous commencez level 7-1.



- Pour ceux qui ont fini ce jeu, voici un code à taper à la page de présentation : AABABB + Start.

## LEGACY OF THE WIZARD

- Avec la deuxième manette, pressez Droite, Haut, A et B en même temps. Avec la première manette, pressez Gauche, Bas et Select en même temps ; pressez Start de la première manette, quelque chose lui succèdera...



## L-DIS



- A la page de présentation, au moment de la sélection du niveau de difficulté, faites : bouton 1, droite, gauche, bouton 2, haut, bas, bouton 2, bouton 1, bouton 2 et bouton 1. Vous accédez ainsi au tableau des options. Il est malheureusement en japonais mais en voici la traduction :

INVULNERABILITE	:	OFF/ON
CHOIX DU NIVEAU DE DEPART	:	1 à 8
CHOIX DU PREMIER MODULE	:	(3 Types)
CHOIX DU DEUXIEME MODULE	:	(3 Types)
PUISSANCE DE L'ARMEMENT	:	0 à 6
FRÉQUENCE D'APPARITION DES POUSSINS JAUNES	:	Ne pas toucher
NOMBRE DE BOUCLERS	:	
PROTECTEURS	:	0 à 7F (255)
ARMES	:	A, B ou C
MUSIQUES	:	0 à 12

## LEGEND OF ZELDA

- A la deuxième aventure.

**Niveau 7 :** Allez où se trouvait le niveau huit dans la première aventure. Puis revenez un écran vers la gauche. Brûlez un arbre et vous traverserez le septième niveau.



- A la deuxième aventure.

**Niveau 8 :** Rendez-vous dans la chute d'eau puis passez un écran vers la gauche. Posez une bombe au-dessus de l'eau et l'entrée du niveau 9 apparaîtra.

- A la deuxième aventure.

**Niveau 9 :** Rendez-vous dans l'angle supérieur gauche de la carte du royaume d'Hirule, posez une bombe sur le mur du haut et allez rencontrer Gauon.

# LAST BATTLE

## SOLUTION

### • Solution du labyrinthe du chapitre 1 :

Droite, entrer par la porte, droite, entrer par la porte, droite, entrer dans le trou, droite, entrer par la porte, droite, monter sur les caisses, sauter en haut et à droite, droite, entrer dans le trou, gauche, entrer dans le trou, droite, entrer dans le trou, on tombe, gauche, monter sur les caisses, sauter en haut et à gauche, gauche, monter sur les caisses, saut en haut et à gauche, gauche, entrer dans le trou, droite, entrer dans le premier trou, gauche. Zee-Bee vous redonnera toute votre énergie.

### • Solution du labyrinthe du chapitre 2 :

Droite, entrer par la porte, droite, entrer dans le trou, gauche, entrer dans le trou, gauche, entrer dans le trou, droite, monter sur les caisses, sauter en haut et à droite, droite, entrer dans le trou, gauche, entrer par la porte, gauche, entrer dans le trou, droite, entrer dans le trou, gauche, entrer dans le trou, gauche, monter sur les caisses, sauter en haut et à gauche, entrer dans le trou, gauche, entrer dans le trou, droite. Sophia vous redonnera de l'énergie.

### • Solution du labyrinthe du chapitre 3 :

Droite, entrer par la porte, droite, entrer par la porte, droite, entrer par la porte, monter sur les caisses, saut en haut et à gauche, gauche, monter sur les caisses, gauche, entrer dans le trou, droite, entrer par la porte, droite, entrer par la porte, monter sur les caisses, saut en haut et à gauche, gauche, monter sur les caisses, gauche, entrer par la deuxième porte, gauche, monter sur les caisses, sauter en haut et à droite, droite, monter sur les caisses, saut en haut et à gauche, gauche, entrer par la porte, gauche, monter sur les caisses, saut en haut et à droite, droite, sauter par-dessus le trou, droite, sauter par-dessus le trou, droite. Gromm vous redonnera de l'énergie.

### • Solution du labyrinthe du chapitre 4 :

Entrer par la porte, droite, entrer par la porte, droite, entrer par la porte, droite, sauter par-dessus le trou, droite, entrer dans le trou, gauche, entrer par la porte, gauche, entrer dans le trou, droite, entrer par la porte, droite, sauter par-dessus le trou, droite, entrer dans le trou, gauche, monter sur les caisses, entrer dans le trou, droite, entrer dans le trou, gauche, entrer dans le trou, gauche, monter sur les caisses, sauter en haut et à gauche, gauche, entrer dans le trou, droite, entrer dans le trou, droite, entrer par la porte, droite, entrer par la porte, droite. Vous voici devant une statue mais c'est une surprise.

