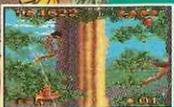
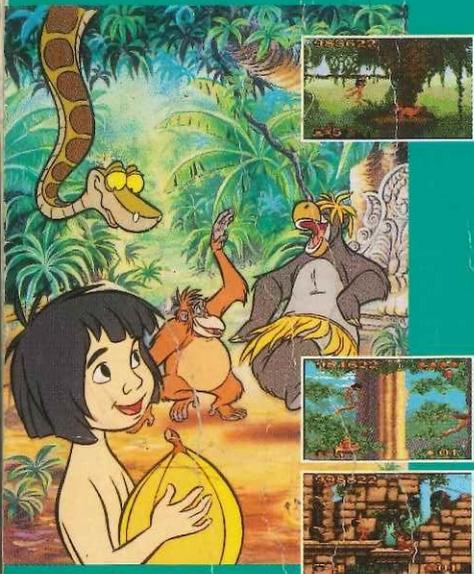


Virgin

Disney
SOFTWARE

Présente
Le Jeu Vidéo

Le Livre de la Jungle



Prends le strict
nécessaire et pars
escorter Mowgli dans
la jungle jusqu'à
son village.
Affronte Kaa,
le serpent aux yeux
globuleux,
et Shere Khan,
le tigre affamé, dans
cette aventure
palpitante adaptée du
classique de Disney!
Un jeu complètement
dingue!



Disponible bientôt sur:

Nintendo AMIGA

SEGA
MEGA DRIVE

SUPER NES
NES
GAME BOY

& PC
COMPATIBLES

Sega™, Mega Drive™, Game Gear™ & Master System™
are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Super Nintendo Entertainment System™, NES™ & Game Boy™
are designated trademarks of Nintendo. The Jungle Book™
© Disney © Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All rights reserved. Virgin is a registered trademark of
Virgin Enterprises, Ltd.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
338A Ludbrook Grove, Basingstoke W10 1AU

DISPONIBLE SUR :
SEGA GAME GEAR
SEGA MASTER
SYSTEM

0388742

le mag des consoles

Joyypad

GUIDE SPECIAL ASTUCES



SUR LES
JEUX



SEGA &
NINTENDO



LA REDOUTE

Bonjour!

Tout d'abord, avant de nous présenter, laisse-nous te dire que nous sommes très heureux de faire ta connaissance, grâce à ce guide spécialement conçu pour les clients du catalogue de La Redoute. Il s'agit d'un véritable petit livre bourré à craquer de trucs et astuces pour les meilleurs jeux sur consoles. La Redoute et Joypad te l'offrent avec plaisir, puisque, comme nous, tu aimes le monde des jeux vidéo.

Ça, pour les aimer, nous les aimons: chaque mois, nous leur consacrons un magazine rien que pour eux, nous en parlons en long et en large, sous toutes les coutures. Joypad, avec toutes ses couleurs, toutes ses rubriques délirantes et son équipe d'héros bizarroïdes, ça ressemble un peu à un jeu vidéo qui serait sur papier.

Tous les mois, Joypad teste les jeux qui viennent de sortir en t'indiquant ceux qu'il faut éviter et ceux qu'il faut absolument avoir. L'équipe du magazine va même plus loin, en te présentant les prochains jeux, ceux qui sortiront dans six mois ou dans un an! Mieux, elle te dit tout sur les consoles du futur, celles sur lesquelles tu joueras sans doute plus tard.

En attendant, Joypad sait aussi garder les pieds sur terre et donne des astuces pour te débloquer dans les jeux auxquels tu joues, ou pour tricher, carrément, en jouant avec 256 vies alors que tu n'en as que 5 normalement. Grâce à quoi tu pourras profiter au maximum des jeux que tu as aujourd'hui. Parce que, tu es sûrement d'accord, acheter un jeu et ne pas pouvoir atteindre le dernier niveau, c'est bien quand même super énervant!

Alors, si tu es toi aussi un mordu des jeux, nous te donnons rendez-vous tous les mois chez ton marchand de journaux pour plus de 160 pages de tests, de reportages, de conseils, d'astuces et de rigolades, rien que ça...

Bienvenue parmi nous, bonne lecture, et amuse-toi bien avec ce que nos amis de La Redoute t'ont envoyé aujourd'hui!

Joypad.

