

NOUVEAU ! + DE 150 JEUX MIS À NU : CODES, CHEATS MODES, TIPS

Play **POWER**

HORS-SERIE
TIPS & SOLUCES

le meilleur de la PlayStation !

TEKKEN 3

30 PAGES DE COUPS QUI TUENT

SOLUTION COMPLÈTE

- ALUNDRA
- HEART OF DARKNESS
- KLONOA
- TOMBI
- WILD ARMS

COLIN MCRAE

- LES 48 SPECIALES

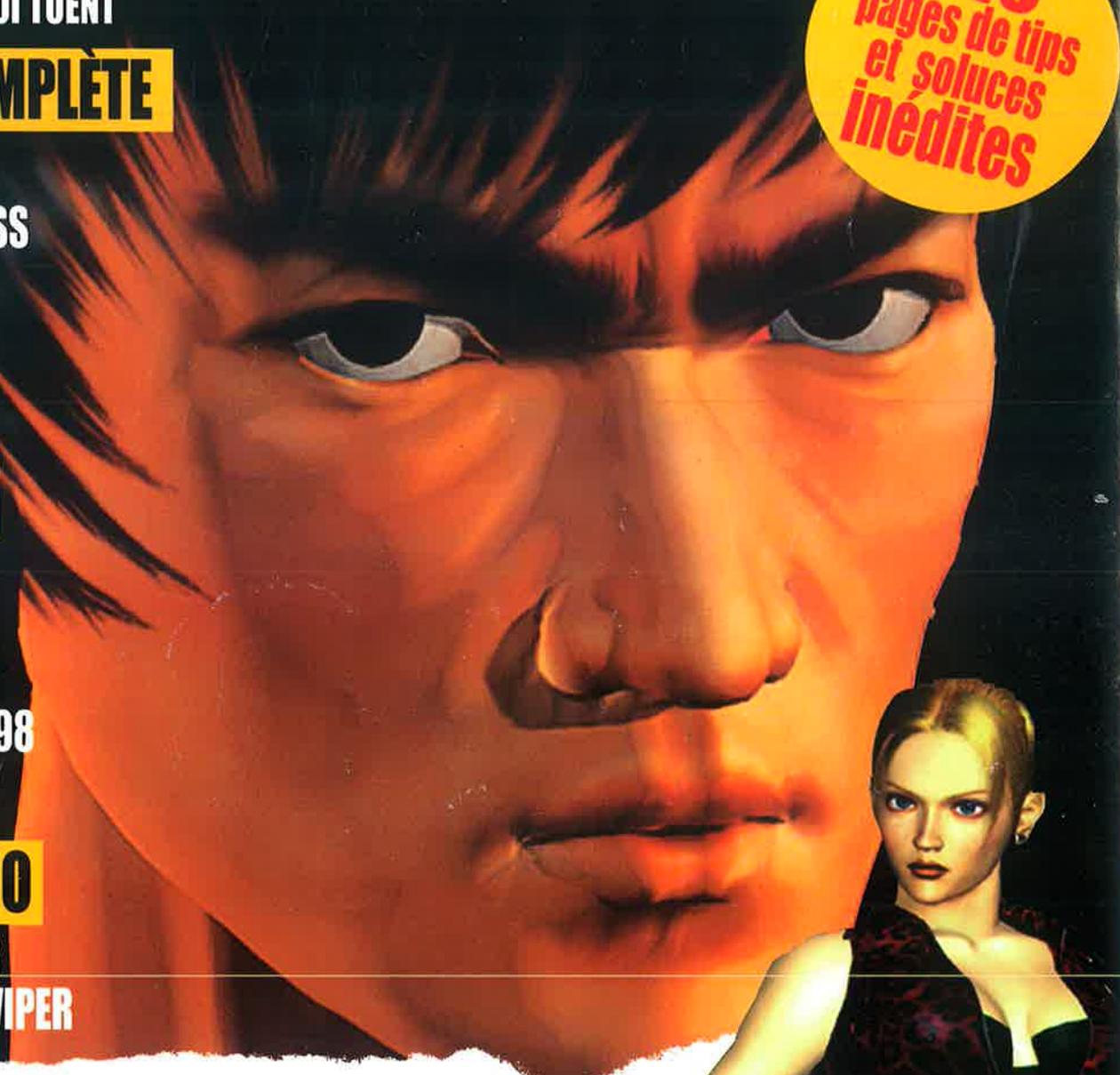
CONSEILS

- COUPE DU MONDE 98
- KULA WORLD

GRAN TURISMO

- TOUS LES SECRETS
POUR GAGNER LA VIPER

120
pages de tips
et soluces
inédites



INEDIT : COMMENT TOMBER LES PLUS BELLES FILLES DU MONDE... DU JEU VIDEO !

10 FB - 9 FS - 8,50 \$C

L 9805 - 1 - 39,00 F - RD

EDICORP



Elle va d'abord
vous taper dans l'oeil
puis dans le ventre
dans les reins
et dans les coui...

Dead or Alive™. Le jeu de combat 3D bonnet D.



Compatible Dual Shock.

TECMO



PlayPower

est édité par
Edicorp Publications,
101-109, rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax (administration et ventes) :
01 41 27 38 00
Fax (rédactions) : 01 41 27 38 39
Edicorp est une SA à directeur
et conseil de surveillance, au capital
de 300 000 F, pour une durée
de 99 ans à compter du 19/08/92.

Principal associé :
Futur Publishing Holdings Limited

Direction générale :
Président du directoire : Didier Macia
Directeur général : Dave Habert
Directeur général : Jean-Michel Durand
Attachée de direction : Anouché Rancé

Rédaction :
Directeur des rédactions : Dave Habert
Rédacteur en chef : Laurent Defrance
(ldefrance@ppower.edicorp.net)
Chef de rubrique : Julien Van de Steen
(julien@ppower.edicorp.net)
Rédacteurs : Ivan Dubessy
(ivan@ppower.edicorp.net) -
Laurent Deheppe
(ldeheppe@ppower.edicorp.net)
Directeur artistique : Pascal Salbreux
Secrétaire de rédaction : Nathalie Hellard
Rédacteurs-graphistes : Frédéric Thibault -
Laurent Deheppe
Assistante de rédaction : Delphine Bonnel

Ont collaboré à ce numéro :
Axel Belliard - Véronique Boissarie -
Yves Bottalico - Stéphane Buret (responsable
Astuces) - Fredy - Nasser - Samy Seddiki

Production :
Directeur de la fabrication : Jean-Michel Durand
Responsable de la fabrication :
Jacqueline Galante
Assistante de fabrication : Sabine Buchet
Responsable préresse : Franck Lecacheur
Flashage et photogravure : Karim Alexandre
Belmeïdi, Nathalie Guille, Jean-Michel Haral
Impression : Québecor

Vente et marketing :
Directeur marketing et commercial : Dichter Maria
Directrice commerciale publicité : Sari Zaimi
Assistante de direction commerciale :
Audrey Legros
Directeur de publicité : Xavier Lévy
Chef de publicité : Vincent Saulnier
Assistante de publicité : Régine NGuyen

Diffusion et promotion :
Directeur : Vincent Alexandre

Administration et finances :
Directrice administrative et financière :
Pascale Brelier
Assistant : Philippe Chassevent
Chef comptable : Barbara Broglio
Comptabilité clients : Claudine Varin
Aide-comptable : Delphine Maurice

Directeur informatique : Saba Younes
Assistant informatique : Marc Le Franc
Abonnements
55, Route de Longjumeau
91387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 91 - Fax : 01 64 54 76 65
France : 1 an : 250 F
Etranger : nous consulter

Distribution : MLP
(Uniquement pour les diffuseurs et
dépositaires de presse)
Réassort : Plateforme de Saint-Barthélemy
d'Anjou. Tél. : 02 41 27 53 12
Plateforme de Saint-Quentin Fallavier
Tél. : 04 74 82 63 04

Visuel de couverture : Namco © 1997

Les articles traduits ou reproduits de
PlayStation Power dans ce numéro sont sous
copyright ou licence de Future Publishing
Limited, UK 1998. Tous droits réservés.
Pour de plus amples informations à ce sujet
ainsi qu'au sujet des autres magazines de
Future Publishing :

<http://www.futurenet.co.uk/home.html>
La reproduction des articles publiés dans
PlayPower hors-série Astuces est interdite
sauf accord écrit d'Edicorp Publications. Sauf
accord particulier, les manuscrits, photos et
dessins adressés à PlayPower, publiés ou non,
ne sont ni rendus ni renvoyés. Toutes les
marques et tous les produits cités sont déposés
et appartiennent à leur propriétaire respectif.
Directeur de la publication : Didier Macia
Tirage : 70 000 exemplaires
Commission paritaire : en cours
ISSN : en cours
Dépôt légal : troisième trimestre 1998.



Premier hors-série PlayPower, ce spécial
Astuces, écrit dans la moiteur de l'été,
va vous donner des coups de chaleur !

Toutes les solutions proposées sont
inédites. Nous avons pris le parti
de passer en revue les onze jeux les
plus marquants du moment. Ils sont
représentatifs de la famille
Jeu vidéo : de l'aventure
avec *Alundra*, de la baston
avec *Tekken 3*, de la réflexion
avec *Kula World*, de la
plate-forme avec *Klonoa*,
de la course automobile
avec *Colin McRae Rally...*

Des titres comme *Wild Arms*
ou *Tekken 3* ne seront pas
encore sortis en version
française lorsque vous lirez
ces lignes, mais cela ne doit
pas vous empêcher d'y jeter un
coup d'œil. La publication
d'une solution peut aussi être
un excellent moyen de savoir
si le jeu mérite ses 350 F.
Et comme PlayPower ne s'arrête
devant aucun sacrifice, notre
spécialiste du code perdu et du
cheat introuvable a retrouvé
les principales astuces de
plus de 150 jeux PlayStation.
Même si certains ont connu
leur heure de gloire il y a
quelques années, ils revivent
en gamme Platinum et, au pire,
sont toujours disponibles dans
les boutiques spécialisées
en rayon occasion.

Il n'était pas convenable
de vous offrir ce hors-série
Astuces sans quelques
pages "détente", propices
à cette période de l'année.
En exclu pour PlayPower,
les plus belles filles du jeu
vidéo font leur show.

L'été sera vraiment chaud !

Laurent Defrance

PS : La rédaction se joint à moi pour
vous souhaiter d'excellentes vacances.

PlayPower

**HORS-SERIE
TIPS & SOLUCES**

le meilleur de la PlayStation!

Belles de jeux

Combien d'entre vous ont essayé de jouer sur le foot-ball de Lisa Croft, l'enseignante de Chocli ou les jantes de Nina? Vous en avez assez de l'avis des autres? Les plus belles héroïnes de jeux PlayStation dévoilent leurs charmes et c'est bon, un point c'est tout. Pour ceux qui aiment les pages qui ont des idées d'articles, shootez à la page de croquis, mais seulement si vous êtes capables de les lire sans problème. Sinon, vous ne pouvez pas lire les articles de jeux vidéo. Sinon, vous ne pouvez pas lire les articles de jeux vidéo. Sinon, vous ne pouvez pas lire les articles de jeux vidéo.



7

En exclusivité pour PlayPower, les onze plus belles filles du monde... du jeu vidéo posent en toute liberté. Coup de chaud garanti!

Tekken 3

• Namco / Sony

le renouveau!

Les combattants de l'extrême se sont donné rendez-vous en septembre pour mettre le feu à nos consoles. Après le Japon, la France. Depuis trois mois, PlayPower voit leurs entraînements, notes leurs performances, observe leurs moindres faits et gestes. Dans quel but? Vous offrir le premier guide français de 20 pages consacré aux combats les plus spectaculaires, les projections les plus mortelles, les combats les plus hauts. Des joueurs de la basket, King, Linn, Paul et les autres, n'ont pas résisté à la tentation de nous révéler leurs astuces secrètes. L'adrenaline des combats vous avertit au moment de la lutte finale, et les quelques coups à l'un de vos adversaires vous avertissent pour entrer dans le prochain round des héros Tekkeniens.

22

30 pages d'enchaînements, combos et coups spéciaux... La totale!

Coupe du Monde 98



88

Optimisez votre équipe favorite pour remporter le précieux trophée.

Klonoa Door to Phantomile



90

Sauvez tous les Phantomiliens dans ce superbe plate-forme dans ce superbe plate-forme façon Pandemonium.

Everybody's Golf



94

Tous les conseils de base pour devenir le Tiger Woods de la PlayStation.

Heart of Darkness



96

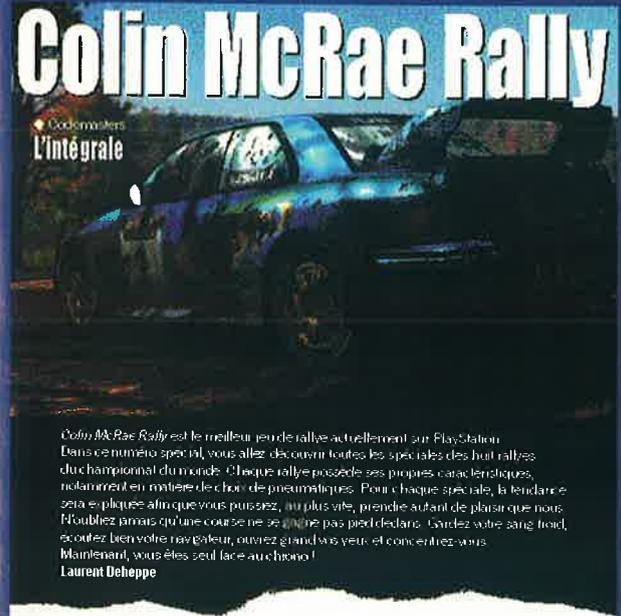
Difficile? Nous vous aidons, pixel par pixel, à venir à bout des 8 tableaux.

Spécial Astuces

Août-septembre-octobre 1998-n°1

Colin McRae Rally

Codemasters
L'intégrale



Colin McRae Rally est le meilleur jeu de rallye actuellement sur PlayStation. Dans ce numéro spécial, vous allez découvrir toutes les subtilités des huit rallyes du championnat du monde. Chaque rallye possède ses propres caractéristiques, notamment en matière de choix de pneumatiques. Pour chaque spéciale, la tendance sera en plongée afin que vous puissiez, au plus vite, prendre autant de plaisir que nous. N'oubliez jamais qu'une course ne se gagne pas prolecladant. Gardez votre sang froid, écoutez bien votre navigateur, ouvrez grand vos yeux et concentrez-vous. Maintenant, vous êtes seul face au chrono !
Laurent Deheppe

52 Les 48 spéciales en détail pour devenir champion du monde des rallyes.

Alundra

Rad Oob/Achim

La solution complète



Alundra mérite sa réputation ! Les joueurs ébahis actuellement disent une seule et même chose : "PlayPower !". Découvrez les casse-tête, les labyrinthes, les tactiques, les faiblesses et les subtilités de vie n'ayant plus de secrets pour vous. Seuls les détails importants, les astuces et les encadrés vous aideront à découvrir tous les objets importants, à passer tous les niveaux et à résoudre les énigmes les plus difficiles. Alundra se dévoile et c'est tout mieux... car il faut le dire !
EU

62 Casse-tête, labyrinthes, tactiques, cette splendide aventure dévoile tous ses secrets.

Kula World

Les 120 premiers niveaux



84

Kula World

La boule qui rend fou ! Heureusement PlayPower vous donne les clés des 120 premiers niveaux. La suite dans le numéro de septembre.

Gran Turismo

Gagnez la Viper!



104 On vous l'avait promis le mois dernier, voici les ultimes réglages pour gagner la Viper.

Tombi

Toutes les missions



108 Arrêtez les cochons !!! Six pages vous expliquent comment passer les 140 missions.

Wild Arms



116 Avant même sa sortie en VF, PlayPower vous révèle les subtilités de ce RPG grand public.

Quiz !

Deux super pages pour ne pas bronzer idiot.

Guide A à Z : plus de 100 pages de codes, cheats et tips.

Entraînez-vous dès maintenant à écraser les méchants petits hommes verts !



Tous les copyrights et les logos appartenant à leurs sociétés respectives. Le logo PlayStation et PlayStation sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. - mediatect



www.xanaweb.com

8015 GT INTERACTIVE
Ligne GT : 08 36 88 14 11*
Taxes Aboncs 720 francs



L'Invasion vient de l'Espace

prochainement .../...

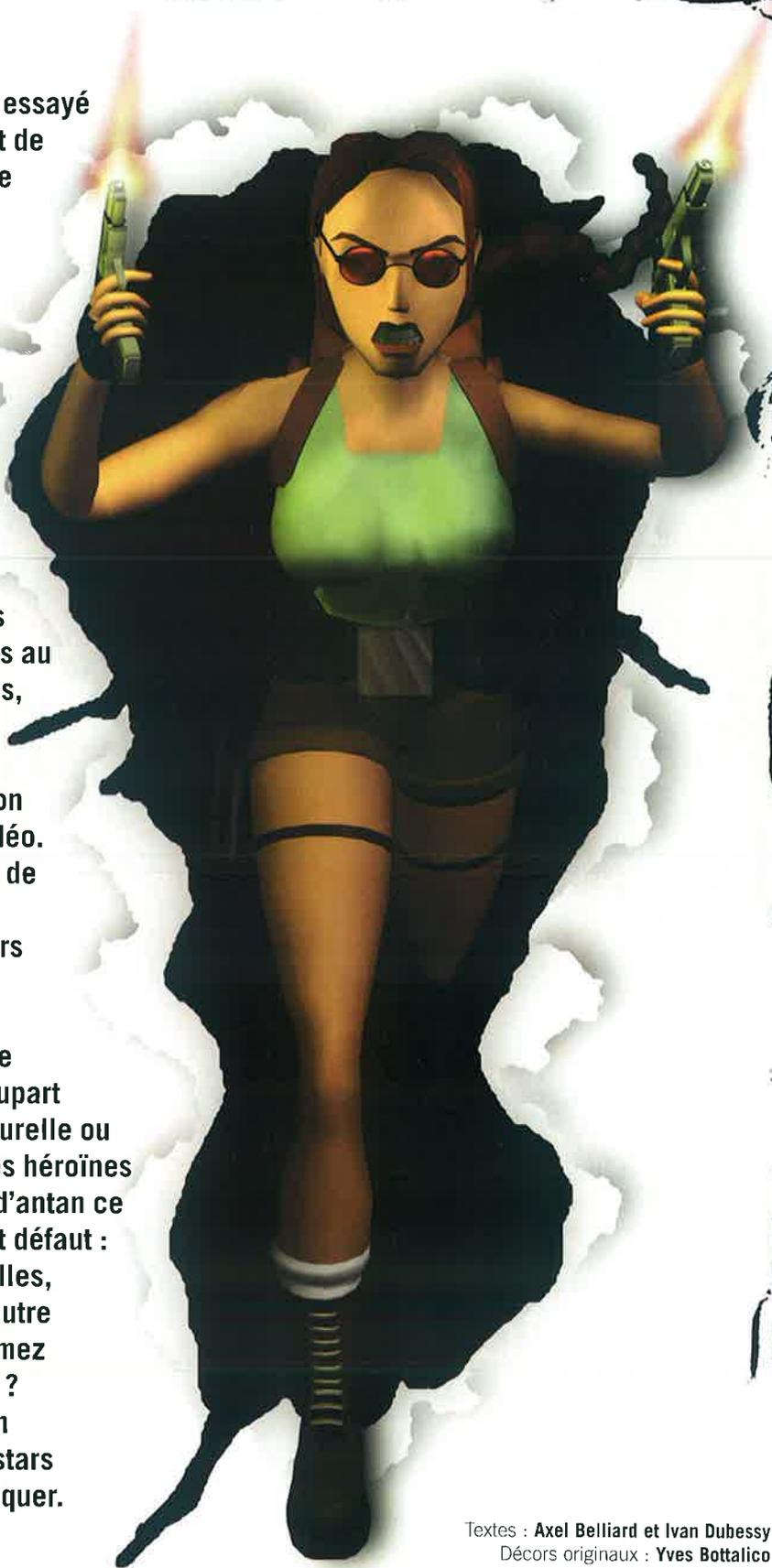
L'invasion a commencé. Ils sont là, au dessus de Washington à narguer notre terre et bafouer notre liberté. Seul votre sang-froid pourra nous extirper de cette honneur... à bord de votre vaisseau, vous devrez livrer une bataille aérienne en 3D sans merci pour renvoyer cette vermine extra-terrestre aux confins de la Galaxie. Embrassez femme et enfants, laissez de côté votre pitié... toute la planète compte sur vous !

WING
JUNGLE



Belles de jeux

Combien d'entre vous ont essayé de zoomer sur le Tee-shirt de Lara Croft, l'entrejambe de Chun-Li ou les jarretelles de Nina ? Vous en aviez honte ? Vous aviez tort ! Les plus belles héroïnes de jeux PlayStation dévoilent leurs charmes et c'est beau, un point c'est tout. Pour ceux qui analyseraient les pages qui suivent comme issues des délires d'ermite frustrés, shootés au pad et au coca, binoclards, mais néanmoins voyeurs, répondons qu'elles ne résultent que de l'évolution toute récente des jeux vidéo. Souvenez-vous, naguère, de ces héros tantôt machos, tantôt muchachos, toujours sans "lolos" ! Regardez aujourd'hui comme les femmes ont pris une place prépondérante dans la plupart des softs. Révolution culturelle ou sociale ? On s'en fout ! Les héroïnes ont apporté au jeu vidéo d'antan ce qui lui faisait cruellement défaut : une paire de talons-aiguilles, l'un pour la séduction, l'autre pour le rêve. Vous fantasmez devant Duke Nukem vous ? Nous non plus. Calez bien votre oreiller, nos cyber-stars vont toutes vous faire craquer.



Textes : Axel Belliard et Ivan Dubessy
Décors originaux : Yves Bottalico

Leeloo

Le cinquième élément



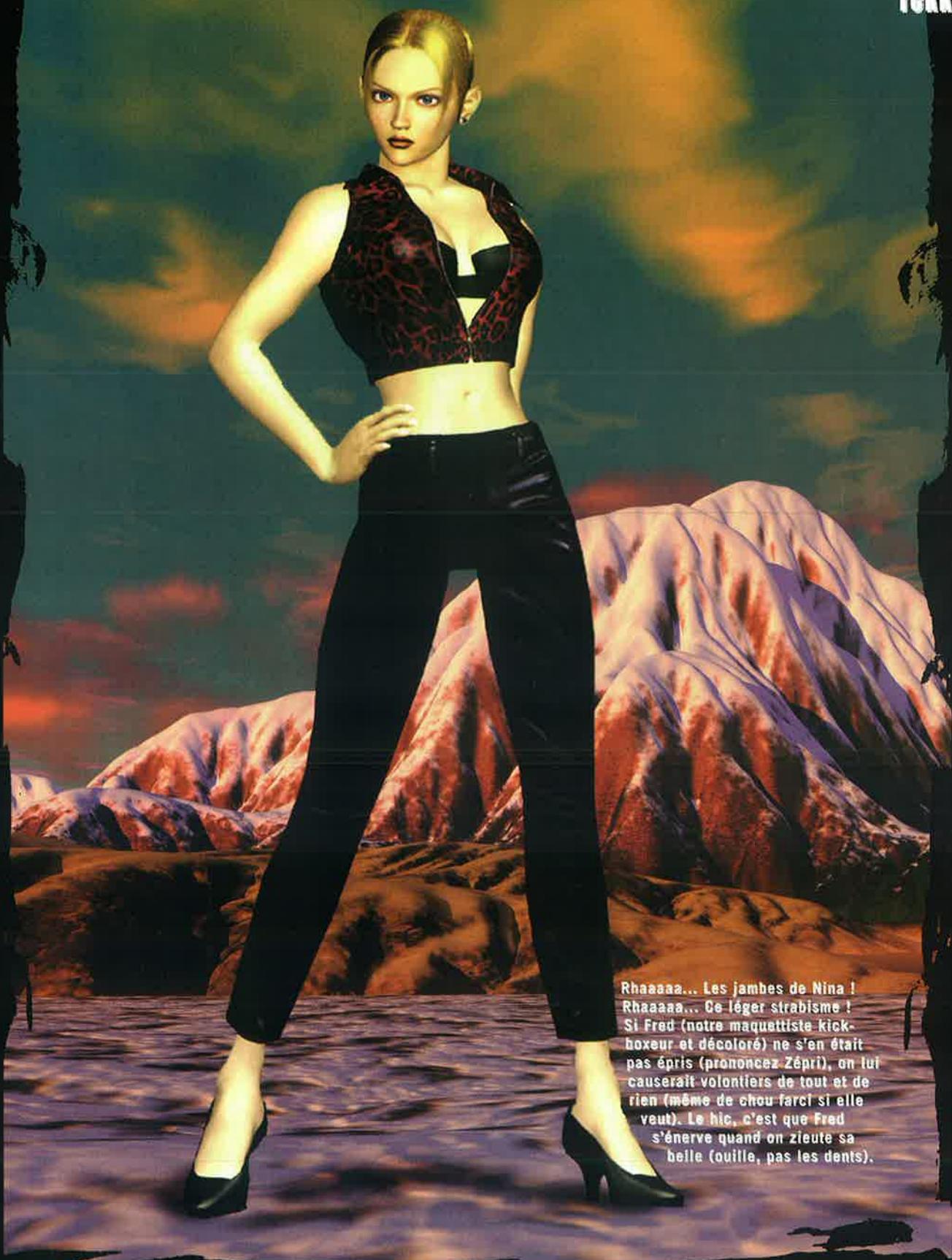
Quand on aime les sacs d'os
montés sur ressorts, on est soit
Luc Besson, soit affamé.
En plus, la techno-héroïne
du *cinquième élément* semble
abuser de la pilule qui fait
rire. Excellent pour la danse
des jeunes du samedi, pas
terrible pour la sieste du
dimanche. Et puis j'ai déjà
un caniche à la maison
pour jouer à la
sauterelle.

Nom : Dallas (nom d'emprunt). Prénom : Leeloo. Couleur des yeux : vert. Profession : sauveuse de l'humanité. Occupations : cherche les embrouilles et pratique le saut sans élastique depuis des gratte-ciel. Première apparition : *Le cinquième élément* - Aventure / Action - Kalisto. Signes particuliers : à force de dire qu'elle est parfaite, on finit par le croire ! Mais attention ! Sa sublime plastique cache un pouvoir de destruction sans équivalent. Elle aime : la paix. Elle n'aime pas : la guerre. L'homme de ses rêves : Corben Dallas alias Bruce Willis, le héros malgré lui.

La manip' pour la mater : Sur le menu général, appuyez sur Select et vous aurez droit à toute une série d'images dénudées de Leeloo. Si ça ne marche pas, c'est que vous n'êtes pas un réalisateur de films que les gens regardent et que vous ne vous coiffez pas avec un pétard mammouth.

Nina

Tekken 3



Rhaaaaa... Les jambes de Nina !
Rhaaaaa... Ce léger strabisme !
Si Fred (notre maquettiste kick-
boxeur et décoloré) ne s'en était
pas épris (prononcez Zépri), on lui
causerait volontiers de tout et de
rien (même de chou farci si elle
veut). Le hic, c'est que Fred
s'énerve quand on zieute sa
belle (ouille, pas les dents).

Nom : Williams. Prénom : Nina. Couleur des yeux : gris bleuté. Profession : assassin.
Occupations : essaie de retrouver sa mémoire. Première apparition : Tekken - Baston 3D - Namco. Signes particuliers : 1 m 61 et 49 Kg de charme et de haine.
Elle aime : faire mal. Elle n'aime pas : ...elle ne se souvient pas !
L'homme de ses rêves : un dur à cuire de préférence, pourquoi pas le terminator de première génération !

La manip' pour la mater : uniquement dans Tekken 3. La clé consiste à jouer en arcade avec le petit Gon. Mettez des «Perfect» à tout le monde. Si vous avez mis moins de trois minutes, le boss de fin sera Nina. Pour vous battre, elle usera de tous ses charmes pour vous déconcentrer et vous faire sortir de vos gonds. Étonnant, non ?

Bait

Rogue Trip



Cette " crocodile dundette " est beaucoup moins sage qu'elle n'en a l'air. Sa tenue négligée semble indiquer qu'elle n'est pas du genre à vous faire suer le burnous because vos chaussettes traînent dans le salon. Par contre, oubliez la blanquette préparée avec amour. Avec elle, c'est hot-dog et mayonnaise.

Nom : Gator. Prénom : Bait. Couleur des yeux : bleu ciel. Profession : fermière. Occupations : chasser les alligators dans les marais de sa région. Malgré leur carapace, ils sont plus dociles que les hommes ! Première apparition : *Rogue Trip* - Course / Action - GT Interactive. Signes particuliers : a l'innocence et la candeur des gens de la campagne. Elle aime ; en fait, elle aimerait être actrice à Hollywood. Elle n'aime pas : la country music. Ce n'est pas parce qu'elle est du sud des USA qu'elle doit être bête ! L'homme de ses rêves : Tarzan ! Pas celui de la série TV. Elle s'imagine formant le couple idéal avec Johnny Weissmuller, le seul capable de dompter les crocodiles.

La manip' pour la mater : procurez-vous un lasso. Si vous n'en avez pas, vous le confectionnerez facilement à l'aide d'une ficelle à rôtir (tiroir à gauche du four), du collier de perles de la Tante Ursule ou du fil de pêche du voisin (bien que cette option soit dangereuse). Attrapez la console, ficelez-lui les pattes. Le tour est joué !

Aya

Parasite Eve

Belle, charmante, élégante, intelligente (et plein d'autres trucs en ...ante), Aya est la femme idéale. Manquerait plus qu'elle soit riche et on meurt d'amuuur ! Reste un léger problème : comment une fille comme elle pourrait s'intéresser à des crétins comme nous ? (OK, je parle pour moi !).



Nom : Brea. Prénom : Aya. Couleur des yeux : bleu turquoise. Profession : inspectrice de police. Occupations : enquête sur les phénomènes paranormaux et extra-terrestres. Première apparition : *Parasite Eve - Aventure / Action* - Squaresoft. Signes particuliers : passe d'une tenue décontractée à une superbe robe de soirée en gardant toujours autant de charme. Elle aime : les enquêtes qui sortent de l'ordinaire. Elle n'aime pas : Dana Scully, sa rivale cathodique. L'homme de ses rêves : ce ne peut être que David Duchovny, alias Fox Mulder, mais il est déjà courtoisé par Gillian Anderson.

La manip' pour la mater : désolé ! On a tout essayé, mais Aya ne se donne pas au premier venu (ni au deuxième, etc.). Par contre, si vous voulez, on a un cheat pour voir Duke Nukem en string léopard en train de se faire une omelette au lard. Vous vous en fichez ? Tant pis, on aura essayé...

Tanya

Mortal Kombat 4



Elle est si jolie qu'on aimerait la prendre dans nos bras. Et c'est là que l'horreur survient: uppercut, coup de pied retourné, projection et pour finir: empalement ventral terrible, arrrggh! On aurait aimé un peu plus de tendresse, bordel!

Nom : inconnu. Prénom : Tanya. Couleur des yeux : vert sombre. Profession : combattante. Occupations : dompteuse d'hommes.
Première apparition : *Mortal Kombat* - Baston 3D - GT Interactive. Signes particuliers : ses sublimes yeux que ses adversaires n'ont pas le temps de voir!
Elle aime : les empalements. Elle n'aime pas : les plantes. L'homme de ses rêves : elle n'est pas difficile, du moment qu'il est empaillé!

La manip' pour la mater : jouez avec Sub-Zero en mode versus. Rencontrez Tanya (aaah les filles du Sud!). Glacez-la cinq fois de suite sans bouger les oreilles (ce détail est capital). Les vêtements de votre bien-aimée, congelés, tomberont d'eux-mêmes.

Laya

Messiah



Même à un ange
cette professionnelle
de la route donnerait
envie de se damner.
Attention à l'excès
de vitesse, l'amende
peut coûter cher.
Moralité : un péché
vaut mieux que
deux tu l'auras !
Mais n'oubliez pas
de réciter ensuite
deux Pater et trois Ave.

Nom : inconnu. Prénom : Laya. Couleur des yeux : vert clair. Profession : prostituée. Occupations : hum... on ne peut être plus clair !
Première apparition : *Messiah* - Doom-Like - Interplay. Signes particuliers : un rien l'habille et elle se maquille au rouge à lèvres bleu !
Elle aime : les hommes quand ils payent bien. Elle n'aime pas : les hommes avares.
L'homme de ses rêves : les hommes ne la font plus rêver, ce sont tous les mêmes. Elle se console avec son nounours.

L' manip' pour la mater : votre gueule d'ange est votre meilleure arme. Lorsque vous rencontrerez cette bombe, agitez vos ailes comme un paon à la saison des amours. Cela devrait déclencher chez elle l'envie d'effectuer un subtil effeuillage. Si votre danse ne suffit pas, roucoulez afin qu'elle vous prenne pour un pigeon.

PLAYSTATION

Coupe du Monde 98 . Men In Black . Gran Turismo . Riven

Resident Evil 2 . Star Wars - Masters of Teräs Käsi . Jet Rider 2

Snow Racer 98 . Pitfall 3D . Ayrton Senna Kart Duel 2 . Diablo

Chill . Need For Speed III . Nagano Winter Olympics '98

Powerboat Racing . Bloody Roar . Bust-A-Move 3DX . Iznogoud

Caesar's Palace . Bushido Blade . Versailles . Shadow Master

Tomb Raider 2 . Nightmare Creatures . V-Rally . Crash Bandicoot 2

Croc . Jersey Devil . Oddworld . Pandemonium 2 . Dinasty Warriors

Moto Racer Colony Wars . Final Fantasy 7 . Hercule Nuclear

Strike NHL BreakAway . Theme Crisis . Street Fighter Ex+A . etc

+++ PC +++ MAC +++ HARDWARE PC



* Temps de connexion variable selon l'article



Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur **3617 BCD**

Le Meilleur Chemin

Composez **3617 BCD** sur votre minitel, indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*

Best Way to CD

Lara

Tomb Raider



Plus qu'une femme,
Lara est une légende !
Première star virtuelle,
belle et aventurière.
Par contre, son célibat
forcené donne à réfléchir
sur son caractère, genre
teigneuse qui refuse de
faire la vaisselle because
Madame a un ours à tuer.
C'est quoi cette excuse à
deux francs pour pas
m'apporter les chips
indispensables au
match de foot ?
Faignasse va !

Nom : Croft. Prénom : Lara. Couleur des yeux : marron chocolat. Profession : riche héritière. Occupations : archéologie, chasse au trésor, moto.
Première apparition : *Tomb Raider* - Aventure / Action - Eidos. Signes particuliers : possède une incroyable paire de seins, mais pas touche !
Car elle manie les armes avec aisance... Elle aime : tout ce qui brille ! Elle n'aime pas : les hommes vulgaires comme les pilleurs de tombes.
L'homme de ses rêves : un mélange d'Indiana Jones pour le physique et de Tuckleberry (*Police Academy*) pour les longues conversations sur les armes !

La manip' pour la mater : En arrivant à Venise (*Tomb Raider 2*), ne tuez pas l'italien qui passe. C'est un voyou-voyeur. Appuyez sur Haut, Gauche, Bas et Droite pour prendre son contrôle. Libérée de votre emprise, Lara se déshabille pour plonger dans le canal sans prêter attention à vos regards liquoreux (elle aime le vieil Armagnac).

Tina

Dead or Alive



Encore une teigneuse qui t'écrase la carotide quand elle te prend dans ses bras. En plus, elle sent un peu des aisselles à cause des heures d'entraînement qu'elle effectue tous les jours. Pas de regrets, elle n'aime que les Mister T (minimum 2 m et 130 kg de muscles). Ça calme !

Nom : inconnu. Prénom : Tina. Couleur des yeux : bleu mer du Sud. Profession : catcheuse. Occupations : allumeuse. Première apparition : *Dead or Alive* - Baston 3D - Sony. Signes particuliers : 1 m 70. Elle aime : les hommes qui ne lui prennent pas la tête. Elle n'aime pas : les rings de catch dans la boue. L'homme de ses rêves : Hulk Hogan. Même s'il n'est pas très intello, cette star du catch a de la conversation pectorale !

La manip' pour la mater : trouvez un pote qui ressemble à Mister T (Nous, on avait Fred, mais il est "kéblo" sur Nina de *Tekken 3*). Faites-le jouer à *Dead or Alive* avec des moufles (normalement, ce n'est pas pire que d'habitude). Son incapacité à porter le moindre coup devrait débloquer le menu "Pitié" du soft : Tina en tenue ténue.

Red

Deathtrap Dungeon



Une tête d'ange sur un corps de démon,
une vraie " crème fouettée " quoi !
Avec elle, on n'est jamais sûr de
rien. Elle est capable de vous
mijoter votre ragoût préféré
avec tendresse avant
de vous le verser
vigoureusement
sur les genoux.
À éviter quand
on est spasmophile.

Nom : Lotus. Prénom : Red. Couleur des yeux : bleu clair. Profession : amazone et chasseuse de dragon. Occupations : chasse au trésor.
Première apparition : *Deathtrap Dungeon* - Aventure / Action - Eidos. Signes particuliers : s'habille très très court et tout en latex. Elle aime : dormir dans des draps en peau de léopard. Elle n'aime pas : la mauvaise haleine des dragons et leurs flammes un rien irritantes. L'homme de ses rêves : un garçon boucher, c'est ce qu'elle recherche en priorité. Jean Reno, possède le physique et ses rôles dans *Nikita* et *Léon* ont démontré qu'il est un parfait homme d'intérieur...

La manip' pour la mater : jouez avec le perso masculin. Lorsque vous rencontrez un troll, ne le massacrez pas. Proposez-lui de taper la belote (il adore ça). Laissez-le gagner. Il vous en sera reconnaissant et vous amènera dans une petite pièce donnant sur la salle de bains de Red Lotus.

Nikki

Pandemonium



La plus déjantée de toutes.
Avec elle, c'est Disney Parade
à tous les étages. Le genre de
meuf qui met le feu partout où
elle balade sa rousse crinière.
D'la bombe ! Z'avez intérêt à
suivre le rythme. Oubliez
les siestes à l'ombre
du chêne centenaire
et le scrabble
au coin de
l'âtre.

Nom : inconnu. Prénom : Nikki. Couleur des yeux : vert émeraude. Profession : apprentie magicienne. Occupations : court, saute et s'essaie à la magie le temps d'un jeu. Première apparition : *Pandemonium* - Plate-forme 3D - BMG. Signes particuliers : adore la chanson. Elle a récemment enregistré un album chez BMG et est du même coup la première chanteuse virtuelle. Elle aime : fumer le cigare et boire un petit coup de temps en temps. Elle n'aime pas : les effets secondaires. L'homme de ses rêves : Pitfall Harry pourrait être son petit ami. Comme elle, il ne tient pas en place.

La manip' pour la mater : simple, mais il fallait y penser. Faites le jeu à l'envers en partant de la fin. Du coup, la séquence finale vous emmène dans la chambre de Nikki au moment où elle se prépare à partir à l'aventure. Son habillement devient un charmant strip-tease (puisque la vidéo est en arrière). Hé, hé ! Rusé le testeur !

Julia

ODT

Sans vouloir être chauvin, la petite Frenchy de notre sélection n'est pas la moins charmante. Elle mêle les atouts (et les atouts) de Lara et Nikky. Décolleté à faire oublier la finale du Mondial, grain de beauté coquin, regard à réveiller un sénateur, etc. Seul défaut de la miss : elle parle la langue de Molière et on est obligé de lui tenir le crachoïr...



Nom : inconnu. Prénom : Julia. Couleur des yeux : gris bleuté. Profession : guerrière. Occupations : passe son temps à se battre et gagne sa vie en combattant ! Première apparition : ODT - Aventure / Action - Psygnosis. Signes particuliers : fait toujours confiance à son intuition féminine, sorte de sixième sens. Elle aime : les balades dans la nature. Elle n'aime pas : toute créature sauvage. L'homme de ses rêves : cette belle rousse aux yeux bleus a un petit air emprunté à Nicole Kidman et comme elle, en pince pour Tom Cruise.

La manip' pour la mater : vous avez toujours cru que l'intro se regarde uniquement. Faux ! Celle d'ODT est interactive. Choisissez Julia et lancez le jeu. Si vous appuyez sur Start à, précisément, la 237^e image de l'intro, celle-ci changera. Julia se téléportera tel M. Spock sur la scène du Moulin Rouge. Ah que la culture française a parfois du bon.



QU'EST-CE QUE
VOUS FAITES POUR
LES VACANCES ?

93%

Une copie de Zelda qui tient bien la route,
ce n'est pas souvent qu'on en voit !
Le jeu est excellent. Un très bon produit.

Joypad

90%

un must, tant pour les fans que pour ceux qui
voudraient débiter dans le genre.

Consoles +

92%

Après Final Fantasy 7, voici un nouveau must
pour les aventuriers " 32 bitsiens ".
digne des plus grands jeux du genre,
cet "action-RPG à l'ancienne " est une perle rare.
Ne passez surtout pas à côté !

Playmag



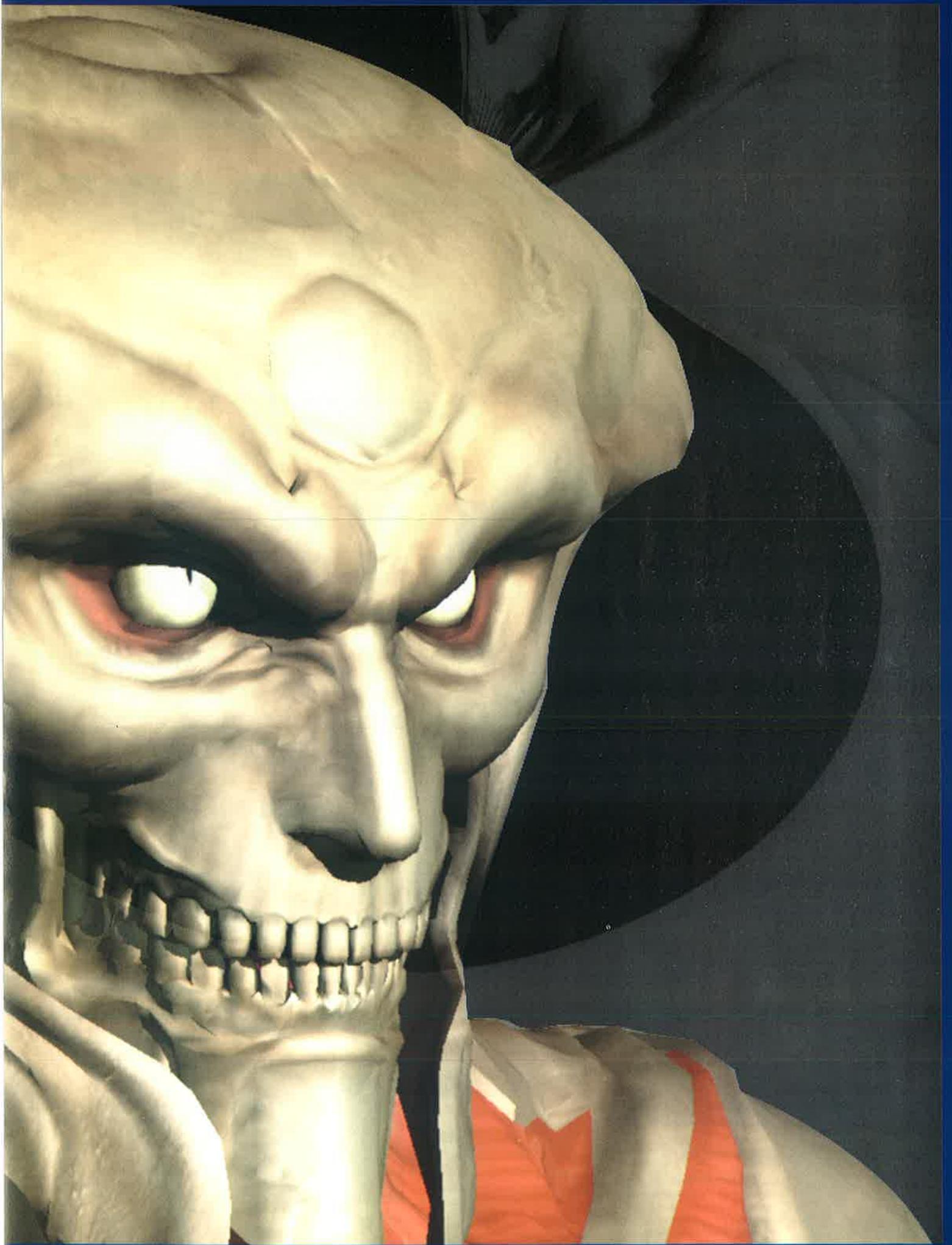
Tekken 3

● Namco / Sony

Ils reviennent !

Les combattants de l'extrême se sont donné rendez-vous en septembre pour mettre le feu à nos consoles. Après le Japon, la France. Depuis trois mois, PlayPower suit leurs entraînements, note leurs comportements, observe leurs moindres faits et gestes. Dans quel but ? Vous offrir le premier guide français de 30 pages regroupant les enchaînements les plus spectaculaires, les projections les plus mortelles, les combos les plus fous. Ces seigneurs de la baston, King, Law, Paul et les autres, n'ont pas résisté à la tentation de nous révéler leurs bottes secrètes. Espérons que ces conseils vous serviront au moment de la lutte finale, celle qui vous opposera à l'un de ces champions hors du commun, pour entrer dans le clan très fermé des héros Tekkeniens.

Samy Seddiki
Merci à Nasser et Fredy



Tekken 3

King

La colère de la bête

Ce nouveau King est meilleur que le premier. Il possède la panoplie des coups de King et d'Armor King avec de nouvelles projections, combinaisons de projections (et même un contre) qui en font un adversaire dangereux à n'importe quelle distance. Son seul défaut : la lenteur.

Style de combat : catch.

28 ans - Mexicain.

2 m 00 - 90 kg.

Groupe sanguin : A.

Occupation : catcheur professionnel et directeur d'orphelinat.