• Pour avoir un maximum de "Power" sur le premier tableau, tuez le premier ennemi puis revenez sur vos pas, puis le tuer à nouveau, etc. Cela augmentera votre "Power" plus rapidement.

Pour battre le borgne aux cheveux roses du monde 1, il faut se baisser et taper avec de préférence la deuxième force (l'auto-fire facilite cette tâche). Puis, lorsque son énergie ne descend plus, il faut se lever et le frapper d'un coup de poing en pleine tête. Et il se désintègrera.



# LORD OF THE SWORD

• Pour obtenir les messages des hommes des villages, il faut frapper six fois de suite à la porte. Voici le chemin à suivre pour espérer réussir. Ici, vous sont donnés uniquement les endroits où aller ; par exemple, lorsque vous lirez Crambog, il faudra tuer le monstre :



HARFOOT	AMON	PHARAZON
AMON	ULMO	FOREST
ITHILE	CRAMBOG	ITHILE
DWARLE	LINDON	FALAS
AMON	HARFOOT	OZGUL
DWARLE	THE THARBADS	MT MORGOS

• Pour vaincre le premier chef, approchez-vous de lui en sautant pour éviter les boules de feu qu'il lance, ensuite, mettez-vous directement devant lui en vous baissant et en donnant des coups d'épée.

• Pour vaincre le second chef, lancez des flèches dans son miroir avant qu'il n'ait le temps de faire apparaître un double de vous.

• Pour vaincre le pirate, il faut se mettre sur lui et envoyer des flèches dans la grotte.

• Pour battre l'arbre, il faut se rapprocher au maximum de lui, et le frapper avec l'épée. Pour la créature qui est dans le marécage, il faut lui envoyer des flèches dans le miroir.

• Pour regagner de la vie, rentrez plusieurs fois dans la même ville.

# LEGENDARY AXE



• Après avoir utilisé les trois continus, pressez le bouton 1 et select. Vous obtiendrez un continu supplémentaire chaque fois que vous presserez à gauche.

• Pour avoir 40 crédits au premier Game Over, maintenez le bouton 1 et select, ensuite appuyez le plus de fois à gauche.

# LUNAR LANDER

• Voici les mots de passe :  
– pour la deuxième mission : **PIONEER**  
– pour la troisième mission : **RANGER**  
– pour la quatrième et dernière mission :  
**SURVEYOR**



- Si vous suivez ce chemin en suivant bien nos conseils, vous réussirez à terminer le jeu sans problème.

## Chapitre 1 : Les créateurs d'une nouvelle légende.

### • La zone ouest :

Certains soldats arrivent avec des lances. Le meilleur moyen de les supprimer est de vous baisser et de donner des coups de pied.

### • L'état sauvage :

A la fin de ce stage, Alyssa augmentera votre jauge de vie.

La zone de Hulk :

Pour réussir à tuer ce gros homme vert, baissez-vous et dès qu'il est près de vous, donnez un coup de poing. Recommencez cette opération jusqu'à ce qu'il ait des bosses partout. A ce moment, il explosera et votre niveau de vie augmentera. Attention, car par moments, il foncera tête baissée sur vous. Vous pouvez l'arrêter d'un coup de poing ou le laisser passer au-dessus de votre tête. Pour sortir, avancez-vous jusqu'à la fin du paysage.

### • L'entrée de la prison :

A certains moments, des soldats vous enverront soit des haches, soit des couteaux. Pour les haches, un coup de pied suffira ou alors baissez-vous pour les éviter. Pour les couteaux, s'ils sont à hauteur de votre tête, même chose que pour les haches. S'ils sont au ras du sol, baissez-vous et donnez un coup de pied ou sautez par dessus. Quand vous aurez terminé ce niveau, il vous sera possible de choisir votre chemin et d'aller à la zone de Hulk ou au village paisible. Retournez à la zone de Hulk.

### • Le village paisible :

Il n'y a rien de particulier en dehors de Luisa qui augmentera votre niveau défensif.

### • L'état sauvage :

Normalement, si vous n'avez pas fait d'erreur, la barre rouge de votre jauge de puissance doit être arrivée au premier repère et votre transformation doit s'effectuer.

### • La zone du boucher :

Pour tuer ce monstre hideux, sautez tout en avançant et en donnant un coup de pied sauté pour le toucher à la tête. Il suffit de le toucher trois fois pour le tuer. Faites tout de même attention aux jets de lumière et aux boules noires qu'il vous envoie. Une fois que le boucher est mis en chair à pâté, votre niveau de vie augmentera. Pour sortir, il vous suffit d'avancer jusqu'à la fin du paysage.

### • La zone sud :

Attention aux soldats qui vous attaquent en sautant. Un coup de poing bien placé suffira à les étendre pour le compte.

### • La prison des rebelles :

Il s'agit d'un labyrinthe.