ALADDIN

Voici tous les codes d'Aladdin :

NIVEAU 2 : LAEA	NIVEAU 3 : ASNF
NIVEAU 4 : DMIA	NIVEAU 5 : INSI
NIVEAU 6 : NEUA	NIVEAU 7 : AALG
NIVEAU 8 : BLTO	NIVEAU 9 : UIAN

DESERT STRIKE

Voici les codes de toutes les campagnes :

Campagne 1 - Supériorité aérienne :	QQDARLX
Campagne 2 - Scud Buster :	QPUEQMQ
Campagne 3 - Embassy City :	QFDROJC
Campagne 4 - Ouragan nucléaire :	QMUAJRE

NBA JAM

Cheat modes :

A faire à l'écran "TONIGHT'S MATCH UP"

Un seul code fonctionne à la fois et permet d'augmenter les capacités suivantes :

Défense : appuyer 5 fois sur le bouton 1 puis Start.

Fire : (balle de feu) : 7 fois sur le bouton 1 et maintenir Haut + bouton 2. Le ballon sera toujours en feu et le turbo restera à fond.

Interception : 17 fois sur le bouton 2 et faire 2 rotations dans le sens des aiguilles d'une montre à affichage digital.

Dunks : n'importe quel bouton 13 fois et 2 rotations dans le sens des aiguilles d'une montre normale. Vous pourrez smasher dès le milieu du terrain.

ROBOCOP VS TERMINATOR

CHOIX DE L'ARME :

Commencez une partie et mettez le jeu en pause. Appuyez sur haut + 1, haut + 2, haut + 2, haut + 1, bas + 2, bas + 1, bas + 1, bas + 2.

CHANGER DE NIVEAU :

Commencez la partie, mettez sur pause, appuyez sur bas + 2, bas + 1, haut + 2, bas + 2, bas + 2, haut + 1, bas + 2, et haut + 1. Une fois la pause enlevée, vous changerez de niveau.

DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Niveau 2 : Noir, Bleu, Rouge, Etoile

Niveau 3 : Jaune, Bleu, Rose, Bleu

Niveau 4 : Rouge, Rose, Noir, Vert

Niveau 5 : Bleu, Noir, Noir, Etoile

Niveau 6 : Etoile, Rose, Noir, Jaune
 Niveau 7 : Bleu, Rouge, Noir, Etoile
 Niveau 8 : Etoile, Rose, Jaune, Bleu
 Niveau 9 : Bleu, Etoile, Jaune, Rose
 Niveau 10 : Bleu, Jaune, Rouge, Vert
 Niveau 11 : Rose, Bleu, Noir, Jaune
 Niveau 12 : Rose, Bleu, Rouge, Etoile
 Niveau 13 : Jaune, Rouge, Vert, Bleu
 Séquence de fin : Rouge, Verte, Etoile, Etoile

TERMINATOR

Sur la page où il y a le message "Press Start", appuyez sur le bouton 1 et maintenez-le enfoncé. Appuyez sur le bouton 2 et gardez les deux boutons enfoncés. Appuyez sur Start rapidement et lorsque l'écran devient noir, faites Gauche, Gauche, Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas et gardez Bas enfoncé. L'écran doit toujours être noir. Relâchez Bas ainsi que les boutons 1 et 2.

Deux chiffres apparaissent. Celui du haut va jusqu'à 8 et vous pouvez le changer en appuyant sur Droite ou Gauche. Bien qu'il n'y ait que quatre niveaux, il prend en compte les portes qui remettent l'énergie au maximum.

Le chiffre du bas est le mode de difficulté du jeu et on peut le modifier en faisant Bas ou Haut. Plus le chiffre est élevé, et plus le jeu est dur.

KIRBY'S DREAM LAND

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

Si vous voulez avoir des vies supplémentaires et écouter les musiques du jeu, il suffit de faire : bas, select et B en même temps sur la page de présentation.

Si le jeu vous semble trop facile, faites : haut, select et A en même temps et vous serez alors en mode "Hard".

Si vous voulez avoir des vies supplémentaires et écouter les musiques du jeu, il suffit de faire : bas, select et B en même temps sur la page de présentation.

Si le jeu vous semble trop facile, faites : haut, select et A en même temps et vous serez alors en mode "Hard".