Hobby : amuser les enfants.

Aime : boire des bières en fêtant une victoire avec Armor King.

Déteste : les larmes d'un enfant.



Notation générale

Afin de faciliter la lecture de ce dossier, une notation bien connue des amateurs de jeux de baston a été utilisée. Si deux boutons sont séparés par un "+", il faut les presser simultanément. Si c'est une virgule qui les sépare, il faut appuyer successivement sur chaque bouton en marquant un léger temps d'arrêt. Enfin, s'il y a ni "+" ni ",", c'est qu'il faut presser les boutons à la suite et très rapidement.

Séries de chopes

Première série et variantes :

- Avant, bas, diagonale en bas + ■ + ●, ▲■▲■ + ■ + X, ▲■X■ + ▲ + ●■ + ▲ + ●■ + ▲ + ●.
- Avant, bas, diagonale en bas + ■ + ●, ■ + ▲●● + ▲●X●X + ●■ + ▲.

Deuxième série et variantes :

- Avant, bas, diagonale en bas + ▲ + X, ■▲X▲ + ■.
- Avant, bas, diagonale en bas + ▲ + X, ■ + ▲X■X + ■.
- Avant, bas, diagonale en bas + ▲ + X, ■ + ▲■X■ + ▲■X●■ + ▲X + ●.

Troisième série et variantes :

- Avant, diagonale en bas + ▲ + ●, ▲■▲ + ■, X + ●■ + ▲, ■▲X + ●, *Soit : ▲■X● ou X■▲X + ●X + ▲ + ■ + ●.
- Avant, diagonale en bas + ▲ + ●, ▲■▲ + ■▲▲▲ + ■, ■▲X + ●, *Soit : ▲■X● ou, X■▲X + ●X + ▲ + ■ + ●.

Quatrième série et variantes :

Notez que cette série peut s'effectuer pendant la chope ▲ + ● pendant l'esquive.

- Diagonale bas avant + ■ + ▲, ▲▲▲ + ■, ■▲X + ●, *Soit : ▲■X● ou X■▲X + ●X + ▲ + ■ + ●.
- Diagonale bas avant + ■ + ▲, ▲▲▲ + ■, X + ●▲ + ■▲ + ■ + ●, ■▲X + ●■ + ▲, *Soit : ▲■X● ou X■▲X + ●X + ▲ + ■ + ●.

Série spéciale de six chopes :

- Avant, diagonale en bas + ▲ + ●, ▲■▲ + ■, ▲▲▲ + ■, X + ●■ + ▲■ + ▲ + ●, ■▲X + ●■ + ▲, *Soit : ▲■X● ou X■▲X + ●X + ▲ + ■ + ●.

Autres chopes :

- Après le Pile-Driver (quart de cercle vers l'avant + ■) : ■ + ▲ ou ■ + ▲X●■ + ▲. Cette chope s'effectue au dernier moment.
- Faire le Stomach Smash (avant avant puis ▲) en counter, ■ + ▲ ou ■ + ▲ puis rapidement Haut Bas X + ●.

A-Z TIPS & CODES



FIGURES SECRETES

Si vous voulez réaliser de superbes figures sans vous casser la tronche, alors allez à fond, à fond, à fond, tout droit sur un tremplin ; et arrivé en haut, effectuez les manipulations ci-dessous. On vous applaudira tellement c'est beau (sic) !

Skateboard

Pour réaliser un 360°, effectuez la manœuvre suivante : ▲, X, ■, ●.



Snowboard

Pour effectuer un saut périlleux arrière, effectuez la manipulation suivante : ▲, ■, X, ●.

Rollerblade

Pour effectuer un saut périlleux avant, effectuez la manœuvre suivante : ●, ■, X, ▲.

VTT

Pour effectuer un passément de jambe (sans mise à l'amende...), effectuez la manipulation suivante : X, ■, ▲, ●.



Avant d'effectuer les codes ci-dessous, laissez d'abord passer la première démo du jeu. Quand la

seconde démo se charge (écran de loading), maintenez enfoncés R1 + ●. Des disques compacts apparaîtront à l'écran. Il faut alors effectuer les codes ci-dessous avant la fin du chargement.

COULEURS D'ORIGINE

Si vous voulez retrouver vos couleurs d'origine, sans passage à la machine, faites comme ci-dessous.

Sur les avions ennemis

Appuyez successivement sur haut, bas, gauche, droite, haut, bas, gauche, droite.



55 damages



Diagonale en haut (vers l'ennemi) + ●, ▲, ■, ■ + ▲, ■. A noter que l'enchaînement peut se placer après un uppercut en se relevant et occasionne plus de dégâts.

110 damages



■, ▲, ■, Giant Swing (avant et demi-cercle vers l'avant + ■). Nécessite un bon timing.

120 damages



Avant, bas, diagonale en bas + ■ + ●, ▲, ■ + ▲ + ■ + X, ■ + X X + ● + ▲ + ■ + ▲ + ■ + X.



ARGENT

Pour obtenir un maximum de dollars, appuyez sur : bas, ●, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ● + ▲, ● + ▲ (maintenez ces deux derniers boutons enfoncés jusqu'à la fin du chargement de la démo).



MINI JEU

Pour obtenir un petit shoot'em up, appuyez sur haut, gauche, droite, bas. Attention, le jeu apparaîtra pendant le chargement de la prochaine démo.



Dream Team

Pour obtenir une équipe de killers, genre dopés au joint, allez à l'écran de réglage des équipes. Mettez le curseur sur la ligne où l'on change la formation de l'équipe et là : appuyez sur L2 + R2 + ■ + X. Les mots Dream Team s'afficheront alors à la place de celui de l'équipe que vous aviez précédemment sélectionnée.

Commentaires féminins

Non, il ne s'agit pas de commentaires du genre "t'as vu, le short de celui-là est troué devant!", mais de commentaires sportifs avec des voix de femmes. Notez que si vous changez de langue, les commentaires restent avec des voix de femmes. Bref, allez dans le

le menu Audio, puis choisissez l'option Commentaires. Dans ce menu, appuyez sur ■ + ●. Faites ensuite défiler le menu pour trouver l'option de commentaires féminins.



GESTES TECHNIQUES

Voici maintenant une liste de manipulations cachées, à effectuer

Sur les avions alliés

Maintenez droite et appuyez 10 fois sur start.

En mode Duel

Appuyez successivement sur gauche, droite, gauche, droite, haut, bas, haut, bas, ●, ●, ▲, ▲, ▲.

Tekken 3

Nina Williams

Assassin silencieux

Nina est le personnage le plus prometteur du jeu : elle possède des enchaînements redoutables, des contres, des projections ainsi que des combinaisons de projections dignes de King. Le seul problème est le temps à passer pour la maîtriser ; a moins que vous n'ayez déjà joué avec elle dans les épisodes précédents...

Style de combat : arts martiaux d'assassin basés sur l'Aikido et l'art martial de "fracturation" des os.

22 ans - Irlandaise.
1 m 61 - 49 kg.

Groupe sanguin : A (a changé pendant qu'elle dormait dans son caisson cryogénique).

Occupation : assassiner Jin Kazama.

Hobby : retrouver sa mémoire.

Aime : ne se rappelle plus (peut-être le thé au lait).

Déteste : ne se rappelle plus (peut-être Anna).



pendant un match. Attention, les boutons indiqués sont valables pour une configuration manette de type A (ceille d'origine).

Reprises de volée

Les manipulations suivantes se font en reprise de volée (au moment de récupérer un ballon qui redescend...).

Courir à fond : ■ + ●.

Bicyclette : ▲ + X.

Main : ▲ + ●.

Tête en piqué : ■ + X.

Tête haute : ■ + ▲.

Tête plongeante : lorsque le ballon est à mi-hauteur d'homme, tapez ■ + ▲.

Jonglage : effectuez une passe courte, puis tapez ■ + X.

Feintes

Roulette : ▲ + ●.

Dribble : changez de direction + ▲.

Predator Kick : ▲ + X.

Talonnade : ■ + X.



Séries de chopes

Première série et variantes :

- Quart de cercle vers l'avant + X + ●, X + ● X ● ■ + ▲.

- Quart de cercle vers l'avant + X + ●, X + ● ● ▲ ■ + ▲.

- * Quart de cercle vers l'avant + X + ●, X ■ ● ● + ▲.

- * Quart de cercle vers l'avant + X + ●, ■ X ▲ + ● ■ + ● ■ + ▲.

(* signifie que cette série peut se commencer après avant avant + X.)

Les autres séries sont données dans la liste des commandes.

Autres chopes :

- Quart de cercle vers l'avant + ■ + ▲, X ● X ■ + ▲.

- ▲ + ●, ■ ▲ ■, ▲ ■ X.

170 damages



Effectuez le 10 hits numéro 3, récupérez l'adversaire une deuxième fois même si tous les coups ne touchent pas. A la fin du deuxième 10 hits, récupérez avec ■, ■, diagonale en bas avant X, ■, ▲, avant ■ + ▲.

A-Z TIPS & CODES

Agile Warrior



Tous les niveaux accessibles

Mettez la Pause durant le jeu et tapez gauche, ■, ■, ■, ■, haut, ▲, ▲, ▲, droite, ●, bas, X, ▲, ▲, ▲, haut, haut, haut.



75 damages



Diagonale bas avant, X ▲ X ▲, ■, ▲, diagonale bas avant X ■ ▲, avant ■ + ▲.

60 damages



Diagonale bas arrière: ● puis X, ■, ▲, bas maintenu ● ■, avant ■ + ▲.



Bas diagonale en arrière et X + ●. Ce coup esquive et envoie l'adversaire en l'air. Notez que le coup Avant ■ + ▲ est aussi un de ses coups les plus efficaces. Ne pas oublier le contre (arrière + une des deux chopes de base).

Tous les niveaux gagnés

Mettez la Pause durant le jeu, et tapez : gauche, ■, ■, ■, ■, haut, ▲, ▲, ▲, droite, ●, bas, X, select, X, X, X, select, ▲, ▲, ▲, select, X, X, X.

Jeu en plein écran

Mettez la Pause durant le jeu, et tapez gauche, ■, ■, ■, ■, haut, ▲, ▲, ▲, droite, ●, bas, X, L1 + R1.



Fuel et armure au plus bas !

Mettez la Pause durant le jeu, et tapez gauche, ■, ■, ■, ■, haut, ▲, ▲, ▲, droite, ●, bas, X, gauche, droite, gauche, droite.

Le Cheryl Marie Boudreau Show !!!

Mettez la Pause durant le jeu, et tapez gauche, ■, ■, ■, ■, haut, ▲, ▲, ▲, droite, ●, bas, X, bas, X,

bas, X, bas, X, bas, X, bas, X, Terminez ensuite le niveau. Le briefing sera alors remplacé par un show... girl !



Nouveaux avions

A l'écran-titre, maintenez R1 + L2 sur la deuxième manette et appuyez sur le bouton select jusqu'à ce que vous entendiez un bruit (ce qui correspond à une vingtaine de pressions ; alors dépêchez-vous car la démo risque de se lancer avant que vous n'ayez fini). Allez ensuite à l'écran de sélection des avions. Vous y découvrirez un F16 et un Stealth Jet tout neufs.

Turbo

Choisissez impérativement l'avion GeeBee (ce code ne fonctionne qu'avec lui). Commencez une partie. A l'écran de chargement

"Now Loading", appuyez sur le bouton X comme un dingue, jusqu'à ce que le mot " Good !! " apparaisse. Durant le jeu, le GeeBee pourra alors voler environ 100 mph de plus.



Tekken 3

Lei Wulong

Super flic



40 damages



Diagonale bas arrière ● puis haut, ● ■ ■ ■ ■ ■

Lei a peu changé en vingt ans. Il n'en reste pas moins un personnage redoutable. Ses coups sont trompeurs et ne le mettent pas toujours en danger. Il peut s'allonger (très utile) et ses nouvelles danses (cigogne, dragon tigre, serpent et panthère) rendent son style encore plus particulier.

Style de combat : arts martiaux mélangés (Wu Xing Fist).

45 ans - Chinois.

1 m 75 - 65 kg.

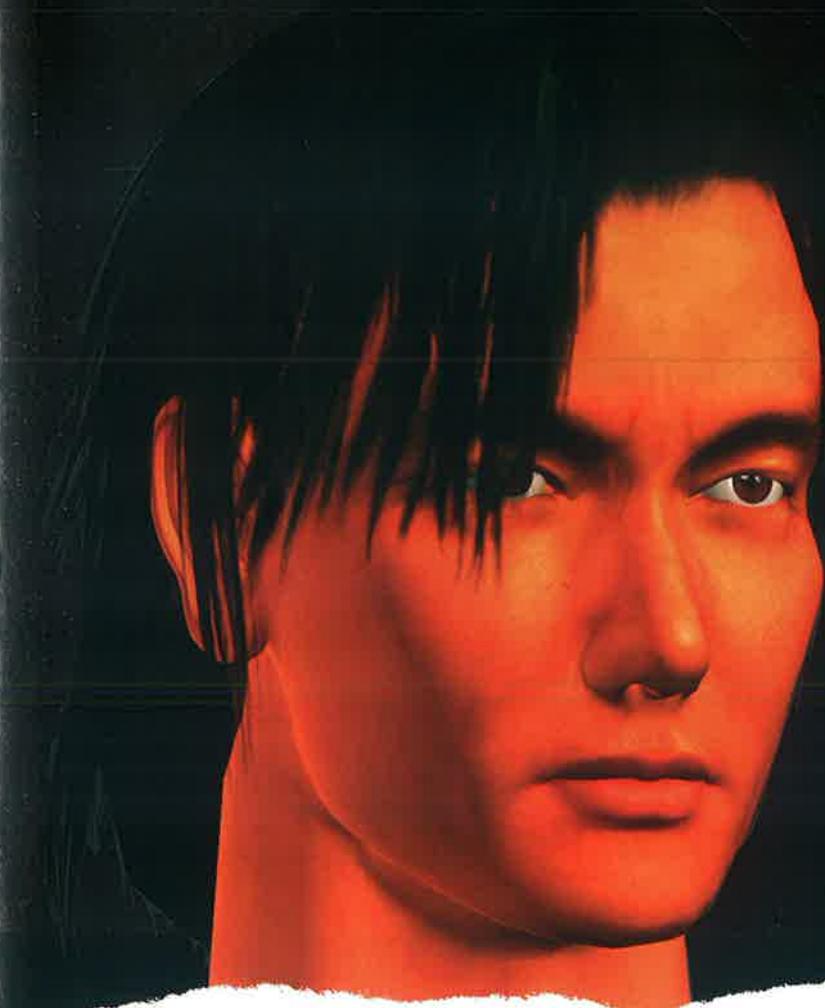
Groupe sanguin : A.

Occupation : policier.

Hobby : films et siestes.

Aime : les produits Sony (il est apparu dans une pub Sony).

Déteste : les crimes et les criminels.



Alien Trilogy

Munitions inépuisables

Entrez le mot de passe : BOXOVTRICKS. Si vous lisez cela en anglais, cela donne "box of tricks", soit en français : "la boîte à merveilles".

Invulnérabilité

Entrez le mot de passe : OBLIVIONTRIPTOFINISHOFF. Remplacez les "1" par "I", et cela se lit "oblivion trip to finish off" dans la langue de Shakespeare ; soit "achever le voyage vers l'oubli", dans la langue de Molière.

Armes, munitions, et invincibilité

Enfin, si vous voulez avoir tout en même temps, entrez le mot de passe suivant : 1GOTP1NK8C1DBOOTSON.

Remarquez que si vous remplacez le chiffre "1" par la lettre "I", et le chiffre "8" par la lettre "A", lisez la phrase en anglais, et cela donne : "j'ai des bottes roses antiacide !". Bref, une fois le code inscrit, retournez à l'écran-titre. Un nouveau menu y sera affiché, le menu Cheat.



CODES ACTION REPLAY

Lampe d'épaule
8009A61C 0064

Bottes
8009A604 0064

Vision de nuit
8009A620 0029



Andretti Racing

A-Z TIPS & CODES

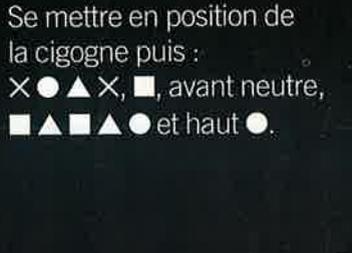
MOTS DE PASSE

Toutes les armes

Entrez le mot de passe : DY1NGTON1GHT. Notez que si vous remplacez le chiffre "1" par la lettre "I", et que vous lisez la phrase en anglais, cela signifie : "dying tonight", soit en français "mourir ce soir" !



95 damages



Se mettre en position de la cigogne puis :
 X ● ▲ X, ■, avant neutre,
 ■ ▲ ■ ▲ ● et haut ●.



Bas X + ● ou bas ■ + ▲
 Se mettre à terre est avantageux car
 Lei dispose de bonnes attaques et
 contre-attaques, notamment lorsqu'il
 est sur le dos : ■ + ● et sur le ventre :
 ● puis X.
 Notez aussi que le coup de tête (arrière
 + ■ + ▲) est un excellent coup.

65 damages



■ + ▲ ▲, avant neutre,
 ● ● ▲ X ●.



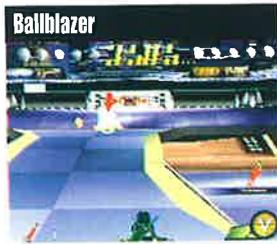
Toutes les voitures de stock-car
 Commencez une partie et à l'écran
 "Register", choisissez l'option
 "Begin Career". Ensuite, entrez le
 mot de passe : "Go Bruins!".
 Enfin, allez à l'écran de sélection
 des voitures : faites-les défiler,
 elles y seront toutes !



Toutes les F1
 Commencez une partie et à l'écran

"Register", choisissez l'option
 "Begin Career". Ensuite, entrez le
 mot de passe : "Go Bruins!".
 Enfin, allez à l'écran de sélection
 des voitures : faites-les défiler,
 elles y seront toutes !

Statistiques
 Ce code s'effectue durant
 une partie. Mettez la Pause,
 puis le curseur sur la ligne
 "Race Statistics". Enfin, pressez
 L1 + L2 + R1 + R2 + X + ●.
 Les statistiques de votre course
 s'afficheront alors.



Code Shrink Rotofoil
 Ce code a pour conséquence de
 rendre les vaisseaux minuscules !
 En plus, c'est un dessin à lui tout
 seul, puisqu'il prend la forme d'un
 smiley, avec un peu d'imagination.
 Il se rentre dans le menu des
 mots de passe :

X ● X X ● X
 X X X X X X
 X X ▲ ▲ X X
 ■ X X X X ■
 X ■ ■ ■ ■ X



Attention, cher cheaters !
 Toutes les manipulations suivantes
 s'effectuent à l'écran-titre.
 Bon, ça c'est pas extraordinaire.

Mais le truc, c'est qu'elles doivent
 être effectuées hyper rapidement,
 c'est à dire avant que les lignes
 du menu qui apparaît ne se soient
 toutes arrêtées au centre de
 l'écran. Et là, vous allez moins
 rigoler... Ah ! Une dernière chose :
 les codes doivent se faire dans
 l'ordre ci-dessous.

Diriger Gaïa
 Gaïa est le premier boss du jeu.
 A l'écran-titre, faites
 bas, diagonale bas-gauche,
 gauche, ■ (les lignes du menu
 deviennent roses). A l'écran de
 sélection des persos, mettez le
 curseur sur Eiji, puis appuyez
 sur haut + ■.

Tekken 3

Forrest Law

Le dragon

Forrest est le digne successeur de son père et il le dépasse. De nouveaux coups rendent le style de Law encore meilleur. Il est lui aussi une des valeurs sûres de ce Tekken et il est très accessible.

70 damages



Arrière ■▲■, ■, diagonale bas arrière ▲●.



Style de combat : arts martiaux chinois.

Désignation : le prochain du dojo de Marshall (peut-être).

25 ans - Américain.

1 m 77 - 66 kg.

Groupe sanguin : B.

Hobby : faire du shopping.

Aime : les cartes de crédit (il a même épaulé Paul pour le coût de l'inscription au tournoi et pour l'essence nécessaire au voyage).

Déteste : monter sur la moto de Paul avec lui (il a peur de sa façon de conduire).

A-Z TIPS & CODES

Diriger Sho

Le second boss du jeu, c'est Sho (les marrons ! Ha, ha, ha !). Commencez une partie avec Gaïa, puis mettez la Pause. Ensuite, mettez le curseur sur le mot Reset, et validez. L'écran-titre apparaît. Prenez alors votre deuxième manette, et tapez : gauche, droite, gauche, droite, gauche, ■, avant que le menu se soit formé. Il devrait alors virer au bleu. Ensuite, allez à l'écran de sélection du perso. Deux joueurs peuvent alors prendre Sho en mettant le curseur sur Kayin, puis en appuyant sur bas + ■.

Coups spéciaux automatiques

Ce code vous permet de mettre les coups spéciaux sur les boutons de

flanc, malgré le fait de jouer en difficulté égale ou supérieure à Normal. Commencez une partie avec Sho, puis mettez la Pause. Ensuite, mettez le curseur sur le mot Reset, et validez. L'écran-titre apparaît. Faites alors rapidement diagonale bas-gauche + X (le menu doit virer au blanc). Recommencez un match. Mettez une fois de plus la Pause, puis le curseur sur le mot Reset, et validez. L'écran-titre apparaît, prenez alors rapidement votre seconde manette, puis effectuez : gauche, droite, gauche, droite, gauche, ■ (le menu vire au jaune). Allez ensuite dans le menu des options. Choisissez n'importe quelle difficulté et mettez les coups spéciaux sur les boutons de flanc. C'est désormais possible.

Super coup spécial

Une fois que vous avez mis les coups spéciaux sur les boutons de flanc, vous pouvez effectuer un super-méga-trop-d'la-balle coup spécial, en appuyant simultanément sur : select + L1 + L2 + R1 + R2.



Petit jeu en duel

A l'écran-titre, pressez select + R2 simultanément et ce, sur les deux manettes. Un bruit devrait confirmer la bonne exécution du code. Allez ensuite dans le menu Options, puis revenez à l'écran-titre. " Two Player Vs " devrait être affiché. Sélectionnez cette option pour pouvoir jouer à un mini jeu de shoot à deux.





60 damages



X + ● ou haut + ●
Casse la garde basse, rapide et permet d'enchaîner derrière.



Arrière ■▲■,
avant ▲ puis ■.

70 damages



Arrière ■▲■, ■▲, arrière ▲X●.

CODES S'EFFECTUANT DURANT UNE PARTIE

Les codes ci-dessous se font pendant le jeu, après avoir mis la Pause. Si le code est correctement effectué, la Pause s'enlève automatiquement.

Plein de fuel et de munitions

Select, L2, select, R2, ▲, ▲, ▲, ●.

Munitions à fond

Select, L2, select, R2, L1, L2, R1, R2.

Puissance de l'arme à fond

Select, L2, select, R2, L1, L1, R1, R1. Cela augmente la puissance de l'arme qui est active lorsque vous faites le code.

Hélico de renfort

Select, L2, select, R2, ■, ■, ■, ●. L'hélicoptère de renfort arrive alors dès que le jeu reprend.

Figier l'image

Select, L2, select, R2, bas, R1, R2. Quand vous mettez la Pause, le menu habituel n'apparaît pas, et vous voyez uniquement une image fixe du jeu.



CODES DES NIVEAUX

Niveau 2 : 1018
Niveau 3 : 1006
Niveau 4 : 1213
Niveau 5 : 0203
Niveau 6 : 0917
Niveau 7 : 0354



CODES DES NIVEAUX

Monde 1.2 : SDQZF05TJJ
Monde 1.3 : HYN7GODECM
Monde 1.4 : EPPGHOXWDQ
Monde 2.1 : 154FH0D5BF
Monde 2.2 : E94FH0LLKJ
Monde 2.3 : MHLFH0DTCM
Monde 2.4 : ALLFH0XGPU
Monde 2.5 : BDNJH0LLPU
Monde 3.1 : 5SBGH0XIKJ
Monde 3.2 : E9GGH0J1QH
Monde 3.3 : 9F0JG0LZJD
Monde 3.4 : SKAGH09P40
Monde 4.1 : JJ0BNN9FCM
Monde 4.2 : EYWJH0P7BF
Monde 4.3 : JQNFH0T7BF
Monde 4.4 : 7G9DA0MOCE
Vidéo de fin : 6H9DA0QJ2F



CODES S'EFFECTUANT A L'ECRAN-TITRE

Si les manipulations sont correctement effectuées, une phrase apparaît.

Munitions infinies

●, ●, ●, L1, ●, L1, L1, ●, L1, ●, L1, L1, ●, L1, ●, L1, L1, L1, L1, L1.

Tekken 3

Jin Kazama

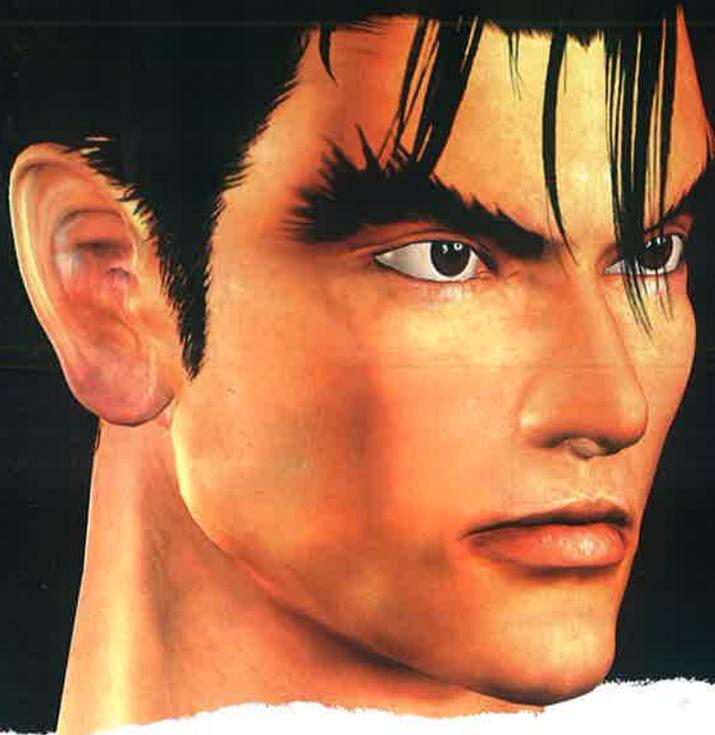
L'éclair fatal



40 damages



Bas + X + ●, ■ + ●, ■ + ●,
▲, Bas + ●



Jin ne peut être considéré comme nouveau puisqu'il utilise des coups possédés précédemment par Jun et Kazuya. Le mélange des deux styles est d'ailleurs excellent car ils sont complémentaires. Jin est doté de la puissance d'attaque de Kazuya et de la fluidité de défense de Jun. Jin est donc un personnage très intéressant, même si l'on ne connaît pas le style de ses parents.

Style de combat : Karaté Mishima avancé et style de self-défense Kazama

19 ans - Japonais.

1 m 80 - 75 kg.

Groupe sanguin : AB.

Occupation : arts martiaux.

Hobby : promenades en forêt.

Aime : les enseignements de sa mère.

Déteste : décevoir les autres.

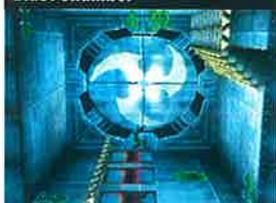
A-Z TIPS & CODES



Energie infinie

●, L1, L1, L1, ●, L1, ●, ●,
L1, ●, ●, ●, L1, L1, L1, L1, L1,
●, ●, L1.

Blast Chamber



Vies infinies

Au menu principal, effectuez la manipulation suivante : gauche, ■, droite, ●, bas, ●, haut. Ensuite, débutez une partie en mode Survivant Solo.

CODES DES NIVEAUX

Les codes ci-dessous sont ceux de mondes intermédiaires.

Grâce à ceux-ci, vous aurez en plus pas mal de vies.

Monde Ziggurat : NAEMMAAB
Monde Backstab : MAGDIEAH
Monde Fall'n'Arch : NINKPDME
Monde Fugitive : MJKKAMKC
Monde Rainbow : JODPIGEH
Monde Lavapalooza : ICJPABNA

Bubsy 3D

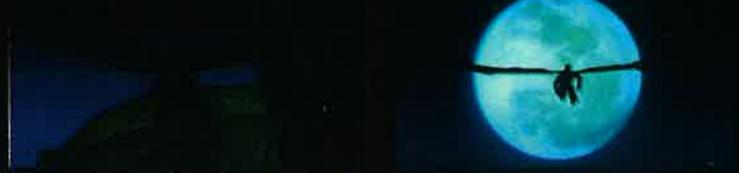
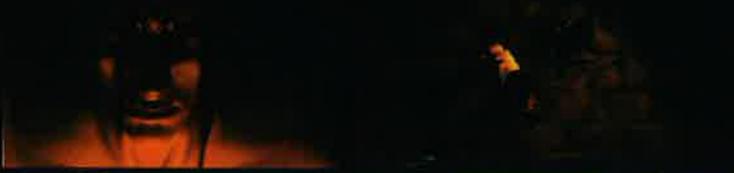


Attention chers lecteurs ! Le code de ce jeu a été vérifié sur la version américaine de la PlayStation. Mais il devrait normalement fonctionner sur la version française. Y'a pas d'raison.

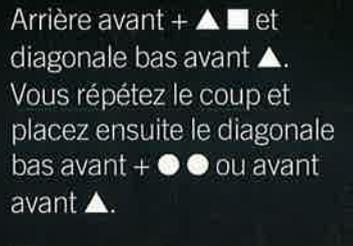


Code "La totale"

Pour ouvrir tous les niveaux (et même les niveaux bonus), posséder toutes les roquettes.



90 damages



Arrière avant + ▲ ■ et diagonale bas avant ▲. Vous répétez le coup et placez ensuite le diagonale bas avant + ● ● ou avant avant ▲.



Diagonale en bas avant ● ● ou en se relevant ● ●. Ce coup se place n'importe où et même si les dégâts sont moyens, il fait partie des coups qui ont la meilleure priorité du jeu.

70 damages



Avant ■ ▲ X, ■ + ● ▲ ●.

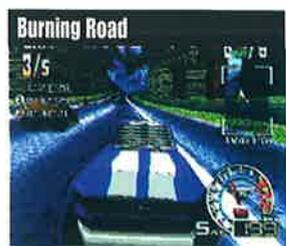
Jin en tenue d'écolier
Jin en tenue d'écolier, c'est à voir ! Attention ! Il faudra jouer avec lui 50 fois ! Quel sale gamin ce Jin.



Avant, bas, diagonale bas avant ■. En appuyant sur X ou ●, Jin est intouchable derrière. De plus ce coup permet de feinter l'adversaire. Ne pas oublier le contre.



99 vies et voir les coordonnées de Bubsy durant la Pause, entrez le mot de passe suivant : XALLDBUGCR.



Mode Miroir
Cette astuce est simple, mais il fallait y penser ! Prenez d'abord une course en mode Practice.

Ensuite, juste après le départ, faites demi-tour et repartez de l'autre côté. Contrairement à ce que vous vous attendez, on ne vous dira pas que vous êtes dernier de la course et à l'envers. Bien au contraire, vous serez premier et en mode miroir !



Choisir son perso
En mode Puzzle Game, lorsque vous arrivez sur le plan du monde où vous choisissez les niveaux, et lorsque le dinosaure est sur start, appuyez sur : gauche, gauche, haut, bas, L1 + L2 + R1 + R2. "Caracter select" s'affiche. Vous n'avez plus qu'à choisir votre perso.



Nouveau monde
Un nouveau monde, autrement dit de nouveaux tableaux, voici ce que vous propose ce code. Pressez start à l'écran-titre pour afficher le menu Game start & Co. Ensuite, appuyez sur : R1, haut, L2, bas (un dino apparaît en bas à gauche). Validez ensuite Game start, et à l'écran Game select, choisissez le mode de jeu Puzzle Game (Another World devrait être inscrit en dessous).

30 crédits
Allez dans les options. Là, mettez le curseur sur "credits", et tapez : gauche, droite, R1, R2, L2, L1, haut, bas. Vous avez trente secondes pour obtenir trente crédits, en appuyant frénétiquement sur le bouton ●.



Nouveau monde
A l'écran principal, appuyez sur : ●, gauche, droite, ●. Un bonhomme apparaît en bas à droite de l'écran. Commencez une partie, à l'écran de sélection des modes de jeux, "Another World" sera inscrit à gauche de l'écran. Ce sont de nouveaux niveaux.

tekken 3

Ling Xiaoyu



Chipie

Xiaoyu fait elle aussi partie des nouveaux persos. Son style est particulier car, bien qu'elle soit limitée au niveau de la puissance et des enchaînements (difficiles à placer), elle est très peu vulnérable (surtout pendant la pose du Phénix). Ses coups sont rapides et ont une portée intéressante (notamment au niveau des coups bas). Personnage bon si il est bien maîtrisé.

Style de combat : arts martiaux chinois divers, basés sur le Bagua Fist.

16 ans - Chinoise.

1 m 57 - 42 kg.

Groupe sanguin : A.

Occupation : étudiante, s'occupe d'un panda.

Hobby : visiter les parcs d'attraction du monde entier, faire du tourisme.

Aime : le siubao au porc, le siubao tendre (avec des haricots rouges dedans), le siumai (les trois sont des plats chinois), le canard de Pékin...

Déteste : les profs de maths.

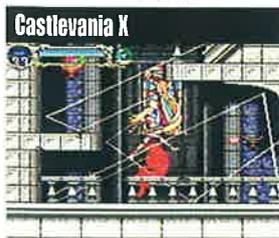
50 damages



Etre de dos, avant X + ● avant avant X + ● diagonale bas arrière X.



A-Z TIPS & CODES

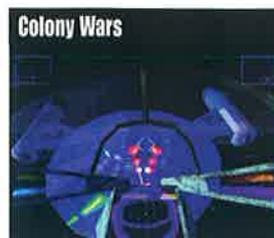


Si vous avez déjà fini le jeu (et que bien entendu vous possédez une sauvegarde), vous pouvez alors entrer les mots de passe ci-dessous, qui vous ouvriront de nouvelles possibilités.

Super armure AXEARMOR. Dès le début du jeu, vous trouverez cette super armure dans votre inventaire.

Super Q.I X-X IV " Vous êtes alors plus intelligent dès le début de l'aventure. Mais en contrepartie, vous êtes moins fort que d'habitude (on ne peut tout avoir).

Richter Belmont RICHTER. Vous pouvez alors contrôler le héros légendaire des Castlevanias.



Entrez les mots de passe suivants. Faites attention à bien respecter les majuscules, les minuscules et les étoiles. Respect man, respect. De toute façon, si un mot de passe est correctement entré, vous le voyez tout de suite, car une phrase

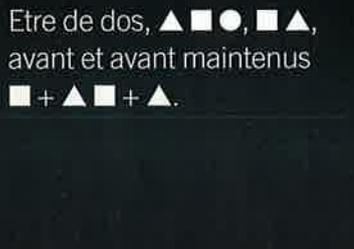
s'affiche en haut à gauche. Il ne vous reste plus alors qu'à commencer une partie.

Mitrailleuse en continu Tranquille. Avec ce code, la mitrailleuse de votre vaisseau ne "s'enraye" plus. Vous êtes alors tranquille, décontracté du "...".





60 damages



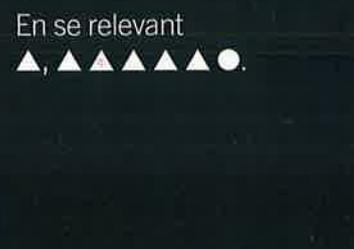
Etre de dos, ▲■●, ■▲, avant et avant maintenus

■+▲■+▲.



Diagonale bas arrière + ■. Rapide et envoie l'adversaire au loin. Le coup Bas + ■ casse la garde. Il est rapide et permet de se mettre dans la pose du Phénix.

50 damages



En se relevant

▲, ▲▲▲▲▲▲▲●.



Energie infinie
Hestas*Retort

Munitions inépuisables
Memo*X33RTY. Attention les munitions ne sont infinies que pour les armes spéciales.

Choix du niveau
Commander*Jeffer. Ce code vous donne en plus accès à toutes les informations sur les missions. Retournez au menu principal pour trouver le menu de sélection des niveaux.

Command & Conquer



Entrez les mots de passe suivants

Opération secrète
PUTSUX. Si vous ne voyez pas vos soldats au début, sachez qu'ils sont tout en bas à gauche.

Code spécial
GODZILLA. Ce code fonctionne aussi bien pour le G.D.I que pour le N.O.D. Il a pour conséquence de faire parler les soldats japonais ! Amusant.

Contra, Legacy of War



Toutes les manipulations s'effectuent à l'écran-titre. Dans la plupart des cas, quand le code est entré, il s'inscrit à l'écran ; mais pas toujours. C'est comme ça. C'est la vie. Bref, en plus, cela vous donne parfois accès à un sous-menu ; mais pas toujours. C'est comme ça. C'est...

Choix du niveau
Après avoir entré ce code, un menu de sélection des niveaux apparaît. Tapez L2, R1, R2, gauche, droite, ●, ■, R2, L2.

Toutes les armes
D'abord, tapez L2, R2, L1, R1, haut, bas, bas, haut à l'écran-titre. Et pendant la partie, appuyez sur

▲ + ● + X + ■, pour faire apparaître le menu d'armes, et en changer.



Vies infinies et toutes les armes
Avec ce code, non seulement vous avez toutes les armes, mais en plus, toutes les vies que vous voulez. Tapez L2, R2, L1, R1, bas, haut, haut, bas à l'écran-titre.

Tekken 3

Hwaorang

Talon de sang

Hwaorang n'est pas vraiment nouveau puisqu'une grande partie de la panoplie de ses coups provient d'un certain Baek de *Tekken 2*. Ce personnage possède une grande portée de coups puissants, de combos simples (la Flamingo, pas le 10 hits) et une bonne vitesse. Il n'est cependant pas imbattable. Il suffit de le contrer ou, plus difficile, de jouer avec le pas de côté.

Style de combat : Tæ Kwon Do.

19 ans - Coréen.

1 m 81 - 68 kg.

Occupation : chef d'un gang de protecteurs de rues.

Hobby : naviguer (sa capacité physique est excellente).

Aime : le Rock'n Roll et le combat (il aussi est très bon pour vanner).

Déteste : le Style de Karaté Mishima et Kazama de Jin.

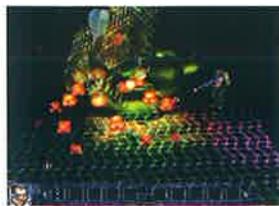


diagonale en haut vers l'avant

X ● X

Coup facile à effectuer qui sort rapidement, il permet aussi de casser la garde de l'adversaire et il n'y aucun risque après.

Puis durant le jeu, pressez ▲ + ● + X + ■, pour changer d'arme et restaurer vos vies.



Continus inépuisables

Attention, votre compteur de vie continuera à descendre. Mais une fois à zéro, il décroîtra ! Autrement dit : vous avez des vies infinies. Appuyez sur L2, R2, L1, R1, gauche, droite, droite, gauche.

Jeu vidéo Bamboo Arcade

Il s'agit du petit jeu sur borne que l'on trouve normalement dans la jungle en pleine partie. Tapez R2, R1, droite, gauche, L1, L2.

Jeu vidéo Bamboo Gyuss

C'est lui aussi un jeu que l'on trouve en cours de jeu. Tapez L2, L1, gauche, droite, R1, R2.

Séquences vidéo

Appuyez sur les boutons L2, L1, R1, R2, haut, gauche, bas, droite.

Bruitages

Pour écouter tous les bruitages du jeu (bipp, taratata, sproutch, etc.), tapez R2, R1, L1, L2, haut, droite, bas, gauche.



Ce code a été effectué sur la version américaine du jeu, parce que ça fait plus branché. Noonon ; mais bon, c'est comme ça. Mais si le nom des options diffère sur la version française, le code fonctionne. Normalement...

Dix pistes

A l'écran de choix des modes de jeux, vous avez moins de quatre secondes pour mettre en surbrillance les mots suivants : FREE STYLE, COMPETITION, BOARD PARK, OPTION, HALF PIPE, AIR RACE, FREE STYLE ; une fois que le curseur est sur ce dernier mot, maintenez L1 + L2 et appuyez deux fois sur X (ce qui valide le nombre de joueurs). Si votre manipulation est faite dans les temps, vous entendez des cris.

Mode Miroir

Maintenant que vous avez les dix pistes, pour les mettre en mode miroir, il suffit de pressez les boutons X + R1 à l'écran de sélection des circuits, puis de valider.

A-Z TIPS & CODES

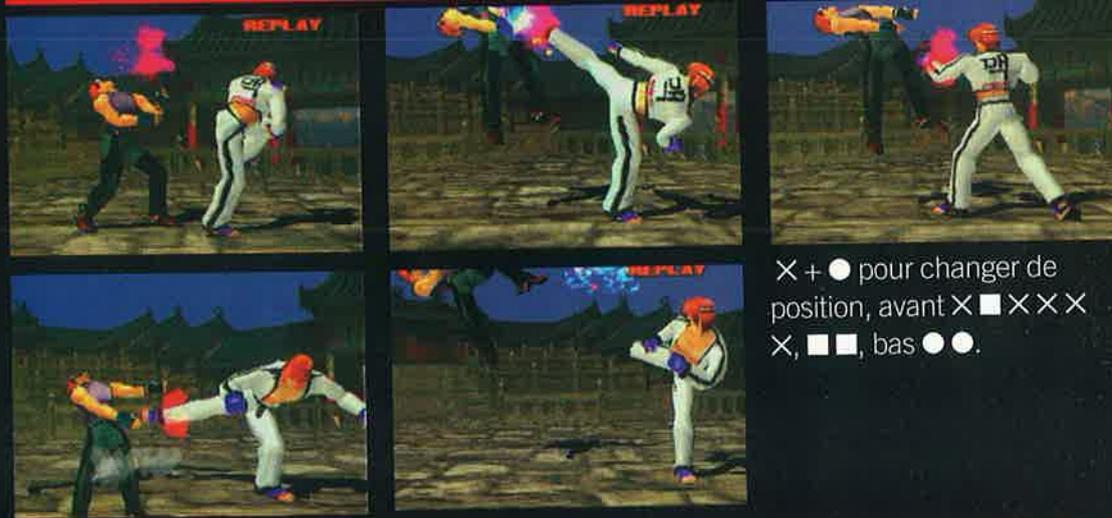


60 damages



Bas ● ↓ ■ ■, avant maintenu ● ×.

120 damages



× + ● pour changer de position, avant × ■ ■ × × ×
×, ■ ■, bas ● ●.

80 damages



Avant bas diagonale bas avant + ●, Soit diagonale bas arrière × + ● ou, diagonale avant haut + × ● ×.



Crash Bandicoot

CODE ACTION REPLAY

Un seul code pour *Crash Bandicoot*, mais un code qui en vaut cent (cherchez l'astuce...)!

Vies illimitées

800615CE 0063. A l'écran vous verrez inscrit 99 vies.



Critical Depth

Commencez une partie quelconque. Ensuite, durant le jeu, SANS mettre la Pause, tapez rapidement les codes ci-dessous. Un bruit aigu confirme que vous avez compris ce qu'il fallait faire.

Munitions inépuisables

Le menu qui se trouve en bas à droite de l'écran, indique les

armes que vous possédez, ainsi que le nombre de munitions. Avec ce code, vous aurez toutes les armes avec 99 balles. Et en plus, leur nombre ne diminue pas ! Que demande le peuple ? ! Le code ? Ah oui ! Tapez L1, R1, L1, R1, haut, bas, gauche, bas.

Larguer une mine de surface
Maintenez enfoncé le bouton R2 et pressez droite, gauche, bas.

Larguer un Baril explosif
Maintenez enfoncé le bouton R2 et appuyez sur gauche, droite, haut.

Invincibilité
Appuyez successivement sur les boutons L1, R1, L1, R1, haut, bas, gauche, droite.



Croc

Vies infinies

80075234 00FF. Attention, ce code est un code Action Replay. Alors si vous ne possédez pas cet appareil, passez votre chemin !

Tous les niveaux

LLLLDRLLDRDLUR. Ce code est celui du dernier niveau ; et par la même occasion, il vous permet d'accéder à tous les autres.



Crusader : No Remorse

Crusader : No Remorse

MOTS DE PASSE

FWQP
PLRQ
SZNF
TD5S
J1BT

Tekken 3

Paul Phoenix

Professionnel des arts martiaux



50 damages



Diagonale haut et ●, ■, ■
▲, avant et ■ + ▲.

Paul est toujours un combattant hors pair car il est puissant à tous les niveaux (attaque et défense), voire même un peu trop... Quoi qu'il en soit, nul n'est imbattable donc Paul n'échappe pas à la règle et vous faites suffisamment attention.

Style de combat : arts martiaux combinés, basés sur le Judo.

46 ans - Américain.
1 m 87 - 81 kg.

Groupe sanguin : O.

Occupation : aucune.

Hobby : la moto.

Aime : les pizzas, l'odeur de l'essence.

Déteste : les autoroutes japonaises.

MOT DE PASSE SPECIAL

A partir de l'écran principal, choisissez les options "Load Game", puis "Teleport to Mission". Et dans le menu des mots de passe, entrez : L O S R. Le jeu dira que ce mot de passe est faux, mais il ment ! En effet, durant le jeu vous pourrez effectuer les cheats ci-dessous.

K2CV
N3DW
M4FX
X5GZ
C6HO
D7J1
F8K2
FGL3
JFM4



Energie électrique et santé

Avec ce code, vos jauges d'énergie électrique et de santé seront pleines. Appuyez sur ● + R1 à n'importe quel moment.

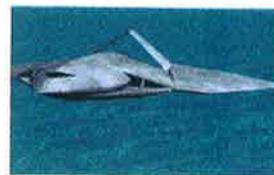
Toutes les armes

En cours de jeu, à n'importe quel moment, appuyez sur ■ + R1. Contrôlez le résultat dans le menu d'armement.