– Pour les rochers, sautez par-dessus ou donnez un bon coup de pied.

– Pour les soldats, si vous réussissez à en tuer plus de six, bravo.

– Pour les flèches, un coup de poing, un coup de pied, un coup de poing sauté, un coup de pied sauté ou un coup de poing en étant baissé, tout réussit, sauf le coup de pied en se baissant. Mais attention, car souvent, les flèches arrivent en groupe et il est alors difficile de les éliminer.

– Pour les haches, il faut faire la même chose que pour les flèches.

– Pour les pierres tombant du plafond, il suffit d'un coup de pied ou simplement de les éviter.

– Pour les lances, un bon synchronisme est nécessaire. Regardez à quel moment elles remontent pour passer.

– Pour les flammes, il suffit d'attendre qu'elles s'éteignent pour passer devant.

Zee Bee mettra votre niveau de vie à son maximum s'il n'y est pas déjà, ce qui m'étonnerait puisque tous les soldats tués vous rapportent des points et augmentent aussi votre niveau de vie si vous en avez perdu. Arrivé à ce niveau du chapitre, vous devez avoir votre défensif à cinquante cinq. Si ce n'est pas le cas, vous ne pourrez pas tuer Syd, le boss de ce chapitre. Pour vérifier, appuyez sur Start une fois que vous avez la carte du chapitre sur l'écran et une fenêtre de statut qui vous informera sur votre état de santé.

– Pour tuer Syd, baissez-vous et donnez-lui des coups de poing. Une fois que son niveau de vie a atteint son minimum, donnez-lui des coups de poing en étant debout. C'est le seul moyen de le tuer. Attention aux jets et aux boules de lumière qu'il vous envoie.

## Chapitre 2 : Les assassins dorés.

### • Première porte :

Le gros Hulk bleu. Pour le tuer, il faut faire la même chose que pour le gros Hulk vert du premier chapitre. Il y a tout de même un petit inconvénient car des flèches sortant de nulle part foncent sur vous. Un coup de poing les feront voler en éclat. Une fois que vous aurez éliminé le gros Hulk bleu, votre niveau de vie augmentera. Si aucune erreur n'a été commise, la barre rouge de votre jauge de puissance doit être arrivée au second repère et votre transformation doit s'effectuer.

### • Le village paisible :

Il n'y a rien de particulier sauf qu'Anne augmentera votre jauge de vie.

### • Quatrième porte :

Pour tuer Duke, donnez-lui un coup de pied sauté et reculez-vous. Recommencez tant que son niveau de vie n'est pas à son minimum. Quand son niveau de vie a atteint le minimum, donnez-lui un dernier coup de pied sauté et dès que vous retombez sur le sol, finissez-le à coups de poing. Une fois que Duke sera mort, votre niveau défensif augmentera.

- **La cité interdite :**

Il y a un labyrinthe qui, une fois passé, vous permettra de rencontrer Sophia qui mettra votre niveau de vie à son maximum.

- **Troisième porte :**

Attention aux motards. Vous pourrez les tuer soit en leur donnant un coup de pied sauté, soit en donnant, en étant baissé, un coup de poing dans la moto pour la faire exploser.

- **La côte :**

– Attention aux missiles qui sortent de l'eau et qui viennent de la droite de l'écran. Vous pouvez les faire exploser en leur donnant un coup de poing ou les éviter.  
– Pour les canons, un coup de pied sauté les fera exploser rapidement.

### Chapitre 3 : L'enfer ultime.

- **Le vaisseau des pirates 1 :**

– Pour les pirates aux couteaux, laissez-les sauter au-dessus de vous, tout en vous baissant ; dès qu'ils touchent le sol, un coup de pied les enverra voir ailleurs si vous y êtes.

– Pour les lanceurs de grenades et de harpons, il suffit d'un coup de pied sauté pour les éliminer.

– Quand vous rencontrerez Dare Devil, il faudra faire attention à sa canne et à son crochet extensible. Des coups de poing, en étant baissé, lui ôteront la vie.

- **Le pays barbare 1 :**

Il n'y a rien de particulier sauf si le troisième repère de votre jauge de puissance est atteint ; ce sera une nouvelle transformation.

A partir de ce stage, certains soldats sautilleront et disparaîtront. Attention, ils sont très dangereux. Pour les éliminer, baissez-vous et donnez-leur des coups de poing.

- **Le village de l'Ouest :**

Il n'y a rien de particulier en dehors de Cyrana qui augmentera votre niveau défensif.

- **La plaine éternelle :**

Vous rencontrerez Duke et il augmentera votre jauge de vie.

- **Le désert :**

Vous y rencontrerez des soldats sautillants.

- **Le château de Gromm :**

Il s'agit d'un labyrinthe. A la fin du labyrinthe, vous rencontrerez Gromm qui augmentera votre niveau de vie.