MEGAMAN 3

Codes :

Battre Shadow Man avec Arme Normale

A0 - C0 - C1 - C3 - D3 : Battre Spark Man avec Shadow Man

B1 - C0 - C3 - D2 - D3 : Battre Snake Man avec Spark Man

A3 - B3 - C2 - C3 - D2 : Battre Gemini Man avec Snake Man

A2 - B1 - B2 - C0 - D1 : Battre le Cube avec Spark Man

A1 - B0 - C0 - C1 - D3 : Battre Drill Man avec Shadow Man
 A1 - B0 - C0 - C1 - D3 : Battre Skull Man avec Gemini Man
 A1 - B2 - C2 - D0 - D3 : Battre Dive Man avec Skull Man
 A1 - B0 - B3 - C1 - D0 : Battre Dust Man avec Arme

Normale

A0 - B0 - B2 - C1 - C2 : Stage du Dr Wily

Q-BERT

Pour voir un petit film avec le personnage principal, il suffit de faire pendant l'écran titre: DROITE, HAUT, B, A, BAS, HAUT, B, BAS, HAUT et B. C'est tout!

SCHTROUMPFS

Act 5 : PBSP
 Act 1 : ZRMS

TORTUES NINJA 1

Voici comment accéder aux niveaux de bonus : quand le jeu affiche "Push start", appuyez sur le bouton "start", un écran de sélection apparaît alors. Appuyez sur A et B en même temps, un "?" apparaîtra alors sur le menu. Sélectionnez-le et appuyez encore sur "start", vous avez maintenant le choix entre trois bonus stages!

Vous pouvez redonner un maximum d'énergie à votre héros pendant le jeu. Faites "pause" et appuyez sur : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A. Utilisez ceci une fois par stage.

Pour pouvoir vous entraîner au Bonus Round, faites: A, B, select en même temps à la page de présentation.

Pour regagner des vies, faites : pause, haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, et appuyer sur A et B. Cela ne sert qu'une fois.

Pour arriver dans les Bonus, faites au choix du stage : select et ensuite B et A, il y a un "?" et vous apparaissez à droite.

Pour remonter l'énergie de votre tortue préférée (valable une fois par jeu) : pause et haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, start.

Bonus Stages : à l'écran où vous devez choisir votre stage, appuyer sur A B select en même temps et un "?" apparaîtra à droite. Mettez-vous dessus et démarrez le jeu comme cela. Vous aurez tous les niveaux bonus.

Niveau 1 :

Détruisez le deuxième baril et allez à sa place, vous y trouverez le niveau de Bonus 1. Si vous réussissez un niveau, votre tortue sera entièrement rechargée.

Dans le premier égout, tout de suite après le rocher roulant, allez sous le bout de tuyau arraché pour trouver le niveau de Bonus 2. Dans le deuxième égout, allez sous le tuyau au-dessus de l'eau, le plus loin

MORTAL KOMBAT

Combats sanglants :

A l'écran qui affiche les règles du tournoi, appuyez sur le bouton 2, sur le bouton 1, sur le bouton 2, sur HAUT puis enfin sur BAS pour pouvoir enfin assister à de sanglants combats.

Dès le début, lorsque le sigle "SEGA" apparaît, appuyez sur les boutons 1 et 2. Allez de haut en bas jusqu'au moment où vous devez choisir un combattant. À présent, le jeu sera en mode "sanglant".

PRINCE OF PERSIA

Niveau 2 : IMOKHJ
 Niveau 4 : KMJLHH
 Niveau 6 : IHJHDS
 Niveau 8 : OLLLHM
 Niveau 10 : NHKIEA
 Niveau 12 : TKONIW
 Fin : UIPMHU

Niveau 3 : FIHHDO
 Niveau 5 : FKFBK
 Niveau 7 : IGHGCN
 Niveau 9 : PLHLHJ
 Niveau 11 : MELGCT
 Niveau 13 : NDFGBM

SONIC CHAOS

LES BOSS

TURQUOISE HILL ZONE :

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

GIGAPOLIS ZONE :

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

SLEEPING EGG ZONE :

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

MECHA GREEN HILL ZONE :

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

AQUA PLANET ZONE :

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

ELECTRIC EGG ZONE :

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

SONIC 2

Quand le sigle "SEGA" disparaît, avec la deuxième manette, appuyez simultanément en haut à gauche et sur les deux boutons pendant une vingtaine de secondes. Appuyez en diagonale en haut à droite pendant cinq secondes, appuyez sur les deux boutons en haut à gauche et sur les deux boutons de la première manette et vous aurez le "Select Round".

STAR WARS

Dans le désert de Tatooïne, lors du survol de la planète, n'est pas nécessaire de visiter toutes les grottes de ce niveau. Trois endroits sont utiles. Allez chercher D2R2, prisonnier dans le Sandcrawler des Jawas en haut à gauche. Puis, dans une grotte en haut à droite, Ben Obiwan Kenobi vous attend. Enfin, allez vers le coin inférieur droit pour entrer dans Mos Eisley.