Difficulté et Select Stage

A la place de votre nom, entrez le code spécial NEMROSIM. L'écran du réglage de la difficulté apparaît alors. Vous pouvez désormais régler celle-ci. Commencez ensuite une partie. Mettez la Pause. Un menu va s'afficher. Validez l'option Load. Un nouveau menu apparaît, avec tous les niveaux du jeu.

Cyberia



Cyberspeed



A-Z TIPS & CODES



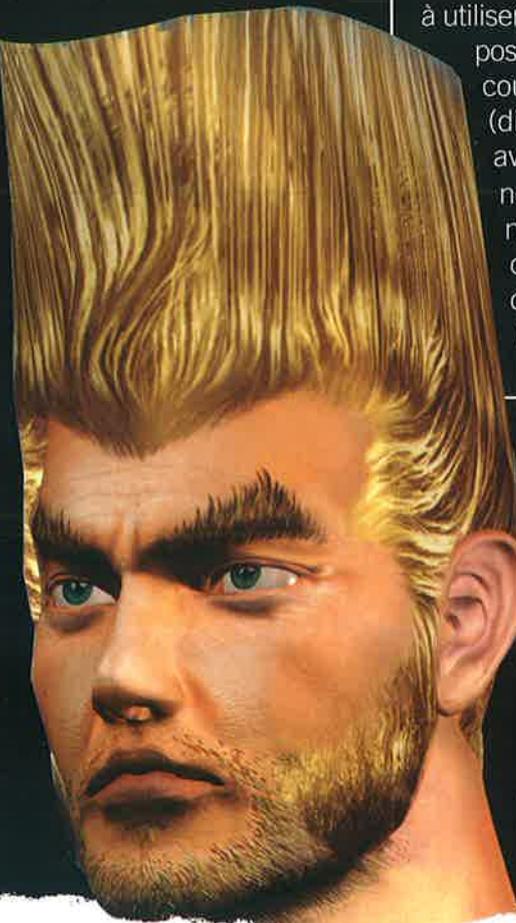
60 damages



Quart de cercle avant + ■, quart de cercle arrière, neutre, X ▲.

Quart de cercle avant ▲. LE coup assassin du jeu. Beaucoup de dégâts, peu touchable derrière, le coup à utiliser le plus souvent possible. Son double coup de pied (diagonale haut avant + X ●) ne doit pas être négligé car c'est le coup qui a le plus de priorités. Ne pas oublier le contre.

60 damages



Faire l'Ultimate Tackle (diagonale bas arrière ■ + ▲), ▲, bas enfoncé ■■, ●■▲ + ■.

MOTS DE PASSE

Les passwords ci-dessous sont ceux des difficulté et vitesse les plus élevées.

Diriger une vache !
LLLLLLLLLLLLLLLL

Niveau 2
4XVHBBBCDBCDBG

Niveau 3
4YVRBCCDFCDBJ

Niveau 4
4OWOCCFCGDDBL

Niveau 5
41W7BDDGGCFB

Niveau 6
43XGBDDGHCFGBQ

Niveau 7
44XNBFHJCFGBS

Niveau 8
46YZBFFHKDHGBV

Niveau 9
47Y5BGFJLDHGBX

Niveau 10
49ZDBHFKLFHGBZ



Be careful my friends !
Because ces codes ont été vérifiés sur la version américaine du jeu. But normalement, c'est no problemo pour la version frenchie. Yo !

Tous les niveaux
Pour ouvrir tous les niveaux, inscrivez le mot de passe : P3NDCQNY2. La liste de tous les niveaux s'affichera alors.

Menu triche
Effectuez la manipulation suivante pendant le jeu, mais sans mettre la Pause : gauche, ●, X, droite, ●, X, bas, ●, X. Le menu de triche apparaît. Vous pouvez alors activer (dans l'ordre) : l'invulnérabilité, les coordonnées de position, le plan complet du niveau avec indication des ennemis et bonus, le "Pogo", l'écran en Pal, toutes les armes et leurs munitions à fond, aller au niveau suivant (sortez du menu, puis mettez

la Pause et sélectionnez l'option correspondante) et enfin immobiliser les ennemis.



De plus, en appuyant sur select, la combinaison protectrice et le masque à gaz pourront être activés dans le menu normal de jeu. Mais attention, pour faire réapparaître le menu de triche, il faut refaire son code à chaque fois.



CODES ACTION REPLAY

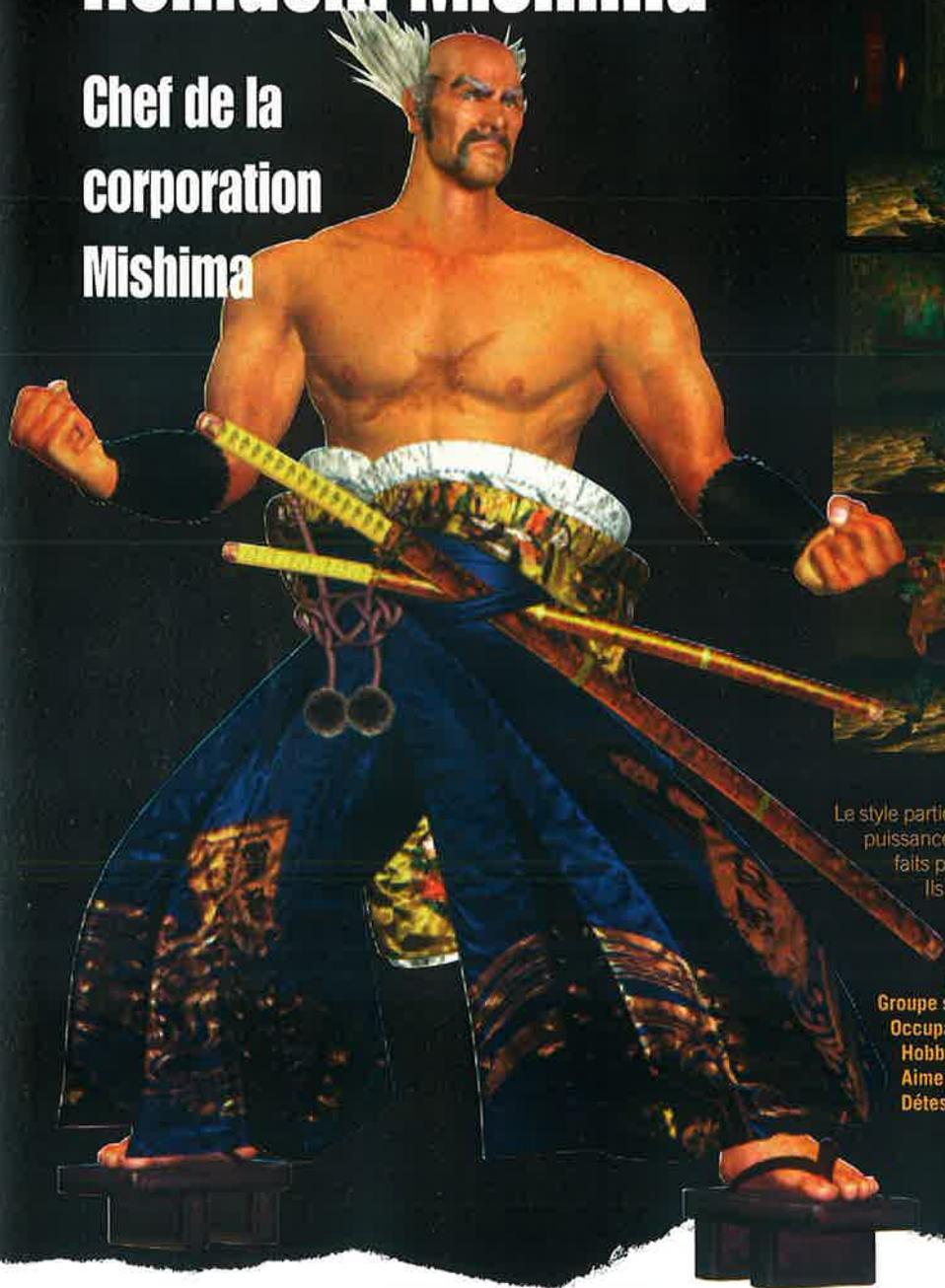
1^{er} joueur invincible
800CD1A0 0090

2^e joueur invincible
800CD514 0090

Tekken 3

Heihachi Mishima

Chef de la
corporation
Mishima



50 damages



Diagonale bas avant + ■▲, ■▲, bas avant + ■▲.

Le style particulier d'Heihachi s'est enrichi, ce qui le rend meilleur. Sa nouvelle puissance est basée sur les coups "secs" (coups vifs et rapides qui ne sont pas faits pour être enchaînés) et sur le contre-anti-coups de pied en hauteur. Ils occasionnent des dommages considérables.

Style de combat : karaté de combat style Mishima.
73 ans - Japonais. Taille, poids inconnus.

Groupe sanguin : B.

Occupation : dirige la Corporation Mishima.

Hobby : inconnu.

Aime : inconnu.

Déteste : inconnu.

A-Z TIPS & CODES



MOTS DE PASSE

PLANETE LUNAR

Niveau 1
BBBBB
DB7S7
DBMG6
VBBBB

Niveau 2
DBG4B
JB7S7
DS4#Y
MSBYB

Niveau 3
BBBQB
DB7S7
DBMJK
VBBBB

PLANETE VENUS

Niveau 4
BBBBB
DL7S7
DBLJW
WBBBB

Niveau 5
BBBBB
DL7S7
DBLJW
WBBBB

PLANETE MERCURY

Niveau 6
BBBLB
DL7S7
DBLK8
WBBBB

Niveau 7
BBBQB
DL7S7
DBMLT
WBBBB



PLANETE MARS

Niveau 8
BBBBB
DV7S7
DBLL4
XBBBB

60 damages



■ + ▲.
Sort rapidement, on peut frapper de nouveau derrière avec une bicyclette (● puis X). S'en servir comme contre. Le quart de cercle avant ressemble au coup de Paul.

Diagonale bas avant + ■ ▲, ■, avant + ■ arrière + ▲ ■.

70 damages



Avant bas diagonale en bas maintenue ● ● ● ■, avant ■ arrière ▲.

Niveau 9
BBBGB
DV7S7
DBMMP
XBBBB

Niveau 10
BBBLB
DV7S7
DBLNH
XBBBB

SATELLITE NEPTUNE

Niveau 11
BBBQB
DVESE
DBMNE
XBBBB



Niveau 12
BBBBB
D37S7
DBLPC
YBBBB

Niveau 13
BBBGB
D37S7
DBMPY
YBBBB

Niveau 14
BBBLB
D37S7
DBLQR
YBBBB

Niveau 15
BBBQB
D3S7S
DBMQ#
YBBBB



AUTRES PLANETES

Niveau 16
BBBBB
FB7S7
DBLRM
*BBBB

Niveau 17
BBBGB
FB7S7
DBMR6
*BBBB

Niveau 18
BBBLB
FB7S7
DBLSO
*BBBB



Niveau 19
BBBQB
FB7S7
DBMTK
*BBBB

Niveau 20
BBBBB
FL7S7
DBLTW
OBBBB

Tekken 3

Yoshimitsu

Ninja mécanique de l'espace

Yoshimitsu a changé d'apparence, mais pas de style. Il se bat toujours à l'épée et a appris un tas de nouvelles petites choses. Combattant rêvé pour joueurs confirmés qui ne recherchent pas uniquement la victoire.

Style de combat : art ninja Manji.

Age inconnu - ex-Japonais.

1 m 78 - 63 kg.

Occupation : chef du groupe Manji.

Hobby : regarder les matchs de Sumo et surfer sur le net.

Aime : les jeux d'arcade (spécialement à Shinjuku)

Déteste : les méchants et les joueurs de jeux vidéo mal élevés.



60 damages



Arrière ■ + ▲ puis ■, diagonale bas arrière + ××××●.

Niveau 21

BBBGB
FL7S7
DBMVF
OBBBB

Niveau 22

BBBLB
FL7S7
DBLV9
OBBBB

Niveau 23

BBBQB
FL7S7
DBMWT
OBBBB

Niveau 24

BBBBB
FV7S7
DBLW4
1BBBB

Niveau 25

BBBGB
FV7S7
DBMXP
1BBBB

Niveau 26

BBBLB
FV7S7
DBLYH
1BBBB

Niveau 27

K4*#*
#O*LV
COMJF
OBF#B

CHEATS MODES

Les manipulations pour ce jeu doivent être faites en pleine partie,

mais SANS mettre la Pause. Ne vous inquiétez pas si cela déplace votre vaisseau.



Bouclier

▲▲×■▲▲▲×■×▲×.

Ecran noir & blanc

Avec ce code, les couleurs seront comme celles d'un négatif photo.
■●■×●▲●●×▲.

Invincibilité

■▲●■▲▲●●■▲×.

Toutes les clefs

■×●▲×▲▲×▲×▲×.

Couleurs fluos

Effectuez le code suivant pour changer de couleur à chaque fois.
■▲●■▲▲●●■▲×▲×▲.

Vitesse Turbo

■▲●●●×■×●▲■×.

Cloaking

Avec ce code, votre bouclier aura une énergie inépuisable.
▲■×●■×●▲×■×▲.

Armes Mega Zowie Wowie

▲●●×▲■×▲■×●■.

A-Z TIPS & CODES



75 damages



Diagonale en bas avant ●.
Touche loin, rapide et aucun risque.



Diagonale en bas arrière + ■.
Rapide et imparable.

● puis X, (bon timing) bas ■ puis ●. Vous pouvez aussi placer le poison (arrière ■ + ▲ puis ■) ou le blocage (arrière ■ + ●) puis un autre coup de lame.

50 damages



Diagonale bas avant + ▲, diagonale bas avant + ▲, avant avant X ■.



Arme Mega Zowie Wowie + dix vies

▲ X ■ ■ ■ ▲ ● ● ● ■ ■ ● X.

Crazy Robots

Avec ce code, les adversaires seront plus rapides.

■ X ■ X ● ● ● ■ ■ ● ● ● ■ ■.

Difficultés Insane et Ace

▲ ■ ■ ■ ▲ ● ● ■ ■ ■ ▲ ● ■ ■ ■.

A la prochaine partie, les nouveaux niveaux de difficulté apparaîtront.

Descent 2



Les codes suivants s'effectuent durant une partie, mais SANS mettre la Pause. Tiens, ça me rappelle quelque chose... Bref, si la manipulation est réussie, le nom du code s'affiche à l'écran.

Mega Wow

Super le nom du code ! Et ça donne quoi ? Eh bien toutes les armes, l'énergie à fond et le bouclier : ■, ▲, ●, ■, ▲, ■, X, ■, ●, ▲, ■, X.

Mega Wowie Zowie

Encore mieux que celui ci-dessus : ▲, ■, ●, X, ▲, ■, ▲, X, ▲, ■, X, ●.

Toutes les clefs

■, ▲, X, ▲, ●, ▲, X, ▲, X, ▲, ■, X.

Invulnérabilité

▲, X, ▲, ●, X, ▲, ■, X, ▲, X, ●, ▲.



Cloak

Et hop, les ennemis sont plus rapides : X, ▲, ●, ■, ●, ▲, ■, X, ▲, X, ▲, ●.

Ennemis plus rapides / tir plus lent

Franchement, ce code est dégueulasse ! ▲, X, ■, ■, ▲, ●, ■, X, ●, ■, ▲, ●.

Vies supplémentaires

Ce code peut se faire plusieurs fois de suite. ▲, X, ■, ●, ▲, X, ■, X, ●, X, ▲, ●.

Bouclier à 100 %

▲, X, ●, ■, X, ●, ▲, ■, X, ●, ■.



Turbo

▲, ■, ●, X, ■, X, ●, ■, ▲, ●, X, X, ■.

Tous les "accessoires"

■, ▲, ●, X, X, ▲, ■, X, ●, ■, ●, X.

Message "Go Wingnut"

Eh bien, avec ça, vous voyez "Go Wingnut" écrit à l'écran. Formidable, non ? ▲, ■, ●, ▲, X, ■, ▲, ●, ■, ▲, X, ●.

Message "Hello Minnie"

Sans commentaires. X, ●, X, ●, X, ●, X, ●, X, ●, X, ●.

Ecran noir & blanc

▲, X, ●, ▲, ■, ●, X, ▲, X, ▲, ●, X.

Couleurs zarbies

A chaque fois que vous faites ce code, les couleurs changent : ■, ▲, ●, ■, ▲, ■, X, ▲, X, ▲, ●, X, X, ■.

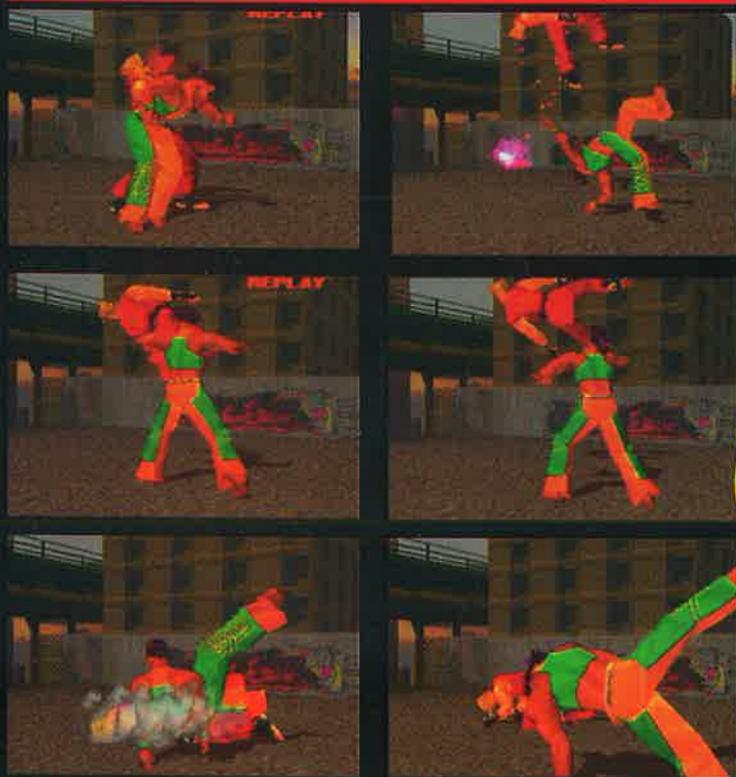
Lekken 3

Eddy Gordo

Le vengeur

Ce combattant, nouveau-venu dans la série, apporte avec lui un art martial peu connu : la cappœra. Eddy ne se sert quasiment que de ses jambes et il possède un style déroutant. Toute sa tactique est basée sur des coups ravageurs et imprévisibles. La meilleure façon de le battre est en fait de le connaître, sans quoi il risque de vous énerver car c'est LE personnage accessible aux débutants.

55 damages



■+▲■+▲×+●,■,● puis ××.



Style de combat : Cappœra.
27 ans - Brésilien.
 1 m 88 - 75 kg.
Groupe sanguin : B.
Occupation : aucune.
Hobby : gouverner.
Aime : le pouvoir.
Déteste : ne pas en avoir (de pouvoir).

A-Z TIPS & CODES

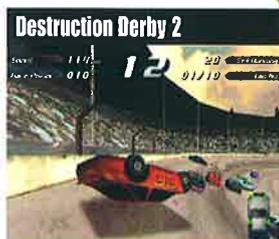
44 PlayPower



Inscrivez les mots suivants à la place de votre nom.

Circuit caché
REFLECT!

Invulnérabilité
!DAMAGE!



MOTS DE PASSE

Commencez une partie en mode Championnat. Ensuite, entrez les passwords ci-dessous, à la place de votre nom.

Tous les circuits
MACrPOO. Une fois le mot inscrit, vous pouvez revenir en mode

Practice et aller dans le menu de choix des circuits pour voir si le code a fonctionné.

Equipe de programmation
Attention, c'est une fois que vous avez fait "end", que l'équipe apparaît. Le code : CREDITZ!

Générique de fin
Attention, c'est une fois que vous avez fait "end", que le générique apparaît. Le code : ToNyPaRk

CODES ACTION REPLAY

500 points gagnés par course
800947DE 01F4

Arrêter le temps
8009DD30 0000

Premier à chaque fois
800947DA 0001

Porte droite indestructible
800894A0 0000

Porte gauche indestructible
800894B4 0000

Aile droite arrière indestructible
800894A4 0000

Aile gauche arrière indestructible
800894AC 0000

Aile droite avant indestructible
80089498 0000

Aile gauche avant indestructible
80089490 0000

Iekken 3

Brian Fury



Œil de serpent

Brian est un p'tit nouveau. Il est rapide et il fait mal, mais en contrepartie il enchaîne peu et surtout frappe à la hauteur de la tête, donc ses coups de poing sont esquivables en se baissant. Personnage intéressant et plutôt bon.

Style de combat : Kickboxing.

29 ans - Américain.

1 m 86 - 80 kg.

Groupe sanguin : inconnu.

Occupation : collecte des données sur le cerveau, Police internationale.

Hobby : collectionne les briquets.

Aime : la solitude et les coups de cheveux.

Déteste : la lumière du soleil.

50 damages



Bas avant ■, ■,
arrière ▲■▲.

Avant avant ▲.

Sort très vite, fait mal et a
une bonne portée.

92 damages



Arrière ▲■, arrière ▲■●.



A-Z TIPS & CODES

46 PlayPower

Persos géants ou petits

Appuyez successivement sur gauche, ▲, droite, bas.

Persos squelettiques

Appuyez successivement sur bas, ■, ▲, bas.

Carte du niveau

Appuyez successivement sur droite, haut, bas, ■.

EPISODE "UNE JOURNEE EN ENFER"

Code Roswell

Ce code s'effectue dans le niveau de Central Park. Mettez la Pause, puis le curseur sur "quitter". Ensuite, maintenez R2 et pressez droite, ■, ▲, bas, X, X, X. L'écran de fin de niveau s'affiche alors. Appuyez sur start pour revenir au jeu. Et là, surprise...

Vies illimitées

Appuyez successivement sur gauche, ●, haut, bas, ■, droite.

Affichage des coordonnées

Appuyez successivement sur droite, haut, bas, ■.

Gros personnages

Appuyez successivement sur gauche, ▲, droite, bas.

Nouvelles vues

Appuyez successivement sur bas, ●, bas, ●. Changez ensuite les vues.

Pendentif

Appuyez successivement sur droite, ●, gauche, gauche, ■, bas. Mettez la vue intérieure pour voir le pendentif en forme de voiture.

Têtes volantes

Des têtes rebondissent sur la route ! Appuyez successivement sur ●, bas, bas, ▲, X, ■.

Graphismes déformés

Appuyez successivement sur bas, haut, gauche, gauche, bas, haut, gauche, gauche.

Graphismes difformes

Appuyez successivement sur ●, bas, bas, ■, droite.

Mode ralenti

Appuyez successivement sur gauche, haut, gauche, gauche, ■, bas.

999 turbo boost

Appuyez successivement sur ●, ●, ■, ■, bas, bas, X, X.

MOTS DE PASSE

Je sais, les mots de passe de ce jeu sont hyper chiantes à entrer. Mais alors, qu'ils sont chiantes ! En contrepartie, ils vous donneront pas mal de vies, d'armes, de munitions...

"Piège de Cristal"

Niveau 2 "Réception"

ZN1!6HTWZJ!HF
GK5N5W7CX7JZR
VICYHPZRVICXH
KZRVCYHPZRVJ

Niveau 3 "Construction"

T41X_3_4TD1DP
5B9W974MM6DT7
4XMLG9T74XMMG
FT74XMLG9T74J



Gun Jack

La machine à tuer déréglée

Ce Jack est un mélange des deux Jack de l'épisode précédent. Il est donc lent, mais fait très mal. Malgré tout, ce personnage a du mal à se défendre dans ce Tekken, non pas qu'il soit faible, mais parce que d'autres sont plus forts.

80 damages



Bas + ■ + ▲, ▲, ▲,
avant ■ + ▲.

175 damages



Avant ● puis ■,
diagonale bas arrière
■ ■ ■ ▲.



Style de combat : combat en puissance, des armes dans chacun de ses bras.

7 ans - nationalité inconnue.

2 m 20 - 170 kg.

Groupe sanguin : plutonium.

Occupation : but inconnu.

Hobby : l'entraînement aux armes.

Aime : s'analyser.

Déteste : la casse

(usines de...).

Niveau 4 " Bureau "

Q_1WSX3WQK!CD
!6FSS!M1FFPQ2
SC1D5JQ2SC1F5
NQ2SC1D5JQ2S_

Niveau 5 " Maintenance 1 "

Y41!ZDT3YJMZZ
Y!BPYY6MW7DY7
NZMVH9Y7NZMWH
FY7NZMVH9Y7NJ

Niveau 6 " Ordinateurs 1 "

F8279HY3FLM6X
15K1!ITGNWWHF9
P6NVMBF9P6NWM
GF9P6NVMBF9P_

Niveau 7 " Direction 1 "

74225VHK7WVMW
H7GRVLC1H1X74
XMLG9T74XMLH9
Y74XMLG9T74XJ

Niveau 8 " Construction 2 "

TN1ZN9JCSJ_XL
7X5R9N4WL68TR
6XWWMGFTR6XWLG
9TR6XWWMGFTR6J

Niveau 9 " Bureau 2 "

H425H75XGGVVRV
BXK479!L!3XH5
XRLZCH5XRL!IC
YH5XRLZCTH5XJ

Niveau 10 " Salle de bal "

3D231ZZ!23CK!
8BS_QV9Q7JZ3D
FKQ6SW3DFKQ7S
!3DFKQ6SW3DFJ

Niveau 11 " Maintenance 2 "

W82GN88TVSCFX
WCM79Q5PRZ!WC
FFPQQVWCFFPRQ
ZWCFPPQQVWC_

Niveau 12 " Bureau 3 "

842RCHX88214N
RL3WL4XLM2D95
4NLLB9954NLMB
9F54NLLB9954J

Niveau 13 " Construction 3 "

TJ2HGH_DSD1DP
Z_VN45NTLG9TM
6DTM6DTM6DTL6
8TM6DTM6DM6_

Niveau 14 " Salle des coffres "

DX22HW5SGZPQ7
_Z5NGQZGSM2DY
MQGT7DYMGGSW
3DYMGGT7DYMJ

Niveau 15 " Ordinateurs 2 "

BX21PND98VGP_
4ZB1QDYG1LLBY
CPGPVBRVCPGNV
MBYCPGPVBRVYJ

Niveau 16 " Direction 2 "

XJ2BXT9SZXPG5
DJ6S_Z69SH1XM
LG9T74XMLG9S7
XMLG9T74XML

Niveau 17 " Bureau 4 "

RS3GX9C5P9SCJ
S3X65LMYGWYRV
!CYHPZRV!CYGP
VRV!CYHPZRV!_

Niveau 18 " Maintenance 3 "

FS237Z5NHGKQR
871J7ZXXVWCFT
R6XWWMGFTR6XVM
BFTR66XWWMGFTR_

Niveau 19 " Ordinateurs 3 "

B42_RJ498VGPC
7S8DVXY2P2NB5
8P2NBK58P2PB
PB58P2NBK58J

" 58 minutes pour vivre "

Niveau 2 " Nouvelle aile "

Persos géants ou petits
Appuyez successivement sur
gauche, ▲, droite, bas.

Niveau 3 " Tunnel "

SS_XHKG5SW3DF
KQ6SW3FIQQ1SM
3DDQRNCCVDFJQ
2SW3DFKQ6SW3_

Tekken 3

Julia Chang



Combattante errante

Julia améliore peu le style de Michelle et possède les mêmes capacités : alternance de coups hauts et bas, mais faible puissance. Notez aussi qu'elle est mal adaptée à la nouveauté de ce Tekken : le pas de côté. Malgré tout, elle a ses chances si vous misez sur ses points forts.

60 damages



X puis ▲ ■ ■, ▲,
bas diagonale bas
avant ■ ▲.

60 damages



Diagonale haut vers
l'ennemi ●, ▲, ■,
bas diagonale bas
avant ■ ▲.

Style de combat : Kempo chinois,
18 ans - Américaine.

1 m 65 - 54 kg.

Groupe sanguin : B.

Occupation : recherches
archéologiques.

Hobby : chasse.

Aime : les buffles.

Déteste : le
conglomérat
Mishima.



A-Z TIPS & CODES

Niveau 4 "Piste d'envol"

F416QVMBF5NQL
VC9F5NNSLCHF9
NQM1W6TDP6LWC
FF5NQLVC9F5NJ

Niveau 5 "Intérieur de l'avion"

N_V38Y3N2JB1
85_N2J955Y1NL
JB_1L4Q7TV195
4N2JB185_N2J_

Niveau 6 "Eglise"

8N_N8KL68P2NB
KB58P2RQL581
2NB698681NBJ
18P2NBKB58P2J

Niveau 7 "Moto des neiges"

8D142J2_8F1N6
JV38F1JJ3B_8P

1N7BGCSV46KV
78F1N6JV38F1J

Niveau 8 "Interception de l'avion"

N_1B58Y3N2JB1
85_N2JHHXP2NZ
JB_76LXXNV195
4N2JB185_N2J_

"Une journée en enfer"

Niveau "Central park 1"
XJ1GFT!7XMLG9
T74XML3K72X!
LG82RC8VMZKSH
HXWQZWM7GVH5J

Niveau "Chinatown 1"

T81XMLG9TC5DP
LQBTC5GVQDT7
5DN965F24Y7QQ
7TW1X6CK5JV6J

Niveau "Ville 1"

ZS1!CYHPZWWHF
YRQZWWF7PRJZR
WHD67TBLVY7QR
TZ3!!!BK!_2BJ

Niveau "Central park 2"

KS28P3DFKV78Y
3NGKV7BRCN8KQ
78XS415M6VCC4
_K63SGSJDFD2J

Niveau "Chinatown 2"

Z41!5XRLZ7S!3
XHKZ7SY9NHRZC
S!27!ZBGTD7LR
J!7XHk!VWFG_

Niveau "Urbain 2"

!81!MZHT!CYHP
ZRVICYF!QRX!7
YHN57PC2XX9MH
TZ3T!7VPFC4H_

Niveau "Ville 2"

5422VBKB54NLL
B9954NJS29H58
NLMKT6KFP6V1
C48J2198NRN6J

Niveau "Aqueduc 1"

S82DFJG1SC1D5
JQ2SC1GHSQ4S7
1D4C6FD2_SM_6
7TW5XQ4QQC62_

Niveau "Quai"

7N23LHKZ7NZMV
H9Y7NZKJ79W7S
ZMWNTLMY!6ST9
T6_V38MH9T9RJ

Niveau "Aqueduc 2"

8J24_KV78K248
K248K262T228Y



Kuma

Kuma est un personnage sympa, mais malheureusement faible car rien ne rattrape sa lenteur et sa faible portée. Dommage pour lui...

L'ours fou

70 damages



Avant enfoncé + ■ ■ ■ ■,
▲, ■, avant ■ + ▲.

Style de combat : style d'Heihachi et un autre assez bestial.

16 ans - Nationalité inconnue.
2 m 80 (Kuma) / 2 m 77 (Panda) -
210 kg (Kuma) / 200 kg (Panda).

Occupation : garde du corps d'Heihachi (Kuma) / garde du corps de Xiaoyu (Panda).

Hobby : vivre en ascète, cuisiner le saumon (Kuma) / entretenir les fleurs de son lit (Panda).

Aime : la télé, Heihachi, Panda (Kuma) / Xiaoyu (Panda).

Déteste : les petites télés en noir et blanc (Kuma) / Kuma (Panda).

60 damages



Avant avant ▲, avant avant ▲, avant enfoncé ■ ■ ■.

249BLCXS3K66L
3996NV535LHKJ

Niveau " Simon Gruber "
9N24LMLG9P6NV
MBF9P6QJWBC9T
6NW8V2YX72L82
C89248C9MQZN_

Disruptor



CHEAT MODES

Pendant une partie, appuyez sur select pour faire apparaître le plan du niveau en cours. Ensuite, appuyez sur L1 pour arrêter le " Real Time ". Enfin, rentrez les codes ci-dessous. Vous entendrez un bruit s'ils sont réussis.

Munitions

×, ■, ▲, ▲, ×, ○, ▲, ×.

Energie

▲, ×, ×, ○, ×, ▲, ■, ■.

CODES DES NIVEAUX

Monde 2

■, ■, ▲, ×, ○, ○, ▲, ×, ×, ○, ×, ×.

Monde 3

×, ▲, ○, ▲, ×, ×, ▲, ○, ○, ■, ○, ○.

Monde 4

×, ▲, ○, ▲, ■, ○, ○, ○, ×, ▲, ▲, ■.

Monde 5

○, ×, ○, ▲, ○, ■, ×, ×, ×, ○, ■, ○.

Monde 6

×, ■, ○, ○, ×, ▲, ×, ○, ○, ×, ○, ■.

Monde 7

×, ×, ▲, ○, ○, ×, ▲, ▲, ○, ■, ×, ○.

Monde 8

▲, ○, ×, ○, ×, ▲, ○, ■, ▲, ×, ■, ×.

Monde 9

○, ×, ×, ■, ▲, ○, ▲, ■, ×, ○, ×, ▲.

Monde 10

×, ■, ×, ▲, ▲, ○, ○, ■, ▲, ▲, ○, ○, ×.

Monde 11

▲, ○, ○, ▲, ×, ×, ○, ○, ×, ×, ▲, ○.

Monde 12

×, ▲, ×, ▲, ○, ×, ○, ■, ▲, ○, ×, ■.

Monde 13

×, ×, ○, ○, ○, ○, ×, ○, ×, ×, ▲, ▲.

Tous les persos cachés

A l'écran-titre, pressez droite, gauche, bas, haut, droite, gauche, bas, haut, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×. Allez ensuite à l'écran de sélection des héros, pour découvrir tous les perso cachés du jeu.

Dragon Ball Final Bout



Dragon Ball Z ultimate Battle 22



Tekken 3

Ogre



100 damages



Maintenir bas X X X ,
bas avant + ▲, ■■▲▲

Pour les besoins du scénario, Ogre reprend en fait les coups de persos des épisodes précédents. Bien que très fort, ce personnage est incomplet car il ne possède pas de coups propres. Quant à True Ogre, c'est en fait Ogre avec des flammes...

Style de combat : -

Désignation : ancien dieu du Comat extra-terrestre. Age, nationalité, taille et poids inconnus.

Groupe sanguin : inconnu.

Occupation : inconnue.

Hobby : inconnu.

Aime : inconnu.

Déteste : inconnu.

METEO SMASH

Voici les coups spéciaux dits "meteo-smash" de 13 persos du jeu.

Trunk adolescent

Avant, arrière, bas, diagonale arrière-bas, arrière, haut, X.

Trunk adulte

Avant, arrière, bas, diagonale arrière-bas, arrière, haut, ■.

Vegeta

Avant, diagonale avant-bas, bas, diagonale arrière-bas, arrière, avant, X.

Perfect Cell

Avant, arrière, bas, diagonale arrière-bas, arrière, haut, ■.

Tenshinhan

Avant, diagonale avant-bas, bas, diagonale arrière-bas, arrière, avant, ■.

Great Saiyaman

Avant, diagonale avant-bas, bas, diagonale arrière-bas, arrière, avant, X.

Sangohan

Avant, arrière, bas, diagonale arrière-bas, arrière, haut, X.

Krilyn

Arrière, diagonale arrière-bas, bas, diagonale avant-bas, avant, avant, ■.

Buh

Arrière, avant, bas, diagonale avant-bas, avant, haut, ■.

Dabura

Arrière, avant, bas, diagonale avant-bas, avant, haut, ■.

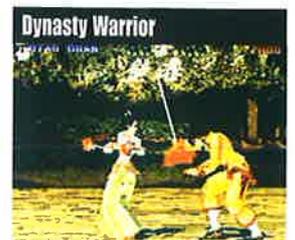
Super Gokou

Arrière, diagonale arrière-bas, bas, diagonale avant-bas, avant, avant, ■.

Picollo

1° Meteo Smash : avant, arrière, bas, diagonale arrière-bas, arrière, haut, ■.

2° Meteo Smash : avant, arrière, bas, diagonale arrière-bas, arrière, haut, ●, avant.



Boss

Pour pouvoir jouer avec le boss, qui n'est autre que Sun (une fille très sea & sex), allez à l'écran-titre. Puis mettez le curseur sur "1P Battle" et pressez : gauche, gauche, haut, bas, ▲, ■, L1 + R1. A l'écran de sélection des personnages, mettez le curseur tout à droite pour trouver Sun.

A-Z
TIPS &
CODES



100 damages



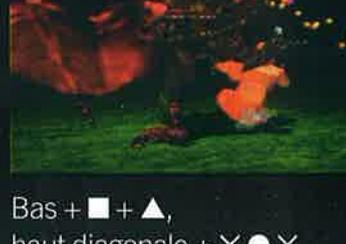
Maintenir bas X X X,
diagonale haut + ●,
■ ▲ ▲ ▲.



80 damages



En se relevant ▲,
haut diagonale + ●,
bas avant + ■, bas + ● ● ●.



Bas + ■ + ▲,
haut diagonale + X ● X.



Les codes d'Excalibur s'effectuent durant le jeu, après avoir mis la Pause. Si vos manipulations sont bonnes, un message correspondant au code s'inscrit.

Plan du niveau à l'écran
●, ●, ●, ●, ■, ●, ●, ■.



Energie
▲, ▲, ▲, ■, ■, ■, ■, ■.

Niveau supérieur
■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ▲.

Power Epée
▲, ▲, ■, ■, ●, ●, ■, ■.

Coup d'épée retourné
Ce coup spécial s'effectue en position d'attaque : X, ▲, ■, ●.

Saut retourné
Ce coup spécial s'effectue en position d'attaque : X, ■, ●, ▲.



Entrez les mots de passe ci-dessous. Si un mot de passe est correctement inscrit, le menu se zappe alors tout seul. Les codes peuvent se cumuler.

Circuits Chine et Antarctique
IGLOO

Circuit San Francisco
SFO

Mode miroir
NARCIS

Voiture de police
HUTCH

Voitures minuscules
QUARK

Six nouveaux véhicules
WINNER

Extreme Snow Break

Allez dans le menu d'options, puis au niveau du "Player Name", inscrivez les mots suivants.

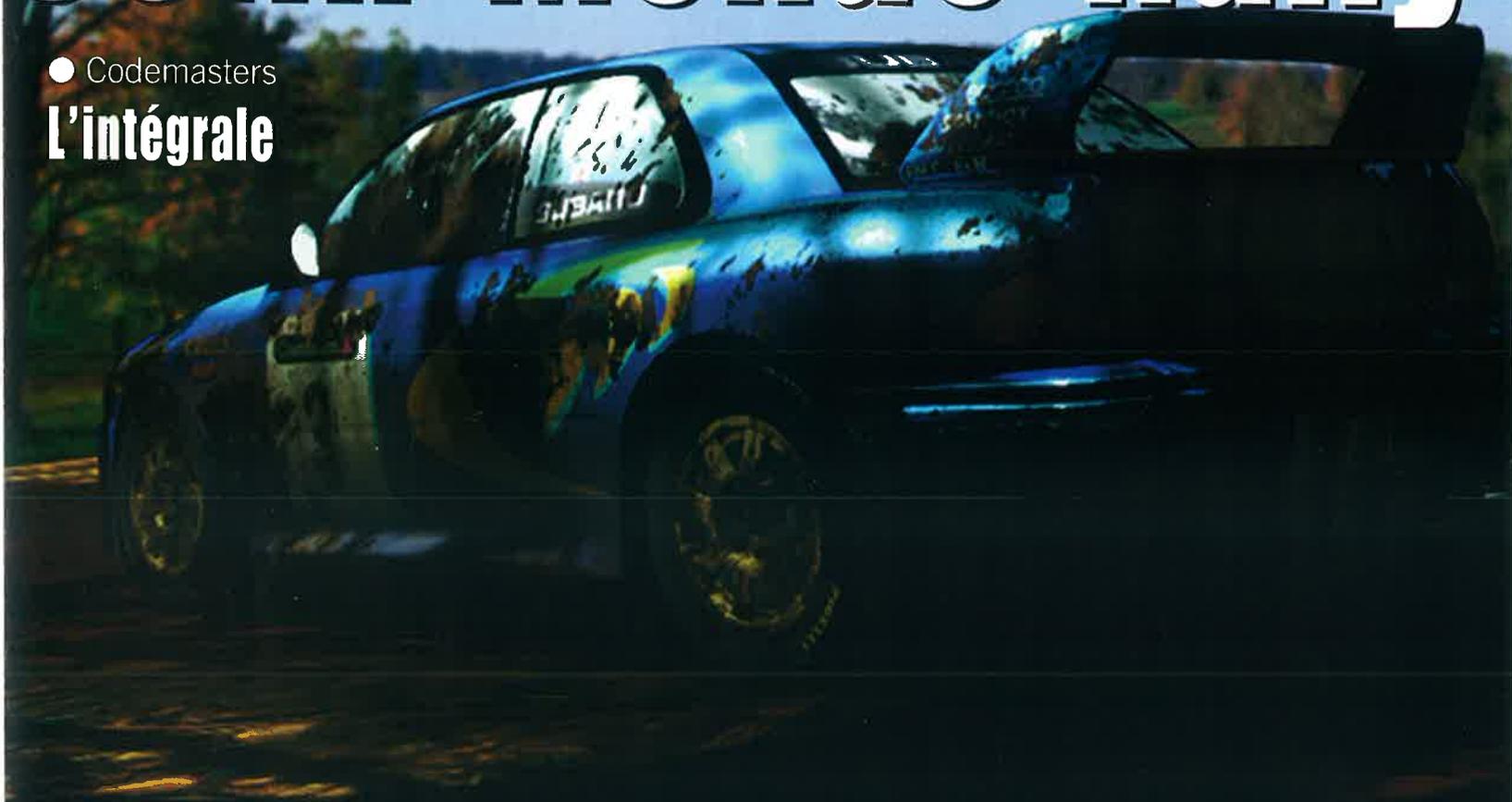
Circuits du mode Arcade
CCRACE. Ouvre toutes les pistes cachées du mode Arcade, ainsi que le personnage caché.

Circuits du mode Time Trial
CCTRIAL. Ouvre toutes les pistes du mode Time Trial.

Colin McRae Rally

● Codemasters

L'intégrale



Colin McRae Rally est le meilleur jeu de rallye actuellement sur PlayStation. Dans ce numéro spécial, vous allez découvrir toutes les spéciales des huit rallyes du championnat du monde. Chaque rallye possède ses propres caractéristiques, notamment en matière de choix de pneumatiques. Pour chaque spéciale, la tendance sera expliquée afin que vous puissiez, au plus vite, prendre autant de plaisir que nous. N'oubliez jamais qu'une course ne se gagne pas pied dedans. Gardez votre sang froid, écoutez bien votre navigateur, ouvrez grand vos yeux et concentrez-vous. Maintenant, vous êtes seul face au chrono !

Laurent Deheppe

A-Z TIPS & CODES



CHEATS MODES

Avant d'entrer les codes ci-dessous, allez dans les mots de passe et entrez le code suivant : ■▲●×●▲. "Invalid Code" s'affichera, mais n'en tenez pas compte. Sortez du menu et entrez-y à nouveau, pour inscrire les codes qui suivent.

Invulnérabilité
■●●■▲×. "Invalid Code" s'affichera pour vous induire en erreur ! Commencez une partie et vous verrez que vous êtes bel et bien invincible.

Movie Player
■×●▲●×.

Tirs plus rapides
▲×▲▲■●. Le jeu vous affichera "Invalid Code". Mais vous constaterez que votre arme tire deux fois plus rapidement.

Changer de niveau
●●▲×■■. "Invalid code" s'affichera encore. N'en tenez pas compte et commencez une partie. Pendant le jeu, mettez la Pause, puis le curseur sur

"Résumé", et pressez ●. Appuyez ensuite sur droite pour aller au niveau suivant, ou sur gauche pour revenir au niveau précédent.

MOTS DE PASSE

Niveau 1
■●▲×●■

Niveau 2
▲●×●■×

Niveau 3
×●×●▲×

Niveau 4
×■▲●●▲

Niveau 5
■■▲××▲

Niveau 6
▲××××●

Niveau 7
●●▲×▲×

Niveau 8
■■×▲■■

Niveau 9
▲××▲●▲

Niveau 10
×▲■●▲×

Niveau 11
●■××■×

Niveau 12
■▲×■●×

Niveau 13
××●▲●▲

Nouvelle-Zélande

Voici un des rallyes très agréables de ce championnat. Alternant terrain sec et gras, le tout dans un décor à la végétation luxuriante et colorée. La Nouvelle-Zélande est un très bon exercice pour se mettre en jambe.



Première spéciale

ÉPIQUE - P. COLLINS
PAYS : NOUVELLE-ZÉLANDE (ÉTAPE 1 - HULLS BUSH)
TEMPS : 00:00:00

DESCRIPTION
COLLINES ET TERRES AVEC UN SERRAILLE CARACTÉRISTIQUE. POSSIBILITÉ DE PLUIE.

INFORMATIONS
LICR : WETLAND
CONDUCTEUR : J. SM
MÉTÉO : BRUÛLE
TEMPS : DEBUT MOYENNE
SVC : GRANIER
SVC : BOUT BOUT

ÉTAPE 1

Une première épreuve relativement simple malgré quelques passages rapides assez délicats. Choisissez une boîte "bonne accélération" et des pneus secs rainurés.

Deuxième spéciale

ÉPIQUE - P. COLLINS
PAYS : NOUVELLE-ZÉLANDE (ÉTAPE 1 - HULLS BUSH)
TEMPS : 00:00:00

DESCRIPTION
COLLINES ET TERRES AVEC UN SERRAILLE CARACTÉRISTIQUE. POSSIBILITÉ DE PLUIE.

INFORMATIONS
LICR : GRAS
CONDUCTEUR : J. SM
MÉTÉO : BRUÛLE
TEMPS : MOYENNE
SVC : GRANIER

ÉTAPE 2

Très rythmée, cette spéciale possède une difficulté lors d'un passage dans une carrière. C'est à cet endroit que vous risquez de perdre beaucoup de temps. Restez en slicks rainurés, malgré la spéciale suivante sous la pluie.