### Chapitre 4 : Le destin de l'exterminateur.

- **La vallée de non-retour :**

Attention aux ennemis sortant de terre, un bon coup de pied les éliminera.

- **L'entrée du château :**

Vous y atteindrez le dernier repère de puissance et vous y effectuerez donc votre dernière transformation. Attention aux ennemis montés les uns sur les autres. Ce sont les plus méchants. Laissez le premier en partant du haut, tomber à terre, donnez-lui un coup de poing ; un coup de pied sauté pour les deux autres suffira.

- **Le château de Garrokk :**

Vous y rencontrerez Garrokk qui augmentera votre jauge de vie.

- **Le mausolée de l'Est :**

Pour tuer Gross, des coups de pieds sautés suffiront à le mettre hors d'état de nuire. Une fois que Gross aura été abattu, il augmentera votre niveau de vie.

- **La plaine éternelle :**

Il n'y a rien de particulier.

- **Le village :**

Il n'y a rien de particulier.

- **Le mausolée de l'Ouest :**

Il s'agit d'un labyrinthe. A la fin de ce labyrinthe, vous trouverez le "Secret Of Seal" et cela augmentera votre niveau de vie.

- **Le village du Nord :**

Il n'y a rien de particulier.

- **La tombe :**

A vous maintenant !

- Quand vous êtes dans des labyrinthes, rentrez dans les portes. Des hommes avec des lances vous attaqueront. Détruisez-les et vous gagnerez de l'énergie.

- Pour recommencer au stage où vous avez perdu, appuyez sur A, B, C et Start lorsque Game Over s'inscrit. Pressez Start plusieurs fois jusqu'à ce que "Chapter 1" s'inscrive à l'écran. Mettez le joystick vers le haut, une fois si vous avez perdu au niveau 2, deux fois si vous avez perdu au niveau 3, etc. Vous pouvez maintenant tout lâcher et appuyer sur Start pour commencer.

- Ordre dans lequel on doit faire les niveaux (se reporter aux cartes dans la notice pour savoir à quoi correspondent les numéros) :

Chapitre 1 : 1, 3, 4, 3, 5, 3, 2, 6, 9.

Chapitre 2 : 1, 4, 1, 2, 6, 5, 6, 3, 7.

Chapitre 3 : 1, 3, 7, 6, 8, 9.

Chapitre 4 : 1, 2, 4, 2, 5, 7, 5, 6, 8, 6, 5, 10.





• **Stage 1 :**

Dans ce premier stage, vous serez confronté à deux escadrilles ennemies. Plongez en enfer en faisant la rencontre des boules de feu et des soleils géants. Des serpents de feu essaieront de vous détruire et ne pourront être stoppés que

sés. Une autre escadrille essaie de vous descendre. Ne vous écrasez pas sur les îles volcaniques en plein milieu de l'écran et surtout faites attention à la lave que crache chaque volcan. Après, frayez-vous un chemin à travers les cristaux de glace bleus et violets, attention aussi aux

par des tirs à la tête. Faites attention aux satellites verts qui lancent des ennemis sur vous. Après des petites escadrilles, de petits phénix vous attaqueront. Détruisez les boules de feu en leur tirant dessus et évitez les grandes protubérances solaires. A la fin de ce niveau, vous aurez le droit de contempler le superbe phénix venu tout droit de Vulcan Venture, qui tire des boules de feu et des lasers de son bec : tirez dans son bec pour le descendre.

• **Stage 2 :**

Là encore, une escadrille pour commencer. Vous voyagez dans un labyrinthe métallique vert. Faites attention, à mi-parcours, aux mains qui sortent du plafond et du sol pour vous attraper, n'arrêtez pas de tirer et elles rentreront dans le mur. Vers la fin de ce niveau vous rencontrerez des scorpions violets qui sortent des installations. Des canons ennemis apparaissent aussi, il y a également deux gros ennemis à la fin de ce deuxième niveau : le premier est un œil géant muni de 2 pinces indestructibles, évitez-les et tirez dans l'œil. Le second est une grande tête de squelette jaune. Il essaiera de vous détruire avec son laser : évitez sa tête quand il essaiera de vous cadrer. Son point faible est la partie basse de sa mâchoire.

• **Stage 3 :**

Étape des volcans inver-

canons plantés dans les murs. En détruisant les cristaux, vous verrez qu'ils se brisent en plusieurs morceaux très dangereux. A la fin, un énorme ennemi de cristal bleu avec deux grandes mains qui protègent son œil, se dressera devant vous : détruisez ses mains pour l'avoir.

#### • Stage 4 :

Étape des statues de l'île de Pâques. Stoppez le tir de ces statues en leur tirant dans la bouche. A cette étape, l'écran scrolle dans les 4 directions. A la fin, vous ferez face à un drôle d'ennemi : cette statue de pierre essaiera de vous rentrer dedans, il faut tirer dans la bouche des 3 têtes qui envoient de petites têtes sur vous.