BATMAN RETURNS

Dans le tableau des options, changez le "GAME TYPE" en "DRIVING ONLY". Puis, faites Gauche et B. Positionnez-vous sur l'option "DIFFICULTY" et faites Gauche et B. Faites cela jusqu'à la dernière option du bas. Ensuite, refaites la même chose en remontant pour chaque option jusqu'à "GAME TYPE". Une petite sonnerie indique que le code a fonctionné. Il suffit alors de mettre la pause et de presser sur C pour passer au niveau suivant.

CHUCK ROCK

Dans la série des codes...

Niveau 2 : GJFKFN

Niveau 3 : PDPKKN

Niveau 4 : JWNTXF

Niveau 5 : TSFNVP

ECCO THE DOLPHIN

Pour aller directement au dernier niveau du jeu, il suffit d'utiliser le code "QCFWUYH".

GROUND ZERO TEXAS

Au deuxième tableau, dans la réserve, près d'une station d'essence (carré de droite), le code de la serrure de l'arsenal est le suivant : 1, 1, 1 et 2.

MICROCOSM

Voici la liste des codes d'accès des différents stages :

Veine céphalique :

Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds - Rond avec cercles - Rond avec 4 petits ronds reliés

Poumon gauche :

Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux - Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds - Rond avec cercles

Fémur :

Rond avec 4 petits ronds reliés - Rond avec cercles - Rond avec 4 petits ronds - Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux

Valvule :

Rond avec cercles - Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux - Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds reliés

Cerveau :

Rond avec 4 petits ronds reliés - Rond avec 4 petits ronds - Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux

PRIZE FIGHTER

Vidéo clip couleur :

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

ROAD AVENGER

Allez sur le menu des options et, en mettant le bouton de direction vers le haut, appuyez six fois sur le bouton A. Vous devriez entendre une petite sonnerie qui vous indiquera que le code a fonctionné. Ainsi, vous pourrez choisir votre niveau de départ.

SILPHEED

Voici un "select stage" bien sympathique : pendant la présentation du jeu, faites bas, bas, haut, haut, droite, gauche, droite, gauche, A, B, start, et hop, vous y voilà !

SONIC CD

Lorsque les "Bonus Stages" deviennent trop durs et que le temps atteint les vingt secondes, dirigez-vous vers le centre du niveau où vous attend une soucoupe volante bleue, qui

vous donnera du temps supplémentaire.

SELECTEUR DE TABLEAUX, SON ETC...

Ces astuces vont vous permettre d'obtenir un selecteur de tableaux, et un sound test. Lorsque l'écran titre apparaît, pressez HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, B. le selecteur de levels apparaitra

Pour trouver le sound test, allez toujours a l'écran titre et entrez BAS, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, A c'est tout!!

SPIDERMAN

Codes des niveaux :

NIVEAU 2 : ELECTRO

NIVEAU 3 : HALF2LIFE

NIVEAU 4 : COWBOY36

NIVEAU 5 : HELPINHAND

NIVEAU 6 : PUBLIC45

NIVEAU 7 : KIDNEY2

NIVEAU 8 : PENCIL6

THUNDERHAWK

Démarrez n'importe quelle mission puis mettez le jeu en pause. Pressez alors Start puis Haut, Droite, Gauche, et Bas

sur la manette. Relâchez le Start et choisissez les missiles : A present vous disposez de missiles et boucliers illimités !

WOLF CHILD

Pour choisir votre niveau de départ, sur le tableau des options, faites

A, B, A, C, A et B. Après l'explosion, appuyez simultanément sur les touches suivantes...

Niveau 2 : Start

Niveau 3 : B et Start

Niveau 4 : C et Start

Niveau 5 : B, C et Start

Niveau 6 : A et Start

Niveau 7 : A, B et Start

Niveau 8 : A, C et Start

Niveau 9 : A, B, C et Start

ALADDIN

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

AGRABAH MARKET

Après avoir tué le premier voleur à la tire, montez à la corde et allez vers la gauche, il y a un bonus. Après, allez vers la droite en sautant le plus loin possible, et vous trouverez trois diamants et un cœur.

THE DESERT

Quand vous arriverez aux ruines, entre le premier et le deuxième soldat, se trouve un trou avec des pics, allez-y et appuyez vers la droite. Vous trouverez un tunnel avec trois diamants. Quand vous serez derrière le pilier avec Dingo sautez, et vous arriverez à côté du marchand.

AGRABAH ROOFTOPS

Frappez dans les jarres, et si elles se cassent, vous y trouverez des diamants.