Troisième spéciale

ÉPIQUE - P. COLLINS
PAYS : NOUVELLE-ZÉLANDE (ÉTAPE 1 - HULLS BUSH)
TEMPS : 00:00:00

DESCRIPTION
COLLINES ET TERRES AVEC UN SERRAILLE CARACTÉRISTIQUE. POSSIBILITÉ DE PLUIE.

INFORMATIONS
LICR : HULLS BUSH
CONDUCTEUR : J. SM
MÉTÉO : PLUIE
TEMPS : MOYENNE
SVC : GRANIER
SVC : BOUT BOUT

ÉTAPE 3

Vous abordez cette spéciale en pneus slicks rainurés. Le problème sera donc de ne pas vous laisser embarquer dans de gros travers. Si vous conduisez proprement, le scratch (meilleur chrono) est jouable.

Quatrième spéciale

ÉPIQUE - P. COLLINS
PAYS : NOUVELLE-ZÉLANDE (ÉTAPE 1 - HULLS BUSH)
TEMPS : 00:00:00

DESCRIPTION
COLLINES ET TERRES AVEC UN SERRAILLE CARACTÉRISTIQUE. POSSIBILITÉ DE PLUIE.

INFORMATIONS
LICR : HULLS BUSH
CONDUCTEUR : J. SM
MÉTÉO : PLUIE
TEMPS : MOYENNE
SVC : GRANIER

ÉTAPE 4

Attention après les bosses, du fait de votre vitesse d'entrée, les sorties peuvent vous coûter très cher.

Cinquième spéciale

ÉPIQUE - P. COLLINS
PAYS : NOUVELLE-ZÉLANDE (ÉTAPE 1 - HULLS BUSH)
TEMPS : 00:00:00

DESCRIPTION
COLLINES ET TERRES AVEC UN SERRAILLE CARACTÉRISTIQUE. POSSIBILITÉ DE PLUIE.

INFORMATIONS
LICR : HULLS BUSH
CONDUCTEUR : J. SM
MÉTÉO : PLUIE
TEMPS : MOYENNE
SVC : GRANIER
SVC : BOUT BOUT

ÉTAPE 5

Toujours en slicks rainurés dans la boue et sous la pluie. Ce n'est pourtant pas insurmontable. Attention toutefois aux passages dans les champs, ils sont particulièrement difficiles.

Sixième spéciale

ÉPIQUE - P. COLLINS
PAYS : NOUVELLE-ZÉLANDE (ÉTAPE 1 - HULLS BUSH)
TEMPS : 00:00:00

DESCRIPTION
COLLINES ET TERRES AVEC UN SERRAILLE CARACTÉRISTIQUE. POSSIBILITÉ DE PLUIE.

INFORMATIONS
LICR : HULLS BUSH
CONDUCTEUR : J. SM
MÉTÉO : PLUIE
TEMPS : MOYENNE
SVC : GRANIER
SVC : BOUT BOUT

ÉTAPE 6

Cette dernière épreuve ne présente aucune difficulté réelle. Même si vous avez du temps avant cette dernière spéciale, restez vigilant.



Deux persos identiques

Voilà un jeu qui a fait un "four" incroyable. Mais bon... certains d'entre vous doivent quand même le posséder, alors voici une petite astuce. Elle permet à deux joueurs de diriger le même super héros. En pleine partie, le premier joueur doit appuyer sur start, puis select.

Ensuite, il doit choisir un autre super héros que celui qu'il dirige, et valider avec X. Attention, là tout doit aller très vite : au moment où le nouveau héros du premier joueur arrive dans un halo bleu, le second joueur doit faire la même manip' et choisir le même nouveau héros que le premier joueur. Compris ? Normalement, les deux joueurs ont maintenant un super héros identique.

Nouvelles options

Dans le menu des options, positionnez le curseur sur "Training" et pressez L1 + L2 + R1 + R2. De nouvelles options doivent apparaître en dessous de la ligne "Training".



Argent à volonté

Si vous voulez disposer de tout l'argent nécessaire pour les transferts des joueurs les plus "chers" à vos yeux, suivez bien le processus. Allez dans le menu de modification des équipes. Là, prenez-en une qui a déjà de l'argent pour effectuer des transferts.

Mettez ensuite le curseur en surbrillance sur le nom du club et appuyez sur : L1, L2, L1, L2, X, ■, X. Descendez le curseur jusqu'au niveau de la ligne où se situe l'argent. Si le curseur s'y met en surbrillance, vous pouvez alors augmenter la somme d'argent avec la croix de direction. (Dans le cas contraire, refaites le code jusqu'à ce que ça marche).

Quand vous disposez de tout l'argent que vous voulez, sauvegardez la configuration. Ensuite, allez dans le menu de transfert des joueurs et sélectionnez votre équipe. Votre nouveau magot y sera. Vous pouvez alors effectuer tous les transferts que vous voulez.

Joueur parfait

A l'écran de personnalisation des joueurs, tapez L1, L2, X, ■, X. Vous pouvez maintenant mettre toutes les capacités de votre joueur au maximum.



Colin McRae Rally

L'intégrale

Grèce

Ce rallye est très rapide et très technique malgré les apparences. Il vous faudra une bonne maîtrise des glissades pour espérer faire des temps. Pas de problèmes quant au choix des pneumatiques. En revanche, soyez vigilant sur le choix de la boîte.



Première spéciale

TOURNEAU P. COLLINS
PAYS: GRECE (ETAPE 1 - STAGIRA)
DESCRIPTION
TERRAIN SEC, MONTAGNE
ACCIDENTÉ, CAUDOUX ET
POSSIBLEMENT ATTENTION!
INFORMATIONS
LIEU: STAGIRA
LONGUEUR: 3,1 KM
NIVEAU: DÉGAGÉ
TEMPS: MATH
GRAVIERES POSSIBLES

ETAPE 1

Cette première étape vous met immédiatement dans le bain. C'est glissant et relativement rapide. Il est très facile de perdre du temps sans faire aucune faute. Attention aux épingles. Utilisez une boîte courte.

Deuxième spéciale

TOURNEAU P. COLLINS
PAYS: GRECE (ETAPE 2 - STAGIRA)
DESCRIPTION
TERRAIN SEC, MONTAGNE
ACCIDENTÉ, CAUDOUX ET
POSSIBLEMENT ATTENTION!
INFORMATIONS
LIEU: STAGIRA
LONGUEUR: 3,1 KM
NIVEAU: DÉGAGÉ
TEMPS: MATH
GRAVIERES POSSIBLES

ETAPE 2

Deuxième étape, beaucoup plus rapide que la précédente. La voiture a plus de grip et la plupart des virages passent à fond en dosant l'accélération. Si vous tapez la paroi rocheuse trop fort, c'est le tonneau !

Troisième spéciale

TOURNEAU P. COLLINS
PAYS: GRECE (ETAPE 3 - EMBOUSSO)
DESCRIPTION
TERRAIN SEC, MONTAGNE
ACCIDENTÉ, CAUDOUX ET
POSSIBLEMENT ATTENTION!
INFORMATIONS
LIEU: EMBOUSSO
LONGUEUR: 3,1 KM
NIVEAU: DÉGAGÉ
TEMPS: MATH
GRAVIERES POSSIBLES

ETAPE 3

Une nouvelle spéciale résolument axée sur la vitesse pure. Très technique malgré les apparences. Attention au dernier virage 4 avant l'arrivée, il est très technique.

Quatrième spéciale

TOURNEAU P. COLLINS
PAYS: GRECE (ETAPE 4 - BALDANO)
DESCRIPTION
TERRAIN SEC, MONTAGNE
ACCIDENTÉ, CAUDOUX ET
POSSIBLEMENT ATTENTION!
INFORMATIONS
LIEU: BALDANO
LONGUEUR: 3,1 KM
NIVEAU: DÉGAGÉ
TEMPS: MATH
GRAVIERES POSSIBLES

ETAPE 4

Spéciale la plus intéressante du rallye. Grâce à des dénivelés et d'énormes changements de rythme, elle devient hasardeuse en certains lieux. Le copilote vous guide : suivez les notes.

Cinquième spéciale

TOURNEAU P. COLLINS
PAYS: GRECE (ETAPE 5 - BALDANO)
DESCRIPTION
TERRAIN SEC, MONTAGNE
ACCIDENTÉ, CAUDOUX ET
POSSIBLEMENT ATTENTION!
INFORMATIONS
LIEU: BALDANO
LONGUEUR: 3,1 KM
NIVEAU: DÉGAGÉ
TEMPS: MATH
GRAVIERES POSSIBLES

ETAPE 5

Mi-asphalte, mi-graviers, cette cinquième étape est surtout difficile dans sa seconde partie. Essayez de ne pas attaquer à outrance.

Sixième spéciale

TOURNEAU P. COLLINS
PAYS: GRECE (ETAPE 6 - BALDANO)
DESCRIPTION
TERRAIN SEC, MONTAGNE
ACCIDENTÉ, CAUDOUX ET
POSSIBLEMENT ATTENTION!
INFORMATIONS
LIEU: BALDANO
LONGUEUR: 3,1 KM
NIVEAU: DÉGAGÉ
TEMPS: MATH
GRAVIERES POSSIBLES

ETAPE 6

Rien de bien particulier dans cette dernière étape si ce n'est de garder une boîte courte.

Super spéciale

TOURNEAU P. COLLINS
PAYS: GRECE (SUPER SPECIALE)
DESCRIPTION
TERRAIN SEC, MONTAGNE
ACCIDENTÉ, CAUDOUX ET
POSSIBLEMENT ATTENTION!
INFORMATIONS
LIEU: BALDANO
LONGUEUR: 3,1 KM
NIVEAU: DÉGAGÉ
TEMPS: MATH
GRAVIERES POSSIBLES

SUPER SPECIALE

Cette super spéciale est faite de lignes droites et d'angles droits. Placez la voiture en entrée et gardez les gaz ouverts.



A-Z TIPS & CODES

54 PlayPower



Fighter' Impact
Les codes ci-dessous modifient l'aspect visuel des personnages. Quand un code est correctement exécuté, on entend un bruit. Il ne reste plus alors qu'à faire une partie pour voir les dégâts !

Personnages fins
A l'écran-titre, lorsque Arcade et Options sont affichés, appuyez dix fois sur la gauche de la croix de direction.

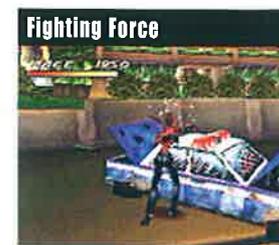


Personnages énormes
A l'écran-titre, lorsque Arcade et Options sont affichés, appuyez dix fois sur le bouton select.

Personnages plats
A l'écran-titre, lorsque Arcade et Options sont affichés, appuyez dix fois sur la droite de la croix de direction.

Personnages rikikis
Ce code s'effectue à l'écran de

choix des personnages. Maintenez bas et pressez X+ ●.



Fighting Force
Invulnérabilité et choix du niveau
A l'écran-titre, maintenez gauche + ■ + L1 + R2 jusqu'à ce que " Cheat Mode " s'affiche en bas de l'écran. Allez ensuite dans le menu des options pour y trouver l'invincibilité et le Level select.



Final Doom
Les mots de passe suivants sont pour le niveau de difficulté " hurt me plenty ". De plus, ils vous mettent toutes les armes, munitions... quasiment au maximum.

Niveau 2
RRY28SSZSQ

Monte -Carlo



Rallye le plus mythique. Si on gagne un Monte-Carlo, c'est comme un championnat du monde. Cependant, ce rallye demande une approche toute particulière de part sa diversité. En effet, vous passez d'un terrain glissant (neige) à un terrain avec du grip (asphalte). Le choix des pneumatiques sera donc déterminant.

Première spéciale

ÉTAPE 1

ÉDITION 4 - P. COLLINS
PAYS: MONTE CARLO (ÉTAPE 1 - CRANGLÉS)

DESCRIPTION
DES MONTAGNES ENNEIGÉES
AUX COLLINES ANCIENNES
LE CROIX DE PAIRS
EST CÉLESTE.

INFORMATIONS
CIRCUIT: 4,1 KM
MÉTÉO: NEIGE
TEMP: 10°C
TYPE DE PNEUS: 100% PNEUS SEC

Malgré la présence de neige, il faut chasser de "Pluies", ainsi qu'une boîte à "bonne accélération". Sur les parties de neige légères, la voiture sera efficace. Une fois sur la neige, usez d'un pilotage fin et coulé.

Deuxième spéciale

ÉTAPE 2

ÉDITION 4 - P. COLLINS
PAYS: MONTE CARLO (ÉTAPE 2 - PRAVETTES)

DESCRIPTION
DES MONTAGNES ENNEIGÉES
AUX COLLINES ANCIENNES
LE CROIX DE PAIRS
EST CÉLESTE.

INFORMATIONS
CIRCUIT: 4,1 KM
MÉTÉO: NEIGE
TEMP: 10°C
TYPE DE PNEUS: 100% PNEUS SEC

Bien que dotée d'une meilleure adhérence, cette spéciale réclame une attention particulière à cause de ses épingles. Montez d'abord sur les freins en ligne droite, puis tirez le frein à main de façon à faire pivoter la voiture.

Troisième spéciale

ÉTAPE 3

ÉDITION 4 - P. COLLINS
PAYS: MONTE CARLO (ÉTAPE 3 - SERRIS)

DESCRIPTION
DES MONTAGNES ENNEIGÉES
AUX COLLINES ANCIENNES
LE CROIX DE PAIRS
EST CÉLESTE.

INFORMATIONS
CIRCUIT: 4,1 KM
MÉTÉO: NEIGE
TEMP: 10°C
TYPE DE PNEUS: 100% PNEUS SEC

Cette fois, on passe en slicks rainurés pour une spéciale rapide et complexe. La première partie est très piègeuse, la seconde très rapide. Évitez au maximum de balancer d'un côté et de l'autre la voiture.

Quatrième spéciale

ÉTAPE 4

ÉDITION 4 - P. COLLINS
PAYS: MONTE CARLO (ÉTAPE 4 - SISTERON)

DESCRIPTION
DES MONTAGNES ENNEIGÉES
AUX COLLINES ANCIENNES
LE CROIX DE PAIRS
EST CÉLESTE.

INFORMATIONS
CIRCUIT: 4,1 KM
MÉTÉO: NEIGE
TEMP: 10°C
TYPE DE PNEUS: 100% PNEUS SEC

Vous allez donc vous élaner dans cette spéciale en pneus secs rainurés. Une bonne écoute des notes sera la clef du succès.

Cinquième spéciale

ÉTAPE 5

ÉDITION 4 - P. COLLINS
PAYS: MONTE CARLO (ÉTAPE 5 - ILEF)

DESCRIPTION
DES MONTAGNES ENNEIGÉES
AUX COLLINES ANCIENNES
LE CROIX DE PAIRS
EST CÉLESTE.

INFORMATIONS
CIRCUIT: 4,1 KM
MÉTÉO: NEIGE
TEMP: 10°C
TYPE DE PNEUS: 100% PNEUS SEC

Relativement rapide, cette spéciale est néanmoins truffée de petits pièges. Faites attention à ne pas trop attaquer lorsque vous n'avez pas de visibilité. Enfin, ne soyez pas surpris, à la fin, du changement de bitume. Pour la tenue de route, c'est pareil !

Sixième spéciale

ÉTAPE 6

ÉDITION 4 - P. COLLINS
PAYS: MONTE CARLO (ÉTAPE 6 - BROUÈS)

DESCRIPTION
DES MONTAGNES ENNEIGÉES
AUX COLLINES ANCIENNES
LE CROIX DE PAIRS
EST CÉLESTE.

INFORMATIONS
CIRCUIT: 4,1 KM
MÉTÉO: NEIGE
TEMP: 10°C
TYPE DE PNEUS: 100% PNEUS SEC

La difficulté principale de cette dernière étape est le départ. Des épingles gauche-droite risquent de vous faire perdre un maximum de temps. De plus, en slicks rainurés, l'adhérence est difficile. Essayez de placer la voiture en entrée et de garder le pied pour passer à l'accélération. Avec ce type de gommes, c'est la seule façon d'être efficace.



Niveau 3
N3ZY5NTFMP

Niveau 4
QRW1CTDJQS

Niveau 5
5PKBM4QV53



Niveau 6
FFI3PDGLDB

Niveau 7
M40X6LSDLN

Niveau 8
49DHI40I8

Niveau 9
M9X07TMHTR

Niveau 10
4!FGR93Z97

Niveau 11
M!YZ8SLGSQ

Niveau 12
47BKS8628!

Niveau 13
M7V29RPKR

Niveau 14
48CJT75179

Niveau 15
M8W1!QNJQS

Niveau 16
!ZLTJ00!02



Niveau 17
MX94VFHMFC

Niveau 18
HTYZCSLGSQ

Niveau 19
OTFGW93Z97

Niveau 20
4VQPDW26WY

Niveau 21
ZRCJT!ZJ79

Niveau 22
TK670JJ7JG

Niveau 23
S158ZKJRKH

Niveau 24
41NRG2W820

Niveau 25
M158ZKCRKH

Niveau 26
42PQH1V71Z

Niveau 27
D7V29SFKRT

Niveau 28
4ZLTJOY!02

Niveau 29
MZ3!1HFTHK

Niveau 30
40MSKZX9Z1

Colin McRae Rally

L'intégrale

Australie

Pas de kangourous pour cette quatrième manche du championnat du monde, mais de superbes décors au revêtement glissant. Des spéciales avec des passages ultra rapides où il vous faudra adopter un pilotage coulé pour garder un maximum de motricité.



Première spéciale

ÉTAPE 1

COORDONNÉES P. COLLINS
PAYS: AUSTRALIE (ÉTAPE 1 - BRACKENHILL)

DESCRIPTION
BES: TRAP, DE GRAVILLONS, A TRAVERS DES PLAINES POSSIBILITÉS ET DES FORÊTS

INFORMATIONS
LIEU: BRACKENHILL
LONGUEUR: 1,5 KM
MÉTÉO: BEAU
TEMPS: 1:00
GRAVILLONS POSSIBILITÉS

Nouveau type de revêtement pour cette spéciale. Choisissez des pneus slicks rainurés. La première partie demande du rythme, la seconde de la concentration. En effet, dans celle-ci, c'est à fond. Une seule faute et c'est fini ! Attention toutefois au dernier droit.

Deuxième spéciale

ÉTAPE 2

COORDONNÉES P. COLLINS
PAYS: AUSTRALIE (ÉTAPE 2 - COBBIGI)

DESCRIPTION
BES: TRAP, DE GRAVILLONS, A TRAVERS DES PLAINES POSSIBILITÉS ET DES FORÊTS

INFORMATIONS
LIEU: COBBIGI
LONGUEUR: 1,5 KM
MÉTÉO: BEAU
TEMPS: 1:00
GRAVILLONS POSSIBILITÉS

Spéciale ultra rapide avec des cassures. Attention à bien anticiper le passage des barrières. En ce qui concerne les fossés, une fois dedans, vous perdez un maximum de secondes. N'hésitez pas à rester à fond dans les portions rapides.

Troisième spéciale

ÉTAPE 3

COORDONNÉES P. COLLINS
PAYS: AUSTRALIE (ÉTAPE 3 - BOWENHOLE)

DESCRIPTION
BES: TRAP, DE GRAVILLONS, A TRAVERS DES PLAINES POSSIBILITÉS ET DES FORÊTS

INFORMATIONS
LIEU: BOWENHOLE
LONGUEUR: 1,5 KM
MÉTÉO: BEAU
TEMPS: 1:00
GRAVILLONS POSSIBILITÉS

Attention à ne pas sortir large des virages. Les passages rapides se courent à fond. Prenez garde au dernier gauche et écrasez le frein dès l'atterrissage qui précède.

Quatrième spéciale

ÉTAPE 4

COORDONNÉES P. COLLINS
PAYS: AUSTRALIE (ÉTAPE 4 - WONGAN HILLS)

DESCRIPTION
BES: TRAP, DE GRAVILLONS, A TRAVERS DES PLAINES POSSIBILITÉS ET DES FORÊTS

INFORMATIONS
LIEU: WONGAN HILLS
LONGUEUR: 1,5 KM
MÉTÉO: NOUVEAU
TEMPS: 1:00
GRAVILLONS POSSIBILITÉS

Une spéciale de nuit ultra rapide. Les notes de votre copilote garantiront votre chrono. N'hésitez cependant pas à attaquer. Il y a peu de pièges.

Cinquième spéciale

ÉTAPE 5

COORDONNÉES P. COLLINS
PAYS: AUSTRALIE (ÉTAPE 5 - BERTY BROOK)

DESCRIPTION
BES: TRAP, DE GRAVILLONS, A TRAVERS DES PLAINES POSSIBILITÉS ET DES FORÊTS

INFORMATIONS
LIEU: BERTY BROOK
LONGUEUR: 1,5 KM
MÉTÉO: BEAU
TEMPS: 1:00
GRAVILLONS POSSIBILITÉS

Certainement la spéciale la plus difficile de ce rallye. Avec des cassures de rythme et des passages rapides. Vous devez être très vigilant, surtout lors du passage de la voie ferrée.

Sixième spéciale

ÉTAPE 6

COORDONNÉES P. COLLINS
PAYS: AUSTRALIE (ÉTAPE 6 - MORGAN)

DESCRIPTION
BES: TRAP, DE GRAVILLONS, A TRAVERS DES PLAINES POSSIBILITÉS ET DES FORÊTS

INFORMATIONS
LIEU: MORGAN
LONGUEUR: 1,5 KM
MÉTÉO: BEAU
TEMPS: 1:00
GRAVILLONS POSSIBILITÉS

Cette spéciale demande une forte anticipation de tous les virages. Les enchaînements rapides sont difficiles à négocier sans perdre des secondes.

Super spéciale

BOULE SPECIALE

COORDONNÉES P. COLLINS
PAYS: AUSTRALIE (BOULE SPECIALE)

DESCRIPTION
BES: TRAP, DE GRAVILLONS, A TRAVERS DES PLAINES POSSIBILITÉS ET DES FORÊTS

INFORMATIONS
LIEU: BOULE
LONGUEUR: 1,5 KM
MÉTÉO: BEAU
TEMPS: 1:00
GRAVILLONS POSSIBILITÉS

Pas évidente du tout ! Cette mini spéciale est très cassante. Il faudra pourtant la gagner : une voiture bonus vous attend.



A-Z TIPS & CODES



Menu Triche et choix du niveau A l'écran-titre, mettez le curseur sur le mot Options, puis appuyez sur R2, R1, L1, L2. Entrez ensuite dans le menu Options. Sélectionnez-y un nouveau sous-menu : le Triche. Pour choisir le niveau, il faut ensuite y sélectionner l'option Level. Enfin, il faut inscrire un des mots de passe ci-dessous.

Niveau 1 "Back Alleys" MOOMIN

Niveau 2 "Back Street" MOONPIG

Niveau 3 "Back Street B" MOONPIGEGON

Niveau 4 "Back Roofs" SNUFFKIN



Niveau 5 "Main Street" LITTLE----_MI

Niveau 6 "Main Street B" LITTLE_MO

Niveau 7 "Vinnie's Scrap Yard" SOUP_DRAGON

Niveau 8 "ICU Chemical Plant" HEMULEN

Niveau 9 "Pier 13 Docks" CHARLTON

Niveau 10 "Johnnie's Warehouse" TROLLKIN

Niveau 11 "Central Park" SNORK

Niveau 12 "Central Ice Rink" IRON_CHICKEN

Niveau 13 "Subway on Main" MAMMOOLA

Niveau 14 "Subway on Main B" MOMOOLA

Niveau 15 "Station on 6th" KAPYBARA

Niveau 16 "Station on 6th B" CAPYBARA

Niveau 17 "The Boss's Mansion" BODGER

Niveau 18 "B'n'R's Building Site" SLINKY

Suède

Bienvenue au royaume de la glisse ! Ce rallye se caractérise effectivement par une adhérence précaire. Votre pilotage devra être intuitif et très fin. Evitez de monter sur les freins et de balancer la voiture dans tous les sens.



Première spéciale

ESPERA - P. COLLINS
PASS: SVEDE (ETAPE 1) - (ETAPES 1-2)

DESCRIPTION
COURSE: WOOD, LE PAST
ESPERA: WOODS ET
MOUNTAIN LE CLIFFS
SVEDE: SVEDE

INFORMATIONS
LIEU: JILPSTAD
LONGUEUR: 12,1 KM
METEO: NEIGE
TEMPS: MATH
SANS MISE A JOUR
SANS MISE A JOUR

STAPE 1

Le verglas est un revêtement très particulier. Partez en pneus cloutés. Vous aurez l'impression de ne pas avancer : c'est ce qu'il faut. Ne mettez jamais une roue dans la neige, ce serait la fin de vos espoirs. Vous devez faire pratiquement toute la spéciale sur l'accélérateur. N'hésitez pas à rester à fond une fois la voiture placée en dérive. Si vous freinez dans de telles conditions, c'est le tête-à-queue. C'est la plus difficile du rallye, mais une fois la maîtrise de la glisse faite, c'est un grand plaisir !

Deuxième spéciale

ESPERA - P. COLLINS
PASS: SVEDE (ETAPE 1) - (ETAPES 1-2)

DESCRIPTION
COURSE: WOOD, LE PAST
ESPERA: WOODS ET
MOUNTAIN LE CLIFFS
SVEDE: SVEDE

INFORMATIONS
LIEU: JILPSTAD
LONGUEUR: 12,1 KM
METEO: NEIGE
TEMPS: MATH
SANS MISE A JOUR
SANS MISE A JOUR

STAPE 2

Vous allez bénéficier d'une adhérence supérieure. Attention toutefois aux passages rapides, la moindre correction de trajectoire un peu brutale et c'est la sortie de route !

Troisième spéciale

ESPERA - P. COLLINS
PASS: SVEDE (ETAPE 1) - (ETAPES 1-2)

DESCRIPTION
COURSE: WOOD, LE PAST
ESPERA: WOODS ET
MOUNTAIN LE CLIFFS
SVEDE: SVEDE

INFORMATIONS
LIEU: SVEDE
LONGUEUR: 12,1 KM
METEO: NEIGE
TEMPS: MATH
SANS MISE A JOUR
SANS MISE A JOUR

STAPE 3

Une spéciale ultra rapide avec notamment une véritable descente aux enfers. Si vous avez la foi, c'est à fond !

Quatrième spéciale

ESPERA - P. COLLINS
PASS: SVEDE (ETAPE 1) - (ETAPES 1-2)

DESCRIPTION
COURSE: WOOD, LE PAST
ESPERA: WOODS ET
MOUNTAIN LE CLIFFS
SVEDE: SVEDE

INFORMATIONS
LIEU: SVEDE
LONGUEUR: 12,1 KM
METEO: NEIGE
TEMPS: MATH
SANS MISE A JOUR
SANS MISE A JOUR

STAPE 4

La principale difficulté de cette spéciale est la nuit. Pour le reste, c'est comme à la parade !



Cinquième spéciale

ESPERA - P. COLLINS
PASS: SVEDE (ETAPE 1) - (ETAPES 1-2)

DESCRIPTION
COURSE: WOOD, LE PAST
ESPERA: WOODS ET
MOUNTAIN LE CLIFFS
SVEDE: SVEDE

INFORMATIONS
LIEU: SVEDE
LONGUEUR: 12,1 KM
METEO: NEIGE
TEMPS: MATH
SANS MISE A JOUR
SANS MISE A JOUR

STAPE 5

Rien de bien particulier dans cette spéciale hormis les longs virages. Placez la voiture en entrée et restez à fond.

Sixième spéciale

ESPERA - P. COLLINS
PASS: SVEDE (ETAPE 1) - (ETAPES 1-2)

DESCRIPTION
COURSE: WOOD, LE PAST
ESPERA: WOODS ET
MOUNTAIN LE CLIFFS
SVEDE: SVEDE

INFORMATIONS
LIEU: SVEDE
LONGUEUR: 12,1 KM
METEO: NEIGE
TEMPS: MATH
SANS MISE A JOUR
SANS MISE A JOUR

STAPE 6

Une dernière spéciale avec de nombreux changements de revêtements. N'oubliez pas que c'est à l'accélérateur et non au frein que vous devez conduire.

Niveau 19 "Beers Bar" CORBRILLION

(Entraînement, Qualification, Course, et pas à un autre.

Niveau 20 "Pasta La Vista" CROBATRON

Bike Mode
Avec ce code, les F1 n'auront plus que deux roues. Maintenez select et tapez bas, haut, ●, ▲, droite, haut, ■, ▲.

Lava Mode
Avec ce code, le sol des circuits sera recouvert de lave. Maintenez select et tapez ■, ●, haut, droite, droite, ●, X.

Buggy Mode
Avec ce code, les F1 auront d'énormes pneus. Maintenez select et tapez droite, haut, ▲, gauche, haut, ■, ▲.



Gibberish Mode
Avec ce code, le commentateur racontera n'importe quoi. Maintenez select et tapez gauche, ●, haut, bas, bas, droite, ●, ■, ■.

Circuit caché
Pour obtenir un circuit caché en forme de F1, maintenez select et tapez gauche, ●, ●, ▲, ▲, ●, haut, droite. Une fois que le code

est effectué, commencez une "Simple Course", puis quittez-la. Ensuite, retournez à l'écran de choix des circuits. Faites-les défiler pour y trouver le nouveau.



CHANGER LA LANGUE

Avec les codes ci-dessous, vous pourrez changer la langue des commentaires de course.

Mais tout ce qui est écrit reste dans la langue choisie au début du jeu.

Commentaires en Anglais
Maintenez select et tapez ■, ▲, ●, haut, ▲, bas, ●, ●, bas.

Commentaires en Italien
Maintenez select et tapez ●, ■, ●, gauche, ●, haut, ●.

Commentaires en Allemand
Maintenez select et tapez bas, haut, gauche, gauche, ■, ●, X.

Commentaires en Espagnol
Maintenez select et tapez ▲, ●, droite, ●, ▲, ●, droite, ●.



Attention, les manip' ci-dessous s'effectuent toutes à l'écran de sélection du type de course

Colin McRae Rally

L'intégrale

Corse

Le seul rallye sur asphalte du championnat. Vous vous dites déjà que ça va être plus simple ? Grossière erreur ! En effet, la voiture a beaucoup de grip et la sanction est lourde de conséquences. N'oubliez pas non plus qu'en Corse, les routes sont très étroites. Vous utiliserez des suspensions rigides.



Première spéciale



Dès le départ, on vous met dans le bain. C'est sinueux, très rythmé et donc difficile. Essayez tant que faire se peut de ne pas taper les barrières. Évitez au maximum de survivre.

Deuxième spéciale



Un peu dans la même veine que la première spéciale, mais en beaucoup plus rapide, avec d'énormes cassures de rythme.

Troisième spéciale



On change de coin. Cette fois, direction l'arrière pays pour une spéciale un peu plus simple malgré deux passages rapides délicats. Essayez de prendre du temps dans le début de la spéciale.

Quatrième spéciale



Beaucoup moins rapide que les précédentes, cette spéciale n'en demeure pas moins technique. Comme toute spéciale de nuit, votre copilote sera votre moteur !

Cinquième spéciale



Faite de portions très rapides et d'épingles, cette étape demande un rythme soutenu. Ça monte, ça descend. Lors du changement de revêtement, n'hésitez pas à rester pied dedans, ça passe !

Sixième spéciale

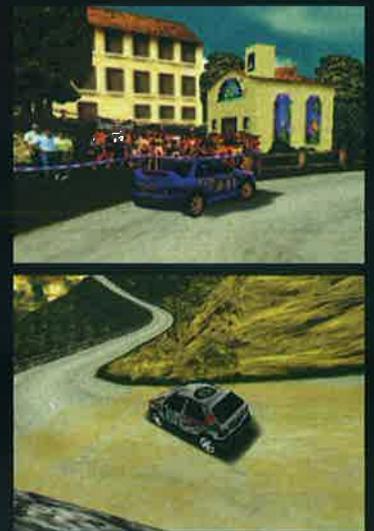


Comme pour tout final, il fallait que ce soit en apothéose. Cette sixième spéciale demande beaucoup de rythme et du cœur. Vous devrez être précis, mais sans aucune retenue !

Super spéciale



La seule difficulté que vous rencontrerez dans cette spéciale sera l'épingle. Freinez bien en ligne et tirez le frein à main au dernier moment. Remettez immédiatement les gaz.



A-Z TIPS & CODES

Commentaires en Français
Maintenez select et tapez ●, bas, bas, gauche, ●, gauche, ●.

Nouvelles vues
En plein partie, appuyez successivement sur les boutons ▲, ●, X, ■, haut, droite, bas, gauche. Changez ensuite les vues.



Attention, le code suivant est un code Action Replay. Il faut donc impérativement posséder la cartouche Action Replay pour pouvoir le valider.

Temps infini
800B3838 FFFF.



Écran avec tous les niveaux
Allez à l'écran dans lequel on choisit les mondes. Ensuite, appuyez sur le bouton select pour afficher le menu ITEMS. Enfin, maintenez le bouton L1 et tapez X, ■, X, droite, haut, gauche, ●, ●, bas, bas.



Ouvrir un niveau sur le plan
Allez à l'écran dans lequel on choisit les mondes. Ensuite, appuyez sur le bouton select pour afficher le menu ITEMS. Enfin, maintenez le bouton L1 et tapez ●, start, droite, haut, ■, gauche, gauche, haut, start.

Tir de l'éclair
Mettez la pause pendant une partie, maintenez L1 et tapez droite, gauche, droite, ●, ▲, ●, ▲, bas, droite.

Indonésie

Peut-être l'un des plus beaux du jeu, ce rallye est une véritable aventure. A travers des paysages variés, vous devrez affronter la poussière et le sable. Technique et rapide, l'Indonésie c'est l'exotisme à l'état pur !

Première spéciale



Vous allez enfin pouvoir goûter aux joies du sable. Sur ce type de revêtement, évitez de lever le pied sous peine de perdre de précieuses secondes. Au contraire, cherchez à garder le moteur à haut régime.

Deuxième spéciale



Vous voilà revenu sur terre. Cette spéciale alterne parties rapides et parties sinueuses. Faites très attention dans les portions sinueuses, n'hésitez pas à taper dans les freins. En ce qui concerne les portions rapides, c'est à fond absolu !

Troisième spéciale



Première chose à faire : passer en pneus pluie. Ensuite vous pénétrez dans une spéciale au revêtement boueux. Pas de panique ! Au milieu de la spéciale, ça s'arrange. C'est précisément là qu'il faut faire la différence.

Quatrième spéciale



Dans le même esprit que la troisième spéciale, ce parcours de nuit est très complexe. Épingles et virages serrés se succèdent. Faites bien attention à rester sur la piste car il y a beaucoup de fossés. Si vous tombez dedans, oubliez le scratch !

Cinquième spéciale



Repassez en pneus secs rainurés. C'est dans cette spéciale qu'il faut gagner du temps. Au cours des portions rapides n'hésitez pas à garder le pied. Il y en a deux. La première dans la boue et la seconde sur de l'asphalte. Faites attention aux statues : c'est comme les murs.

Sixième spéciale



Tout comme la première étape, vous retournez dans le sable. Évitez de sortir trop large, sous peine de perdre du temps. Par contre, si le cœur vous en dit, vous pouvez toujours aller faire un tour dans l'eau.



Tir de glace

Mettez la pause pendant une partie, maintenez L1 et tapez ●, ●, gauche, bas, ●, haut, droite.

Tir de feu

Mettez la pause pendant une partie, maintenez L1 et tapez X, haut, droite, haut, droite, droite.

Grand saut

Mettez la pause pendant une partie, maintenez L1 et tapez X, ●, haut, haut, bas, droite, droite.



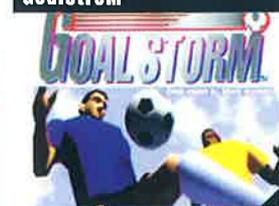
99 Gex

Mettez la pause pendant une partie, maintenez L1 et tapez haut, ●, ▲, bas, droite, ■, bas.

Invulnérabilité

Mettez la pause pendant une partie, maintenez L1 et tapez X, ■, bas, bas, haut, bas, droite.

Goalstrom



Statues de l'île de Pâques

Effectuez le code traditionnel de Konami à l'écran-titre du jeu. Soit haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, ■, ●. Les joueurs auront alors des têtes en forme de statues Moai !

Grand Theft Auto



Inscrivez les mots de passe ci-dessous dans le menu correspondant.

4° degré de recherche
EATTHIS. Avec ce code, vous êtes l'ennemi public numéro un ! Alors la police vous recherche activement.

Coordonnées de position
BLOWME. Votre position à l'écran est indiquée en X et Y.

Niveau Liberty City
FECK : ce password ouvre le niveau de la ville Liberty City (Parties 1 & 2).

Niveau San Andreas
TVTAN : ce password ouvre les villes de San Andreas et de Liberty City (Parties 1 & 2).

Toutes les villes
URGE : ce password ouvre toutes les villes.



Choix du niveau
CAPRICE

Max de points
WEYHEY. Vous avez désormais 9 999 990 points !

Colin McRae Rally

L'intégrale

Angleterre

En arrivant en Angleterre, il ne faut pas s'attendre au soleil ! C'est donc sur des terrains gras que vous allez conclure ce championnat du monde. Mettez des suspensions rigides.



Première spéciale

LOUVE & P. COLLINS
PAYS: ROTARME (ETAPES 1 - NEW CASTLETON)

DESCRIPTION
EXPERIENCE DE RALLYE
TOTAL MILES: 1000
SANS PISTES DE GRAVIERES
ET BOUE

INFORMATIONS
LIEU: NEW CASTLETON
LONGUEUR: 3,4 KM
NIVEAU: MODERNE
TEMPS: 10:00
LIEU BOUE: 100%
LIEU GRAVIERES: 0%

Cette étape est très glissante. Cependant, vous êtes en pneus pluie. Attention à la première partie. Dès que vous serez sur la boue, vous allez retrouver un peu de grip.

Deuxième spéciale

LOUVE & P. COLLINS
PAYS: ROTARME (ETAPES 2 - MILLER MATTERS)

DESCRIPTION
EXPERIENCE DE RALLYE
TOTAL MILES: 1000
SANS PISTES DE GRAVIERES
ET BOUE

INFORMATIONS
LIEU: MILLER MATTERS
LONGUEUR: 3,4 KM
NIVEAU: MODERNE
TEMPS: 10:00
LIEU BOUE: 100%
LIEU GRAVIERES: 0%

Dans le même esprit que la précédente, cette spéciale demande de rester dans un rythme soutenu. Attention au dernier virage de fin : vous arrivez très fort dedans.

Troisième spéciale

LOUVE & P. COLLINS
PAYS: ROTARME (ETAPES 3 - BARRINGHAM)

DESCRIPTION
EXPERIENCE DE RALLYE
TOTAL MILES: 1000
SANS PISTES DE GRAVIERES
ET BOUE

INFORMATIONS
LIEU: BARRINGHAM
LONGUEUR: 3,4 KM
NIVEAU: MODERNE
TEMPS: 10:00
LIEU BOUE: 100%
LIEU GRAVIERES: 0%

Beaucoup plus technique que les deux précédentes, cette étape va vous demander une adaptation instantanée terre-asphalte. N'hésitez pas à utiliser votre frein à main.

Quatrième spéciale

LOUVE & P. COLLINS
PAYS: ROTARME (ETAPES 4 - CATERLOW HILL)

DESCRIPTION
EXPERIENCE DE RALLYE
TOTAL MILES: 1000
SANS PISTES DE GRAVIERES
ET BOUE

INFORMATIONS
LIEU: CATERLOW HILL
LONGUEUR: 3,4 KM
NIVEAU: MODERNE
TEMPS: 10:00
LIEU BOUE: 100%
LIEU GRAVIERES: 0%

Une première partie sur l'asphalte très rapide. Evitez de faire des fautes car les sorties vous envoient très loin et très fort.

Cinquième spéciale

LOUVE & P. COLLINS
PAYS: ROTARME (ETAPES 5 - ST DONOVAN)

DESCRIPTION
EXPERIENCE DE RALLYE
TOTAL MILES: 1000
SANS PISTES DE GRAVIERES
ET BOUE

INFORMATIONS
LIEU: ST DONOVAN
LONGUEUR: 3,4 KM
NIVEAU: MODERNE
TEMPS: 10:00
LIEU BOUE: 100%
LIEU GRAVIERES: 0%

Passez en pneus pluie. Le maître-mot va être retenu. Cette spéciale réclame de la retenue car la voiture a une fâcheuse tendance à glisser. Du fait de votre vitesse, les dégâts sont souvent importants.

Sixième spéciale

LOUVE & P. COLLINS
PAYS: ROTARME (ETAPES 6 - BRUGGESSAN)

DESCRIPTION
EXPERIENCE DE RALLYE
TOTAL MILES: 1000
SANS PISTES DE GRAVIERES
ET BOUE

INFORMATIONS
LIEU: BRUGGESSAN
LONGUEUR: 3,4 KM
NIVEAU: MODERNE
TEMPS: 10:00
LIEU BOUE: 100%
LIEU GRAVIERES: 0%

Comme pour la cinquième spéciale, il vous faudra anticiper chaque virage. N'hésitez pas à taper dans les freins avant d'aborder les virages difficiles.

Super spéciale

LOUVE & P. COLLINS
PAYS: ROTARME (ETAPES SPECIALE)

DESCRIPTION
EXPERIENCE DE RALLYE
TOTAL MILES: 1000
SANS PISTES DE GRAVIERES
ET BOUE

INFORMATIONS
LIEU: SUPER SPECIAL
LONGUEUR: 3,4 KM
NIVEAU: MODERNE
TEMPS: 10:00
LIEU BOUE: 100%
LIEU GRAVIERES: 0%

C'est la plus agréable de toutes les super spéciales. Durant tout le parcours, vous pourrez voir votre adversaire passer et repasser au-dessus de vous.



Armes, munitions, armure, clé de la prison
GROOVY.

Pareil qu'au-dessus avec le choix du niveau
MADEMAN

Pareil qu'au-dessus avec 99 vies et 5 multiplicateurs
THESHIT



Pareil qu'au-dessus avec coordonnées et 4' de recherche
BSTARD



Invulnérabilité
Commencez une partie. Durant l'écran de chargement, maintenez L1 + L2 + R1 + R2. Quand le jeu commence, le mot "cheat" s'affiche en tout petit à l'écran. Vous êtes alors invincible.



Choix des niveaux et des vidéos
Pour effectuer ce code, il faut au préalable que vous ayez inséré une carte-mémoire dans la console, avant d'avoir lancé le jeu. Ensuite, pendant le chargement du jeu, à l'écran commun à tous les CD (où un texte est écrit bleu sur fond noir), appuyez sur haut + X + start.

Allez ensuite dans le menu de Chargement des missions. Elles y seront toutes. Pour voir toutes les scènes cinématiques allez dans le menu dit "L'introduction".



Flocons de grenouilles
Entrez comme nom : RAINFROG, et prenez ensuite un temps neigeux. Des grenouilles tomberont à la place de la neige.

A-Z TIPS & CODES

Les voitures bonus

Ford Escort MK II (SS Grèce)



Lancia Delta Intégrale (SS Corse)



Ford RS 200 (SS Australie)



Audi Quattro (SS Angleterre)



Niveau de difficulté

Pour pouvoir choisir un niveau de difficulté Pro ou Extrême, sélectionnez les options suivantes: 1 joueur, temps des essais, trois tours et entrez comme nom : MAINLINE.

Hercule Adventures



Les mots ci-dessous correspondent aux symboles à entrer dans le menu des mots de passe du jeu.

MODE DEBUTANT

Attention, dans ce mode de jeu, il manque deux niveaux et la séquence de fin.

L'assaut du héros
Hades, Médusa, Pégase, Pégase.

La forêt du centaure
Nuage, Bouclier, Nuage, Archer.

La grosse olive
Archer, Hercule, Hyde, Nuage.

Le canyon de l'hydre
Pégase, Bouclier, Nuage, Archer.

Le repère de Médusa
Centaure, Puma, Hercule, Nuage.

Les attaques des cyclopes
Pégase, Centaure, Centaure, Hyde.



Le vol du titan
Pégase, Pégase, Puma, Bouclier.

Voir tous les dessins animés
Nuage, Médusa, Pégase, Bouclier.

MODE MEDIUM

L'assaut du héros
Hyde, Médusa, bouclier, Médusa.

La forêt du centaure
Centaure, Hades, Minotaure, Archer.

La grosse olive
Centaure, Bouclier, Hyde, Hades.

Le canyon de l'hydre
Bouclier, Puma, Bouclier, Hercule.

Le repère de Médusa
Archer, Pégase, Archer, Centaure.

Les attaques des cyclopes
Puma, Pégase, Hades, Archer.

Le vol du titan
Hercule, Bouclier, bouclier, Nuage.

Le passage des éternels tourments
Médusa, Hercule, Centaure, Pégase.

Le tourbillon des âmes
Hercule, Nuage, Hercule, Centaure.

Voir tous les dessins animés
Pégase, Hercule, Centaure, Hercule.

MODE HERCULEEN

Avec ce mode de jeu, vous découvrirez la véritable fin de l'aventure.

L'assaut du héros
Centaure, Hyde, Puma, Nuage.

La forêt du centaure
Nuage, Minotaure, Hercule, Hercule.

La grosse olive
Minotaure, Médusa, Hyde, Médusa.

Alundra

● Red Orb / Acclaim

La solution complète



● Alundra mérite sa soluce ! Les joueurs bloqués actuellement dans une salle me comprennent. Respirez ! Bientôt les casse-tête, les labyrinthes, les tactiques, les faucons dorés et les vaisseaux de vie n'auront plus de secrets pour vous. Seuls les déroulements linéaires ou évidents ne sont pas détaillés. Pour connaître l'emplacement de tous les objets importants, référez-vous aux encadrés récapitulatifs des dernières pages. Alundra se dévoile et c'est tant mieux... car il fait chaud !