#### • Stage 5 :

Étape des gros ennemis. Ici, vous ne ferez face qu'à des colosses. Evitez en premier les mines, ou tirez dessus pour avoir des capsules. Voici le premier ennemi de Salamander sur MSX: le cerveau avec ses pinces. Tirez dans son œil et évitez ses bras. Ensuite viendront quatre bras propulsés, détruisez leur point sensible. Une sphère arrive après, tirez-lui dans l'œil. Enfin, suit un grand vaisseau blindé avec de drôles de boucliers mécaniques qui tournent autour de lui : il envoie de petites créatures bizarres indestructibles, évitez-les ou vous n'irez pas plus loin et tirez dans son œil central pour le détruire.

#### • Stage 6 :

Étape de la ville mécanique. Enfoncez-vous dans les tranchées ennemies de cette forteresse et détruisez les canons placés en haut et en bas. Evitez les mines qui essaient de se coller en haut de votre vaisseau. Décidez rapidement quel chemin vous allez prendre. Après, le plafond et les murs du bas essaieront de vous descendre avec des débris, tirez-les au laser. Une grande barricade apparaîtra et attention aux débris. Enfin vous ferez face à une araignée mécanique qui a de grandes pattes. Vous devez vous échapper en la laissant passer par-dessus sans vous toucher. Passez derrière et visez son centre.

#### • Stage 7 :

Étape de la vie spatiale. Vous volerez à travers la structure intestinale de la dernière créature, frayez-vous un chemin à travers les membranes, anticorps et amibes rouges et oranges. Vers la fin de l'intestin, une villosité sortira des murs pour vous détruire. Le dernier ennemi est une tête vue de profil, sans peau avec le cerveau à découvert. Evitez les boules qu'elle lance et tirez dans les yeux.

- Dans la deuxième zone de terreur, après le troisième volcan qui vous lance des astéroïdes, ne tirez pas. De cette façon, vous devrez éviter moins de rochers indestructibles qu'auparavant.

- Il y a une vie à la fin du deuxième niveau, avant d'affronter Intruder. Vous devez choisir entre trois entrées. Prenez celle de droite et vous aurez une option, il ne vous reste plus qu'à tirer.

- Quand vous affrontez Intruder (deuxième niveau), attendez que ses bras tournants soient déployés, en tirant sur son point faible et en tournant en même temps que lui. Une fois que ses bras sont au plus grand, approchez-vous

de lui, et tirez sur son générateur, sans cesse. Il ne vous touchera pas (ce truc est recommandé si vous n'êtes pas armé).

- Au deuxième tableau, pour éviter de vous faire tuer par les boules de feu des volcans, il vous suffit de tirer dans les volcans et ils s'arrêteront de jeter leurs boules. Vous ne vous ferez plus tuer.

- Quand vous possédez les options et que vous mourez, vous pouvez rattraper les boules bleues et vous ne perdez donc pas toutes vos options.

- Pour avoir trente vies, faites avec la manette : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite puis appuyez sur les touches A, B et Start pendant la page de présentation.

- Lorsque vous jouez à deux et que vous avez des vies en moins, vous pouvez en prendre à votre ami en appuyant sur A.

- Voici un code rapide qui vous permet d'avoir 30 vies et quatre options de suite. Sur l'écran de titre, appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start.

- Une vie est dissimulée en bas à droite, au mur, à la fin du niveau 1.

- Pour détruire les chefs ennemis, voici quelques astuces :

- Pour Golem, évitez son contact jusqu'à ce que l'œil s'entr'ouvre, puis attaquez l'œil avec l'un des deux lasers.

- Pour Intruder, évitez tout contact avec ses bras. Contournez-le à la même vitesse que ses bras, et tirez dans son bouclier dès que vous passez à côté.

- Pour Cruise Tetron, il suffit de diriger votre laser en direction de la bouche.

- Pour Giga, il faut esquiver ses petits tirs et lui tirer dans la bouche. Mais attention à ses yeux si on met trop de temps à le tuer.

- Pour Tutankhamanattack, il faut esquiver ses petits tirs et lui tirer dans les yeux. Attention à ne pas mettre trop de temps à le tuer sinon il avance et il faut faire attention de ne pas rentrer dans ses boules qui tournoient autour de lui.

- Pour le Cœur et Ame le Zélos, il faut esquiver ses tirs et lui tirer dans la tête ; lorsqu'il est mort, détruisez le noyau ; lorsqu'il est détruit, il faut esquiver les barres qui surgissent.

- Dans le mode à deux joueurs, si un joueur perd toutes ses vies, il peut voler un vaisseau à son coéquipier en appuyant en même temps sur les touches A et B.