CAVE OF WONDERS

Quand vous arriverez à la lampe, ne la prenez pas tout de suite, redescendez et vous trouverez un couloir où il y a deux cœurs, deux diamants et deux vies supplémentaires.

RUG RIDE

Quand il y aura un point d'interrogation à la place de la main qui vous indique la direction, il faudra aller vers le bas.

INSIDE THE LAMP

Pour aller voir le marchand, il faut, quand vous arriverez à la quatrième main qui vous propulse, vous appuyer sur la gauche. Ensuite, après avoir fait vos achats, allez vers la gauche et vous trouverez une vie supplémentaire.

SULTAN'S PALACE

Pour tuer le perroquet, il vous suffit de tuer quelques fantômes puis d'aller sur les escaliers, une fois dessus, sautez vers la droite ou la gauche. Quand vous serez sur la plateforme, sautez en jetant des pommes.

Niveau 4 : VHV CCCC HHCH RVVH
 Niveau 5 : VVCR RVVH HRVV VVHV
 Niveau 6 : HCRV VVH RVVC VHRV.

COOL SPOT

Voici l'ultime code pour le debug screen de Cool Spot : Allez dans le menu option, puis faites A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C. A vous la totale !

DONALD DUCK

Voici une astuce pour avoir des vies supplémentaires pour Donald Duck :

Il suffit pour cela d'aller dans la pyramide, de monter au dernier étage, de passer la porte fermée à clef, de se diriger vers les escaliers, de les passer, de ne pas prendre la porte sous les escaliers mais la première tout de suite après. Une fois dedans, il n'y a plus qu'à casser tous les coffres. Répétez l'opération plusieurs fois, et ainsi vous pourrez avoir des vies à l'infini.

DRAGON BALL Z

Pour obtenir le mode "turbo", faites :

A, B, C ainsi qu'un 360 degrés avec le bouton de la première manette.

DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

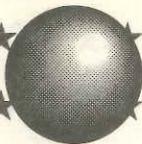
Voici tous les codes :

MODE EASY

- Niveau 1 : Rouge - Rouge - Rouge - Neutre
- Niveau 2 : Noir - Violet - Noir - Vert
- Niveau 3 : Rouge - Noir - Neutre - Jaune
- Niveau 4 : Noir - Bleu - Bleu - Violet
- Niveau 5 : Noir - Rouge - Noir - Violet
- Niveau 6 : Violet - Jaune - Rouge - Bleu
- Niveau 7 : Jaune - Vert - Violet - Neutre
- Niveau 8 : Jaune - Violet - Neutre - Bleu
- Niveau 9 : Rouge - Jaune - Noir - Neutre
- Niveau 10 : Vert - Violet - Bleu - Noir
- Niveau 11 : Rouge - Neutre - Neutre - Jaune
- Niveau 12 : Jaune - Neutre - Bleu - Bleu

MODE NORMAL

- Niveau 1 : Neutre - Noir - Jaune - Jaune
- Niveau 2 : Bleu - Noir - Rouge - Jaune
- Niveau 3 : Jaune - Bleu - Noir - Violet
- Niveau 4 : Neutre - Vert - Bleu - Jaune
- Niveau 5 : Vert - Violet - Violet - Jaune



MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE •

DÉCOR DE LANCER

Placez votre adversaire au niveau du réverbère à gauche au centre de l'écran. Puis attendez qu'une voiture passe, et il sera mitraillé.

DÉCOR DE MIDNIGHT

Placez votre adversaire au niveau de la porte noire de la hutte à gauche au centre de l'écran, et assenez-lui un coup puissant. Un hélico arrivera et larguera une bombe sur votre adversaire.

DÉCOR DE RAX

Mettez votre adversaire à gauche de la tête de diable entre les deux espèces de triangles bizarres, et mettez-vous juste après le feu. Un robot arrivera pour geler votre adversaire et un autre le désintègrera.

DÉCOR DE SHADOW

Placez votre adversaire sous le premier feu rouge à gauche au centre de l'écran et frappez-le. Il se fera électrocuter par l'enseigne lumineuse.

DÉCOR DE SLASH

Mettez votre adversaire tout à fait à gauche de l'écran. En partant de ce point, comptez environ dix centimètres et frappez-le. Il se fera manger par un énorme dinosaure affamé.

DÉCOR DE TRIDENT

Mettez votre adversaire au niveau de la statue de la sirène à

droite et frappez-le. Des plantes viendront broyer votre adversaire et il n'en restera plus qu'une petite flaque de sang.

DÉCOR DE XAVIER

Mettez votre adversaire à environ trois centimètres minimum du bûcher et frappez-le. Il sera consommé par les flammes.