ELI

MANOIR DE TARN



Situation : à l'est du village d'Inoa
Butin : 1 vaisseau de vie et 1 faucon doré
Ce lieu sert d'apprentissage pour maîtriser les actions d'Alundra. Il doit : **1** Courir pour éviter les piques qui tombent, **2** porter des barils sur des switches jaunes pour ouvrir les portes, donner des coups d'épée successifs sur

un gros levier pour alterner des accès. Sans omettre les ennemis à occire. N'oubliez pas le vaisseau de vie en remontant l'échelle au fond de la salle de la clef. A l'étage, prenez le livre d'Elna sur la table et apportez-le à Septimus au village.

CAUCHEMAR DE WENDELL



Situation : Village d'Inoa
Butin : 1 faucon doré
Des leviers déplacent des blocs qui barrent le chemin. Actionnez-les avec l'épée et passez sous des ponts sombres qui relient les différents passages. Ce levier-ci libère l'accès du coffre à gauche contenant un faucon doré **3**, retournez-y avant de monter. Il faut tuer tous les blocs pour faire apparaître un

switch jaune. Un trajet particulier doit être suivi pour arriver de l'autre côté : en haut, première passerelle, en bas, deuxième passerelle, en haut puis toujours en bas. Le boss Gélatoïde se divise en quatre blocs moyens, puis chacun d'eux en quatre petits à force de coups d'épée. Évitez d'avoir les seize petits ensemble dans les pattes : cela facilite le travail...



A-Z TIPS & CODES

Le canyon de l'hydre
Médusa, Hercule, Pégase, Centaure.

Le repère de Médusa
Hydre, Hercule, Pégase, Centaure.

Les attaques des cyclopes
Puma, Pégase, Minotaure, Médusa.

Le vol du titan
Hydre, Pégase, Pégase, Puma.

Le passage des éternels tourments
Hercule, Hades, Médusa, Bouclier.

Le tourbillon des âmes
Bouclier, Hydre, Minotaure, Hercule.

Voir tous les dessins animés
Centaure, Médusa, Puma, Hydre. Parmi ces dessins animés se trouve la vraie fin du jeu.



Menu de triche
Commencez une partie, puis mettez la Pause. Un menu apparaît.

Allez ensuite dans le menu des options, puis dans le menu Controller (celui qui permet de configurer la manette). Dans ce menu, effectuez la manipulation suivante : maintenir le bouton R2 et appuyer sur droite, bas, droite, ▲, X. Un bruit de grognement confirme la bonne exécution du code. Retournez alors au menu de la Pause. " Cheat " y est affiché. Entrez dans ce sous-menu. Vous pouvez vous mettre toutes les armes, toute la magie, les clés, armures, et l'invulnérabilité.



NIVEAUX EN EASY

Niveau 2 : 63498N0GSHU7
Niveau 4 : 63TK01169ICR
Niveau 6 : 64IDK21UPIR6
Niveau 7 : 65WY1F28SM5L
Niveau 8 : 67PJ962KN9D2
Niveau 9 : 6876892WRWUN

MINE DE CHARBON



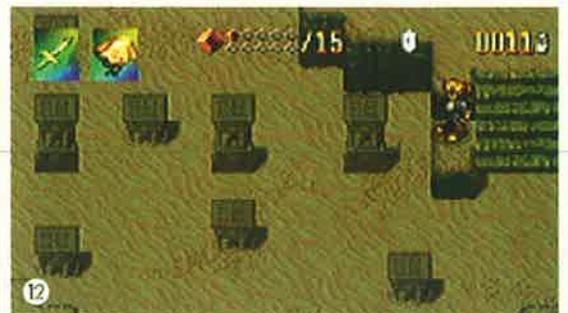
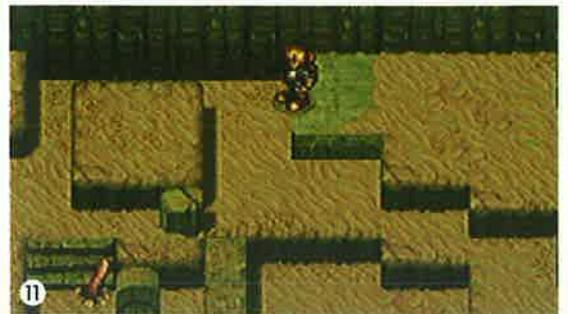
Situation : au nord-ouest du village d'Inoa
Butin : 1 vaisseau de vie et 1 faucon doré

La bombe minière qui vient d'être acquise est active. Utilisez-la pour débloquer les amas de rochers, mais aussi pour faire sauter les tortues. C'est bien plus efficace que l'épée. Explodez les gros blocs blancs au sol pour révéler des escaliers secrets. Vous découvrez un mineur agonisant qui tient dans la main la clé de contrôle. Mettez la machine en marche dans la salle à droite de l'entrée (vue en rêve). Actionnez les deux leviers comme suit : gauche, gauche, droite, gauche. Sautez dans le wagonnet. A l'arrivée, vous assistez à une explosion dans la caverne de gauche. Passez par la

caverne de droite et montez au fond les marches marrons (on voit mal) pour atteindre la porte en haut à gauche 4. Revenez par les piliers pour éviter les chutes de pierres. Allez à pied à l'embranchement tout proche pour actionner le levier de dérivation des rails. Et hop, vous êtes de nouveau dans le wagonnet. Le but de ce trajet est d'aller voir le cadavre en bas à gauche pour obtenir une clé. Reprenez le wagonnet pour revenir à l'entrée après avoir réactionné le levier de l'embranchement. Une petite marche à pieds, pour atteindre le levier situé près des tortues (dérivez les rails), et le wagonnet vous amène dans une grande salle où trône

la sauvegarde. Sautez de pilier en pilier pour atteindre le levier du bas qui fait tomber un bloc. Mettez-vous bien au bord nord, presque dans le vide, pour sauter en hauteur et atteindre, par le haut, la porte de gauche. Les salles suivantes demandent toujours de sauter de l'extrême rebord pour rester sur les hauteurs. La perspective est trompeuse et le sera tout au long du jeu alors il faut vous y faire ! Le coffre dans l'ombre à gauche contient un faucon doré. Pour mettre la dernière machine en marche, vous devez vous placer dessus et courir contre le mur, vos rebonds la secourront 5.

DESERT DU DESEPOIR



Situation : à l'Est, de l'autre côté du pont
Butin : trois faucons dorés aux alentours

Pour atteindre le désert, vous devez passer par les falaises de la folie, après le pont vers le sud. Le fléau d'arme, nouvellement acquis, brise le bloc blanc. En bas des falaises, une boutique vend des objets très intéressants. Pour gravir ce labyrinthe vertical, l'astuce est de tomber dans ce trou et d'aller vers la droite 10. En haut, sautez bien du bord pour atteindre l'échelle. Dans le désert, le tertre central permet de sauter sur les bordures de gauche. Rejoignez ainsi le haut du désert et faites le tour par la

droite pour atteindre la caverne en haut à gauche 11. Les parties de sol sans sable, couleur bleutée, autorisent le saut. Une fois la cape de sable en poche, allez entre les piliers du tertre central et les tornades vous emportent. Suivez le courant du vent sans sortir de l'écran grâce à la cape, les petits porches projettent des ombres qui permettent de les situer. Direction nord, puis ouest en enlevant des petits rochers, puis sud en sautant de pilier en pilier 12. Comptez sur le vent qui souffle... Vous arrivez à l'ancien sanctuaire.

CRYPTE DE LARS



Situation : Cimetière d'Inoa

Butin : 1 faucon doré et 1 vaisseau de vie
Ici, témoigner du respect aux morts c'est lire toutes les plaques funéraires murales, si possible dans le bon ordre. Saint Blanc en premier, puis St Bleu, St Rouge, St Vert et St Marron. Allez voir l'ancien dans la caverne du fond. Pour faire monter l'ascenseur, actionnez le levier de droite vers l'est et celui de gauche vers l'ouest. Le coffre au sous-sol s'atteint grâce à un baril à lancer à gauche du bas de l'escalier. Pour pouvoir sauter

dessus, il ne faut pas toucher l'eau. Parlez à la statue et sautez sur le switch jaune au sud, un passage s'ouvre. Les quatre orbs s'allument à coup d'épée dans l'ordre est, ouest, sud, nord 6. Sautez dans les deux trous pour avoir la clé de la caverne au nord 7. Dans la salle de gauche, actionnez les leviers de droite et de gauche (mais pas celui du milieu) pour ouvrir la porte. Dans la salle de droite, amenez le baril en haut pour parler à la statue. Mettez-vous bien au bord des plates-formes mouvantes pour éviter les

piques. Le trou de cette salle amène à un faucon doré. Ensuite allez au tapis roulant au sud et direction le labyrinthe. Il faut allumer rapidement les trois orbs pour ouvrir les portes : celui du bas, du haut et du milieu en dernier 8. Avancez d'une salle à droite, reculez de deux salles - celle des orbs plus une autre - et avancez de nouveau pour l'escalier menant au boss. À gagner : la magie Terre, un vaisseau de vie, une graine magique et l'Armoires rubis. La première des sept à réunir.

CAUCHEMAR DE BONAIRE



Situation : Village d'Inoa

Butin : 1 faucon doré et 1 vaisseau de vie

Le principe du lieu est de frapper les statues qui tiennent une boule de cristal, afin d'alterner la solidité et la transparence des blocs rouges et bleus. Il faut tout explorer pour trouver deux clés. La ruse, pour aller à la porte fermée en haut, est de pousser les petits rochers qui font apparaître des

échelles. En sortant, sautez à droite et lancez une bombe sur le levier : l'effet retard de l'explosion vous permet de prendre la téléportation 9. Ce système est à retenir pour l'ensemble du jeu. Pour vaincre le boss, utilisez la magie de Terre quand les ennemis forment un cercle autour d'Alundra.

CHEATS CODES

Munitions illimitées
LOADSOFSTUFF

Invulnérabilité
I.AM.IMORTAL

Générique de fin
JOURNEYS.END



Allez dans les Options, puis dans le Nom du Joueur, et inscrivez l'un des mots ci-contre. Ensuite, retournez à l'écran principal, et appuyez sur gauche, droite, ■, ●, ▲, bas. Un nouvel écran apparaîtra alors. Il se nomme "cheater".

Vous pourrez alors activer les options qui y seront inscrites, puisque ce sont celles que vous aurez "débloquées" en entrant les mots de passe correspondants.

Option Plane

Entrez le mot de passe : "MR HAPPY". Cette option vous permet de choisir votre avion. Notez que le dénommé "Bac" est la fameuse soucoupe extra-terrestre des héros,

Option Invincible

Entrez le mot de passe "LIVE FREE". Est-il besoin d'expliquer l'objet de cette option ?

Kill Civil et Kill Wing

Entrez le mot de passe : "GODZILLA". La première option vous permet de locker les éléments civils, et la seconde de locker vos coéquipiers.



Fast Reload, Damage Bonus, et Weapons

Entrez le mot de passe : "GO POSTAL". La première option permet un rechargement rapide des missiles, la deuxième de tuer un ennemi avec un seul missile et la troisième d'avoir une infinité de missiles.

City, Tourist, Demo Cam, No Time
Entrez le mot de passe "TOURIST". La première option permet de choisir le niveau, la deuxième d'empêcher les aliens de tirer, la troisième de contrôler une caméra avec la manette au lieu de jouer et la dernière d'enlever le compte à rebours.

Alundra : la solution complète

ANCIEN SANCTUAIRE



Accès : par les tornades du désert

Butin : 1 vaisseau de vie et 1 faucon doré
C'est un lieu très symbolique où vous placez des symboles sur leur socle au sol pour ouvrir des portes. Quatre formes existent : étoile, croissant de lune, terre ronde et goutte d'eau. À l'entrée, un switch jaune à droite ouvre deux corridors. Pour avoir les coffres, sautez des endroits sans sable (pour monter). Au bout du corridor de gauche, il y a quatre symboles en hauteur. Prendre les deux de gauche et en faire un escalier au sol pour monter prendre les deux de droite

1. Parlez à la statue apparue au fond. Dans la salle des yeux, il ne faut marcher que sur les yeux fermés, sinon les portes nord et sud se referment. Servez-vous du baril pour traverser l'accès devant les portes **2.** Dans la salle nord, un symbole est caché derrière la hauteur de droite. Parlez à la statue **2.** Dans la salle sud, allez au milieu avec la cape et lancez la pierre à gauche par-dessus le muret pour atteindre l'escalier **3.** Tuez tous les serpents pour avoir un baril. Servez-vous en pour aller à gauche et lancez une bombe sur le levier. L'effet retard de

l'explosion permet de reprendre le baril et de le lancer entre le carré sans sable et la porte. Faites un saut avec élan en biais parfait ! **4.** Rencontrez avec la statue **3.** Pousser le levier de haut en bas sur un des deux switches jaunes en prenant garde aux piques. Placez-vous sur l'autre pour ouvrir la porte : ceci est une nouvelle technique à mémoriser. Tuez toutes les abeilles pour avoir un baril. Lancez-le sur le switch jaune en hauteur en montant sur les piliers **5.** et prenez l'ascenseur. Il faut beaucoup de patience et de vie pour choper ici deux barils tombant du plafond afin de s'en servir comme marches. Ressortez de la salle après les quatre tentatives pour un nouvel essai. Plus loin, un timing vous presse pour placer quatre symboles dans un certain ordre - terre, eau, lune, étoile - et obtenir ainsi une clé. Retournez dans la salle d'entrée, celle du trône et parlez au squelette : un escalier secret se dévoile. Placez les symboles sur leur socle au bon moment. Pour réussir, anticipez en lançant le symbole quand son précédent passe.

Une énigme très sympathique suit : tuez d'abord les quatre monstres pour que quatre symboles tombent du ciel. Pensez aux bombes pour l'ennemi en hauteur. Empilez les symboles sur la plaque en mettant de bas en haut l'eau, la terre, la lune et le soleil **6.** Laissez-vous tomber dans les deux trous de la salle suivante et suivez les indications sur les murs, sud, ouest, est, nord à droite et nord, est, ouest, sud à gauche. Placez les symboles dans l'ordre de ces directions en partant du soleil. Vous affronterez deux boss, le deuxième étant un test de force : utilisez la magie Terre. Bon équipement à la clé. En sortant de l'ancien sanctuaire, profitez-en pour visiter les alentours : la partie supérieure du désert, et sa sortie à gauche du bassin d'eau, et la forteresse de Nirude. Plusieurs faucons dorés sont à dénicher.

GROTTE COTIERE



Situation : au Sud d'Inoa, sur le rivage

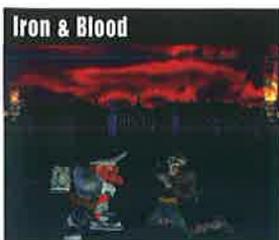
Butin : 1 vaisseau de vie et 1 faucon doré
Refrénuez votre envie de briser tous les blocs blancs (dans les couloirs) avec votre fléau d'arme. En effet, certains de ces blocs vous servent de marche indispensable. Amenez la pierre du bas au-dessus du coffre et lancez-la à droite pour former un escalier avec le gros bloc blanc **7.** Dans la salle suivante, un passage invisible se dissimule le long du mur, sous le coffre. Cassez le bloc non visible et passez ainsi à gauche sans toucher aux deux autres blocs **8.** Actionnez le levier de gauche avec le fléau d'arme pour pouvoir aller au centre. Sautez, de derrière le coffre, sur les blocs, pour atteindre la porte. Le rondin doit être

lancé sur les piquants du haut pour aller prendre la clé sans se blesser. Retournez dans la salle précédente et laissez-vous tomber dans le trou pour ouvrir la porte du sous-sol. Quatre cavernes sont cachées derrière les petits blocs blancs. Vous devez allumer trois orbes de couleur pour accéder à un escalier secret. Il y a des blocs qui servent d'escalier, un pied de pique tournoyante à casser, des tortues à exploser. Pour avoir les bottes Triton, vous n'avez pas le droit de tomber du rebord ou du tertre central, sous peine de tout recommencer. Tuez les ennemis pour faire apparaître un switch jaune à actionner. Recommencez quatre fois la manœuvre et le coffre sera accessible **9.** Retournez dans la salle du rondin et nagez vers la porte. Dans une des salles

qui suit, le timing est serré car une fois ce switch jaune enclenché, vous devez courir et passer sous le bloc avant qu'il ne retombe. La pancarte indique la sauvegarde au sud et le levier de la prison est caché à son nord. Pour la fin du niveau, il faut souvent briser les pieds des piques au bon moment pour s'en servir de marche **10.** Le truc est de taper quand la pique est à l'opposé de l'endroit où vous voulez qu'elle aille. La dernière clé s'obtient ici en sautant à partir des jarres sur le bord pour aller chercher le coffre **11.** Malgré les apparences, Alundra n'est pas dans le vide ! Le boss est plutôt longuet à battre et vous donne la magie d'Eau.



A-Z TIPS & CODES



BOSS CACHES

Les manipulations pour les obtenir s'effectuent au menu de choix des combattants. Lorsqu'un boss est validé, son image s'affiche à la place du perso sur lequel était le curseur, et

celui-ci va se positionner sur l'un des quatre coins cardinaux de l'écran. Est-ce clair ?

Minion of Order
Appuyez sur les boutons ■ + gauche, ● + droite.

Minion of Chaos
Appuyez simultanément sur les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + X + haut.

Strahd
Appuyez successivement sur les boutons haut, droite, bas, gauche, R1, R2, L2, L1.

Lord of Chaos
Appuyez successivement sur les boutons haut, diagonale gauche-

haut, gauche, diagonale gauche-bas, bas, ▲, X.

COUPS DES BOSS

MINION OF ORDER

Faible Combo
Appuyez sur les boutons bas + ●, bas + ●.



Combo Medium

Appuyez sur les boutons ●, ●.

Puissant Combo

Appuyez sur les boutons haut + ●, haut + ●.

MINION OF CHAOS

Faible Combo

Appuyez sur les boutons bas + ●, X.

Combo Medium

Appuyez sur les boutons ●, ■.

Puissant Combo

Appuyez sur les boutons haut + ●, haut + ●.

CAUCHEMAR DE KLINE



Situation : Village d'Inoa

Butin : 1 vaisseau de vie et 1 faucon doré
Vive la neige, le verglas et les colonnes de glace à pousser de façon logique... ! L'endroit plaira aux mathématiciens, mais on peut s'y arracher les cheveux car pour faire glisser une colonne de glace sur un switch jaune, il faut d'abord bloquer sa liberté de mouvement avec d'autres colonnes placées judicieusement. Les colonnes peuvent aussi servir de marche. Explorez le donjon de droite et celui de gauche pour trouver deux clefs. Dans le donjon de droite, sautez sur cette dalle fendillée pour atteindre le coffre contenant un vaisseau de vie à l'étage inférieur 1. Utilisez la bombe sur le levier pour passer. Il y a surtout deux salles pénibles avec des colonnes de glace. Dans la première, poussez d'abord la colonne située en bas à droite vers le haut, puis à droite. Poussez ensuite celle

qui la bloquait au-dessus. C'est au tour de celle d'en bas à gauche vers le haut, puis celle d'en haut à gauche vers la droite et enfin en bas. Finir est facile. Cela se corse ici : il faut placer une colonne à droite du switch pour bloquer la course de celle qui devra l'enclencher. Plusieurs solutions sont possibles. Ne pas bouger au début celle du centre est un bon départ 2. Allez ensuite au nord dans une caverne le long du mur. Vous devez faire monter la petite pierre ronde en la dirigeant avec les leviers pour qu'elle brise les pierres bloquant l'escalier du haut. La dernière clef se trouve derrière la porte centrale du bas : les trois clefs obtenues ouvrent la porte centrale du haut. Pour laisser le boss aspirateur, restez au maximum en bas de l'écran derrière Kline et lancez des bombes. Kline ne doit pas être aspiré. Avec quelques réserves de vie, vous devriez tenir. Un petit combat contre le loup-garou termine ce cauchemar.

LA TANIÈRE DU REPTILE



Situation : Sud-Est d'Inoa, dans les Marais

Butin : 1 faucon doré et 1 vaisseau de vie
A l'entrée des marais, deux chemins parallèles partent à gauche de la pancarte : ne ratez pas le vaisseau de vie et le faucon doré ! Pour pénétrer dans la Tanière du Reptile, placez-vous sur un rebord à droite et tirez une flèche sur l'orb située au centre du marais : la tanière s'ouvre au fond. Sautez de plate-forme en plate-forme pour actionner le levier de gauche, puis allez en bas de l'écran. Dans la salle au nord, difficile d'atteindre ce levier trop éloigné

sans cette pierre à lancer au bord de la plate-forme pour gagner du terrain 3. Si les ennemis se renouvellent, détruisez les statues qui les produisent. Retenez ce truc car c'est ainsi que vous franchirez un bon nombre d'obstacles dans ce lieu. Certaines statues cachent même des leviers. Une fois la clef trouvée, retournez dans la salle de départ et passez sous les cascades. Frayez-vous une route avec le fléau d'arme 4 et brisez toutes les statues quand elles sont vertes. Pour avoir le vaisseau de vie, sautez du socle d'une statue détruite de l'autre côté

du pont. Pour actionner ce switch en hauteur, et ouvrir l'accès de la dernière clef, sautez sur la tête de la statue 5. Le boss est bien entouré : slalomez entre les ennemis et lattez-le à l'épée. La magie d'Eau lui fait aussi beaucoup de dégâts. Vous obtiendrez le Rouleau de Feu et l'Armoiries Saphir si vous êtes victorieux.

CAUCHEMAR DE GILES



Situation : Village d'Inoa

Butin : 1 faucon doré et 1 vaisseau de vie
Des orbs à allumer, des timings serrés, des cristaux à transporter et pas mal de ruse... Commencez par la salle au nord de l'entrée, en tuant tous les ennemis pour avoir un switch jaune. Actionnez celui-ci pour déplacer le bloc gravé (vu dans le couloir). Posez une bombe en bas des tapis roulants pour exploser la méduse bleue. Longez ensuite le mur pour sauter sur le baril et atteindre le switch jaune. Prenez la nouvelle ouverture à droite en sortant et allez dans la caverne de l'angle, en poussant les blocs. Dans la salle de sauvegarde, poussez les blocs avec le fléau d'arme : à partir du fond pour avoir les coffres ; de côté pour boucher les trous. Vous pouvez ainsi actionner, toujours au fléau, les leviers de droite et de gauche. Une porte s'ouvre derrière la sauvegarde. Seule l'orb en haut à gauche est allumée. Tirez dessus avec l'arc pour en allumer une

deuxième 6 et ainsi de suite pour allumer toutes les orbs dans le timing imparti. Prenez la téléportation apparue en haut et allumez les quatre orbs de la salle au nord avec l'arc (en haut et à gauche, en bas et à droite, en bas et à gauche et en haut et à droite). Un timing vous presse d'apporter le cristal sur son socle à gauche : sautez dans le trou avec élan en partant du côté est pour atteindre l'étage intermédiaire 7. Prenez le faucon doré et sautez du coffre à droite pour amener le cristal sur son socle (en passant derrière les statues sinon elles ferment les portes). Sautez dans le trou. Dans la caverne du bas, tout à gauche, dépêchez-vous d'atteindre le vaisseau de vie avant que le coffre ne s'envole. Pour aller dans la caverne la plus haute, visible quand on tombe, refaites un tour et sautez dans le trou avec élan en partant du bord sud. Tuez les ennemis du lieu pour faire disparaître les gardiens de la caverne du bas. Trouvez la combinaison qui allume



les seize switches jaunes. Dans la salle suivante, un petit escalier est caché derrière un switch : il faudra en actionner trois dans un délai imparti 8. Pour atteindre les switches du fond, sautez bien au bord. Laissez-vous tomber dans le trou central du couloir de droite pour le dernier cristal 9. Lattez les ennemis en leur envoyant le cristal : très efficace. Encore un boss aspirateur ! Même technique que pour Kline : placez-vous derrière Giles et luttez contre l'aspiration. Utilisez les bombes et la magie de Feu.

STRAHD

Faible Combo

Appuyez sur les boutons bas + ●, bas + X.

Combo Medium

Appuyez sur les boutons ●, ▲, ▲.

Puissant Combo

Appuyez sur les boutons haut + ●, haut + ■ + X.

LORD OF CHAOS

Charge

Appuyez sur les boutons haut + ■ + X.

Faible Combo

Appuyez sur les boutons bas + ●, bas + X.

Combo Medium

Appuyez sur les boutons ●, ■, ■.

Puissant Combo

Appuyez sur les boutons haut + ●, haut + ● + ▲.



Raccourci

Dans le deuxième circuit, il y a un passage dans le bâtiment blanc, qui vous permettra de couper le virage et de gagner quelques secondes.

Tous les circuits

Suivez bien le processus ci-dessous, si vous voulez obtenir tous les circuits du jeu. Allez d'abord dans les options et changez la difficulté en "Amateur", et le "Trophy Presenter" en "Male". Ensuite, retournez à l'écran-titre en pressant start. A cet endroit, effectuez la manipulation suivante : haut, droite, bas, gauche, haut, droite, bas, gauche.

Puis revenez dans le menu Options, appuyant sur gauche, puis sur X.



Dans le menu Options, changez la difficulté pour "Professionnel", et le "Trophy Presenter" pour "Rider's Choice". Allez de nouveau à l'écran-titre en appuyant sur start.

A l'écran-titre, effectuez la manipulation suivante : haut, gauche, bas, droite, haut, gauche, bas, droite. Vous devriez entendre un bruit métallique. Allez ensuite dans le menu de choix des circuits. Il devrait maintenant y en avoir dix.



MAGYSCAR

Situation : nord d'Inoa, par les falaises à gauche du sanctuaire

Butin : 1 vaisseau de vie

L'entrée, sableuse, est ornée de deux drapeaux. Une fois les villageois partis, cassez le miroir du fond avec le fléau d'arme. L'endroit est plein de ronces à brûler, avec des lampes tempête que l'on jette dessus. Vous arrivez dans la salle centrale avec une sauvegarde en bas. Montez sur la plate-forme et allez prendre la lampe. Amenez-la à la porte sud, en hauteur, et brûlez la ronce pour passer. Si vous tombez, le levier de droite actionne une échelle. Disposez les deux barils en escalier pour prendre la lampe à mi-hauteur et brûlez la ronce du bas. Lancez ensuite un baril à l'endroit où était la lampe, puis de là, tout en haut. Idem avec le deuxième baril pour former de nouveau un escalier. Prenez la clef ①.



Ouvrez maintenant la porte à droite de la sauvegarde. Pour le coffre, vous reviendrez avec le bâton de feu. Actionnez le switch jaune de la salle suivante en transportant le baril et explorez la caverne de droite. Ce lieu est chaud ! Lancez la lampe de droite sur la ronce en haut à droite. Faites ceci en vous mettant au bord et en lançant avec élan. ②.



C'est au tour de la lampe du fond de servir. Brûlez la petite ronce. Pour avoir le vaisseau de vie, chèrement payé, portez la troisième lampe à gauche de la pique du haut, pour brûler une ronce devant le coffre. Retournez dans la salle au sud du switch et ouvrez la première porte fermée pour faire le plein d'herbes. Tuez tous les ennemis et ouvrez ensuite la porte au fond du couloir. Dans la salle des tortues, laissez-les brûler les ronces toutes seules, en les attirant vers le switch jaune si besoin est. Explodez ensuite les tortues pour que l'ascenseur fonctionne. La téléportation du fond amène sans problèmes à une clef dans l'angle gauche de l'écran. La téléportation du milieu aboutit dans une salle où vous devez sauter du rebord (en haut à gauche) avec élan pour atteindre l'autre côté ③.



Les salles suivantes sont des lieux d'apprentissage. Vous devez porter des lampes jusqu'à des ronces, en évitant les gouttes d'eau du plafond. Vous arrivez dans une pièce où se trouvent des blocs blancs, au sol, à faire exploser. Sautez dans le trou pour atterrir près du switch jaune en hauteur, derrière la sauvegarde. En l'actionnant, une porte s'ouvre en bas. À gauche, quatre téléportations suivent quatre directions d'un symbole au sol. Dans chaque salle, vous devrez allumer des torches pour lire une plaque donnant un indice. Le passage est obligatoire même si je vous donne la réponse. Quelques techniques :

- Pour la téléportation en haut à droite, il faut vite lancer les lampes, en restant sur le rebord en hauteur. Allumez les trois lampes les plus proches. Sautez sur place pour les lancer avec plus d'élan. Pour allumer la torche centrale la plus éloignée, sautez sur celle qui lui fait face, sans risque de brûlure ! ④ ;



- La téléportation en haut à gauche demande un saut d'une habileté certaine. Vous frôlez une ronce sur un rebord invisible ⑤.



Le levier derrière allume les quatre torches de la salle ;
- Les deux autres téléportations demandent plus de patience que de jugeote. Revenez ensuite dans la salle des quatre gros leviers et actionnez-les. Le levier en haut à droite (vers l'ouest), le levier en bas à droite (vers le sud), le levier en haut à gauche (vers l'est) et le dernier (vers le nord). Un dernier timing avant le boss. Allez vite prendre le baril à gauche, faites un bond à droite en lançant le baril, remontez vite à gauche prendre la lampe. Vous avez peu de temps car la plate-forme descend et le baril doit être assez proche du mur pour vous permettre de grimper avec la lampe. La clef trouvée, affrontez le boss. Donnez-lui des coups d'épée pour que ses écailles deviennent marrons, puis sur la tête. Utilisez la magie et détruisez ses œufs. Le rouleau magique du Vent sera à vous.

SECRETS, JEUX & ACHATS



En revenant de Magyscar, quelque chose a changé dans le village d'Inoa... Vous pouvez enfin sauter dans la cheminée de la maison en bas à gauche ⑥ pour trouver le pass secret dans un coffre. Cet objet est permanent et s'affiche sur le deuxième sous-écran (Start puis bouton de flanc). Actionnez le switch jaune pour sortir de la pièce.

LA BOUTIQUE DE LA PLAGE

Situation : Au nord-est au-dessus de la palissade de la côte

Discuter avec les clients du pub vous permet d'avoir enfin les objets en vente à la boutique de la plage ⑦. Le marchand vous en donne en proportion du nombre de faucons dorés trouvés. Cool ! Il ne vous les prend pas. Ces cadeaux sont dus au mérite d'Alundra. Si vous arrivez avec vingt-cinq faucons, vous aurez les trois premiers objets de la liste ci-après. Vous n'aurez plus qu'à revenir quand vous aurez passé la barre des trente (soit cinq faucons de plus) pour gagner le bracelet de puissance. Il vous faut trouver tous les faucons dorés du jeu pour l'arme ultime : le bâton magique.

Liste des objets disponibles et prix :

Vaisseau de vie	15 faucons dorés
Anneau d'Olga	20 faucons dorés
Vaisseau de vie	25 faucons dorés
Bracelet de puissance	30 faucons dorés
Vaisseau de vie	35 faucons dorés

Bague de survie	40 faucons dorés
Vaisseau de vie	45 faucons dorés
Bâton magique	50 faucons dorés



A-Z TIPS & CODES

Voir la séquence de fin

Pendant le chargement du jeu, maintenez, sur les deux manettes, L1 + L2 + ▲ + ● + gauche, jusqu'à ce que la vidéo du générique de fin commence (éventuellement, servez-vous de vos pieds pour réussir ce tour de force !). À la place de la vidéo d'introduction, vous verrez ainsi la vidéo de fin.



Changer la force des persos

Faites une Pause en plein combat. Non, pas pour vous reposer, mais pour taper : L2, R1, L1, R1, L2, R1. Un chiffre s'affiche alors en dessous de chaque combattant. Il indique la force de chacun. Utilisez les directions haut et bas, de la croix, pour augmenter ou diminuer celle-ci.

Diriger Maître Ishii

Choisissez le mode de jeu Team Battle. Ensuite, allez à l'écran de choix des personnages. C'est "Ishii" et pas ailleurs que vous devez taper : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, start. Will Ishii apparaîtra alors en sombre, tout à droite de l'écran. Sélectionnez-le.

King Of Fighters 95



Diriger les deux boss

À l'écran de sélection des combattants, faites "Yes" au "Team Edit". Maintenez ensuite start et appuyez sur les boutons : haut + ●, droite + ■, gauche + X, bas + ▲. Les deux boss apparaîtront.

Equipe de clones

Après avoir effectué le code ci-dessus, si vous appuyez sur bas + ▲, gauche + X, droite + ■, haut + ●, vous pourrez sélectionner trois fois le même perso dans votre équipe. Ceci si vous jouez en "Team mode".

Krazy Ivan



LA TAVERNE



Situation : au dessus du ponton de la plage. En premier lieu, le pass secret vous ouvre le sous-sol de la taverne du Riverside **8**. Jusqu'à alors, Alundra était jugé trop jeune pour y accéder. Discutez avec les clients, buvez un coup (Alundra tombe raide), puis descendez l'escalier pour les salles des jeux. Vous pouvez gagner beaucoup d'argent, mais aussi trois vaisseaux de vie et trois faucons dorés. Avant cela vous aurez dépensé beaucoup de florins, alors mieux vaut avoir de solides fonds. Le premier jeu est une roulette qui coûte 5 florins la partie **9**. Le but est de deviner sur quelle couleur s'arrêtera la "bille". Rejouez les gains tant que vous n'avez pas gagné le vaisseau de vie et le faucon doré. Ce jeu hasardeux peut durer longtemps. Le deuxième jeu consiste à tirer

sur des cibles mouvantes à l'aide d'un arc **10**. Il faut sauter pour atteindre les méduses du fond ou en hauteur. Chaque étape demande plus de dextérité car des rochers vous bloquent et des poulets encombrant le terrain. Attention ! Les éliminer donne des pénalités... Mise de nouveau vos gains et ce, jusqu'à l'obtention des deux prix. Le combat est au menu du troisième jeu avec des ennemis à vaincre sur plusieurs rounds, sans recours à vos objets **11**. Les prix sont identiques aux précédents. Si vous êtes bon, empêchez les 480 florins de l'avant-dernière étape de chaque jeu et répétez plusieurs fois le procédé. Car quand vous aurez gagné les prix, vous serez qualifié de joueur professionnel et interdit de jeu. Parlez avec les buveurs en partant, c'est important pour plus tard.

LE SANCTUAIRE

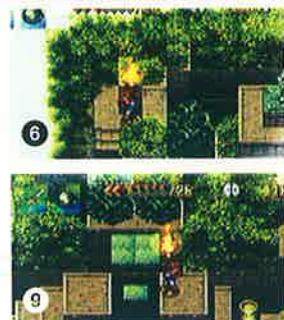


Accès : en sortant du village par le nord, près du cimetière

Butin : 1 vaisseau de vie
Septimus vous attend devant le sanctuaire. Utilisez la magie du Vent devant la porte pour pénétrer automatiquement par l'arrière. Ouvrez la porte à Septimus et montez à l'étage de droite. Le levier du couloir s'actionne avec le fléau d'arme. Un livre manque dans la bibliothèque du bas. Parlez ensuite à Septimus. Il met en marche un levier caché. Actionnez les deux leviers du rez-de-chaussée gauche avec le fléau et sautez dans le trou du premier étage gauche **1** pour atterrir sur le switch jaune. Allez chercher Septimus pour attraper le livre sur

les cerceaux **2**. Remettez-le dans la bibliothèque. Une porte s'est ouverte au rez-de-chaussée à droite : poussez les tabourets pour qu'un levier apparaisse. Dans cette salle, remettez les tabourets à leur place initiale dans le timing imparti **3**. Le livre gagné se met dans la seconde bibliothèque. Le switch jaune qui apparaît ouvre la porte en face. Ne marchez surtout pas sur les tapis, sinon le levier disparaît ! Servez-vous des chaises et de la table pour passer **4**. L'étrange clef obtenue ouvre une issue secrète sous l'autel. Ronan prie le démon Melzas dans le sous-sol... À son réveil, Alundra découvre que Jess a fabriqué un nouvel objet : le Gant de force. Il peut désormais soulever les gros rochers gravés.

REVE DE MEIA



Situation : village d'Inoa
Butin : 1 vaisseau de vie et 1 faucon doré
Grâce à Septimus, vous pouvez entrer dans la maison où dort Meia. Votre but est de retrouver Meia, cachée dans les coins de son jardin. Chaque fois que vous la rejoignez, une porte s'ouvre au fond du jardin. En tout, il y a six portes à explorer et six statues de Meia à briser, avant l'ouverture de la porte centrale finale. Chaque statue brisée donne lieu à une séquence de souvenir de Meia, obligatoire

si non vous devez recommencer. Pour atteindre les hauteurs du jardin, empruntez la plate-forme de gauche **5**. Rejoignez la statue de la première porte en actionnant à l'épée le levier de gauche, sautez et montez vite sur la plate-forme de droite (le levier de droite fait descendre la plate-forme devant la statue). Pour la deuxième porte, sautez vite de plate-forme en plate-forme. Faites preuve d'un peu de finesse pour la troisième porte : vous pouvez nager le long du rebord

de gauche, même si tout passage semble bouché. Lancez les torches par-dessus les murs pour brûler les ronces **6**. Nagez derrière la statue et gravissez les marches devant elle pour la briser. Vous devez actionner tous les switches jaunes de la quatrième porte pour obtenir un baril et grimper jusqu'à la statue. La seule difficulté réside dans le saut sur la plate-forme du fond : anticipez son mouvement et sautez pile quand elle dépasse juste la statue **7**.

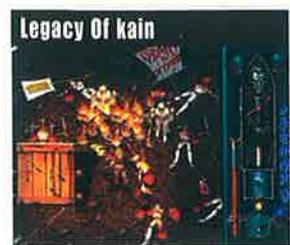
Pour la cinquième porte, actionnez les leviers quand les blocs viennent de se croiser, afin de former des escaliers **8**. Sautez sur la rambarde du fond pour briser la statue. La sixième porte est la plus difficile. Ne sautez pas sur la petite plate-forme en allant chercher la torche à droite. Lancez rapidement la torche de la petite plate-forme en sautant sur place pour l'élan, puis sautez sur la plate-forme devant la statue sans vous y attarder **9**. Meia vous attend devant la porte centrale

pour jouer à "1, 2, 3, soleil" : avancez quand elle parle et cachez-vous sur les bords **10**. Une fois la porte franchie, le rêve se termine. Au réveil, Alundra est informé par Jess que Nava veut le voir. Le vieil homme vit dans une cabane sur le ponton de la plage. Il remet à Alundra un haricot **11** qui pousse sur les petits socles jaunes.

Sélection du niveau

Suivez attentivement les manipulations nécessaires à l'exécution de ce code... si vous voulez qu'il fonctionne. Allez dans les menus permettant de commencer une partie. A l'écran décrivant votre mission (celle qui se déroule en Russie), mettez la manette vers la droite pour faire apparaître la mission suivante (la japonaise). C'est là qu'il faut faire un code de fou. En effet, au moment où la terre apparaît, et avant que le texte de la mission ne s'affiche à l'écran, maintenez la diagonale bas-gauche et le bouton X. La terre va alors tourner sur elle-même, montrant toutes les missions. Relâchez alors la

diagonale bas-gauche et le bouton X, au moment où la terre présente la mission que vous souhaitez faire. Le jeu zoomera alors dessus et vous pourrez la commencer.



Choisir le niveau
Mettez la pause durant une partie pour afficher le menu Options.

Ensuite, maintenez L1 + L2 pendant environ 10 secondes. Après ce laps de temps, gardez L1 + L2 enfoncés et tapez haut, droite, bas, gauche, ▲, ●, X, ■, ×, ▲, ■, ●. Le menu d'option doit s'agrandir légèrement. Ensuite, quittez le jeu et changez de niveau au menu principal.

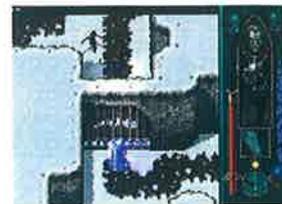
Voir les séquences vidéos

Durant le jeu, appuyez sur le bouton L2 pour afficher la carte du monde, puis appuyez sur gauche, droite, ■, ●, haut, bas, droite, gauche. Allez ensuite dans le "carnet noir", pour activer les vidéos.

Remplir la jauge de sang

Durant le jeu, appuyez sur le

bouton L2 pour afficher la carte du monde, puis appuyez sur haut, droite, ■, ●, haut, bas, droite, gauche.



Remplir la jauge de magie

Durant le jeu, appuyez sur le bouton L2 pour afficher la carte du monde, puis appuyez sur droite, droite, ■, ●, haut, bas, droite, gauche. Mais attention, il faut pour cela que vous ayez déjà une jauge de magie.



Sélection du niveau

Mettez la pause pendant le jeu, puis maintenez le bouton L2, et pressez ●, ●, ■, ▲, R1, ■, ▲, ● ; relâchez ensuite le bouton L2. La liste de tous les niveaux apparaît alors.

Alundra : la solution complète

MANOIR DE FEU



Situation : angle sud-ouest de la carte
Butin : bâton de feu
 Certes, vous pourriez tout de suite aller à la forteresse de Nirude, en passant par le canal souterrain près du moulin à eau... Mais ce serait dommage car vous pouvez dès maintenant chercher le bâton de feu et le bâton de glace dans leur manoir

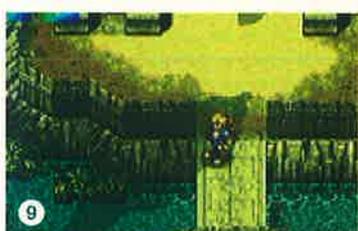
respectif. Autant le faire tout de suite, cela vous facilitera l'exploration du monde extérieur. Il est temps également d'activer les téléportations qui pourront vous emmener d'un bout à l'autre du pays. Pour atteindre le manoir de feu, situé au sud-ouest, allez à gauche du site de l'épée légendaire et placez-vous sur le pont sud.

Sautez dans l'eau à gauche ① et frayez-vous un chemin dans les herbes à l'embranchement ② en luttant contre le courant. Passez sur les herbes pour plus de facilité. Montez le premier ponton et descendez tout au sud en longeant le mur (angle sud-ouest de la carte). Grâce au gant, brisez le bloc gravé et entrez dans la

caverne plus bas ③. Vous arrivez sur la plage, dans un endroit qui vous était jusqu'alors inaccessible. Entrez dans la caverne la plus à droite pour suivre le bon chemin, grâce au haricot, jusqu'au manoir de feu ④. Tapez dans la boule de feu pour qu'elle allume les six torches sur son passage.

Idem dans la salle suivante. Pour obtenir le bâton de feu, placez-vous sur la dalle où se trouve la boule de feu et suivez-la dans tous ses déplacements sans vous laisser distancer. Quand elle s'arrête, vous devez pouvoir la prendre instantanément ⑤.

SECRETS EN TOUT GENRE



En sortant du manoir de feu, brûlez la ronce à droite de la maison, traversez le pont et montez au nord. Brûlez une autre ronce ⑥ pour avoir accès au Livre d'eau (magie d'eau niv. 2) et à un faucon doré. Pour atteindre celui-ci, traversez les arbres ⑦ !

Retournez vers le manoir de feu par le premier trajet indiqué, mais arrêtez-vous après le ponton. Montez au nord et soulevez le bloc gravé devant l'entrée de cette caverne pour y prendre un vaisseau de vie et un faucon doré ⑧. Allez au Lac des armoires, sautez du pont

menant à l'île centrale vers la gauche et montez au nord pour contourner l'îlot à l'ouest. Passez sur les herbes du bord pour ne pas être emporté par le courant ⑨ et prenez le faucon doré sur l'îlot. Entrez dans la maison du cimetière au-dessus d'Inoa et descendez au sous-sol. Les torches sont numérotées de 1 à 6, en partant d'en haut à gauche et dans le sens des aiguilles d'une montre. Allumez les torches dans l'ordre suivant 1-4-6-5-2-3 ⑩. Vous gagnez le Charme de Nava. C'est un objet très intéressant à équiper car il augmente la défense et annule certaines attaques. Dirigez-vous ensuite vers les marais au sud-est et montez l'escalier au nord de leur entrée. Vous êtes entre les marais et le manoir de Tarn : cassez le bloc blanc avec le fléau d'arme et repérez un socle de haricot à

moitié caché ⑪. A gauche, il y a un faucon doré ; à l'extrême gauche en descendant, trois herbes pour un vaisseau de vie tout en bas. A droite une graine magique obtenue avec le bâton de feu libère le passage ⑫. Montez au nord du moulin à eau par sa gauche en vous faufilant entre les arbres. Jetez un haricot ⑬. Brûlez la ronce à gauche et entrez dans une caverne qui vous amène à un vaisseau de vie ⑭. En haut de l'escalier, au-dessus du haricot, vous vous trouvez devant le manoir de glace ⑮. Allez d'abord tout à gauche pour récupérer un faucon doré (déjà signalé).

A-Z TIPS & CODES

Toutes les armes

Mettez la pause durant le jeu, puis maintenez L1 et pressez ▲, R1, ▲, ■, R1, ●, ■, ■; relâchez ensuite le bouton L1. Une phrase confirmant la réussite du code s'affichera. Consultez ensuite le menu d'armement pour découvrir un véritable trésor de guerre.

Loaded

Sélection du niveau

En plein pendant le jeu, mettez la pause. Le menu des options s'affiche. Maintenez alors enfoncés les boutons L1 + L2 pendant une dizaine de secondes. Ensuite, tout en gardant les boutons enfoncés, appuyez sur

haut, droite, bas, gauche, ▲, ●, X, ■, X, ▲, ■, ●.

Le menu des options s'allonge alors, confirmant la réussite de la manip'. Retournez ensuite au menu principal du jeu. Un select Stage y sera apparu.



Aller au niveau suivant

En plein pendant la bataille, mettez la pause et appuyez sur les boutons bas, droite, ●, ▲, bas, droite.

Munitions infinies

En plein pendant la bataille, mettez la pause et appuyez sur les boutons droite, bas, ●, ▲, haut, droite.

Invincibilité

En plein pendant la bataille, mettez la pause et appuyez sur les boutons haut, gauche, ●, ▲, haut, gauche.