- Quand vous avez une option et que vous êtes détruit, une petite balle traverse lentement l'écran. Attrapez-la et vous récupèrerez l'option.





• Voici un code qui vous permettra d'être invincible :  
**TU AS GAGNE !!**  
**TU ES PASSE...**  
**MAITRE !**

• Voici ce qu'il faut faire pour finir le jeu.

### Dans la première partie :

Parlez avec Marine, ce qui vous permet d'accumuler du Cosmos. Ensuite, mettez toute la gomme et en un coup, vous la terrassez. Pour Cassios, combattez tout de suite, employez la même dose qu'avec Marine, et à vous l'armure !

### Dans la deuxième partie :

Allez voir Sahori qui se trouve dans la troisième chambre à droite puis allez à l'orphelinat où vous attend la copine de Seiyar. Après un brin de causette, allez à l'hôpital, mais avant de franchir le seuil, retirez-vous des points de santé avec le bouton B. Puis allez à l'hôpital, vous aurez ainsi regagné du Cosmos. Faites ceci pendant tout le jeu, mais attention car, pour que cela fonctionne, il faut avoir combattu. Après vous être requinqué, allez au Colisée puis mettez votre armure pour battre Shiryu.

Parlez-lui puis combattez ; la meilleure façon pour le battre est de gagner l'offensive en mettant moins de P.D. que de P.C. Après le chevalier du dragon, parlez avec le chevalier du cygne, puis combattez-le avec la même technique que celle employée pour le dragon. Vous n'êtes pas obligé de parler avec Andromède. Quand vous les avez tous battus et que Phœnix a volé l'armure, rendez-vous à l'hôpital puis à l'entrée du parc où vous rencontrerez l'un des sbires de Phœnix qui détient l'un des morceaux de l'armure d'or. Puis retournez à l'hôpital. Allez ensuite chez Kido où l'on vous donnera de nouvelles indications. Allez chez le maître, descendez

vers la cascade, entrez dans la grotte et remontez sur la droite jusqu'à un petit rebord. A ce moment-là, appuyez sur la diagonale haut et droite de la manette et vous voilà dans la grotte. Après être allé chez Mo, sélectionnez le Mont Fuji.

### Dans la troisième partie :

Cette partie est constituée du combat contre les quatre chevaliers noirs et d'Iki. Il vous faut vous repérer dans ce dédale de cavernes. Le meilleur moyen est de sélectionner le Mont Fuji quand vous êtes perdu et vous recommencerez alors depuis le début. Entrez dans la première caverne, ne bougez plus puis allez vers la droite, vous rencontrerez un autre sbire de Iki. Ne lui parlez pas. Sachez que deux chevaliers noirs, dragon et pégase, se trouvent à gauche de l'écran et que les deux autres se trouvent à droite. Il vous faut donc toujours aller, soit vers la gauche, soit vers la droite; de plus, le chevalier du dragon et d'Andromède se trouve dans une caverne verte, le chevalier du cygne se trouve dans une caverne bleue et le chevalier pégase se trouve dans un trou qui est situé au bout de la première caverne après la tête de mort. Pour trouver Iki, il faut revenir au début du Mont Fuji, tout parcourir sans rentrer dans les cavernes et vous voilà devant Iki.

### Dans la quatrième partie :

Allez voir Sahori qui a changé d'endroit. Il vous faut aller dans le deuxième couloir accessible par une porte dans une chambre. Puis allez voir le maître, ensuite allez dans votre appartement. N'oubliez pas d'aller à l'hôpital. Le chevalier du cygne vous dira d'aller au parc ; là-bas, vous trouverez Docrate. Combattez-le. Puis allez à l'hôpital, retournez chez Kido. Le valet Tatsoumi vous demandera d'aller chercher l'armure d'or au Planétarium. Pour la trouver, allez dans le deuxième couloir de la maison Kido, puis entrez dans la chambre dont les murs sont gris, rentrez à gauche du mur central et là, vous serez

## LAKERS VS CELTICS

• Voici les codes qui placent les LAKERS en finale :

1er match de la finale : **S26 MGK**  
 2ème match de la finale : **SV6 HGK**  
 3ème match de la finale : **S2L CJT**  
 4ème match de la finale : **SV2 RJT**

• Pour arriver au dernier match de ce jeu, voici les codes :

– avec les lakers :	– avec les D-lzt :
<b>62z-mbh</b>	<b>612-gzt</b>
<b>6bq-bvc</b>	<b>626-lok</b>
<b>61q-lvh</b>	<b>6v6-gok</b>
<b>612-bvt</b>	
<b>6v6-bzh</b>	
<b>6v2</b>	

• Voici le code qui vous permettra de jouer le quatrième

et dernier match du jeu : **5V6 GJJ**

• Code : **11Q QJJ**

Avec lui, vous êtes à la tête des Lakers. Il ne vous manque qu'une victoire pour être sacré champion. A vous de jouer !