F22 INTERCEPTOR

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

FATAL FURY

Pour se battre en étant le "Geese Howard", le dernier combattant du jeu, dès le départ, prenez le mode "Versus" (Vs Game Start) et appuyez tout en maintenant la direction gauche. A ce moment là, validez en appuyant Start. Toujours en maintenant la direction gauche, mettez le curseur sur "IP VS 2P" ou "IP VS COM" puis validez.

FIFA INTER. SOCCER

Voici quelques codes :

ALLEMAGNE - TOURNOI : JG2WWG47

ALLEMAGNE TOURNOI : JG2WWN5I
 ALLEMAGNE TOURNOI : JG2WWT5Z9
 ALLEMAGNE TOURNOI : JG2WWVNZR
 ALLEMAGNE TOURNOI : ÉLIMINATOIRES : JG2WWN09J
 ALLEMAGNE TOURNOI : ÉLIMINATOIRES : JG2WW0511
 ALLEMAGNE TOURNOI : FINALE : JG2WW45019
 ÉTOILES E.A. TOURNOI ÉLIMINATOIRES : 3Q8CWDW2
 ÉTOILES E.A. TOURNOI ÉLIMINATOIRES : 3Q8CW822
 ÉTOILES E.A. TOURNOI FINALE : 3Q8CW822
 ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWC4K
 ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWHPVD
 ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWM6QZ
 ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWN6QFV
 ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWQ6QQH
 ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWTPQN0
 ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWV6QNS2
 ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWX6QNS0
 ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXWZPQNSG*
 ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXW26QNSMK
 ÉTOILES E.A. LIGUE : NQDXW36QNSNH
 ÉTOILES E.A. LIGUE FINALE : NQDXW56QNSNS2

En mode éliminatoire :

ANGLETERRE

Deuxième tour : 3B0BTFB7
 Demi-finale : 3B0BT56C
 Finale : 3B0BT9J7

ÉTATS-UNIS

Deuxième tour : 291CRQJX
 Demi-finale : 291CRIJK
 Finale : 291CR7HD

QATAR

Deuxième tour : ZMJWVNBT
 Demi-finale : ZMJWV3G8
 Finale : ZMJWV7J2

FRANCE

Deuxième tour : XP7XFHJD
 Demi-finale : WP7XFZJ0
 Finale : XP7XF9HQ

Lorsque le gardien adverse s'apprête à dégager du pied, positionnez un joueur devant lui, de façon à ce qu'il contre le ballon en appuyant sur C. Si vous réussissez à contrer le dégagement, appuyez à nouveau sur C plusieurs fois et foncez. Vous pourrez marquer dans le but qui est vide à ce moment-là. Bien entendu, cela ne fonctionne pas à tous les coups.

Avec une cartouche Game Genie, entrez le code "BBBB BBBB" et vous verrez un paquet sur le stade, mais il sera impossible d'y toucher.

En mode éliminatoire :