Menu Triche

Entrez le mot de passe : ??? HOST ???
 Un bruit confirme que vous avez correctement entré le password. Retournez au menu principal : le menu tricheur sera affiché.

MANOIR DE GLACE



Situation : nord du moulin à eau par la falaise

Butin : bâton de glace

Faites le tour du manoir de glace par la droite pour vous placer au-dessus de lui près d'une ronc ❶. Brûlez-la et entrez dans l'étroit passage qu'elle cachait à droite. Trouvez le chemin entre les arbres pour accéder à l'entrée du manoir. Les six colonnes de glace sont numérotées de 1 à 6 en partant d'en haut à gauche et de gauche à droite sur chaque rangée.



Poussez la colonne 5 (bas gauche) vers le haut. Puis la colonne 3 (milieu gauche) à gauche. La colonne 1 (haut gauche) vers le bas. La colonne 2 (haut droite) à gauche. Repoussez la colonne 3 en haut puis à droite sur un switch jaune. Repoussez la colonne 5 à gauche puis la colonne 6 en haut, à gauche, en haut et à gauche sur l'autre switch visible ❷. Actionnez le switch restant et passez la porte. Actionnez le levier de la porte gauche vers le sud. Celui de la porte



droite à l'ouest. Entrez par la porte centrale. Il vous faut maintenant vous faire un chemin en hauteur avec les six colonnes de la salle. Elles sont numérotées de 1 à 6 comme dans la première salle. Colonne 1 en bas puis à droite. Colonne 2 en bas, à droite puis en haut. Colonne 5 en haut puis à droite. Colonne 4 en bas. Colonne 3 en haut puis à droite. Sautez de la marche du bas sur les colonnes jusqu'au coffre ❸. A vous le bâton de glace. Ce fut dur...

CANAL SOUTERRAIN



Situation : est d'Inoa près du moulin à eau

Butin : 1 vaisseau de vie et 1 faucon doré

Muni de toutes ces armes, objets et faucons dorés supplémentaires, reprenez le cours de l'aventure après le Rêve de Meia. (Passez tout de même à la boutique de la plage pour échanger les faucons selon le nombre en poche). Souvenez-vous que l'entrée du canal souterrain s'est ouverte : allez près du moulin à eau et parlez à Meia. Visitez l'intérieur du moulin pour enfin accéder aux coffres. Entrez ensuite dans le canal souterrain ❶. Servez-vous du haricot pour monter ❷ puis placez-vous au fond à gauche et sautez de tronc



en tronc pour atteindre le vaisseau de vie à droite ❸. Sautez de nouveau sur un des deux troncs et passez de l'un à l'autre en évitant les obstacles jusqu'à un levier situé en bas à droite ❹. Réussir ce passage prend du temps... Montez les nouvelles marches de la cascade adjacente et allez à gauche. Descendez par le chemin du milieu ❺ et sautez au bon moment sur la plateforme qui amène en face. Allez tout en bas et montez sur le rebord sud pour actionner le switch jaune vu au-dessus. Passez la porte à droite du switch et montez en vous servant des troncs pour traverser ❻. Une salle secrète se cache derrière la cascade du haut : tuez les poissons du bord et ouvrez le



coffre par l'arrière pour une essence magique. Détruisez la machine dans la salle à droite ❷ et sautez derrière la cascade pour tomber sur le coffre contenant un faucon doré. Remontez par les échelles au nord du switch jaune et passez sous la cascade. Allez maintenant dans la salle au-dessus du premier levier activé ❸ au nord-est. Traversez deux salles plein nord en passant par une porte inondée. Vous arrivez au pied de la forteresse de Nirude ❹.

Sélectionnez-le, et vous pourrez alors choisir les options suivantes : choix du niveau, invulnérabilité, destruction des ennemis en un coup, zapper l'écran de mission, posséder une infinité de bonus, posséder toutes les améliorations, etc., etc !

Random select

Choisissez le mode EXHIBITION. Puis à l'écran de sélection des équipes, maintenez L2 + R2. La console va alors choisir les équipes au hasard. L'intérêt de ce code, provient surtout du fait que parmi celles-ci se trouvent des équipes cachées.

Huit d'équipes cachées

Choisissez le mode EXHIBITION. Commencez par prendre une équipe. A l'écran "User Records", inscrivez "TIBURON" comme nom, en dessous du mot "None". Ensuite, revenez à l'écran de choix des équipes (en appuyant sur le bouton ○). Là, faites défiler les équipes. Parmi celles-ci se trouveront huit teams cachées : les All Madden All Time, les All 50's &

60's, les All 70's Team, les All 80's Team, les AFC, les NFC, les EA Sports, et enfin les Tiburon.



Sélection du niveau

Allez dans le menu Options. Là, appuyez sur les boutons ▲, △, ●, ■, ▲, ●, ▲, ■. Une nouvelle ligne "Level Number 1" s'affichera...

Triches

Après avoir effectué le code pour choisir le niveau, vous pouvez tricher durant le jeu. Pour cela, appuyez sur ●, pour aller au niveau supérieur. Appuyez sur ▲, pour obtenir tous les sorts. Appuyez sur ■, pour augmenter la mana.

Entrez les mots de passe ci-dessous. Si c'est correctement fait, une voix féminine confirme le code. Revenez ensuite en arrière, et commencez une partie. Pour pouvoir prendre les nouveaux robots, allez dans le menu de sélection de ceux-ci.



Jump Jets

Y X O / A > Y O L

Nouveau mode de contrôle

A X O / A 4 Y Y A

Avec ce nouveau mode de contrôle, vous n'êtes plus obligé de maintenir enfoncées les marches avant et arrière.

Invincibilité

X O / A > < U Z

Alundra : la solution complète

LES TELEPORTATIONS



Situation : caverne en haut du désert supérieur
Entrez dans le désert par le chemin le plus court. Prenez le pont au sud du moulin à eau et montez tout de suite au nord sur le rebord. Tout en haut se trouve un faucon doré (déjà signalé). Au milieu du rebord à droite, l'accès au désert avec la cape de sable **1**. Allez en haut, à droite du désert supérieur en restant sur les hauteurs **2**. Sautez de pilier en pilier pour atteindre par la gauche le faucon doré du coffre **3**. Ne descendez surtout pas et allez tout au bout à gauche dans une caverne au-dessus du tertre du bassin **4**. Une fois de plus, placez-vous bien dans le vide (!) pour atteindre le rebord de gauche en sautant vers le haut **5**. Le coffre contient la clef Vanne. Refroidissez les colonnes de feu du fond et brisez-les avec le fléau pour un vaisseau de vie **6**. Allez à la porte située en bas du bassin du désert



supérieur **7**. Elle s'ouvre avec la clef Vanne. Dans la salle, deux leviers sont à actionner simultanément. Utilisez une bombe sur l'un et actionnez l'autre au moment de l'explosion. L'eau du bassin extérieur se vide et dans le mur une caverne s'offre à vous **8**. Une leçon vous fait reproduire des séquences. Suivez bien la démo et marchez tour à tour sur les dalles qui s'illuminent. Il faut faire de plus en plus vite pour terminer les cinq séquences **9**. Avec la réussite vient l'ouverture de la salle de téléportation, mais pour y accéder et l'utiliser pleinement, il faut activer les huit bornes de téléportation du pays en les traversant **10**. Elles sont placées de façon équilibrée aux quatre coins du pays. Cela facilite pas mal les trajets.

FORTERESSE DE NIRUDE

Situation : nord-est d'Inoa. Au-dessus du désert supérieur
Butin : 1 vaisseau de vie et 1 faucon doré (déjà signalé)

Pour entrer dans la forteresse de Nirude, il faut détruire les trois têtes de l'idole aux yeux rouges. Une se situe dans l'angle nord-est (près d'un faucon doré), l'autre juste à côté de la sortie du canal souterrain et la troisième au nord-ouest de la forteresse. Pour atteindre cette tête d'idole, vous devez descendre l'escalier au sud. Faites le tour en allant à l'ouest du bassin du désert supérieur **1**...



puis montez au nord et longez le rebord est de l'écran **2**.



Allez à droite, au Panorama, pour exploser ce qu'il reste de l'idole **3**...



... avant de retourner devant la forteresse par le même trajet. Plusieurs portes se sont ouvertes. Si vous n'avez pas encore pris le faucon doré (signalé dans la première partie de la solution), entrez par la porte à droite de la tête de l'idole du bas **4**...



puis dans la salle de gauche et placez le baril sur le bord du switch jaune de manière à ce qu'il l'actionne, mais aussi qu'il puisse vous servir de marche **5**.



Ressortez ensuite pour prendre la porte à gauche de la tête de l'idole. Poussez la statue du milieu pour passer derrière et montez les escaliers. Tuez plusieurs ennemis puis détruisez une tête d'idole. Par la suite, elle vous sert de marche pour la porte de droite. Prenez le baril et placez-vous sur le bord de la plate-forme pour éviter les piques **6**.



Lancez le baril au fond et sautez en même temps. Sinon, lancez juste le baril et faites le tour par la gauche avec le deuxième baril pour atteindre le fond. Utilisez le baril lancé pour aller à droite. Cette salle est continuellement remplie d'ennemis **7**.



La solution est simple : sortez et rentrez. Les ennemis se trompent de levier et actionnent l'escalier ! Repérez la porte verrouillée au sud (pour plus tard) et allez à droite. Actionnez le switch au bon moment pour que le baril tombe sur la plate-forme **8**.

A-Z TIPS & CODES

Surchauffe de l'arme

X X O / A 4 > Y +
Grâce à ce password, les armes s'entraiment moins rapidement.

Munitions infinies

T O X O / A X > T U

Toutes les missions

T < X O / A X A < =

Configurations "Variants"

T # X O / A X < < <
Ainsi, vous avez de deux à cinq configurations d'armes par robot.

Robot "Tarantula"

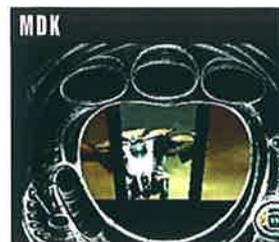
/ X O / A 4 < L Y

Robot "The Elemental"

T / X O / A Z < # *

Overwight Mech

O X O / A > > O /
Avec ce code, vous avez accès aux énormes robots.



Choix du niveau

Vous devez absolument passer par le code de choix du niveau pour pouvoir faire les autres.

Allez à l'écran-titre et pressez ET maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et, tout en les maintenant, appuyez sur ▲, haut, ▲, ●, droite. Dès que le menu des niveaux apparaît, relâchez vite L1 + L2 + R1 + R2. Choisissez ensuite un niveau. Les autres codes s'effectuent tous pendant une partie.

Leurre mannequin

Faites Pause et pressez bas, R1, haut, ■. Retirez la pause et remettez-la vite, puis tapez rapidos X, R1, droite, ●, X, haut, ■. Enlevez la Pause.

Invulnérabilité

Faites Pause et pressez bas, R1, haut, ■. Retirez la pause et remettez-la vite, puis tapez

rapidos ●, ▲, ▲, ●, droite, haut, gauche, L1, ■. Enlevez la pause. Votre énergie descendra jusqu'à zéro, mais vous serez invincible.



Super Vache folle

Faites Pause et pressez bas, R1, haut, ■. Retirez la pause et remettez-la vite, puis tapez rapidos haut, bas, bas, R1, droite. Enlevez la pause.



Utilisez le baril comme marche au-dessous. Ces statues doivent être poussées sur quatre des cinq switches jaunes. Celle du fond à gauche sur le switch de gauche ; celle en haut à droite légèrement à droite ; celle du milieu vers la droite sur un switch ; celle en bas à gauche sur le switch de gauche et celle en bas à droite sur celui de droite. Actionnez le dernier switch 9.



Descendez l'escalier doucement et touchez le bout de l'échelle pour la dérouler. Sautez ensuite à gauche pour prendre la clef dans un des coffres. Retournez dans la salle où il y avait une porte verrouillée. Vous sortez par la troisième porte extérieure 10.



Passez la quatrième porte au-dessus (salle de sauvegarde). Poussez la statue de droite et montez l'échelle, allez ensuite jusqu'à la tête de l'idole en sautant par-dessus les boules de feu. Placez-vous à droite de la tête de l'idole et donnez des coups d'épée en sautant pour la démolir 11.



Descendez par le rebord et sautez sur la statue de gauche 12.



Montez l'échelle et actionnez le levier pour ouvrir la grille. Poussez le socle central dans le vide 13.



... et sautez : vous arrivez à côté de la statue de derrière la sauvegarde. Poussez cette statue qui dissimule une porte. Vous voici dans un couloir avec deux statues et quatre switches. Poussez les deux statues un cran à gauche et actionnez le dernier switch. Les deux escaliers mènent à une salle de machine dans laquelle vous n'entrez pas. Activez les deux switches jaunes plusieurs fois comme suit : gauche, droite, gauche, gauche, droite, droite 14.



La machine se met en marche. Remontez jusqu'à la salle des socles et prenez l'escalier à gauche. Allez directement dans la porte du fond à droite et éliminez tous les ennemis pour avoir une clef. En sortant, la pénible tête de l'idole s'est réveillée. Deux options : tirer à l'arc en évitant ses feux (c'est long) ou la frapper du bord avec le fléau d'arme en sautant (plus rapide mais blessant) 15.

rapidos bas, haut, ■, ▲, bas, ●, ●, droite. Enlevez la pause.



Mitrailleuse Super

Faites Pause et pressez bas, R1, haut, ■. Retirez la pause et remettez-la vite, puis tapez

rapidos gauche, R1, bas, ■, ▲, haut, bas. Retirez la pause.

Tornado

Faites Pause et pressez bas, R1, haut, ■. Retirez la pause et remettez-la vite, puis tapez rapidos bas, R1, ■, ▲, droite, haut, X. Enlevez la pause.

Grenade

Faites Pause et pressez bas, R1, haut, ■. Retirez la pause et remettez-la vite, puis tapez rapidos ▲, ●, ■, ■, R1, droite. Enlevez la pause.

Grenade Sniper

Faites Pause et pressez bas, R1,



Allez maintenant vous faire emprisonner à la première porte. Poussez tous les rails de droite à gauche 16.



et sautez sur les rochers éboulés pour sortir. Ressortez devant la sauvegarde et montez l'escalier maintenant dégagé. Allez d'abord à gauche par-dessus la main, pour le Livre de terre (magie terre niv. 2) 17.



Montez les escaliers et entrez par la cinquième porte extérieure. Détruisez les têtes de l'idole en vous mettant entre deux pour aller plus vite. A droite, poussez les statues pour glisser dans le trou. Plusieurs têtes d'idole vous attendent et il faut les détruire une à une dans un certain ordre : trouvez celle qui est vulnérable et ainsi de suite pour avoir une clef. Faites surtout attention au tir meurtrier de la tête d'idole centrale. Faites un tour à la sauvegarde avant d'entrer par la sixième porte, celle du boss, tout en haut. Laissez-vous tomber devant la porte pour l'ouvrir 18.



Courez sous la plaque en mouvement vers la gauche et montez rapidement dessus pour actionner le switch jaune du fond 19.



Sautez à droite pour la porte. Poussez les deux statues du haut à gauche pour actionner un switch 20.



Montez l'escalier et tuez les ennemis pour faire apparaître une statue au fond. Approchez-vous de celle-ci pour vous ressourcer et obtenir deux coffres dont un avec un vaisseau de vie. 21.



Prenez l'escalier en bas à droite de l'écran pour Nirude, le boss. Inutile de l'attaquer, cela ne sert à rien. Courez vers le bas de l'écran dès que vous le pouvez car vous devez le distancer. Si des rochers vous bloquent, démolissez-les vite à l'épée. Une fois le bon rythme acquis dès le départ, on y arrive sans jamais être arrêté. C'est plus facile en courant sur un bord du chemin 22.



Vous repartez de la forteresse avec l'Armoiries Topaze et la cape d'eau.

Attaque aérienne d'os

Faites Pause et pressez bas, R1, haut, ■. Retirez la pause et remettez-la vite, puis tapez rapidos bas, haut, ●, ●, bas, bas, et R1. Enlevez la pause.

Bombe

Faites Pause et pressez bas, R1, haut, ■. Retirez la pause et remettez-la vite, puis tapez rapidos bas, droite, ●, ●, gauche, gauche, haut, ■ + ▲. Enlevez la pause.

La plus petite explosion nucléaire du monde

Faites Pause et pressez bas, R1, haut, ■. Retirez la pause et remettez-la vite, puis tapez

haut, ■. Retirez la pause et remettez-la vite, puis tapez rapidos haut, ■, R1, gauche, ●, ▲, ■. Retirez la pause.

Grenade Sniper à tête chercheuse

Faites Pause et pressez bas, R1, haut, ■. Retirez la pause et remettez-la vite, puis tapez rapidos gauche, haut, X, ■, R1, R1, droite. Retirez la pause.

Mortier

Faites Pause et pressez bas, R1, haut, ■. Retirez la pause et remettez-la vite, puis tapez rapidos gauche, R1, ▲, ■, droite, ●, gauche, gauche, Retirez la pause.

Frapper

Faites Pause et pressez bas, R1, haut, ■. Retirez la pause et remettez-la vite, puis tapez rapidos bas, haut, gauche, gauche, ▲, haut, droite, bas. Enlevez la pause.



Alundra : la solution complète

MARE ENCHANTEE



Situation : ouest d'Inoa par le tourbillon

Butin : 1 vaisseau de vie et 1 épée infernale

Avant de poursuivre l'aventure, allez éternuer votre cape d'eau dans la mare enchantée. Laissez-vous entraîner dans le petit tourbillon en sautant du pont à gauche du monument de l'épée légendaire 1. Coulez ensuite dans le grand tourbillon : vous voilà sous l'eau. Prenez le deuxième téléporteur à droite 2 et actionnez le switch jaune tout en bas. N'oubliez pas le vaisseau de vie dans le coffre de droite. Prenez le passage à droite maintenant dégagé



3 et le téléporteur qui suit. Poussez les rochers et sautez sur les endroits accessibles en vous servant des bulles pour poser pied une seconde. La perspective 3D montre que vous sautez au fond, puis vers l'avant... pour atteindre le téléporteur du bas. L'essentiel est de regarder son ombre pour se situer 4. Descendez dans la salle suivante et sautez sur les piliers pour éviter les piques tourmentes. Sauter sur les hauteurs rocheuses pour atteindre deux coffres d'herbes en faisant un saut en diagonale vers la droite 5. Montez sur la bulle pour aller au fond et allez en premier sur le



téléporteur à droite de la rangée de bulles 6. La reine des eaux vous donne l'épée infernale. Sortez de la mare enchantée en prenant le téléporteur situé au fond de la salle précédente et refaites ensuite le trajet jusqu'à l'entrée. Si vous coulez dans le niveau en ratant vos sauts, sortez de la salle du dessous en brisant les jarres. Elles cachent des bulles servant à remonter.

GAUCHEMAR D'ELENE

Situation : village d'Inoa

Butin : 1 vaisseau de vie et 1 faucon doré

Discutez avec Septimus puis avec Lutas (maison du pass secret). Meia vous attend à la sortie. Accompagnez-la au sanctuaire. Ronan vous menace de mort. Jess meurt pendant la nuit ce qui donne lieu à un long flash-back. Vous pouvez enfin ouvrir son coffre bleu pour lire son journal et gagner une armure brisée. Amenez-la au marchand des faïences de la folie en sautant du haut dans sa cheminée. Il vous répare l'armure ancienne que vous portez désormais. Retournez à Inoa et discutez avec les villageois devant la maison d'Elène pour pouvoir entrer. Meia vous accompagne. A l'arrivée, activez le switch jaune du bas et sautez à partir des premières dalles fléchées pour prendre le téléporteur du fond 1



Activez le switch et prenez le téléporteur peu visible derrière lui. Suivez maintenant Meia sur le téléporteur de gauche. Pour grimper, Alundra saute sur la tête de Meia : retenez bien la leçon car elle sert plusieurs fois

dans le niveau. Sortez par le téléporteur du fond et cette fois montez jusqu'au téléporteur qui se trouve en haut à gauche. Sauter sur les petites plates-formes au moment où Meia les active, en prenant soin de regarder votre ombre pour vous repérer 2



Dans la salle de départ, prenez maintenant le téléporteur en bas à droite. Entrez sous les chutes d'eau (deux accès) et trouvez le chemin du Labyrinthe pour aller en haut à gauche (faucon doré) 3



... et en bas à gauche pour actionner le levier. Le téléporteur mène en hauteur : sautez sur la tête de Meia pour franchir le gouffre 4



Actionnez le switch puis prenez le baril et allez à gauche en sautant par-dessus le téléporteur. A vous la clef du coffre grâce au baril transporté. Derrière la porte verrouillée, le téléporteur mène à quatre cristaux symbolisant les quatre personnalités d'Elène 5



Brisez le cristal central quand il est jaune, afin de commencer par en haut à droite. L'ordre importe peu si ce n'est que les boss sont plus faciles à battre dans certains lieux.

Cristal jaune

Actionnez une fois le levier du bas puis deux fois le levier du haut 6



Prenez le téléporteur à droite pour activer un switch jaune qui fait apparaître ou disparaître des piliers. Dans chaque cristal, vous devez trouver une salle similaire. Prenez le téléporteur de gauche dans la salle au-dessus des leviers. Meia est coincée. Brisez à moitié le bloc blanc et montez sur la tête de Meia pour prendre les coffres. Brisez ensuite le bloc en entier pour la libérer et prenez le téléporteur de droite 7

A-Z TIPS & CODES

Super attaque d'os

Attention, ce code ne marche qu'au dernier niveau. Faites Pause et pressez bas, R1, haut, ■. Retirez la pause et remettez-la vite, puis tapez rapidos ▲, droite, ●, gauche, gauche, ●, ▲, ▲, R1, droite. Retirez la pause.

Vers

Attention ! Ce code ne fonctionne qu'au dernier niveau. Faites Pause et pressez bas, R1, haut, ■. Retirez la pause et remettez-la vite, puis tapez rapidos ●, ▲, ▲, R1, droite. Retirez la Pause.



A votre disposition : tous les niveaux de ce mega jeu.

Introduction
3721, 1281, 3751, 4456

Gravity Beetle
5623, 4888, 5851, 4221

Blast Hornet
1745, 5231, 5441, 2486

Neon Tiger
3621, 4867, 5851, 2227

Tunnel Rhino
5728, 1263, 5754, 2458

Blizzard Buffalo
7671, 2857, 2144, 1247

Volt Cattfish
778, 5253, 2444, 3488

Crush Crawfish
5718, 1266, 2727, 7458

Dr. Doppler's lab
5718, 1263, 2627, 7458

Zero's Saber
1454, 3535, 6162, 7162

Dernier niveau

A l'écran de sélection des mondes, mettez le curseur sur le logo "X". Ensuite, pressez immédiatement bas + ■ + X. Vous serez alors au dernier monde.





Vous tombez sur un des murs, dans une grande salle montrant plusieurs switches jaunes. Prenez le téléporteur en haut à droite et activez un switch en sautant sur la tête de Meia (7). Refaites le tour.



Précision et rapidité sont requises. Prenez ensuite le téléporteur en haut à gauche et nagez jusqu'à l'autre pour activer un switch jaune. Retournez à la salle de départ, direction le téléporteur en bas à droite pour prendre une clef. Reprenez le téléporteur en haut à gauche et sautez sur les switches jaunes en même temps que Meia (14).

Revenez à la salle de départ pour le téléporteur en bas à droite. Actionnez le levier et sautez de là, de pilier en pilier, pour atteindre le coffre de gauche et sa clef (18).



Nouveau trajet en haut à gauche de la salle de départ. Allez sur le téléporteur de gauche grâce à la cape de sable. Jouez Meia le temps de sauter sur la tête d'Alundra et activez deux switches jaunes (19).



Les coffres en hauteur seront accessibles plus tard. Sautez du bord gauche pour atterrir sur un coffre qui contient une clef (8).



Prenez maintenant le téléporteur de gauche dans la salle où était coincée Meia. Posez les quatre rochers sur chacun des quatre grands trous oranges d'où sortent des flammes (9).



Prenez ensuite le téléporteur en face de la porte verrouillée pour prendre une clef dans un coffre désormais accessible (12).



Il faut maintenant activer tous les switches jaunes de la grande salle, en poussant des colonnes de glace à certains endroits pour traverser. Restez sur les murs en hauteur et procédez dans l'ordre. Switch en haut à droite, poussez la colonne de glace au sud. Switch en haut à gauche. Switch en bas à gauche, poussez la colonne de glace au sud. Switch au milieu à droite. Switch en bas à droite (13). Utilisez le bâton de feu contre l'œil du blob de glace.



La salle du boss a des cachettes à droite et à gauche du téléporteur. Placez-vous à l'abri des deux blobs et servez-vous du bâton de feu (16).



Détruisez tous les serpents pour vous frayer un passage jusqu'à la porte verrouillée. Vous sortez du cauchemar et le père d'Elène remplace votre fléau d'arme qui était en fer en fléau d'acier. Les Murgg attaquent pendant la nuit et au réveil Meia vous donne un joyau-clef dans la maison à gauche de la fontaine. Ce joyau ouvre la porte des Murgg.

Ouvrez la porte grâce à la clef. Tuer ce boss à l'arc est interminable. Profitez plutôt de votre bâton de glace pour blesser l'œil au centre du blob, en faisant le tour du périmètre.

Cristal violet
En bas à droite de la sauvegarde. Un vaisseau de vie vous attend, dès l'arrivée, à gauche toute. Brisez les colonnes de glace avec le fléau de fer et sautez dans le grand trou du fond à l'angle nord-ouest (10).



Cristal bleu
En haut à gauche de la sauvegarde. Vous voilà dans une salle avec quatre téléporteurs, les deux du fond étant bloqués pour l'instant. Il faut activer une séquence de switches jaunes pour débloquer le passage. Sautiez directement du switch pour avoir plus d'élan (14).

Cristal beige
En bas à gauche de la sauvegarde. Quatre téléporteurs dans la salle de départ. Prenez celui en haut à gauche et laissez-vous tomber devant le mur pour les deux coffres de la salle de départ. Retournez-y et allez sur le téléporteur de droite grâce à la cape de sable. Activez le switch jaune (17).



MOTS DE PASSE

Entrez les codes suivants à la place de votre nom. Un son retentit. Vous pouvez quand même entrer votre propre nom par la suite. Attention ! Les deux derniers codes s'effectuent uniquement en mode multi-joueurs.

Neuf vies
CATLIVES

Les véhicules sont toujours des chars
TANKS4ME

Tous les circuits
GIMMEALL

CHEATS MODES

Ces cheats modes s'effectuent durant une partie, après avoir mis la pause. Si vous les faites correctement, un bruit se manifeste.



Sauter deux fois plus haut
Appuyez sur les boutons [Droite], droite, droite, bas, haut, bas, gauche, bas, bas.

Ralentir les véhicules de la console
●, ▲, ■, X, ●, ▲, ■, X.

Vues de derrière
Appuyez sur les boutons gauche, droite, [Droite], gauche, droite, [Droite].

Transformer les voitures en objets
Les objets changent à chaque fois que vous faites le code. Tapez bas, bas, haut, haut, droite, droite, gauche, gauche.

Deux fois plus rapide
■, X, ●, ■, ▲, X, X, X, X.

DEBUG MODE

Pour entrer le Debug mode, mettez la pause durant une partie et tapez [Haut], bas, bas, [Droite], ●, ●, ▲, X.

Une fois ce cheat mode effectué, vous pourrez faire les codes suivants, SANS mettre la pause.

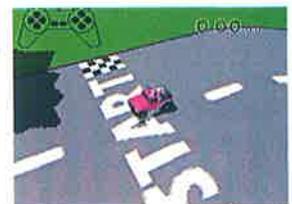
Quitter la partie en vainqueur
Appuyez sur les boutons select + X.

Les véhicules explosent
Appuyez sur les boutons X + ▲ + ● + ■.

Changer les angles de vue
Appuyez sur les boutons select + haut, bas, gauche.

Tous les véhicules contrôlés par la console
Appuyez sur les boutons select + [Droite].

Zoomer / dézoomer
Appuyez sur les boutons select + L2.



Alundra : la solution complète

BOIS DES MURGG



Situation : nord-ouest d'Inoa
Butin : 1 vaisseau de vie et 1 faucon doré
 Dirigez-vous comme pour aller au manoir de feu, mais montez vers le nord à l'arrivée au ponton. Sautez sur les piliers **1** et soulevez un bloc gravé pour aller au fond à droite, au-dessus de la rangée de coffres. Direction le nord pour arriver devant la porte du bois des Murgg **2**. Passez entre les arbres et montez jusqu'à la caverne en

haut à droite **3**. Poussez le bloc avec le fléau d'acier et ressortez. Entrez dans la caverne juste en dessous. Activez le switch à gauche et allez vite au nord avant que les plates-formes ne disparaissent. Allez tout à gauche actionner un levier **4** et montez vite par la droite tant que le second bloc est baissé. Prenez la porte sud en premier **5** pour un vaisseau de vie. Revenez sur vos pas et passez la porte à l'angle nord-

ouest de la salle. Détruisez le champignon dans l'enclos, en lançant une jarre dessus et passez. Allez à gauche dans un passage caché **6**, montez l'escalier et actionnez le levier. Parlez avec le Murgg au fond et ressortez en sautant sur le bloc. Dirigez-vous tout en bas, à l'ouest, pour affronter le Golem. Quelques coups d'épée suffisent grâce à l'anneau d'Olga équipé. Actionnez le levier derrière le Golem pour sortir par la

porte de gauche. Entrez dans la caverne au nord. En sortant, prenez l'arc en saute dans le coffre **7**. Descendez l'escalier et entrez dans la caverne sous la borne de téléportation. Tuez tous les ennemis et passez à droite **8** prendre le téléporteur. Le but est d'aligner au sol les trois blocs de la salle en activant des switches. Les méthodes diffèrent. Prenez du bon temps... Les deux autres accès à cette salle sont dans une caverne au sud-est. Pour y aller, sautez à l'extérieur devant les deux ronces du rebord en haut de l'escalier et brûlez des ronces vers le sud. Dans la caverne, deux téléporteurs mènent à la salle des blocs **9**. Allez ensuite dans la caverne juste à gauche des deux ronces

du haut **10** et marchez à droite sur les blocs désormais au sol. En sortant, à droite toute pour un faucon doré **11**. Dirigez-vous au nord : vous êtes emprisonné. Faites sauter le mur du fond avec une bombe et trouvez le chemin du Labyrinthe pour atteindre l'escalier **12**. Vous arrivez dans la Tour. Prenez le baril et posez-le dans la salle suivante pour grimper en hauteur. Sautez en diagonale jusqu'à la porte sud. Vous sortez dans le village des Murgg. La dernière maison à gauche propose une sauvegarde **13**.

LA TOUR DE L'ARBRE GEANT



Butin : 2 vaisseaux de vie et 1 faucon doré
 Entrez dans la caverne de l'arbre la plus à gauche. Tuez tous les ennemis pour ouvrir des barrières. À l'étage, actionnez deux leviers au sud et au nord-est pour faire bouger les plates-formes. Grâce à elles, activez le switch en hauteur et sautez à l'instant sur la plate-forme au sud, puis à droite **1**. Allez dans la salle au nord (prenez le baril et retournez derrière les plates-formes pour le coffre avec l'essence magique). Montez les escaliers et passez la porte sud. Sautez du pont extérieur à l'étage

inférieur **2** et allez à l'ouest pour entrer dans la prison par la cheminée. Descendez l'escalier et parlez au prisonnier. Il vous ouvre la porte verrouillée de l'étage et part se cacher dans le village. Entrez dans la caverne centrale au pied de l'arbre. La porte est fermée. Allez chercher le prisonnier dans la maison à l'angle ouest **3**. Prenez l'ascenseur derrière la porte maintenant ouverte. Poussez le socle (en bas à gauche) vers le haut et allez à gauche **4**. Au nord, la porte est verrouillée alors sortez par la porte sud. Allez tout à droite du pont extérieur pour

prendre un faucon doré. Prenez l'échelle en dessous et activez le switch jaune. L'échelle qui apparaît est un raccourci pour refaire le trajet. Allez à gauche du switch pour entrer dans la Tour. Sautez à droite dans le trou pour obtenir un vaisseau de vie à l'étage inférieur **5**. Faites la tour et revenez dans cette salle. Prenez la plate-forme et actionnez le levier en haut à gauche. Tuez tous les Murgg pour avoir un baril permettant d'ouvrir les deux coffres de droite. Faites sauter le bloc au sol à la bombe **6**. Tuez tous les ennemis pour

qu'une plate-forme tombe. Sautez du bord sud en hauteur pour activer le switch jaune **7**. Sortez par la porte sud et allez tout à gauche du pont extérieur pour un vaisseau de vie. Entrez de nouveau dans la tour et allez à droite du switch. Montez l'escalier et sautez dans le trou vers le nord pour activer un switch jaune et avoir une clef **8**. Allez à la hutte située au-dessus du vaisseau de vie à l'extérieur. Entrez grâce à la clef et tuez tous les ennemis pour récupérer une clef bizarre **9**. Descendez à la caverne centrale tout en bas de l'arbre et tentez de mettre la

clef bizarre dans la porte verrouillée au nord. Ça ne marche pas **10**. Cherchez le prisonnier caché dans la hutte isolée devant la caverne de droite, pour qu'il vous aide. Prenez l'ascenseur pour le boss. Il n'est pas trop dur à battre surtout si vous équipez l'anneau d'Olga. Blessez-le quand il est à l'arrêt. Vous remportez l'Armoiries Agate et l'Armoiries Grenat. Retournez à Inoa : on vous parle du Mont Torla et d'un passage près de Magyscar pour y accéder.

A-Z TIPS & CODES



Monster Truck
 Les manipulations ci-dessous se font au " Main Screen ". Un bruit de klaxon retenti. Il ne vous reste plus qu'à commencer une partie.

4x4 indestructibles
 Appuyez sur les boutons gauche,

gauche, gauche, gauche, haut, bas, L1, R2.

Enormes 4x4
 Appuyez sur les boutons L1, R2, L2, R1, haut.

4x4 plus rapides
 Appuyez sur les boutons L2, gauche, droite, haut, bas, R2.



CHEAT MODES

Diriger Chameleon

À l'écran de sélection des combattants, prenez Scorpion. Maintenez ensuite les boutons gauche (droite si vous êtes le second joueur) + \square + \blacktriangle + R1 + R2 jusqu'à ce que le match commence. Scorpion se transforme alors en Chameleon.

Tenue classique

Pour que Rayden, Kano, Kung Lao et Jax aient leur tenue classique, maintenez select quand vous les prenez ; l'image de leur ancien look apparaîtra alors dans leur case.

Configurations secrètes

Au menu des options, maintenez

L1 + L2 + R1 + R2 et maintenez haut pendant une seconde (l'écran tremble alors). Vous pouvez alors sélectionner le "?", qui vous mène au menu des configurations secrètes. Là, vous pouvez activer ou désactiver les fonctions suivantes : fatalité sur un bouton, barre d'énergie Aggressor se remplissant très vite, coups infligés aux boss moins efficaces, coups infligés aux adversaires moins efficaces, énergie qui remonte.

Choix du niveau

À l'écran de choix des combattants, mettez le curseur sur Sonya et appuyez sur haut + start. L'écran tremble et un boom retentit.

MONT TORLA

Situation : nord-est d'Inoa

Butin : 1 vaisseau de vie et 1 faucon doré
Allez à droite de l'entrée de Magyscar et cassez le bloc blanc au fléau. Montez dans l'angle nord-est et sautez au sud en hauteur **1**.



Allez à droite : vous êtes sur le premier pont menant au Mont Torla. Continuez à droite en restant en hauteur et placez-vous au sud des blocs granuleux pour qu'ils se soulèvent **2**.



Entrez dans le Mont Torla. Sachez que le charme de Nava protège bien du feu ; n'hésitez pas à vous en équiper. Allumez uniquement la torche de gauche avec le bâton de feu (si vous vous trompez, éteignez la torche avec le bâton de glace et recommencez). Utilisez le bâton de glace pour les colonnes de feu. Glacez les boules de feu au bon moment, de façon à former un chemin pour aller en face **3**.



C'est chaud ! Trois voies s'offrent à vous : à gauche la sauvegarde, au milieu de la lave et à droite un escalier. Montez l'escalier et sautez sur les lanceurs de flammes pour les stopper. Prenez la porte sud. Le coffre contient un vaisseau de vie que vous retournerez prendre avec les bottes magiques ou prenez-le en vous blessant **4**.



Sautez des hauteurs en longeant le mur sud puis au nord pour atteindre la caverne nord **5**.



Sautez à gauche sous le lanceur de flammes et passez par en bas pour monter sur les plates-formes les plus hautes **6**.



Allez au nord et sautez du bord est pour aller à l'ouest, puis en hauteur pour atteindre la porte du fond **7**.



Glacez les deux colonnes de feu. Poussez celle de gauche à droite, en haut puis à droite. Poussez la colonne de droite en haut puis à droite. Servez-vous de cet "escalier" pour monter. Glacez les boules de feu pour atteindre la porte du haut en plusieurs fois **8**.



Ne sautez pas sur place sur les boules de glace sinon elles se brisent ! Allumez les neuf torches pour que le bloc se baisse. Éteignez les neuf torches en glaçant en dernier la plus proche du bloc. Montez vite sur le bloc qui remonte et passez la porte ouest **9**.



Glacez tous les faucons de feu et sautez dans le trou qui apparaît au fond. Sautez de pilier en pilier pour actionner un levier au fond. La plate-forme en mouvement vous amène à la porte sud : là se trouvent clef et bottes magiques **10**.



Sauvegardez et entrez dans la caverne à droite. Traversez la lave grâce aux nouvelles bottes. Posez le rocher à gauche pour en avoir un deuxième. Servez-vous des deux rochers pour faire un escalier à droite **11**.



Sept torches sont dans les salles de lave suivantes. La première près de la statue, la dernière sous la plaque de bénédiction. Allumez-les dans l'ordre 1, 5, 6, 7, 2, 3, 4. Grâce aux bottes, vous pouvez emprunter un passage reliant les salles le long du mur sud **12**.



Allez sur la plaque de bénédiction avant d'emprunter la porte au fond de la salle contenant la troisième torche. Laissez-vous tomber dans le trou et plantez des haricots partout. Sautez de plante en plante pour atteindre un coffre contenant un faucon doré **13**.



Glacez les deux colonnes, brûlez les ronces et poussez une colonne contre l'autre puis en haut, pour former un escalier **14**.



Sautez sur les lanceurs de flammes pour les stopper. Parlez à la statue. Prenez l'escalier de droite. Il y a quatre torches à allumer. Glacez les colonnes et poussez celle de gauche à droite puis en bas pour allumer les deux torches du bas. Poussez la colonne de droite à droite puis en haut pour allumer une torche. Poussez ensuite la colonne de droite vers la gauche et la colonne du bas vers la gauche puis en haut pour allumer la dernière torche **15**.



Prenez l'escalier de gauche. De nouveau quatre torches à allumer. Glacez la colonne et poussez-la à gauche, en bas puis à droite pour la première torche. Poussez-la en haut pour la deuxième torche ; à gauche pour la troisième torche et enfin en bas pour la quatrième torche. Reparlez à la statue et passez la porte nord. Prenez le Livre de feu (magie feu niveau 2) près du téléporteur. Le boss possède trois attaques dont deux à base de feu. Le charme de Nava annule les attaques de feu. Soit vous l'équipez et vous êtes bien protégé, soit vous mettez l'anneau d'Olga pour un combat plus rapide, mais bien plus périlleux. Détruisez le dragon avec le bâton de glace quand il pose sa tête au sol **16**. L'Armoires émeraude est en poche.



COUPS DE PERSOS

COUPS DE RAIN

A ne pas confondre avec "coup de reins". Trêve de plaisanteries, voici ses coups spéciaux.

Screen-Warp Roundhouse

Arrière + grand pied.

Gravity Ball

Quart-cercle avant, grand poing.

Lightning Strike

Arrière, arrière, grand poing.

Animality

A distance "d'un long coup" de l'adversaire, faites : block, block, courir, courir, block.

Babality

Avant, arrière, arrière, grand poing.

Brutality

Grand poing, grand poing, block, petit pied, grand pied, block, petit pied, grand pied, block, grand poing, petit poing.

Fatality 1

Près de l'adversaire, faites : avant, avant, bas + grand poing.

Fatality 2

A une distance de l'adversaire équivalente à la moitié de l'écran, faites : bas, bas, arrière, avant, grand pied.

Friendship

Avant, avant, avant, petit poing.



COUPS DE SCORPION

Attention ! Voici les coups de ce traître de Scorpion. Ça va faire mal.

Teleport Punch

Quart de cercle arrière, grand poing.

Teleport Punch Avant

Quart de cercle avant, grand poing.

Spear

Arrière, arrière, petit poing.

Animality

Près de l'adversaire, faites : avant, haut, haut, grand pied.

Babality

Bas, arrière, arrière, avant, grand poing.

Brutality

Grand poing, grand poing, block, grand pied, grand poing, petit pied, grand pied, grand poing, grand poing, petit poing, grand poing.

Fatality 1

Le plus loin possible de votre adversaire, faites : bas, bas, haut, grand pied.

Fatality 2

A une distance de l'adversaire équivalente à la moitié de l'écran, faites : avant, avant, arrière, petit poing.

Friendship

Près de l'adversaire, faites : arrière, avant, avant, arrière, petit pied.

Pit

Avant, haut, haut, petit point.

BRUTALITES

Sindel

Point fort, blocage, pied faible, blocage, pied faible, pied fort, blocage, pied fort, pied faible, blocage, point faible.

CAUCHEMAR DE NESTUS

Situation : village d'Inoa

Butin : 1 vaisseau de vie et 1 faucon doré

Un des deux jumeaux a été enlevé pendant la nuit. Allez dans la maison de Wendell discuter avec le père, puis montez à l'étage et parlez à tout le monde. Allez voir Septimus et retournez dans la maison pour entrer dans le cauchemar de Nestus.

Il s'agit en fait de deux donjons aux salles identiques, mais de couleur différente, un bleu et un marron. Cela symbolise les deux jumeaux au physique semblable, mais au caractère opposé. Les téléporteurs de chaque salle amènent d'un donjon à l'autre. Retenez ce que vous voyez en démo dans une salle car il faut reproduire l'inverse dans l'autre donjon pour progresser pas à pas. Le but est de matérialiser les trois statues de l'entrée dans le donjon marron **1**



Tuez tous les Murgg de la salle de départ et allez à l'ouest. Une démo vous montre quatre switches jaunes qui s'activent seuls en partant d'en bas à gauche et dans le sens des aiguilles d'une montre : 1, 2, 3, 4. Prenez le téléporteur pour arriver au même endroit dans le donjon marron et activez les switches dans l'ordre inverse : 4, 3, 2, 1 **2**



Montez d'une salle et regardez la démo d'une boule de feu. Reprenez le téléporteur pour retourner dans le donjon bleu et activez les switches dans le sens inverse en commençant par en haut à gauche et en faisant le tour par la droite **3**



Retournez dans le donjon marron derrière la salle de la boule de feu. Prenez le baril et activez le switch jaune. Servez-vous du baril pour passer par-dessus le bloc qui est tombé et sortez par la porte ouest **4**



Allez toujours à l'ouest jusqu'au téléporteur. Retour dans le donjon bleu : sortez par la porte ouest tout droit jusqu'à un switch jaune. Activez-le et prenez la porte nord **5**



En haut des escaliers, prenez le baril. Il est reflété par un baril volant de l'autre côté d'un miroir. Placez-vous et lancez votre baril sur le switch de façon à ce que son reflet se pose aussi sur le switch **6**



Le miroir se brise et les deux donjons sont reliés. Les téléporteurs ne sont plus indispensables. Descendez dans le donjon marron et activez le switch jaune du petit escalier **7**



... une des trois statues de l'entrée se matérialise. Activez le switch en bas des escaliers et attendez la plate-forme (si vous tombez, vous refaites le tour...) pour aller en face. Prenez le téléporteur.

Dans le donjon bleu, une démo vous montre deux switches qui s'activent tout seuls dans un certain ordre. Passez la porte ouest, actionnez un switch en bas et prenez le téléporteur **8**



Activez le switch du bas dans le donjon marron et reprenez le téléporteur. Allez à l'est dans le donjon bleu et prenez le téléporteur dans la salle des deux switches en démo. Activez maintenant les deux switches du donjon marron dans l'ordre inverse : gauche, droite, droite, gauche, droite, gauche **9**



Passez la porte sud et suivez une nouvelle démo avec quatre torches (numérotées de 1 à 4 en partant d'en haut à gauche et de haut en bas). Prenez le téléporteur et, dans le donjon bleu, allumez les quatre torches dans l'ordre 3, 4, 1, 2 **10**



Vous obtenez une clef. Prenez la porte nord, la clef ouvre la porte verrouillée et suivez le pont en bois. Ne tombez pas de la plate-forme et passez la porte en face. Montez les escaliers. Vous voilà devant un nouveau miroir. De votre côté, il y a quatre switches. De l'autre côté, quatre torches en démo numérotées de 1 à 4 en partant de la gauche. Elles s'allument en 2, 4, 1, 3. Activez les switches dans l'ordre 3, 1, 4, 2. Le miroir se brise **11**



Entrez dans le donjon marron, activez le switch du petit escalier pour que la deuxième statue se matérialise. Descendez les escaliers et allez toujours au sud jusqu'au téléporteur **12**



Dans le donjon bleu, allez à la salle au nord-est de votre position. Activez le switch et prenez le téléporteur. Activez le switch du donjon marron et repassez dans le donjon bleu. Le couloir central de la salle de départ est ouvert. Restez en hauteur malgré les Murgg et montez les escaliers **13**



C'est le troisième et dernier miroir. Cinq torches de chaque côté sont numérotées de gauche à droite 1, 2, 3, 4, 5. Elles s'allument chez vous en 1, 3, 5, 2, 4. Rapprochez-vous du miroir pour que la boule de feu de l'autre côté n'enflamme pas toutes les torches sur son passage. Bougez de façon à ce qu'elle les allume dans l'ordre 5, 3, 1, 4, 2 **14**



Le miroir se brise. Allez au sud dans le donjon marron et activez le switch du petit escalier pour la troisième statue. Continuez toujours au sud jusqu'à la salle de départ. Tuez tous les Murgg pour ouvrir la porte sud, celle de la salle des trois statues. Un vaisseau de vie et un faucon doré sont dans les coffres **15**



Prenez le téléporteur et affrontez le boss en concentrant la charge du fléau d'acier. De réveil dans une cellule des Murgg, détruisez la statue du fond avec le fléau **16**



... et placez-vous devant la porte à droite pour que des rochers tombent et vous libèrent. Retournez à Inoa.