• Encore et toujours des codes :

Pour jouer le 2ème match : **cbg bvq**  
 Pour jouer le 3ème match : **clq lvl**  
 Pour jouer le 1er match de 1/2 finale : **cv6 bvq**  
 Pour jouer le 2ème match de 1/2 finale : **c22 lvj**  
 Pour jouer le 3ème match de 1/2 finale : **c26 lzq**  
 Pour jouer le 1er match de finale : **cb1 czj**  
 Pour jouer le 2ème match : **c22 qzj**  
 Pour jouer le 3ème match : **cbq c0s**  
 Pour jouer le dernier match de la finale avec les Lakers : **c26 q0s**



dans le planétarium. Allez ensuite au Colisée. Affrontez Docrate, puis lorsque vous êtes en bas de la montagne, montez tout le temps et vous reviendrez au Colisée après avoir combattu le chevalier du corbeau. De retour au Colisée, évitez au maximum les chevaliers d'argent tant que vous n'êtes pas allé à l'hôpital. Puis affrontez-les ! Vous affronterez Dante, Capella, Mysti (du côté du port) et Babel. Lorsque vous les aurez tous battus, allez voir Sahori puis le maître. Attention, lorsque vous serez sorti de chez Kido, un chevalier d'or, celui du lion, vous attendra à la porte. Après l'avoir vaincu, vous pourrez aller au sanctuaire. N'oubliez pas de faire le plein à l'hôpital. Lorsque vous irez au sanctuaire, vous commencerez par combattre Sheena. Puis lorsque vous l'aurez battu, laissez-vous mourir, vous pourrez ainsi revenir à l'hôpital. Il vous faut au moins quatre cent vingt cinq points de Cosmos pour avoir une chance dans la première partie du sanctuaire.

### Dans la cinquième partie (première partie du sanctuaire) :

Après avoir franchi les gouffres, continuez votre chemin et rentrez dans la maison bleue de Marine. Puis affrontez Cassios et continuez vers la droite. A partir de cet instant, il faudra au maximum économiser vos points de santé et vos points de Cosmos car vous ne pourrez plus aller à l'hôpital, ni ailleurs. Il y a deux statues d'Athena dans cette partie du jeu qui vous donneront chacune cent points de Cosmos. Attendez avant de les utiliser. Dans la première caverne, de couleur bleue, se trouve la première statue qui est sur la gauche de l'écran. La deuxième statue est dans la caverne située à l'extrême droite du jeu.

Il faudra tomber dans le trou marron situé au bout de la caverne puis aller à gauche. Les chevaliers d'argent se trouvent en haut. Au milieu des montagnes, il y a Misti, Babel, Moses (parlez-lui), Babel et Docrate qui sont sous un porche. Asterion est à côté de l'entrée d'une caverne vers le haut et au milieu. Lorsque vous les aurez tous com-

battus, allez vers la droite et montez sur la deuxième montagne. Vous verrez Persus Argol, et juste en dessous, se trouve Marine avec le bouclier d'Athena. Cette partie est très dure, n'hésitez pas à prendre le code lorsque vous la commencez, ce qui vous permet de reprendre depuis le début si vous vous trompez.

### Dans la sixième partie (deuxième partie du sanctuaire et fin du jeu) :

Pour accéder à la deuxième partie du sanctuaire, il faut, après avoir eu le bouclier et battu Persus Argol, vous laisser mourir. Je vous laisse le choix sur la manière, il en existe tellement. A première vue, cette partie vous semblera impossible car il vous restera très peu de Cosmos pour combattre les chevaliers d'or. Pour retrouver un maximum de Cosmos, poursuivez votre chemin au lieu d'affronter le premier chevalier d'or, continuez jusqu'à ce que vous vous trouviez sur l'autel d'Athena ; là, celle-ci vous donnera cent points de Cosmos et vous en redonnera tant que vous voulez mais il faut avoir combattu avant. Parlez avec le premier chevalier d'or mais pas avec les autres. Plus vous avancerez et plus ils seront durs. Avant d'affronter le dernier chevalier d'or, le chevalier du gémeaux, faites le plein de Cosmos et le plein de santé. Avec le bouton A, vous pouvez vous retirer des points de Cosmos pour les ajouter à vos points de santé. Ainsi, vous serez prêt pour le grand pope. Pour le battre facilement, mettez tout le paquet en P.O., P.A. et P.C. et ne mettez pas tout en P.D., laissez à peu près un échelon non rempli. Vous gagnerez ainsi l'offensive mais n'oubliez pas de parer. Après avoir combattu le deuxième chevalier des gémeaux, entrez dans la salle du grand Pope. A partir de cet instant, Athena ne vous donnera plus de points de Cosmos. Sautez tout au bout de la salle avec votre armure pour affronter Arllès. Après l'avoir battu, sortez vers la gauche et allez rejoindre Sahori devant l'autel d'Athena et vous aurez enfin fini "Les Chevaliers Du Zodiaque".