ALGÉRIE

Premier match : ZJNBBKNH
 Deuxième match : ZJNBB3NI
 Troisième match : ZJNBB7PW

ALLEMAGNE

Premier match : 26QWWDP
 Deuxième match : 26QWW40W
 Troisième match : 26QWW82P

ANGLETERRE

Premier match : IPDWTVP+
 Deuxième match : IPDWTZP7
 Troisième match : IPDWT9NY

ARGENTINE

Premier match : 23VBCPWB
 Deuxième match : 23VBC00Y
 Troisième match : 23VBC61Q

AUSTRALIE

Premier match : X+QWDD2Y
 Deuxième match : X+QWD428
 Troisième match : X+QWD824

AUTRICHE

Premier match : Y4FWFNJM
 Deuxième match : Y4FWF3J6
 Troisième match : Y4FWF7J2

BELGIQUE

Premier match : 2XHBGKJ6
 Deuxième match : 2XHBG3PJ
 Troisième match : 2XHBG7PD

BULGARIE

Premier match : W34BJXBC

Deuxième match : W34BJ5MX
 Troisième match : W34BJ9PQ

CAMEROUN

Premier match : Y93BKTWR
 Deuxième match : Y93BKY4B
 Troisième match : Y93BK85I

CANADA

Premier match : 2KYWMJ5X
 Deuxième match : 2KYWM25C
 Troisième match : 2KYWM668

CHILI

Premier match : YKKWNP66
 Deuxième match : YKKWN020
 Troisième match : YKKWN61V

CHINE

Premier match : ORDBPHHC
 Deuxième match : ORDBPZHZ
 Troisième match : ORDBP9HN

COLOMBIE

Premier match : 327WQXH*
 Deuxième match : 327WQ5NY
 Troisième match : 327WQ9PS

RÉPUBLIQUE TCHEQUE

Premier match : YFMWRQPN
 Deuxième match : YFMWR1JF
 Troisième match : YFMWR7H*



DANEMARK

Premier match : 3QOWSNH2
Deuxième match : 3QOWS3HH
Troisième match : 3QOWS7JF

FRANCE

Premier match : XRTWVFBP
Deuxième match : XRTWV5GW
Troisième match : XRTWV9JP

BRÉSIL

Premier match : XP7WHHP9
Deuxième match : XP7WHZJZ
Troisième match : XP7WH9HP

En mode tournoi :

ALGÉRIE

Premier match : J+HWBJNT
Deuxième match : J+HWBP65
Troisième match : J+HWBYPXW

Après la poule...

Premier match : J+HWB1615
Deuxième match : J+HWB261B4
Troisième match : J+HWB5PIGC

ALLEMAGNE

Premier match : BRTBWCPD
Deuxième match : BRTBWH5V
Troisième match : BRTBWS5V4

Après la poule...

Premier match : BRTBWY5SI
Deuxième match : BRTBW4NR1Q
Troisième match : BRTBW5NR5J

BRÉSIL

Premier match : FQ2BHB42
Deuxième match : FQ2BHH6V
Troisième match : FQ2BHTPWJ

Après la poule...

Premier match : FQ2BHY6OT
Deuxième match : FQ2BH4POWM
Troisième match : FQ2BH5PO4+

En mode Ligue :

BRÉSIL

Premier : NTZBHCN*
Deuxième : NTZBHFN8
Troisième : NTZBHHNOJ
Quatrième : NTZBHJ50I
Cinquième : NTZBHMNIH9
Sixième : NTZBHQNIN2
Septième : NTZBHRNINI
Huitième : NTZBHVNIINMP
Neuvième : NTZBHXNINRG
Dixième : NTZBHZNINRWY
Onzième : NTZBH05INR09
Douzième : NTZBH2NINRIP
Treizième : NTZBH5NINRIM+
Quatorzième : NTZBH6NINRIR6



GRAND SLAM TENNIS

Pour aller directement à la fin du jeu, il suffit d'entrer le code "ENDING.CHECK".

JURASSIC PARK

Voici les deux premiers codes en utilisant le Raptor :

Niveau 2 (centrale électrique) : I2IG0027

Niveau 3 (station de pompage) : K2IG0029

LANDSTALKER

PREMIER VILLAGE

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

DEUXIEME VILLAGE

Au deuxième village, en prenant le chemin secret à travers les arbres sur le côté droit du village, vous assisterez à l'enlèvement d'un villageois. Une fois la scène terminée,

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

TROISIEME VILLAGE

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

QUATRIEME VILLAGE

Après le troisième village, prenez le chemin qui conduit à deux gros arbres. Entrez dans celui du bas et combattez le soldat en blanc qui se trouve au sommet de l'arbre.

vous pourrez marcher et ainsi rejoindre le temple gris. Dans ce temple, faites absolument toutes les salles. À cet endroit, se trouvent deux gardes entourés de boutons de chaque côté de la pièce, et au milieu de cette pièce, une passerelle avec une boule noire et un garde vert. Il faut tuer le garde vert à distance avec la tornade provoquée par l'épée. Cela fera apparaître un nouveau bouton au milieu de la pièce. Appuyez dessus. Dans ce temple, vous affronterez le roi dans une salle où il y a trois coffres. Le fait de battre le roi vous transportera dans la salle du magicien, celle qui se trouve dans le donjon bleu à la sortie du quatrième village. Ce magicien vous donnera un objet représentant une hache dessinée sur un parchemin. Avec ce parchemin, il vous est possible à présent de couper les arbres bleus avec votre épée. Vous vous retrouvez alors à l'extérieur du donjon bleu. Profitez-en pour couper les arbres bleus qui vous bloquaient le passage pour accéder à certains coffres. Retournez au premier village, abattez les arbres qui bouchaient l'entrée d'une caverne. Vous récupèrerez les bottes violettes qui vous permettront de marcher sur la lave. Rejoignez la forêt secrète du quatrième village, un endroit bouché par deux arbres. Coupez-les puis prenez le chemin. Vous arriverez à un endroit sablonneux : une des routes donne accès à un désert avec de grandes dalles de pierre où vous devez affronter le dragon vert. Après l'avoir battu, ce dragon vous donnera un objet qui est une boule ovale dorée. À partir de l'endroit où vous avez battu le dragon, prenez un chemin en haut qui débouchera dans un lieu où se trouve une statue ailée. Présentez l'objet ovale doré du dragon à la statue qui va se pousser et faire apparaître un télétransporteur qui vous propulsera à la caverne du tout début du jeu. Cette caverne amène à une pièce où vous parlerez au roi et à la princesse. Dans l'angle de cette salle, se trouve un télétransporteur : prenez-le et il vous mènera au monde de glace où l'histoire prendra fin.