A-Z TIPS & CODES

Johnny Cage

Point fort, pied faible, pied fort, point faible, point fort, pied fort, pied fort, point fort, point fort, point fort

Sub-Zero Classique

Point fort, point faible, point fort, blocage, pied faible, pied faible, pied fort, pied fort, point faible, point fort, point faible

Nouveau Sub-Zero

Point fort, pied faible, pied fort, point faible, point fort, pied fort, pied fort, point fort, point faible, point fort

Rain

Point fort, point fort, blocage, pied faible, pied fort, blocage,

pied faible, pied fort, blocage, point fort, point faible.



Baraka

Point fort, point fort, point fort, point faible, point faible, blocage, pied fort, pied fort, pied faible, pied faible, blocage.

Cyrax

Point fort, pied fort, point fort, pied fort, pied fort, point fort, pied fort, point fort, pied fort, pied faible.

Noob Saibot

Point fort, pied faible, point faible, blocage, pied faible, pied fort, point fort, point faible, blocage, pied faible, pied fort.

Scorpion

Point fort, point fort, blocage, pied fort, pied fort, pied faible, pied fort, point fort, point fort, point faible, point fort.

Reptile

Point fort, blocage, pied fort, pied fort, blocage, point fort,

point faible, pied faible, pied faible, blocage, point faible.

Ermac

Point fort, point fort, point faible, blocage, pied fort, pied faible, blocage, point fort, point faible, pied faible, pied fort.

Kung Lao

Point fort, point faible, pied faible, point fort, blocage, point fort, point faible, pied faible, pied fort, blocage, point fort.

Kung Lao de MK2

Point fort, point faible, pied fort, pied fort, point faible, point faible, point faible, pied faible, pied faible, blocage, point fort.

BOSS SANCTUAIRE



Le village est en flammes. Parlez à Bergus devant la maison de Wendell et tuez les quatre Murgg disséminés dans le village. Parlez aux villageois avant de commencer la réunion chez le maire. Au réveil, allez à la boutique pour obtenir enfin l'armure de famille. Parlez à Meia à la fontaine et entrez dans le



sanctuaire. Les attaques de ce boss sont plutôt dévastatrices. Allez-y franco, avec des magies de feu près de lui quand il est debout. Quelques coups d'épée, concentrés près de sa défense, l'achèvent **1**. Après le combat, les villageois prient et Alundra a désormais l'épée sacrée **2**. Elle ne remplace



pas l'épée légendaire si vous l'avez. Buvez un verre de rhum à la taverne pour vous ressourcer. Faites des achats en bas des falaises maudites, en utilisant les bornes de téléportation. Allez ensuite chez Nava sur le ponton de la plage **3**.

CACHETTE DE NAVA



Celui qui veut franchir cette porte doit d'abord faire pénétrer la lumière dans chaque salle...



7



5



6



8 Faucon doré gagné



9



10



11



12

Situation : maison de Nava sur le ponton de la plage

Butin : 1 vaisseau de vie et 1 faucon doré

Descendez les escaliers de chez Nava pour entrer dans les caves. Il s'agit d'un labyrinthe de douze caves. Dans chaque salle, un choix de trois cavernes s'offre à vous. Trouvez une salle particulière **4** et montez les escaliers jusqu'en haut : vous enclenchez la chute de douze orbs dans les salles. Repartez dans toutes les salles du labyrinthe et tapez (pour l'allumer) l'orb de chaque salle à l'épée. Voici en détail les plus difficiles.

Tuez tous les poissons pour faire tomber la plate-forme **5**. Pour atteindre l'orb au centre, sautez du bord nord **6**. Dans cette salle, faites sauter le bloc en haut à gauche **7**. Tuez tous les ennemis de cette salle pour un coffre contenant un faucon doré **8**. Amenez le baril sur le rebord sud-est pour avoir plus d'élan **9**. Il y a un passage secret à gauche de cet écran **10**. Allez en haut, à droite et en bas, à droite pour allumer l'orb. Une fois les douze orbs allumés, remontez les escaliers de la salle particulière pour déboucher sur l'île de Nava. Débroussailliez l'herbe au-dessus de la

sauvegarde pour faire apparaître un socle à haricot : un vaisseau de vie en hauteur. Passez derrière la maisonnette pour un autre coffre contenant le Livre du vent (magie de vent niv. 2). Entrez dans la maisonnette pour avoir la pierre Zolist et placez cette pierre dans la niche du fond. Vous obtenez l'ultime Armoires. Diamant **11**. Utilisez vos magies d'attaque, dont celle du vent nouvellement acquise, près de Zorgia le boss **12**. Achevez-le au choix des armes.



Liu Kang

Point fort, point faible, point fort, blocage, pied faible, pied fort, pied fort, pied faible, pied fort, point faible, point fort.

Mileena

Point fort, point faible, point faible, point fort, blocage, pied fort, pied faible, pied faible, pied fort, blocage, point fort.

Nightwolf

Point fort, point fort, pied fort, pied faible, pied faible, blocage, blocage, point faible, point faible, point fort, pied fort.

Sektor

Point fort, point fort, blocage, blocage, pied fort, pied fort, pied faible, pied faible, point faible, point faible, point fort.

Robot Smoke

Point fort, pied faible, pied faible, pied faible, blocage, blocage, point faible, point faible, point fort, point fort, blocage, blocage.

Human Smoke

Point fort, point fort, blocage, pied faible, pied fort, point fort, pied fort, point fort, pied fort, point faible, pied faible.

Sonya

Point fort, pied faible, blocage, point fort, pied faible, blocage, point fort, point faible, blocage, pied fort, pied faible.

Jax

Point fort, point fort, point fort, blocage, point faible, point fort, point fort, point fort, blocage, blocage, point fort.

Jax Classique

Point fort, point fort, blocage, point faible, point fort, point fort, point fort, blocage, blocage, point fort.

Kano

Point fort, point faible, blocage, point faible, point fort, blocage, pied fort, pied faible, blocage, pied fort, pied faible.

Kano Classique

Point fort, point fort, blocage, pied fort, pied fort, pied faible, pied fort, point fort, point fort, point faible, point fort.

Raiden de MK1

Point fort, point fort, point fort, point fort, blocage, pied fort, point fort, point fort, pied fort, point faible, point fort.

Raiden de MK2

Point fort, point fort, pied faible, pied faible, pied faible, pied fort, point faible, point faible, point faible, blocage, blocage.

Kabal

Point fort, blocage, pied faible, pied faible, pied faible, pied fort, point faible, point faible, point faible, point fort, point faible.

Kitana

Point fort, point fort, blocage, pied fort, blocage, pied faible, blocage, point fort, blocage, point fort, blocage.



Sheeva

Point fort, point faible, blocage, pied faible, pied fort, blocage, pied fort, pied faible, blocage, point faible, point fort.

SANCTUAIRE DU LAC



Situation : nord-ouest d'Inoa.

Au milieu du lac des Armoiries.

Mettez la dernière Armoirie sur son socle ou posez toutes les Armoiries si vous ne l'avez pas encore fait. Si un socle vous manque, c'est sans doute celui du bord ouest du lac. Pour y accéder, traversez la caverne à l'ouest de l'entrée supérieure de la mine de charbon 1. Une fois toutes les armoiries posées, une grande porte fermée vous fait face sur l'îlot central. Allez à droite et sautez dans le vide. Utilisez les trois barils pour faire un escalier. Pour bien les lancer, placez-vous à un baril d'intervalle 2. Montez l'escalier

nord, sautez et tirez à l'arc pour actionner le levier de droite 3. Tuez les ennemis et passez la porte sud. Vous êtes sur des remparts extérieurs. Allez à la tour au sud et sortez par la porte ouest jusqu'à la tour ouest. Actionnez le levier de gauche pour faire tomber une clef 4. Retournez dans la tour sud, tuez les ennemis et descendez les escaliers. Ouvrez la porte fermée à clef en bas des marches et approchez-vous des flammes pour voir la sphère d'argent protégée par des boucliers en mouvement. Servez-vous de l'arc pour détruire la sphère. Montez maintenant jusqu'à la porte sombre

en haut, à droite de l'escalier. Montez sur les tonneaux et lancez les deux barils pour activer deux switches. Une porte s'ouvre. Prenez cette fois la porte claire en face des escaliers. Usez du fléau d'acier pour dérouiller la chaîne. Activez le switch 5. Retournez dans la tour ouest et montez les escaliers libérés. Continuez deux tours plus loin à l'ouest et sortez par la porte nord 6. Actionnez le levier de la salle du fond. Revenez sur vos pas, tuez les ennemis et descendez l'escalier. Poussez le socle sur sa base près d'une porte verrouillée 7. Entrez dans la salle qui vient d'ouvrir au pied

des escaliers. Actionnez le levier et ressortez. Montez les escaliers et passez la porte juste en haut à gauche : il cache un passage secret. A son issue, passez la porte de droite et activez le switch. La porte à droite du passage secret s'est ouverte. Montez les escaliers et allez prendre une clef. Ouvrez la porte verrouillée du bas des marches et servez-vous de votre arc pour détruire une nouvelle sphère d'argent 8. Approchez-vous au maximum pour réussir. Retournez dans la salle au pied de l'escalier et tuez tous les ennemis à droite du passage

secret. Revenez prendre le baril et apportez-le pour le poser sur un switch. Activez l'autre switch pour avoir une clef. Remontez dans la tour et prenez le couloir est où deux coffres étaient protégés de boucliers d'eau. Prenez une deuxième clef 9. Retournez dans la tour précédente, descendez l'escalier et ouvrez la porte doublement verrouillée à droite 10. Utilisez le fléau d'acier sur la chaîne rouillée et activez le switch. La grande porte s'ouvre. Sautez de la fissure de la rambarde extérieure pour redescendre plus vite.

JARDIN DU SANCTUAIRE DU LAC



Butin : 1 faucon doré

Vous devez ouvrir trois portes verrouillées. Contournez la sculpture de droite et activez le switch en dessous. Allez à l'extrême droite et traversez un buisson abîmé pour prendre une clef dans le coffre de droite 11. Sortez par un autre buisson abîmé devant le coffre et ouvrez la porte centrale avec la clef. De l'autre côté, passez par un buisson abîmé à droite pour une deuxième clef qui ouvre la

porte de droite. Prenez maintenant le téléporteur au pied de l'escalier au fond à gauche 12. Passez par le buisson abîmé au sud et allez à droite pour prendre un coffre caché contenant la troisième clef ouvrant la porte de gauche 13. Passez la porte et traversez le buisson abîmé à gauche pour prendre une quatrième clef dans le coffre devant le téléporteur de gauche. Montez sur le coffre pour ressortir. Refaites le tour et

empruntez un buisson abîmé au sud-est du coffre. Ouvrez la dernière porte verrouillée, prenez le téléporteur et activez le dernier switch (visible à gauche au tout début). Au fond de ces jardins, il y a trois escaliers. Ouvrez les deux coffres en haut de l'escalier central pour récupérer une graine magique et le cinquantième faucon doré 14. Montez l'escalier de gauche, sautez du bord pour activer le switch et passez la porte qui

vient de s'ouvrir en haut. La dalle régénère votre vie et votre magie à volonté. Vous y reviendrez régulièrement... Montez l'escalier de droite, activez le switch en bas et passez la porte qui s'ouvre en haut. Le téléporteur vous ramène au village d'Inoa, dans le puits de la voyante 15. Retournez-y pour chercher les faucons dorés qui vous manquent, faites le plein à la boutique des falaises de la folie, prenez

gratuitement ce qu'il reste à la boutique d'Inoa et surtout sauvegardez chez Jess avant les derniers combats. Quand vous êtes prêt, entrez par la porte du grand escalier central.

A-Z TIPS & CODES

Jade

Point fort, pied faible, point fort, point faible, pied fort, pied fort, pied faible, blocage, blocage, point fort, pied fort.

Shang Thung

Point fort, blocage, blocage, blocage, pied faible, point fort, point faible, point faible, blocage, blocage, blocage.

Striker

Point fort, point faible, pied fort, pied faible, point fort, point faible, pied faible, pied fort, point fort, pied faible, pied faible.

Motor Racer



Tous les codes de *Moto Racer* s'effectuent à l'écran-titre. Le titre du jeu zoome et un bruit de moteur retentit, lorsqu'un code est entériné.

Circuits gagnés en Reverse

Pour mettre les circuits que vous avez gagnés en mode Reverse, tapez gauche, droite, gauche, droite, ●, ●, R1, L1, ▲, X. Pour mettre les circuits en Reverse, suivez ensuite les instructions inscrites en bas à gauche de l'écran de choix des pistes.

Tous les circuits en Reverse

Pour activer tous les circuits en mode normal et reverse : bas, bas, droite, gauche, haut, haut, ●, L2, ▲, X.

Motos bridées

Pour que les motos adverses soient bridées à environ 100 Km/h, tapez bas, bas, bas, ●, L1, ●, L2, bas, bas, X.

Motos futuristes

Pour diriger des motos comme celles de la *Guerre des étoiles*, tapez haut, haut, haut, bas, L1, R2, L2, R1, ●, X.



Petites Motos

Appuyez successivement sur haut, bas, R2, L2, bas, haut, L1, X.

INTERIEUR DU SANCTUAIRE DU LAC

Butin : 1 vaisseau de vie

Melzas vous attend de pied ferme : il stoppe les deux machines du lieu, allume six grands feux dans l'entrée et vous éjecte. Il faut donc explorer ce gigantesque labyrinthe pour mettre en marche les deux machines, puis éteindre les six feux de la salle de départ.

Les deux machines

Prenez l'escalier de droite et passez la porte en face. Allez en bas à droite et passez la première porte. Montez de la chaise au banc, puis au coffre, pour prendre une clef **1**.



Retournez au pied de l'escalier de départ et passez la porte à droite. Il y a un passage pour prendre un baril au deuxième plan, en montant sur une chaise. Amenez-le à l'extrême sud du coffre sur le tabouret et montez sur le mur du bas. Sautez du premier mur sur le deuxième **2**.



et actionnez le levier à droite. Sortez par la porte est, traversez le couloir et vous débouchez dans une salle d'armures. Brisez l'armure du milieu / haut. Sautez du coffre sur l'armure de droite, puis au fond devant la porte fermée. Entrez grâce à la clef. Trois socles bloquent une échelle : poussez celui de droite légèrement au-dessus de celui du milieu. Poussez celui du milieu à gauche et celui de droite à droite, dans le renforcement **3**.



Gravissez l'échelle, les escaliers qui suivent et une autre échelle. Actionnez le levier devant la machine

(qui ne bouge pas) et prenez la clef dans le coffre **4**.



Revenez dans la salle de départ et montez l'escalier de gauche. Entrez par la première porte et brisez les deux armures d'angle avec le fléau. Activez les deux switches dissimulés. Revenez dans la salle de départ et passez la porte au pied de l'escalier de gauche. Prenez la porte tout en bas à gauche et traversez le couloir. Brisez l'armure de gauche pour avoir un baril. Servez-vous de ce dernier pour atteindre la porte fermée du fond. Montez en haut de l'escalier et détruisez toutes les caisses pour faire apparaître un baril. Posez celui-ci sur le banc au fond à gauche et lancez l'autre baril sur le switch afin de l'activer **5**.



Allez à l'étage au-dessus grâce au baril du banc. Activez le switch jaune et reprenez en bas, le baril déposé sur le précédent switch. Ajoutez aux deux barils du haut, formez un escalier pour monter l'échelle tout en haut à droite **6**.



Actionnez le levier. Tout reprend vie dans le sanctuaire avec les deux machines en marche !

Les six feux

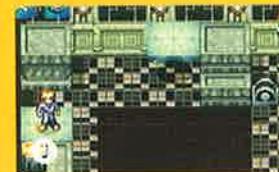
Prenez la clef dans le coffre de la salle des machines et sautez du coffre sur le switch jaune en hauteur. Sortez par la porte sud et sautez par la fissure de la rambarde extérieure pour activer un switch jaune au-dessous **7**.



Le premier des six feux s'éteint. Entrez par la porte derrière le switch et descendez l'escalier. Actionnez le levier au sud, remontez le petit escalier et allez à droite. Passez par la porte du bas et montez l'escalier extérieur. Passez deux portes au nord. Poussez le socle, situé en haut à droite, en montant sur le banc derrière lui. Manœuvrez le switch comme suit : sud, ouest, sud. Jouez avec votre arc en tirant sur les orbes pour qu'elles deviennent toutes vertes. Il y a un élixir de magie à gagner **8**.



Sortez et prenez la porte fermée de droite (vous avez une clef). Lancez une bombe près du levier puis une deuxième dès que la première explose. Passez vite de plate-forme en plate-forme pour activer le switch en hauteur **9**.



Un deuxième feu s'éteint dans la salle de départ. Sortez et allez tout à droite. Mettez un haricot sur le socle jaune près du trou. Sautez au-dessus du trou et passez la première porte. Montez sur la marche en bas à gauche et faites le tour de la salle en sautant sur les cracheurs de flammes en hauteur **10**.



Activez le switch en haut à droite. Sortez par la porte de gauche, activez le switch suivant et passez la porte sud. Allez à l'ouest, passez devant une porte fermée et prenez la porte du bout. Sautez du tabouret sur la plate-forme, puis sur le tabouret du fond pour activer un switch. Calculez votre coup pour éviter la pique. Sortez par la porte de droite et brisez les six armures au fléau. Les torches sont numérotées de 1 à 6. Allumez successivement de la n°2 à la n°6 et la n°1 en dernier. Un coffre tombe sur la torche 1. Sautez de la chaise sur la torche pour prendre la clef **11**.



Sortez par la porte sud qui vient de s'ouvrir. Allez à droite, passez la porte nord et montez l'escalier. Activez les douze switches sans tomber, en sautant de switch en switch avant qu'ils ne s'abaissent. Procédez avec logique ! **12**.



La porte sud s'ouvre. Passez-la et allez à gauche ouvrir la porte fermée. Montez en haut à droite et poussez le socle sur les deux plates-formes en mouvement jusqu'au switch de gauche. Mettez le socle à moitié dans le vide pour plus de facilité. Activez le switch du fond de la salle. Un troisième feu s'éteint. Sortez et passez la porte qui vous fait face, pour activer un switch. Sortez et sautez dans le trou près du haricot. Actionnez le levier en bas à droite : huit torches tombent sur les tables. Allumez chaque rangée de la droite vers la gauche, en commençant par la table du haut **13**.



Passez la porte en haut à gauche qui vient de s'ouvrir. Tuez tous les ennemis pour obtenir le cinquantième vaisseau de vie. Revenez dans la salle de départ et montez l'escalier de droite. Brisez l'armure de droite et activez le switch. Allez à droite et passez la première porte. Activez le switch et sortez par la porte de droite. Cassez un seul bloc avec le fléau et brisez l'armure en montant sur le bloc restant. Sautez derrière le socle qui apparaît et cassez le dernier bloc **14**.



Poussez le socle sur le switch du haut grâce au renforcement de la porte. Activez l'autre switch et sortez par la porte sud. Allez à droite et passez la première porte au nord. Tuez tous les ennemis pour avoir une clef. Revenez dans la salle du socle et montez les escaliers. Activez les quatorze switches sans tomber et en sautant rapidement de switch en switch, avant qu'ils ne s'abaissent **15**.



Le socle au centre servant de station de repos. Sortez par la porte sud. Allez à droite et ouvrez la porte fermée. Brisez tous les petits blocs blancs pour qu'ils n'entravent pas la route du gros bloc gravé en mouvement. Mettez-vous devant lui et agissez vite. Il s'arrête en haut à droite et une jarre tombe pour faire une marche. Montez sur le bloc et poussez le socle du fond sur l'extrême rebord sud du bloc puis à gauche pour le faire tomber **16**.



Poussez-le à gauche, puis en bas sur le switch. Activez l'autre switch au fond de la salle : un quatrième feu s'éteint.

Pilote seul

Pour diriger un pilote qui a perdu sa moto, tapez droite, droite, ●, gauche, gauche, bas, haut, L2, R2, X.

Moto seule

Pour diriger une moto qui a perdu son pilote, tapez gauche, gauche, ▲, droite, droite, haut, bas, L1, R1, X.

Vitesse de "ouf"

Pour aller à plus de 300 km/h, tapez haut, haut, haut, ▲, R1, ▲, R2, haut, haut, X.

Jouer de nuit

Appuyez successivement sur haut, ●, L1, bas, ▲, L2, ●, gauche, R1, X.

Vidéo de victoire

●, ▲, ●, ▲, ●, ▲, L1, haut, R2, X. La vidéo se lance automatiquement.

Equipe de développement

Pour découvrir qui a fait ce jeu, tapez ●, ▲, ●, ●, ▲, ●, haut, droite, gauche, X.



Attention mes amis, ces codes de Motor Toon 2 ont été testés sur la version américaine du jeu.

Options supplémentaires

Au menu principal, placez-vous sur la ligne Options, puis

maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur X. Vous arrivez alors dans le menu Options. Il y en a désormais de nouvelles.

LES GOODIES

Effectuez les manipulations ci-dessous à l'écran dit des Goodies. Si les codes sont correctement effectués, un dessin apparaît dans la fenêtre de droite, ainsi qu'un petit "chiffre".

Trois nouvelles voitures

Mettez le curseur en surbrillance sur la première ligne avec des points d'interrogation. Ensuite, maintenez L1 et tapez sur select ;

maintenez L1 + L2 + R2 et tapez sur select ; maintenez L1 et tapez sur select ; et enfin, maintenez R1 + R2 et tapez sur select. Un dessin avec "New Characters", et le chiffre "4e43" s'affichent.

Nouveaux circuits

Mettez le curseur en surbrillance sur la deuxième ligne avec des points d'interrogation. Ensuite, maintenez L1 et tapez sur select ; maintenez R1 et tapez sur select ; maintenez L1 + R1 et tapez sur select ; et enfin, maintenez L1 et tapez sur select. Un dessin avec "New Tracks" et le chiffre "4154" s'affichent alors.

Alundra : la solution complète

INTERIEUR DU SANCTUAIRE DU LAC suite

Sortez et passez la porte en face pour activer un switch à gauche. Sortez et retournez au trou vu entre deux portes à l'ouest **1**



Sautez dedans et prenez la porte de droite. Brisez les armures et les ennemis cachés, ignorez le coffre et sortez par la porte sud. Allez à droite. Brisez l'armure du milieu en haut et sautez du coffre sur l'armure de droite. Passez la porte, montez les escaliers et poussez les socles pour prendre l'échelle. Allez tout en haut jusqu'à la salle des machines. Sautez du coffre sur le switch, puis passez la porte sud. A l'extérieur, montez l'escalier. Allez à droite derrière la tourelle puis en bas pour une clef **2**.



Retournez dans la salle de départ. Allez à gauche, passez la porte en bas à gauche dans la salle des huit torches. Brisez l'armure de gauche pour avoir un baril. Passez la porte nord, montez l'escalier, mettez le baril sur le banc pour monter au-dessus. Allez tout en haut des escaliers, les piques sont très acérées, et sautez en diagonale sur la plate-forme quand elle est en bas **3**.



Montez l'échelle tout en haut à droite. Sortez de la salle des machines par la porte sud et montez l'escalier extérieur. Sautez à droite, là où le rebord manque **4**.



Vous arrivez sur les toits. Entrez dans une des deux lucarnes : passez la porte dans l'angle sud-est pour ressortir à un autre endroit du toit. Laissez-vous tomber au-dessous de la lucarne et passez la porte de droite **5**.



Vous êtes sur le balcon au-dessus de la salle de départ **6**.



Passez la porte à l'extrême droite, mettez un haricot sur le socle et sautez bien haut sur le toit. Chutez à droite, là où il n'y a pas de rebord. Entrez dans la lucarne et allez tout en bas, à droite, pour ressortir à un autre endroit du toit. Sautez en bas, descendez l'escalier et passez la porte en bas à droite **7**.



Allez à l'est, descendez l'escalier et actionnez le levier. Remontez l'escalier et passez la porte en face. Montez l'escalier et activez le switch. Le cinquième feu s'éteint. Retournez à l'escalier extérieur et passez la porte nord. Allez tout à gauche activer un

switch pour ouvrir une barrière. Entrez par la porte nord et prenez l'arc : tous les orbes doivent être verts pour obtenir une essence magique **8**.



Un élixir de magie attend dans la porte sud. Retournez vers l'est et passez la porte fermée au nord. Prenez la porte en bas à droite et activez les quatre switches en sautant vite de l'un à l'autre. Revenez en haut à droite. Activez le switch pour éteindre le sixième feu **9**.



Retournez à la salle de départ en sautant dans le trou à l'ouest. Sortez du sanctuaire et retournez à Inoa par le puits afin de faire vos derniers achats. Sauvegardez. Quand vous êtes prêt, entrez dans la salle derrière les six feux.

TROIS BOSS DE FIN

Dread le dragon

Si vous avez le bâton magique (obtenu en échange des cinquante faucons dorés), vous pouvez user de magie à volonté ! Les graines magiques et l'élixir de magie ne servent plus à rien ! Dans ce cas, faites des magies de terre et de feu contre le dragon **1**.



Si vous n'avez pas le bâton magique, utilisez vos graines sans complexe car les villageois vous "ressourceront" à la fin de ce premier combat. Par contre, n'utilisez pas ou peu vos fortifiants, élixir et essence magique pour la suite. Le dragon crache évidemment des flammes. Soit vous équipez le charme de Nava pour subir peu de dégâts, soit l'anneau d'Olga pour en finir plus vite, mais à quel prix ! Mieux vaut un combat plus long, mais économique en herbes. Le dragon est surtout vulnérable au sol. Usez de magie au bon moment et du bâton de glace concentré **2**.



Vos quatre graines magiques permettent trois magies d'attaque de terre ou de feu et une magie d'eau revitalisante.

Le clone de Melzas

Vous êtes de nouveau en pleine forme et il va vous en falloir. Avec le bâton magique, faites des magies de terre **3**.



Sans lui, pas question d'utiliser vos magies pour vaincre ce boss. Vous en aurez besoin pour le dernier combat. Le but est de blesser le vrai Melzas parmi les clones qui apparaissent à l'écran. Il faut en plus agir vite pour les empêcher d'attaquer. Leur puissance destructrice est indéniable, surtout quand ils sont au fond **4**.



Bougez sans arrêt et allez vite d'un clone à l'autre pour blesser le bon. A la limite, faites une magie d'eau plutôt que d'utiliser l'essence magique et usez des herbes. Vous n'avez pas le temps de concentrer vos armes alors équipez-vous de l'anneau d'Olga pour ce long combat.

Melzas

Place au cerveau de l'histoire. Il vaut mieux l'achever vite car il cause des dégâts considérables. Normalement, il vous reste au moins l'essence magique en cas de malheur. Mettez-vous près de lui et faites-lui subir la magie de feu en plein sur sa cervelle. Cinq magies de feu le tuent **5**.



Du coup, c'est presque trop facile. Servez-vous du bâton de feu pour achever Melzas et sortez vite du sanctuaire. FIN.

Un dessin-animé ciôt cette longue aventure qui vaut son investissement, malgré la perspective douteuse du jeu ! S'il vous manque des objets importants, consultez les encadrés qui suivent. Après ces dizaines d'heures passées à résoudre des énigmes, faites une pause et attaquez Wild Arms pour changer de genre. Egalement traduit en français, c'est une nouvelle quête qui s'offre à vous ! ■

A-Z TIPS & CODES

Jeu de tanks

Mettez le curseur en surbrillance sur la troisième ligne. Ensuite, maintenez L1 + R1 et tapez sur select ; maintenez L1 et tapez sur select ; maintenez L1 et tapez sur select ; et enfin, maintenez R1 + R2 et tapez sur select. Un dessin avec "Tank Combat" et le chiffre "5443" s'affichent.



Jeu de bataille navale

Mettez le curseur en surbrillance sur la quatrième ligne. Ensuite, maintenez L1 + R1 et tapez sur select ; maintenez R1 + R2 et tapez sur select ; maintenez L1 + R1 et tapez sur select et enfin, maintenez L2 et tapez sur select. Un dessin avec "Submarine-X" et le chiffre "5358" s'affichent.

Jeu avec une F1 et une Nascar

Mettez le curseur en surbrillance sur la cinquième ligne. Ensuite, maintenez L1 et tapez sur select ; maintenez L1 + R2 et tapez sur select ; maintenez R1 + R2 et tapez sur select et enfin, maintenez R1 et tapez sur select. Un dessin avec "Motor Toon R" et le chiffre "4631" s'affichent alors.

Namco Museum Vol.1



Jeu Galaga sans tir

Si vous voulez exploser le hit score à Galaga, il existe une astuce pour empêcher les ennemis de tirer, ce qui facilite grandement la chose ! Quand le jeu commence, attendez d'abord que tous les vaisseaux ennemis s'installent. Maintenant, Détruisez-les tous... sauf les deux qui se trouvent tout en bas à gauche (l'un au-dessus de l'autre). Ensuite, évitez les tirs de ceux-ci jusqu'à ce qu'ils cessent leurs assauts. Attention ! Cela dure environ 1/4 d'heure. Enfin, Détruisez-les. Désormais, aucun des vaisseaux ennemis qui apparaissent ne tire. Profitez-en pour abattre lâchement ces pacifistes !



- Faites des magies quand des ennemis vous attaquent en groupe. Vous trouverez bien une sauvegarde avant le boss pour refaire le plein.
- Suivez bien l'introduction qui montre la résolution de certaines énigmes.
- Tous les textes sont en français ce qui facilite les choses. Profitez-en.
- Lisez la notice, très complète, pour apprendre les commandes d'Alundra.
- Parlez aux villageois entre chaque aventure pour recueillir des indices.
- Allez voir la voyante quand vous ne savez pas où aller. Pour 15 florins, elle dévoile la carte du pays et vous indique votre destination. Elle "ressource" aussi la vie et la magie. **C**
- Sauvegardez souvent. Au village, le livre est dans la maison de Jess.
- Tondez les herbes et explosez à la bombe les arbres isolés pour de l'argent et de la vie. **A**
- Regardez toujours l'ombre d'Alundra pour repérer sa position. La perspective n'est pas terrible et certains sauts ne sont possibles qu'en étant presque dans le vide.

- Concentrez les pouvoirs des armes quand plusieurs ennemis vous entourent. **B**
- Explorez le pays dès que vous avez un nouvel objet.
- Revenez chez certains marchands qui proposent de nouvelles marchandises... **D**
- Faites le plein d'herbes à volonte dans ces salles spéciales, en plusieurs fois si besoin est. **E**
- Sortez et revenez dans une salle quand vous ratez.
- Lisez les pancartes et les informations sur les murs des salles.
- Quand vous êtes vraiment bloqué, vérifiez que vous avez bien exploré les salles aux alentours. Pensez à tuer tous les ennemis du lieu, ça déclenche souvent un mécanisme. Regardez aussi s'il n'y a pas un rocher, un baril ou un levier caché. Vous pouvez peut-être sauter en face même si la perspective semble l'interdire. Vérifiez aussi les objets et monuments à pousser, à moins que vous n'ayez omis de parler avec une statue...
- Si vous n'en pouvez plus : respirez profondément et reisez les conseils généraux.



Un 1 up à Gaplus

Dans le jeu Gaplus, laissez tous les vaisseaux ennemis se mettre en place lorsque la partie commence. Ensuite, tirez d'abord sur le deuxième en partant de la gauche. Un drapeau apparaît alors ! Récupérez-le, et vous serez gratifié d'un vaisseau supplémentaire.

Select Stage de Groboa

A l'écran-titre du jeu, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur start . Un menu de Select Stage doit s'afficher.



MOTS DE PASSE

DIFFICULTÉ NORMALE

- Level 2
■▲×▲▲×■▲×
- Level 3
▲■×▲▲▲×■×
- Level bonus 1
■×▲▲●▲●×
- Level 4
×▲■×■▲×■●
- Level 5
●▲■×■●×●■
- Level 6
▲●■×■▲×●×

Level Bonus 2

■■×■▲▲▲

Level 7

×▲×●■×▲●■

Level 8

■▲×●■×▲●×

DIFFICULTÉ EXTRÊME

Level 2

■×▲■▲×■●

Level 3

×■▲×●●×■▲

Level Bonus 1

■●▲×■▲●●×

Level 4

×▲●×■▲●▲▲



Level 5
■▲●×■▲×●×

Level 6
▲■●▲×●●▲

Level Bonus 2
●●●▲×▲●●×

LIEUX OU TROUVER LES 50 FAUCONS DORES



Leur nombre peut rapporter gros!

- Manoir de Tarn.
- Cauchemar de Wendell.
- Maison d'Olen (à gauche du sanctuaire avant qu'elle n'explode !).
- Cauchemar d'Olen.
- Ecran sous la taverne (avec bombe sur un tronc).
- Mine de charbon.
- Sortie de la mine (bord sud, sautez en biais près du rocher rond gris clair).

- Maison à l'est de la mine (accès cheminée par l'entrée supérieure de la mine en tuant toutes les méduses avec patience).
- Crypte de Lars.
- Cauchemar de Bonaire.
- Caverne sur falaise derrière le moulin à eau (bombe pour entrer).
- En face du moulin à eau de l'autre côté du pont au nord.
- Petite pyramide de droite dans le désert.
- Ancien sanctuaire.
- A l'extrême nord du désert supérieur, au pied de l'escalier de Nirude (sautez du bord à côté du coffre plus bas à droite sur les piliers de gauche).
- Forteresse de Nirude (seule porte ouverte pour l'instant. Posez le baril sur l'extrême

- bord du switch pour vous en servir de marche).
- Tout à gauche de la pancarte indiquant "Panorama", au Mont Torla, en passant devant le manoir de glace.
- Prison de la grotte côtière (levier caché à droite, blocs à casser).
- Chutes d'eau des falaises de la folie (bottes triton nécessaires).
- Cauchemar de Kline (caverne du Nord).
- A gauche de la pancarte indiquant l'entrée des marais.
- Coffre au milieu des marais (devant la tanière du reptile).
- Tanière du reptile.
- Cauchemar de Giles.
- Au-dessus de la plage, à l'ouest après le pont (gant nécessaire pour soulever le bloc gravé).
- Sous le ponton de la plage à gauche (avec bottes Triton).
- Rêve de Meia (à gauche, sauvegarde).
- Chez Nava (ponton de la plage) avec le haricot.
- Extrême est de la plage (haricot).

- Caverne au-dessus de la maison d'Olen au nord d'Inoa (haricot).
- Dans le moulin à eau.
- Canal souterrain (accès derrière une cascade).
- Angle nord-est extérieur de la forteresse de Nirude (haricot).
- Au-dessus de l'entrée des marais (fléau pour passer et socle haricot caché).
- A gauche du livre d'eau, passage caché sous les arbres (est du manoir de feu).
- Dans la caverne au-dessus du manoir de feu (bâton de feu).
- Au-dessus de l'entrée de la même caverne (en montant sur les piliers de droite).
- Magyscar (salle à droite, sauvegarde-bâton de feu).
- Dans le puits du marchand des falaises de la folie (bâton de feu).
- Ilot au nord-ouest du lac (remonter le courant dans les herbes).
- Cauchemar d'Elène (labyrinthe d'eau en haut à gauche).
- Bois des Murgg.

- Tour de l'arbre géant.
- Mont Torla.
- Cauchemar de Nestus.
- Cachette de Nava.
- Jardin du sanctuaire du lac.
- Trois faucons dorés à gagner à la taverne en persistant.

Echangez vos faucons dorés à la boutique de la plage pour obtenir des équipements spéciaux. Pour y avoir accès, parlez aux clients du pub une fois le pass secret en main. Vous trouvez le pass secret après Magyscar, en entrant dans la cheminée de la maison au sud-ouest d'Inoa.



LIEUX OU TROUVER LES 40 VAISSEAUX DE VIE

(10 vaisseaux de vie au départ)

- Manoir de Tarn.
- Mine de charbon.
- Crypte de Lars.
- Cauchemar de Bonaire.
- Boutique d'Inoa (500 florins).
- Toit du moulin à eau (en allant tout en haut du désert à gauche).
- Ancien sanctuaire.
- Grotte côtière.
- Chutes d'eau des falaises de la folie (au milieu de l'eau grâce aux bottes Triton).
- Boutique des falaises de la folie (400 florins).

- Cauchemar de Kline.
- A gauche de la pancarte indiquant l'entrée des marais.
- Tanière du reptile.
- Cauchemar de Giles (faites vite !).
- Magyscar.
- Sanctuaire.
- Rêve de Meia.
- Canal souterrain.
- Au-dessus de l'entrée des marais (fléau et haricot caché).
- Forteresse de Nirude (allez voir la statue dans la salle précédant le boss).



- Caverne située au nord de la caverne amenant au manoir de feu (gant et bâton de feu).
- Dans l'angle à droite du site de l'épée légendaire (bâton de feu).
- Caverne sur la falaise sous le manoir de glace (descendre l'escalier et à gauche avec bâton de feu).
- Caverne du désert supérieur (bâton de glace).
- Mare enchantée.
- Cauchemar d'Elène (cristal violet).
- Bois des Murgg.
- Tour de l'arbre géant (deux vaisseaux).
- Mont Torla.
- Cauchemar de Nestus.
- Cachette de Nava (sur l'île).
- Intérieur du sanctuaire du lac.
- Boutique de la plage (quatre vaisseaux si quarante-cinq faucons dorés).
- Trois vaisseaux de vie à gagner à la taverne au premier prix.

LA ROULETTE DE LA TAVERNE

Le faucon doré de la roulette est très pénible à obtenir car il faut gagner quatre fois le challenge total. La première victoire donne un vaisseau de vie, ensuite il faut persister. C'est un jeu de hasard, mais il existe une petite aide : la bille s'arrête entre le sixième et le dixième cristal suivant votre position. Ce qui vous laisse cinq possibilités à chaque fois. Si sur ces cinq cristaux, plusieurs sont de la même couleur, cela accroît vos chances

de gagner en jouant la couleur la plus présente. Par ailleurs, la bille tombe plus souvent sur le huitième et le dixième cristal. Tenez-en compte dans vos calculs. Cela dit, il faut dépenser une centaine de florins pour gagner... une fois ! Jouer des heures à la roulette est très lassant, mais c'est l'unique moyen de gagner ce faucon doré.



A-Z TIPS & CODES

Level 7
▲ × ▲ ● × ■ × ■ ▲

Level 8
■ × ▲ ● × ■ ▲ ■ ×

Black Nanotek Ship
Pour diriger le super vaisseau, avec toutes ses armes, dès le premier niveau, tapez
× ■ × ■ ● ● × ▲ ×



CHEATS MODES
Les cheats modes ci-dessous s'exécutent durant le jeu, après avoir mis la pause. S'ils sont correctement effectués, un son retentit et le jeu continue.

Terrain déformé
Pour que le terrain se déforme aléatoirement, tapez ●, select, gauche, ■, ■, bas, haut, X.

Accélération
Pour accélérer comme si vous preniez une bande d'accélération, tapez ●, ■, ●, ■, ▲, ▲, ▲, X.

Détruire les obstacles
Pour détruire les obstacles plus facilement, tapez ■, ●, R2, R2, gauche, haut, bas, X.

Vue rapprochée
Pour une vue plus proche de votre vaisseau, tapez ▲, ●, ■, ■, ▲, ▲, select, start.

Locker la caméra
Pour que la caméra soit toujours derrière votre vaisseau, tapez ●, ■, ▲, ▲, ●, ■, ▲, start.

Recharge du bouclier
Appuyez successivement sur les boutons select, ●, droite, haut, haut, L1, L1, X.

Vagues d'ennemis aléatoires
Pour que les assauts ennemis ne soient jamais les mêmes, tapez R1, R1, haut, ●, ■, ▲, L2, X.

Arrêter le vaisseau
Pour stopper votre vaisseau (ce qui vous permet d'avoir le temps d'éviter les obstacles), tapez ▲, gauche, ▲, droite, ▲, haut, ▲, start.



Sauvegarder sur carte-mémoire
Curieusement, ce jeu ne permet normalement pas de sauvegarder ses parties sur memory card

OBJETS & ARMOIRES



Les herbes, fioles de vie, fiole de magie et essence magique s'achètent dans les boutiques.

- Bombes, données par Jess après le cauchemar d'Olen- Pour les troncs, les éboulements, les ennemis...
- Armoires Rubis, obtenue dans la Crypte de Lars.
- Rouleau de magie Terre, provient de la Crypte de Lars.
- Cape de Sable, trouvée dans une grotte au Nord-Est du désert. Permet d'aller sous terre et de passer les porches à ras du sol.
- Rouleau de magie Eau, issu de la Grotte Côtière.
- Rouleau de magie Feu, piqué dans la Tanière du Reptile.
- Armoires Saphir, dans la Tanière du Reptile.



- Rouleau de magie Vent, provient de Magyscar.
- Gant de force, donné par Jess après le Sanctuaire. Permet de soulever les rochers gravés.
- Haricot du Printemps. Donné par Nava, dans sa maison sur le ponton de la plage, après le rêve de Meia. Plante qui pousse sur les socles jaunes du pays.
- Livre d'eau (magie d'eau 2). A l'est du manoir de feu. Traversez le pont puis allez au nord.
- Livre de terre (magie de terre 2). Forteresse de Nirude. A gauche de la troisième porte extérieure.
- Cape d'eau. Forteresse de Nirude.
- Armoires Topaze. Forteresse de Nirude.
- Armoires Agate. Tour de l'arbre géant.

- Armoires Grenat. Tour de l'arbre géant.
- Armoires Émeraude. Mont Torla.
- Livre de feu (magie feu niv. 2). Mont Torla.
- Livre de vent (magie vent niv. 2). Ile de Nava.
- Armoires Diamant. Ile de Nava dans la cachette de Nava.
- Anneau d'Olga. Boutique au-dessus de la plage contre vingt faucons dorés. Augmente la puissance d'attaque.
- Bracelet de force. Boutique au-dessus de la plage contre trente faucons dorés. Augmente la puissance défensive.
- Anneau de survie. Boutique au-dessus de la plage contre quarante faucons dorés. Donne des points de vie au combat.
- Charme de Nava. Maison du cimetière d'Inoa. Augmente la puissance défensive et annule certaines attaques. Le feu par exemple...

ARMES, EQUIPEMENT & GRAINES MAGIQUES



A la base, un poignard, une armure en tissu et des bottes courtes.

- Fléau d'arme, fabriqué par Jess après le cauchemar de Bonaire- Brise les blocs blancs, actionne des leviers à distance...
- Armure en cuir, achetée à la boutique des falaises de la Folie.
- Bottes longues, gagnées dans l'ancien sanctuaire. Son tir peut se concentrer.
- Bottes Triton, trouvées dans la grotte côtière. Permettent de nager.
- Arc et flèches, fabriqués par Jess après le cauchemar de Kline. Tuent de loin et actionnent certaines "orbs".
- Épée légendaire, au-dessus de la taverne à gauche avec le gant.
- Graine magique, donnée dans la crypte de Lars. Un cristal de magie supplémentaire.
- Graine magique, coffre à gauche de la taverne. Passer par en-dessous avec une bombe pour le tronc et le fléau d'arme.



- Bâton de feu. Manoir de feu au sud-ouest d'Inoa. Jets de flamme pour brûler les ronces, allumer les torches et combattre.
- Bâton de glace. Manoir de glace au nord du moulin à eau avec le haricot. Glace tout ce qui brûle.
- Épée infernale. Mare enchantée.
- Graine magique. Sud du manoir de Tarn avec un haricot à moitié caché.
- Bâton magique. Cinquante faucons dorés à la boutique au-dessus de la plage. S'utilise avec les livres de magie, sans consommation de graines magiques, soit des magies gratuites à volonté.
- Armure ancienne. Coffre bleu de Jess après la mare enchantée.
- Fléau d'acier. Remplace celui de fer après le cauchemar d'Elène.
- Super arc. Bois des Murgg.
- Bottes magiques. Mont Torla. Permettent de marcher sur la lave.
- Épée sacrée. Donné après le boss du sanctuaire.
- Armure ancestrale. Boutique d'Inoa.
- Graine magique. Intérieur du sanctuaire du lac.

Toutes les armes peuvent se concentrer pour une frappe plus puissante.

L'ÉPÉE LÉGENDAIRE

Situation : au-dessus de la taverne

En montant au-dessus de la taverne, le long de l'eau, un gros bloc gravé masque un chemin. En passant sous les arbres, Alundra arrive au pied de la statue du Roi Neige, qui possédait l'épée légendaire.

Pour la mériter, Alundra doit avoir combattu vaillamment, donc beaucoup, et ne pas être mort trop souvent (gare aux Quick Restart trop nombreux !). Mais il y a une autre hypothèse : l'épée légendaire serait donnée au début du jeu aux joueurs faibles qui

meurent souvent. A tester...

Si vous ne l'obtenez pas, revenez voir régulièrement le Roi Neige pour tenter le coup. Quoi qu'il en soit, on se passe très bien de cette fameuse épée.



**Une fine lame légendaire.
Un fabricant d'épées légendaire.
Légendaire en tout...**



(parce qu'il s'agit d'un shoot'em up, sans doute) ! Heureusement, il existe un code qui rétablit les choses. Appuyez sur gauche, droite, gauche, gauche, R2, L1, X. Ensuite, allez dans le menu des mots de passe. Vous y découvrirez un nouveau menu pour sauvegarder sur carte-mémoire.