## LEMMINGS

• Vous connaissez les Lemmings, d'ailleurs qui ne les connaît pas ! Alors voici les 25 premiers tableaux en mode FUN, et les 10 premiers en mode TRICKY.

### FUN

- Niveau 1 : HCNUPDR
- Niveau 2 : AOBYEKU
- Niveau 3 : TERUKAY
- Niveau 4 : HADONUR
- Niveau 5 : USIAZNO
- Niveau 6 : SINEMAT

Niveau 7 : URERUZU

Niveau 8 : KAHUKAK

Niveau 9 : IEKOZIO

Niveau 10 : SOUKANO

Niveau 11 : MEDNOTO

Niveau 12 : TURUSUK

Niveau 13 : ABNEGET

Niveau 14 : EMATNIN

Niveau 15 : UKAYHAD

Niveau 16 : RENGISE

Niveau 17 : DONOSIA

Niveau 18 : KIETNEG

Niveau 19 : IIAGIRA

Niveau 20 : WAZETAH

Niveau 21 : YXIPOYG

Niveau 22 : NAZLUFR

Niveau 23 : EWOPEDA

Niveau 24 : MASAOMA

Niveau 25 : YNOKIIS

Niveau 4 : MUKASSI

Niveau 5 : AYSUUYN

Niveau 6 : URIAGNU

Niveau 7 : KOABENA

Niveau 8 : HINEUON

Niveau 9 : EUKUTAD

Niveau 10 : UUYSSIE

### TRICKY

Niveau 1 : KORIHCI

Niveau 2 : IHCAHOG

Niveau 3 : UKORADE



**EXCLUSIVEMENT POUR CONSOLES !**

# LA BIBLE DES ASTUCES

**HORS-SERIE  
JOYPAD**

## VOLUME II DE M À Z

**EN VENTE DÈS LE MOIS  
DE SEPTEMBRE 1992**

**CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX**

# joystick



**TANT QU'IL  
Y AURA  
DES JEUX !**

**JOYSTICK  
+ CONSOLES  
NEWS**

**2  
MAGAZINES  
EN  
1**

# joystick

**LE COMPLEMENT INDISPENSABLE DE JOYPAD  
POUR ETRE 2 FOIS PLUS INFORME**

**EN VENTE, CHAQUE MOIS, CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX**

**VOUS Y AVEZ JOUE EN ARCADE.  
RETROUVEZ - LES SUR VOTRE CONSOLE NINTENDO.**



# THE NEWZEALAND STORY



Est-ce tu as assez de courage pour vaincre BRUTAL WALLY WALRUS ET SECOURIR LES AMIS DE TIKI AVANT QU'ILS NE FINISSENT EN PATE DE KIWI DANS CE JEU ANIME ET VRAIMENT AMUSANT, TU RENCONTRERAS LES PARTISANS DE WALLY SUR L'ILE DE NOUVELLE ZELANDE.

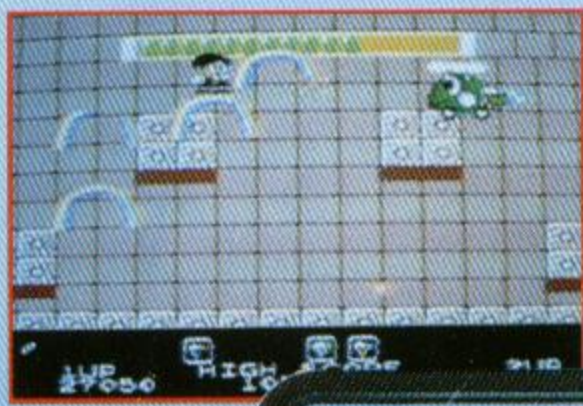


TAITO

# RAINBOW ISLANDS



BUB ET BOB, LES HEROS DE BUBBLE BOBBL SONT DE RETOUR! CETTE FOIS, ILS DOIVENT BRAVER LES PERILS DES 7 ILES AUX MILLES COULEURS. UNE MYRIADE DE CREATURES COMPTENT D'ENTRAVER TA PROGRESSION A CHAQUE NIVEAU. UN GUARDIAN T'ATTEND AUSSI A LA FIN DE CHAQUE NIVEAU POUR TESTER TES CAPACITES.



# ocean

Original  
Nintendo  
Seal of  
Quality

TAITO

DISTRIBUE PAR BANDAI.

OCEAN EUROPE LTD