LE MONDE DE GLACE

Dans ce monde, après avoir fait le tour du village et vous être approvisionné en cœurs et statuettes dorées, entrez dans la caverne ennemie. Inspectez bien toutes les salles, surtout tuez tous les ennemis dans les pièces, et cela fera apparaître des interrupteurs et de nouveaux passages. Dans ce dernier monde, vous trouverez les bottes pour marcher sur les pics, l'épée qui provoque une pluie de terre, et les bottes pour marcher sur la glace. Vous affronterez également un tas de monstres plus puissants les uns que les autres, et enfin vous affronterez le dernier vilain qui est un immense dragon.

CONSEILS

Pour sauvegarder le jeu, il suffit d'entrer dans les églises. Saisissez le livre bleu et présentez-le au prêtre et répondez de façon affirmative aux questions qu'il vous pose.

THE LOST VIKINGS

Voici tous les codes du jeu :

Niveau 2 : GR8T	Niveau 3 : TLPT
Niveau 4 : GRND	Niveau 5 : LLM0
Niveau 6 : FL0T	Niveau 7 : TRSS
Niveau 8 : PRHS	Niveau 9 : CVRN
Niveau 10 : BBLS	Niveau 11 : TR33
Niveau 12 : VLCN	Niveau 13 : QCKS
Niveau 14 : PHR0	Niveau 15 : C1R0
Niveau 16 : SPKS	Niveau 17 : JMNN
Niveau 18 : SNDS	Niveau 19 : TMPL
Niveau 20 : TTRS	Niveau 21 : JLLY
Niveau 22 : PLNG	Niveau 23 : BTRY

Niveau 24 : JNKR
 Niveau 26 : CBLT
 Niveau 28 : SMRT
 Niveau 30 : NFL8
 Niveau 32 : CMB0
 Niveau 34 : TRDR
 Niveau 36 : WRLR
 Niveau 38 : TRPD
 Niveau 40 : FRGT
 Niveau 42 : MSTR

Niveau 25 : RVTS
 Niveau 27 : HOPP
 Niveau 29 : V8TR
 Niveau 31 : WKYY
 Niveau 33 : 8BLL
 Niveau 35 : FNTM
 Niveau 37 : PDDY
 Niveau 39 : TFFF
 Niveau 41 : 4RN4.

MEGA LO MANIA

Voici quelques codes en utilisant Scarlet...

Deuxième époque avec 174 hommes :
 Troisième époque avec 237 hommes :
 Quatrième époque avec 277 hommes :
 Cinquième époque avec 300 hommes :
 Sixième époque avec 277 hommes :
 Septième époque avec 307 hommes :
 Huitième époque avec 335 hommes :
 Neuvième époque avec 275 hommes :
 Mega-lo-mania avec 50 hommes :

WGZAKJQOKNJ
 HVYBMCUQTBH
 UUDBQKQKEOC
 KTQDSVXUFCB
 QEEBMMWZFU
 DMOAECGULUJ
 TQMCZUNQPOC
 YYABJIQDEOM
 LVEDGRCWHAZ

MICRO MACHINE

Pour avoir des vies infinies faites : **B, BAS C, BAS, HAUT BAS, GAUCHE, DROITE**

SHINOBY III

A l'écran titre, mettez le curseur sur **OPTIONS** et appuyez sur **START**, puis allez à l'option **MUSIC** et écoutez les musiques dans cet ordre avec le bouton **B** : **HE RUNS, JAPONESQUE, SHINOBI WALK, SAKURA** et **GETUFU**. Vous entendrez alors un petit son. Sortez du menu **OPTIONS** et commencez le jeu. Vous êtes maintenant invincible

STREET FIGHTER II

Ce code vous permet de combattre avec les deux mêmes personnages dans le mode "Group Battle". Pendant l'écran de choix "élimination ou match play", appuyez sur bas, **Z**, haut, **X**, **A**, **Y**, **B** et **C**. Vous entendrez alors Chun Li dire : "Spinning Bird Kick", ce qui annoncera l'activation du "cheat mode".