All-Stars teams

A l'écran-titre, mettez le curseur sur le mot start, puis effectuez L1 + R2 + select + start. Allez ensuite à l'écran de choix des équipes. Là, déplacez le curseur jusqu'aux côtés Est et Ouest, pour y trouver les équipes All-Stars respectives.

Les boutons de la manette PlayStation sont décrits d'après leur fonction dans le jeu. Et il s'agit de la configuration de base.

ECRAN DE SELECTION

Les codes suivants s'effectuent tout de suite, dès que vous avez sélectionné vos équipes.

% de réussite aux shoots

Maintenez les boutons EXTREME + TIR et relâchez-les dès que l'écran Versus s'affiche.

Turbo permanent

Maintenez le bouton TURBO. Appuyez sur haut, bas, haut, bas à l'écran Versus, avant de relâcher le bouton TURBO.

ECRAN BIG HEAD

Code s'effectuant à l'écran où l'on choisit l'option "Big Head" ou non. Il transforme les joueurs en Lilliputiens. Appuyez sur les boutons haut, bas, gauche, droite, bas, haut + yes.

DEBUT DE PARTIE

Les codes suivants s'effectuent durant le jeu, avant le coup de sifflet de l'arbitre (quand les tableaux de conseils sont encore affichés). En appuyant sur les boutons, les inscriptions sur les tableaux peuvent changer. Mais cela ne perturbe pas le code.

Tir en arche

Pour que vos tirs de loin soient extrêmement en cloche, appuyez cinq fois sur TURBO, deux fois sur PASSE, et six fois TURBO.

Quick Hands au maxi

Pour que les capacités de Blocage et d'Interception des joueurs soient au maximum de leur efficacité, tapez PASSE, PASSE, PASSE, TURBO, TURBO, TURBO, EXTREME, EXTREME.

% de trois points

Pour que vos chances de marquer un Trois Points soient optimales, tapez huit fois PASSE, une fois EXTREME, sept fois PASSE.



Kula World

● Game design Sweden / Sony

Les 120 premiers niveaux



Petit à petit, le ballon de plage se taille une réputation à faire pâlir Tetris. PlayPower vous explique comment passer les niveaux les plus difficiles parmi les 120 premiers du jeu. A vous de profiter de ces ruses pour taper des scores ou des chronos. **Axel Belliard**

CONSEIL GENERAL

● Jouez avec les sabliers.

En mode Arcade (le plus intéressant à notre goût), les sabliers jouent un rôle prépondérant. Si la sortie d'un niveau vous semble éloignée, attendez la dernière seconde pour prendre le sablier. Cela vous donne le maximum de temps.

Niveau 9

1 Tout d'abord, sautez au-dessus du sablier, sinon celui-ci se retourne et vous n'avez pas le temps de finir le niveau. 2 Placez-vous ensuite de manière à avoir les épines juste dans votre dos. Sautez. Vous attrapez le fruit en tombant et vous atterrissez sur la plate-forme de sortie.

Ce type de saut revient souvent.



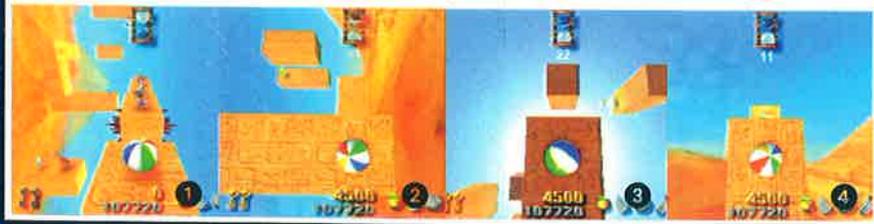
Niveau 11

1 Au départ, placez-vous juste sur la pièce la plus proche de vous. Sautez directement et vous aurez la clé. 2 Sautez d'ici pour revenir vers la sortie.



Niveau 13

1 Sautez, le plus vite possible, du premier sablier au deuxième. Une hésitation et le temps sera écoulé. 2 Juste après la deuxième clé, montez et faites un quart de tour sur la gauche pour vous retrouver dans cette position en regardant en bas. Sautez à l'aveugle. 3 En atterrissant, changez de face de la poutre afin d'obtenir cette vue. Sautez. 4 Vous apercevez l'arrivée. Reculez-vous d'un pas et sautez dessus.



Niveau 17

Après avoir speedé sur les poutres qui s'effondrent et avalé le fruit caché en dessous, sautez sur ce cube, il vous fait tomber directement sur la sortie.



A-Z TIPS & CODES



Vitesse maximale

Pour courir toujours à fond, tapez dix fois EXTREME et trois fois PASSE.

Aide de l'ordinateur supprimée

Appuyez successivement sur les boutons : EXTREME, TURBO, PASSE, PASSE. "Computer assistance off" doit alors s'afficher à l'écran.

Goaltending supprimé

Appuyez huit fois sur EXTREME, une fois sur PASSE et neuf fois sur EXTREME.

Pousser plus fort

Hummmff ! Pour pousser les adversaires encore plus loin, tapez deux fois TURBO, deux fois PASSE, deux fois TURBO, deux fois PASSE et enfin deux fois TURBO.

Ballon de football

Pour transformer le ballon de basket en ballon de foot, appuyez sur PASSE, PASSE, TURBO, TURBO, EXTREME, EXTREME, EXTREME.

Ballon de plage

Pour transformer le ballon de basket en ballon de plage, appuyez sur PASSE, PASSE, TURBO, EXTREME, TURBO, PASSE, PASSE.

EN PLEINE PARTIE

Les codes suivants s'effectuent en plein pendant un match, à n'importe quel moment du jeu.

Dribble d'enfer

Lorsque la balle est à vous, appuyez sur les boutons PASSE + TURBO + EXTREME.

Dribble dans le dos

Lorsque la balle est à vous, appuyez deux fois sur le bouton EXTREME très rapidement.

Dribble entre les jambes

Lorsque la balle est à vous, appuyez deux fois sur le bouton TURBO très rapidement.

ECRAN KEEP RECORD

Les codes suivants doivent être programmés à l'écran des "Keep Record". Ils s'effectuent d'une manière peu orthodoxe, voire pas du tout catholique. En effet, il faut d'abord entrer deux lettres, puis les effacer avec la flèche du jeu. Ensuite, il faut entrer les deux lettres suivantes à leur place et les effacer à leur tour, etc. Quand toutes les lettres sont entrées, un bruit retenti. Vous pouvez ensuite inscrire votre propre nom, si vous voulez.

Niveau 20

Démarrez en sens inverse de manière à prendre le fruit puis la clé. Sautez vers le sablier. Évitez-le. Avalez la gemme bleue. Faites demi-tour à son emplacement et sautez dans le vide. La sortie est alors facile à retrouver.



Niveau 23

Pas très difficile, mais une nouvelle manip' reste à découvrir. Sautez sur la poutre située verticalement en évitant l'étoile. Vous allez rebondir et atterrir sur celle du dessous. C'est le seul moyen de passer.



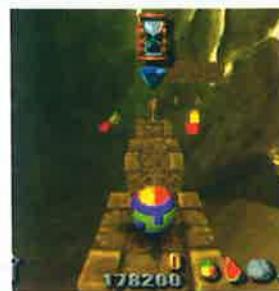
Niveau 28

Soyez simplement attentif. Chaque poutre a un tremplin à l'une de ses extrémités. Veillez à y parvenir par la bonne face. Attention, une poutre est plus courte que les autres. Évitez donc son tremplin et sautez de manière conventionnelle.



Niveau 34

Au départ, vous constatez que la gemme et les gélules semblent flotter en l'air. Elles reposent en fait sur des poutres invisibles. Passez sur l'une des faces à gauche ou à droite et sautez. Vous atteindrez sans encombre les deux clés. Mémorisez le chemin car il faudra le refaire dans l'autre sens.



Niveau 36

Les braises sont trop nombreuses pour passer dessus. Reculez d'un pas, demi-tour et sautez dans le vide. Vous attrapez la clé au vol et atterrissez sur la poutre de sortie. Renouvelez l'opération en sens inverse si vous voulez attraper le fruit bonus.



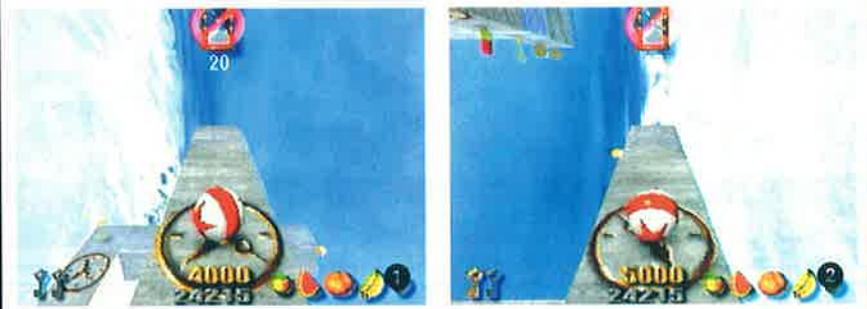
Niveau 50

1 Dès le départ, dirigez-vous vers un tremplin jaune. Il vous amène directement sur l'une des plates-formes situées au fond, sur les côtés. 2 De là, reculez d'un cran et sautez dans le vide. Vous attrapez les clés en chutant. 3 Une fois revenu au point de départ, allez chercher les pièces. Pour atteindre la sortie, laissez-vous tomber après les pièces bleues.



Niveau 56

Le temps est votre pire ennemi. Demi-tour puis quart de tour à gauche. Sautez. Tournez à droite. Montez, sautez encore. Mangez le fruit et dirigez-vous 1 vers la clé, au fond à gauche. Sautez vers elle et prenez-la. A votre gauche, vous apercevez la deuxième clé à l'envers 2. En allant la chercher, vous voyez la sortie. Speedez en évitant la gélule.



Finale, direct !

Pour jouer directement aux finales, inscrivez "FI", puis "NA", puis "LS".

Trois matchs en finale

Pour démarrer avec trois matchs déjà gagnés lors des finales, inscrivez "NO", puis "VI", puis "CE".

Play-Off directs

Pour jouer aux Play-Off directement, inscrivez "PL", puis "AY", puis "OF", puis "FS".

Deux matchs aux Play-Off

Pour jouer aux Play-Off avec deux matchs déjà effectués (et gagnés), inscrivez "CH", puis "EE", puis "SY".



DATES DE NAISSANCE

Entrez les dates de naissance ci-dessous pour obtenir des équipes cachées.

Squid : MAP-MAR-26

Acclaim : DAN-FEB-01
2^e équipe Acclaim : XTL-MAI-02

Rookie : BAP-AUG-11
Rookie 3 : BAP-AUG-8

All Star West : RMC-APR-21
All Star West 2 : WST-JUL-12
All Star East : LMH-JUN-28
All Star East 2 : EST-MAR-14

Invisible : WHO-JAN-01

Sculptured : DAS-FEB-21
Sculptured 2 : MMG-SEP-16

Rookies 1 : SCT-NOV-14
Rookies 2 : REG-JAN-17

Celebrity : _JR-JUN-01

Special Sports : SWO-JAN-01

Misfit : MSS-OCT-26

Happy : SAL-FEB-02



A l'écran dit des "initiales", entrez les dates suivantes, tout en maintenant L et R enfoncés. Vous obtiendrez ainsi des joueurs cachés.

Niveau 72



Seule difficulté : rejoindre la sortie. Mettez-vous dans cette position en regardant vers le bas. Sautez quand vous

vous retrouvez au niveau des poutres. Ce type de saut se répète dans les niveaux suivants. Attention à être bien synchronisé,

Niveau 93



Rien de bien difficile si ce n'est atteindre la sortie ! Passez les piques et sautez de cet endroit vers la gauche. Vous allez atterrir directement sur la sortie.

Niveau 112



Commencez par un demi-tour et avancez. Un chemin se libère sur la gauche. Il vous permet de prendre la première clé située complètement à droite. Au retour, mangez la gemme bleue. Elle indique le chemin vers la deuxième clé. Revenez en passant par le sablier. Dès que vous êtes près de

l'arrivée, retournez vers le sablier qui juxtaposait la première clé. Utilisez les tremplins le moins possible. L'arrivée est en vue. Ouf...

Niveau 78



La ruse, pour avoir la clé ou atteindre la sortie, consiste à attendre que le cube intermédiaire apparaisse. Dans ce cas, sautez dessus et changez de face.

Pour la clé, placez-vous dessous et sautez en l'air. Pour la sortie, placez-vous dessus et laissez-vous tomber lorsque le cube disparaît.

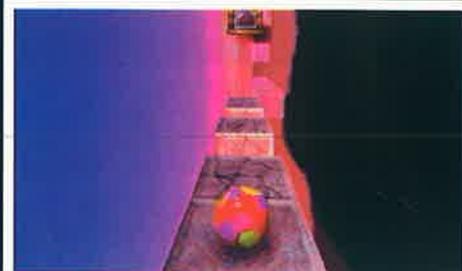
Niveau 99



Contrairement aux apparences, ne foncez pas droit devant dès le départ. Reculez et sautez dans le vide pour attraper la première

clé. Si vous avancez bêtement, la poutre s'effondre et vous ne pouvez pas finir le niveau.

Niveau 114



Allez chercher la clé et les lunettes en sautant de bloc en bloc. En effet, vous ne pourrez atteindre la sortie qu'en revenant sur le bloc de départ.

Niveau 89



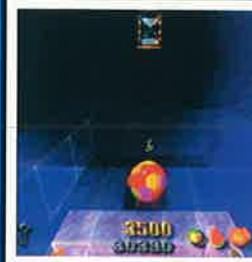
Ne vous précipitez pas sur la gélule violette pourtant indispensable pour atteindre la clé et la sortie. Vous ne pourriez plus repartir. Montez sur la plateforme mouvante et placez-vous sur son côté gauche, de manière à avoir la gélule au-dessus de vous. Sautez verticalement pour l'attraper.

Niveau 108



Les choses sérieuses commencent sur les poutres invisibles. Une fois la gélule de droite mangée, veillez à vous déplacer uniquement sur les bordures du parcours. La difficulté disparaît d'elle-même.

Niveau 115



Après avoir pris la première clé en sautant le long des poutres invisibles, sautez d'ici pour attraper au vol la deuxième. En atterrissant, sautez directement pour ne pas tomber

dans le vide. Retournez sur la poutre givrée où se trouvait la première clé pour chuter vers la sortie.

Attention aux niveaux cachés !

Par moments, l'avancée normale du jeu est interrompue par l'apparition, pour le moins inopinée, de niveaux cachés. A l'instar des niveaux bonus, ceux-ci vous permettent d'augmenter votre cagnotte. Mais ne les prenez pas à la légère. Si vous échouez, les points sont décomptés et vous n'avez pas de deuxième chance.



CONCLUSION

● Plus que 100 niveaux !
Maintenant que vous avez passé les 120 premiers niveaux, il ne vous en reste plus que... 100 autres. On vous laisse vous creuser un peu la tête (c'est vrai quoi, faut pas que ce soient toujours les mêmes qui rament !). Bon OK, pour ceux qui s'arrachent trop les cheveux, on vous promet la soluce de la fin de *Kula World* dans un prochain numéro.

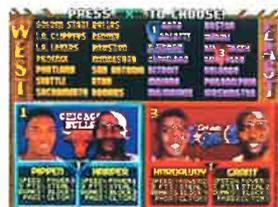
EQUIPE WILLIAMS

Jamie Rivett : REV/Jul/6
Mark Turmell : TUR/Jan/31
Tony Goskie : GOS/Jan/6
Shawn Liptak : LIP/Jan/14
John Carlton : CAL/Mar/25
Sal Divita : DIV/Jul/3

EQUIPE IGUANA

Rob Gray : ROB/Feb/23
Chris Kirby : CHR/Dec/18
Jay Moon : JAY/Aug/24
Jason Falcus : JAS/Nov/16
Mike Muskett : MUS/Dec/24
Ziggy Hill : ZIG/Apr/7
Andy Catling : CAT/Jan/2
Barry Hutchinson : BAR/Apr/9
Darren Falcus : DAZ/Aug/6
Snake : SNK/Jun/15

Tom Higgins : TOM/Feb/19
Darren Tunnicliff : SAT/May/7
Jason Whitaker : JAX/Mar/1
Darren Hodgson : HOG/Dec/31
Paul Mc Hugh : BAA/Jul/12



EQUIPE ACCLAIM

Alex Delucia : DEL/Oct/19
Seth W. Rosenfeld : STH/Dec/8
Dan Feinstein : DAN/Jan/2
Brett Gow : GOW/Jul/17

Elizabeth Burgess : LIZ/Aug/7
Nat Gunter : GUN/Jan/11
Eric Kuby : KUB/Apr/14
Shawn Rosen : SAW/Apr/10
Pete Wanat : WAN/Jun/10
Mark Thienvanich : THI/Nov/1
Asif Chaudri : CHD/May/5
Eric Samulski : AIR/Jan/21

PERSONNALITES NBA

Minnesota Timberwolf : WOL/Mar/7
Larry Bird : LAR/Jan/15
Carol Blazejowski : BLZ/Jan/14
Chicago Bull : BEN/Sep/20
Phoenix Gorilla : APE/Apr/2
Charlotte Hornet : HOR/Jun/12

CELEBRITES

Hillary Clinton : HIL/Nov/6
Bill Clinton : BIL/Jun/3

Jazzy Jeff : JAZ/Oct/9
Prince Charles : CHA/May/4
Heavy D : HEA/Jan/9
Frank Thomas : FNK/Jan/8
Prince de Bel Air : FRS/feb/2



GRUPE BEASTIE BOYS

Mike D : M_D/Jul/1
Adrock : ADR/Apr/6
MC Adam Yauch : MCA/apr/9

A-Z TIPS & CODES

LES ADRESSES

- ST LAZARE**
rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tel : 01 53 320 320
- JUSSIEU**
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tel : 01 43 29 59 59
- ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tel : 01 43 25 85 55
- VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tel : 01 44 05 00 55
- VAUGIRARD**
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tel : 01 53 688 688
- CHELLES (77)**
C.éal Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tel : 01 64 26 70 10
- VERSAILLES (78)**
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tel : 01 39 50 51 51
- ORGEVAL (78)**
C.éal Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tel : 01 39 08 11 60
- CORBEL (91)**
C.éal VILLAGE - 91813 VILLAGE
Tel : 01 60 86 28 28
- LA DEFENSE (92)**
C.éal Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tel : 01 47 73 00 13
- BOULOGNE (92)**
C.éal du Général Ledere - Niv. 10
2100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tel : 01 41 31 08 08
- ANTONY (93)**
25 av. de la Division Ledere N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tel : 01 46 665 666
- AULNAY (93)**
C.éal Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tel : 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)**
63 av. Jean Lofve Nat. 3
93500 PANTIN
Tel : 01 48 44 31 31
- ST DENIS (93)**
C.éal St Denis Basilique
6 pas. des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tel : 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)**
C.éal DRANCY AVENIR
220 rue de Stalingrad - N186
93700 DRANCY
Tel : 01 43 11 37 36 **NOUVEAU**
- CRÉTEIL (94)**
r. du G. Ledere - 94000 CRÉTEIL
(r. pionnière - Crétel Village)
Tel : 01 49 81 93 93
- KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tel : 01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C.éal Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys R Us)
Tel : 01 48 76 6000
- CHENNEVERES (94)**
C.éal PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tel : 01 45 939 939
- CERGY PONTOISE (95)**
C.éal Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tel : 01 34 24 98 98
- SANNOIS (95)**
C.éal Continent
95110 SANNOIS
Tel : 08 36 685 686 **NOUVEAU**
- MARSEILLE (13)**
C.éal Grand Littoral
13464 MARSEILLE cedex 16
Tel : 08 36 685 686 **NOUVEAU**
- TOULOUSE (31)**
14 rue Temporaires
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tel : 05 61 216 216
- REIMS (51)**
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tel : 03 26 91 04 04
- LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tel : 03 20 519 559
- COMPIEGNE (60)**
37 cours Guyonmer
60200 COMPIEGNE
Tel : 03 44 20 52 52
- LE MANS (72)**
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tel : 02 43 23 4004
- LE HAVRE (76)**
C.éal GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tel : 02 32 85 08 08 **NOUVEAU**
- AMIENS (80)**
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tel : 03 22 97 88 88
- POITIERS (86)**
12 rue Gaston Hulien
86000 POITIERS
Tel : 05 49 50 58 58

SCOREGAMES

MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

VOIR MODALITES EN MAGASIN

VOLANT MAD CATZ
449F

MANETTE RESIDENT EVIL
179F

MANETTE DUAL SHOCK
199F

790F OCCASION + 20F DE BONS D'ACHAT CADEAU

SCORE-GAMES FETE LE SPORT!

PARTICIPEZ AU GRAND CONCOURS "COUPE DU MONDE 98" (VOIR CATALOGUE DE JUIN)



<p>COLIN MAC RAE RALLY</p> <p>369F</p>	<p>ALUNDRA</p> <p>329F</p>	<p>XENOCRACY</p> <p>NEW</p>	<p>GRAN TURISMO</p> <p>369F</p>	<p>VIGILANTE 8</p> <p>369F</p>	<p>MEN IN BLACK</p> <p>349F</p>
<p>DEAD OR ALIVE</p> <p>349F</p>	<p>HERAT OF DARKNESS</p> <p>349F</p>	<p>COUPE DU MONDE</p> <p>369F</p>	<p>KLONOA</p> <p>349F</p>	<p>EVERY BODY'S GOLF</p> <p>299F</p>	<p>ROAD RASH</p> <p>349F</p>
<p>SENTINEL RETURNS</p> <p>NEW</p>	<p>BOMBERMAN WORLD</p> <p>299F</p>	<p>GHOST IN THE SHELL</p> <p>319F</p>	<p>SPICE WORLD</p> <p>169F</p>	<p>DREAMS TO REALITY</p> <p>319F</p>	<p>WORLD LEAGUE S.</p> <p>339F</p>

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) **LES PRIX INDICES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT**

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tel : 01 53 320 320

Code client : L L L L L L

Nom : Prénom :

Adresse : Ville :

Code Postal : Date de Naissance :/...../..... N° de tél. :

Jeux	Console	Neuf	Ocasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT [AU MEME PRIX] EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT EN ENVOI 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60FF

FRAIS DE PORT EN ENVOI 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80FF

TOTAL A PAYER

Chèque Mandat

Carte bancaire

Expire le/.....

Signature :

HS PP1
LIVRAISON 24H

RC B 385215603 FAX 01 53 320 320

Coupe du Monde 98

● EA Sports

Optimisez vos équipes favorites

Le menu "Gestion de l'équipe" vous permet de modifier votre liste des 22. Un grand nombre de joueurs peut y être intégré en remplacement de chèvres inutiles. Vous pourrez ainsi agréablement virer "le copain de Zizou" au profit de votre joueur préféré (notre rédac' chef voulait mettre Ouedec, mais faut pas exagérer tout de même). Nous avons ainsi choisi pour vous quelques perles absentes des listes de départ.

Par ailleurs, pour les accros de réalisme, PlayPower a l'extrême bonté de vous communiquer les vraies listes des 22 des onze équipes les plus populaires. Ooooooooooooooooooooo !!! L'excellent soft d'EA Sports est sorti avant la publication des listes réelles, d'où un décalage fort compréhensible. Qui aurait parié que Ibrahim Ba ne soit pas chez les Bleus ? Carton jaune quand même puisque certains joueurs présents à la Coupe du Monde

son inaccessibles dans le soft comme l'Italien Bergomi. Enfin, si vous souhaitez rétablir les vrais effectifs des 22 équipes, sachez que c'est... impossible ! La capacité de mémoire allouée par le soft limite les changements à 200. Cela paraît beaucoup, mais (faites-nous confiance) recréer tous les effectifs dépasse ce nombre.

Axel Belliard



▲ Avant toute chose, virez Dugarry dans l'option Modifier l'équipe du menu Gestion de l'équipe.



▲ Allez chercher JPP dans la réserve ("ben pourco ?"). Attirez-le avec un "Cacolac".



▲ Dans l'option Composition, titularisez JPP ("Ah OK OK").



▲ Option Gestion des joueurs. Positionnez JPP en pointe.



▲ Réglez son potentiel offensif au max. Vous retrouverez le Papin (épelez P-A-P-1) de l'OM.

France

Outre Pires et Henry, présents dans la vraie liste de Mémé, mais absents dans le jeu, Lamouchi, Laslandes ou encore Martins méritent le détour. Mais si vous voulez vraiment avoir une attaque de feu, prenez Ginola (normal, il commente les parties) pour alimenter le buteur fou JPP!



▲ Et hop ! JPP marque le but du break en finale contre le Brésil !

Si vous voulez la vraie liste des 22
Gardiens : Barthez, Lama, Charbonnier.
Défenseurs : Blanc, Candela, Dessailly, Leboeuf, Lizarazu, Thuram.
Milieux : Boghossian, Deschamps, Petit, Karembeu, Vieira, Zidane.
Attaquants : Diomède, Djorkaeff, Henry, Guivarc'h, Pires, Trezeguet, Dugarry.

Italie

Si vous voulez connaître un meilleur sort que la tristoutette Squadra Azurra lors du vrai Mondial, n'hésitez pas à engager Lombardo, Protti, Toldo, Signori ou encore Simone (c'est vrai quoi, même en étant Marseillais, on ne peut qu'admettre la supériorité de Marco sur le renard blanc Ravanelli).



▲ Marco Simone abat la Colombie. Del Piero et Ravanelli sont transférés au FC Prouilly-sur-Breuze.

Si vous voulez la vraie liste des 22
Gardiens : Toldo, Buffon, Pagliuca.
Défenseurs : Bergomi, Maldini, Costacurta, Nesta, Cannavaro, Pessotto, Torricelli.
Milieux : Albertini, D. Baggio, Di Biagio, Di Livio, Di Matteo, Cois, Moriero.
Attaquants : R. Baggio, Del Piero, Vieri, Ravanelli, Inzaghi.

Angleterre

Problèmes d'efficacité ? Les Ferdinand et David Platt compléteront votre attaque à merveille.



▲ Les Ferdinand se joue de la défense batave.

Si vous voulez la vraie liste des 22
Gardiens : Seaman, Flowers, Martyn.
Défenseurs : Campbell, Adams, Keown, R. Ferdinand, Southgate, G. Neville, Le Saux.
Milieux : Anderton, Beckham, Lee, McManaman, Ince, Batty.
Attaquants : Merson, Scholes, Shearer, L. Ferdinand, Sheringham, Owen.



▲ Champions du Monde !!!

Allemagne

Impossible de redonner des couleurs à la Mannschaft ? Non point ! Dundee, Kuntz, Klos ou Scholl apporteront dynamisme et efficacité (notre rédac' chef voulait mettre Gerd Muller et Beckenbauer. On a eu du mal à lui faire admettre qu'ils étaient à la retraite).



▲ Autre revanche, Sean Dundee, le 12, catapulte la balle de la tête dans les filets croates.

Si vous voulez la vraie liste des 22
Gardiens : Kopke, Kahn, Lehmann.
Défenseurs : Matthaus, Helmer, Babbel, Kohler, Reuter, Thon, Worns.
Milieux : Hassler, Moller, Heinrich, Freund, Ziege, Tarnat, Hamann, Jeremies.
Attaquants : Klinsmann, Bierhoff, Kirsten, Marschall.

GROUPE SONIC YOUTH

Steve Shelley : SHY/Jun/8

Lee Renaldo : REN/Feb/4

Thurston Moore : MOE/Jun/8

Kim Gordon : GOR/Ju/3

PARTICIPER A LA FINALE

Pour participer à la finale contre les rockets et à l'issue, voir plus de 2 minutes de séquences vidéo, obtenir des joueurs en supplément dans les équipes, ainsi que l'équipe Super-star. Entrez : END/Jan/1

Gagner la saison

Pour gagner la saison : FIN/Jan/1

CHEATS MODES

Tous les codes ci-dessous s'effectuent à l'écran "Tonight's Match-up". Celui-ci apparaît juste avant le début d'une partie. Les deux joueurs peuvent faire ces codes. Et ils peuvent même en faire plusieurs à la suite.

Codes faisant clignoter les persos

Passes téléportées

Appuyez successivement sur les boutons haut, droite, droite, gauche, ●, bas, gauche, gauche, ●, ■.

Tous les adversaires tombent

Avec ce code, si vous poussez un seul adversaire, les deux tombent. Tapez quatre fois haut, quatre fois gauche, ●, ●.



Tirs en cloche

Appuyez successivement sur les boutons haut, bas, haut, bas, droite, haut, quatre fois ●, bas.

Tomber à la place de l'autre

Avec ce code, si vous poussez un adversaire, c'est son équipier qui tombe à sa place ! Faites quatre fois haut, quatre fois gauche, ●, ▲.

Codes s'inscrivant à l'écran

Les codes ci-dessous s'affichent à l'écran durant la partie, lorsqu'ils sont correctement validés.

Eliminer les Goal Tending

Appuyez successivement sur droite, haut, bas, droite, bas, haut.

Meilleure interception

Faites successivement quatre fois gauche, ●, droite.

Meilleure attaque

Appuyez successivement sur ■, ●, haut, ■, ●, haut, bas.

Joueurs surpuissants

Après ce code, vos joueurs propulseront les adversaires à travers l'écran. Tapez droite, droite, gauche, droite, X, X, droite.

A-Z TIPS & CODES

Pays-Bas

Sans doute l'équipe la plus sous-cotée du jeu. Rendez-lui le niveau qu'elle mérite en intégrant Roy, Van Hooijdonk, Wooter ou encore le Bordelais Musampa.



▲ Quand Kiki Musampa a du jus, les Oranges sont "pressées" de prendre leur revanche.

Si vous voulez la vraie liste des 22

Gardiens : Van der Sar, De Goey, Hesp.
Défenseurs : Bogarde, F. De Boer, Numan, Ooijer, Reiziger, Stam.
Milieux : Cocu, Davids, R. De Boer, Jonk, Seedorf, Van Bronckhorst, Winter.
Attaquants : Bergkamp, Hasselbank, Kluivert, Overmars, Van Hooijdonk, Zenden.

Croatie

La révélation de la Coupe du Monde manque de tranchant ? Ajouter Mladinic et le Monégasque Spehar permettra de relever un peu le niveau général.



▲ Les Brésiliens d'Europe de l'Est : Spehar et Suker.

Si vous voulez la vraie liste des 22

Gardiens : Ladic, Mrmic, Vasilj.
Défenseurs : Juric, Soldo, Bilic, Stimac, Simic, Tudor, Seric.
Milieux : Jarni, Mamic, Jurcic, Stanic, Maric, Prosinicki, Asanovic, Boban.
Attaquants : Suker, Kozniku, Vlaovic, Krpan.

Espagne

Principale déception de la Coupe du Monde, l'Espagne est l'une des équipes les plus fortes du jeu. Armando, Caminero, Oli, Vizzaino ou De La Pena peuvent faire office de remplaçants de luxe.



▲ Difficile d'améliorer l'Espagne. Elle est déjà au top.

Si vous voulez la vraie liste des 22

Gardiens : Zubizarreta, Canizares, Molina.
Défenseurs : Ferrer, Sergi, Nadal, Abelardo, Aguilera, Alkorta, Ivan Campo, Aranzabal.
Milieux : Luis Enrique, Celades, Amor, Guerrero, Hierro.
Attaquants : Kiko, Alfonso, Morientes, Raul, Etxeberria, Pizzi.

Belgique

On a tout essayé pour renforcer les Diables rouges de nos amis belges. Il n'y avait vraiment rien à faire...



▲ Les Belges n'ont pas la frite. Ils sont battus à la toute dernière seconde.

Si vous voulez la vraie liste des 22

Gardiens : De Wilde, Van de Walle, Verlinden.
Défenseurs : Borkelmans, Clément, Crasson, De Boeck, Deflandre, Staelens, Van Meir, Verstraeten, Vidovic.
Milieux : Boffin, Scifo, Van der Elst, Van Kerkhoven, Verheyen.
Attaquants : E. M'Penza, M. M'Penza, Niliis, Oliveira, Wilmots.

Nigeria

Les supporters des Super Eagles auront été déçus deux fois. D'abord parce que le Nigeria a été éliminé dès les huitièmes de finale, ensuite, parce que l'équipe virtuelle n'est pas très brillante non plus. Seul renfort acceptable : Obiku. Pas suffisant.



▲ Les meilleurs Nigériens sont les attaquants. Jouez en 3-2-5 avec Finidi, Ikpeba, Yekini, Amokachi, Kanu, Babangida et Okocha.

Si vous voulez la vraie liste des 22

Gardiens : Rufai, W. Okpara, Baruwa.
Défenseurs : Iroha, Shakpoke, Okechuwu, Eguavon, West, Okafor, Babayaro.
Milieux : Oliseh, Adepaju, Okocha, Lawal, Oruma.
Attaquants : Amokachi, Babangida, Kanu, Ikpeba, Yekini, Finidi.

Brésil

Qui est "l'américain" qui a oublié de sélectionner Bebeto, Sonny Anderson, Juninho et Rai ? Réparez cela et votre équipe sera presque invincible. Imaginez Denilson, Leonardo, Juninho, Rivaldo et Rai alimentant Romario, Ronaldo, Bebeto et Anderson ? OK, il ne reste plus qu'un défenseur (Roberto Carlos), mais vous imaginez l'attaque trop pure et trop puissante ? Total respect.



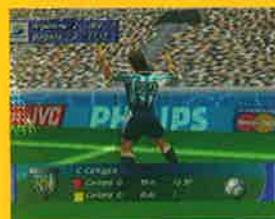
▲ L'équipe de rêve... de la mort qui tue !

Si vous voulez la vraie liste des 22

Gardiens : Taffarel, Carlos Germano, Dida.
Défenseurs : Cafu, Aldair, Roberto Carlos, Ze Roberto, Junior Baiano, Andre Cruz, Gonoalves.
Milieux : Dunga, Cesar Sampaio, Ze Carlos, Doriva, Giovanni, Leonardo, Denilson.
Attaquants : Bebeto, Edmundo, Emerson, Rivaldo, Ronaldo.

Argentine

Même si les partenaires de Batistuta et Ortega ont une équipe de folle, il y a encore moyen de l'améliorer en allant chercher Bassedas, Cagna, Caniggia et Zapata.



▲ Caniggia, star du "Mondiale '90", forme un duo d'enfer avec Batigola.

Si vous voulez la vraie liste des 22

Gardiens : Roa, Burgos, Cavallero.
Défenseurs : Sensini, Ayala, Zanetti, Chamot, Paz, Vivas, Pineda.
Milieux : Simeone, Almeyda, Veron, Astrada, Gallardo, Berti, Ortega.
Attaquants : Batistuta, Lopez, Crespo, Delgado, Baibo.

Cameroun

Pas vraiment de joueur miracle, mais une curiosité de taille : vous pouvez jouer avec Roger Milla ! Même à 73 ans, le vieux Lion rugit encore !



▲ Roger Milla se rappelle à notre bon souvenir. OK, c'est contre le Japon...

Si vous voulez la vraie liste des 22

Gardiens : Songo'o, Andem, Boukar.
Défenseurs : Elanga, N'Janka, Kwetche, Kalla, Wome, N'Do, Song.
Milieux : Pensée, Etamé, Simo, Olembe, M'Boma.
Attaquants : Job, Tchami, Omam-Biyik, Angibeaud, Mahouvé, Eto'o, Ipoa.

▲ Le carton démentiel de la folie furieuse.

Ballon en feu

Pour que votre ballon soit tout le temps en feu, appuyez sur bas, droite, droite, ●, ▲, gauche.

Adversaires projetés

Lorsque vous poussez un adversaire, il traverse l'écran. Tapez bas, bas, X, ●, X, droite droite.

Meilleures chances aux trois points

Appuyez successivement sur haut, bas, gauche, droite, gauche, bas, haut.

Turbo permanent

Faites successivement trois fois ●, ■, bas, bas, haut, haut.

% de chance aux trois points

Pour voir votre pourcentage de chance de marquer un trois points, tapez haut, haut, bas, bas, ▲.

Codes affectant les deux équipes

Déplacements rapides

Appuyez successivement sur quatre fois haut, quatre fois gauche, X, ▲.

Baby joueurs

Appuyez successivement sur les boutons ●, ■, ●, ■, ●, ■.

Grands corps

Effectuez la combinaison "▲, X" sept fois.

Grosses têtes

Effectuez la combinaison "●, X, ■, ▲" sept fois.



Allez dans les menus suivants :

Effectifs, Nouveau joueur, Créer joueur. Dans ce dernier menu, entrez le prénom et le nom du joueur. Attention, respectez bien les majuscules et minuscules et appuyez sur start au niveau de la dernière lettre. Sinon les codes ne seront pas validés. Une fois que le nom est inscrit, un menu apparaît. Le nouveau joueur est validé en

temps que "joueur libre" ; c'est donc dans ce menu que vous le trouverez.

Allan Johanson
Brian Krause
Dan Scott
David Bollo
Sebastian Reinartz
Sheila Allan
Amory Wong
Dom Humphrey
Michael Vanaselja
Casey O'Brien
Daryl Anselmo
Giovanni Sasso
Greg Allen
Cindy Green
David Laviolette
Adam MacKay-Smith
Traz Damji
Crispin Hands
Daniel Ng

Brent Nielson
Jeff Mair
Sam Nelson
Ed Fletcher
Stan Chow
Tarnie Williams
Michael Klassen
Marcus Lindblom
Dave Warfield
Steve Royea
Ivan Allen
Brian Wideen
Aaron Grant
Renata Antonic
Zoe Quinn
Sean O'Brien
Novell Thomas
Al Murdoch
Ernie Johnson
Mark Soderwall
Robert White
Kim Gill

Klonoa

Door to Phantomile

● Namco / Sony

Avec ce somptueux jeu de plate-forme, les rêves tournent au cauchemar. Les 12 niveaux et les 72 Phantomiliens à libérer représentent un challenge à la portée des amoureux du beau jeu. Cette solution montre avec précision les lieux où sont retenus prisonniers les habitants de Phantomile. Une fois localisés, c'est à vous de jouer ! **Laurent Defrance**

Vision 1-1 : Brisevent - "Le village Eole"



Après le pont, le premier Phantomilien !



Envoyez-vous en l'air pour sauver le deuxième phantomilien.



Le Moo, sorte de "piaf" orange, permet d'accéder au troisième Phantomilien.



Ce Moo vert-jaune est idéal pour récupérer le quatrième Phantomilien.



Prenez le chemin qui descend.



Montez en haut du moulin et prenez le monte-charge. Grimpez et ramassez la première pièce qui donne une vie supplémentaire.

Vision 1-2 : La Diva et l'esprit ténébreux - "La mine Gunroc"



Faites le tour par la gauche et remontez grâce au courant d'air.



Les deux courants d'air passés, cassez l'œuf situé au premier plan.



Sortez de la mine par la gauche en prenant le chemin du bas. Un courant d'air vous fait remonter. Sautez sur la plate-forme à droite.



Revenez vers la plate-forme à gauche et trouvez l'entrée de la mine sur le chemin du bas.



Prenez la route du bas jusqu'à trouver un œuf en arrière plan. Si vous continuez tout droit, vous ramasserez une vie supplémentaire.



Lancez un ennemi contre la stèle pour ouvrir le passage.



Un œuf apparaît à côté du dernier Phantomilien à libérer. Une vie supplémentaire.



Évitez ses sauts (deux) et lancez-lui quatre fois les petits monstres, dès qu'il a le dos tourné. Attention à ses tremblements de terre et à ses lasers circulaires.

Vision 2-1 : Dans la forêt mourante - "Forlock, das Baumdorf"



Servez-vous de l'espèce de "tarzan" sur sa liane et du Tepon, sorte de chapeau ailé, pour monter à la cime de l'arbre.



Après le passage des feuilles, prenez le chemin du bas. Le Moo muni d'un bouclier ne peut être coincé que par derrière.



Avant d'entrer dans l'arbre, dirigez le Tepon (diagonale haut vers la gauche) vers le troisième Phantomilien. Récompense ? Une vie supplémentaire.



Jetez les deux Shellies (attendez qu'ils sortent la tête de leur carapace) contre les œufs. L'un deux donne un cœur.



Suivez le chemin jusqu'au champignon géant. Descendez en bas à droite.

A-Z TIPS & CODES

90 PlayPower



Changer le physique des joueurs
Allez dans le "Game Setup Menu", puis appuyez sur les boutons L1, X, X, L1, X, R1, X, R1, R1, ●. Ne vous inquiétez pas si vos manipulations vous font changer d'écran. Ensuite, pendant deux secondes, maintenez les boutons haut + droite + ▲ + ■. Un écran de menu apparaît. Cela veut dire que la première partie du code a fonctionné.

Appuyez alors sur start, maintenez L1 + R1 + ▲ + X + ■ + ● enfoncés durant tout le chargement du jeu. Ceci, tout en effectuant des aller-retour entre le haut et la droite de la croix de direction. Un menu secret s'affiche au bout de quelques secondes. Effectuez-y les codes suivants.

Taille des joueurs
Utilisez L1 et L2 pour changer la taille des joueurs. Pour pouvoir modifier celle de tous les joueurs, prenez un quadrupleur.

Mode Caméléon
Appuyez sur haut ou bas pour activer ou désactiver l'invisibilité.



Mode Indoor / Outdoor
Appuyez sur start + select sur le premier paddle, pour jouer ou non en outdoor.

Sortir du menu
Enfin, appuyez sur ▲ + X, (sur la première manette) pour sortir du menu et jouer !



NBA Live 98
Commencer une partie. A l'écran Config Perso, inscrivez Nouveau, puis Secrets comme nom de joueur. Attention, il faut respecter les majuscules, appuyer sur X pour valider chaque lettre, puis sur start alors que le curseur est sur la dernière lettre. Le menu Codes Secrets doit s'afficher en



Avant de monter sur la première feuille, tirez sur l'œuf au premier plan.

Niveau 2-2 : Au delà de la cascade - "Das Konigreich von Krug"



Montez sur la jarre en gardant le Moo avec vous et exécutez un double saut pour atteindre la plate-forme.



Suivez la cascade de rocher en rocher jusqu'en bas.



Allez chercher le poisson volant à l'extrême droite de l'écran. Il vous sert à atteindre la plate-forme des diamants bleus.



Une fois dehors, rejoignez l'entrée gardée par le Moo, en sautant sur les deux minuscules plates-formes à droite.



À l'intérieur de la cascade, prenez à gauche. Une jarre "sautante" vous emmène jusqu'au Phantomilien.



Le Moo géant, une fois gonflé à bloc, sert de tremplin pour atteindre la plate-forme fermée par ses extrémités.



Touchez quatre fois Pamela, le requin géant, dès qu'elle sort de l'eau. Le "roi", sur son dos, sert de projectile.

Vision 3-1 : la renaissance de la forêt - "Forlock, le village-arbre"



Une fois la première clef récupérée (allez à l'arbre le plus éloigné en utilisant les deux plates-formes mobiles), rendez-vous devant la porte (à gauche toute !) et sautez sur le toit, en vous aidant du ressort à pattes.



La caisse se détruit et laisse tomber un ennemi.



Évitez les balles hérissées et tout se passera bien.



Placez-vous juste en face et, sans sauter, vous n'aurez aucune peine à faire sortir l'œuf de la fleur !



Le Moo blindé, appelé communément "le petit gris", reste insensible à vos tirs. Servez-vous des ennemis pour lui faire perdre son blindage. La fleur en arrière-plan possède un parfum d'œuf très particulier !



La troisième et dernière fleur n'hésite pas à s'effeuiller face à vos arguments de... choc !



Attention aux Spikers ! Ils sont invincibles.



Attention aux Spikers ! Ils sont invincibles.



Si vous n'avez pas le Boomie avec vous, l'œuf restera inaccessible. En sortant, vous devriez tomber sur une colonie. Gare aux explosions à retardement !



Au premier plan, le Phantomilien attend sa délivrance. Sa liberté dépend de vos talents de viseur.



Une seconde clef vous tend les bras : si vous parvenez à grimper sur la plate-forme. En redescendant, n'oubliez pas de sauver le congénère de Klonoa qui flotte dans les airs.



Gauche-droite-centre. Tiercé gagnant.



Revenez dans la salle où vous avez trouvé la première clef...



Prenez ensuite les tapis roulants.



Quatre ressorts permettent de sauter par-dessus ce boss de fin de niveau et de laisser tomber sur son dos des petits ennemis. Ils lui causent à chaque fois d'importants dégâts.



Servez-vous du premier ennemi pour atteindre le haut mur à droite. De là descendez récupérer le premier Phantomilien.



La plate-forme au-dessus du premier Phantomilien permet d'attendre une ouverture dans le mur (attention au timing). Une fois à l'intérieur, sautez sur les deux oiseaux pour prendre le cœur, le diamant bleu et libérer le deuxième Phantomilien.



La plate-forme au-dessus du premier Phantomilien permet d'attendre une ouverture dans le mur (attention au timing). Une fois à l'intérieur, sautez sur les deux oiseaux pour prendre le cœur, le diamant bleu et libérer le deuxième Phantomilien.

bas à gauche. Appuyez sur **●**, pour entrer dans ce nouveau menu. Ensuite, entrez les codes ci-dessous, en respectant bien les majuscules, les espaces, et en validant avec **START** sur la dernière lettre. Activez enfin les codes.

Joueurs libres

Prisoners. Allez ensuite à l'écran correspondant, pour recruter des joueurs libres.

Terrain sous l'eau

Seaweed

Équipe locale en tenue d'Halloween

Scary

Équipe locale caméléon

Lizard

Équipe locale invisible

Cloak home

Équipe Visiteurs en tenue d'Halloween

Freaky

Équipe Visiteurs invisible

Cloak away

Équipe Visiteurs caméléon

Reptile

Les joueurs avec monocles

Monocle



Joueurs avec bandeau à l'œil

Eyepatch. Vous trouverez le bandeau dans les accessoires du menu "effectifs / créer un joueur".

Joueurs avec bonnets EA Sports

Toque. Vous trouverez les bonnets dans les accessoires du menu "effectifs / créer un joueur".

Need For Speed



Réglage des amortisseurs

Saviez-vous que *Need for Speed* était un précurseur de *Gran Turismo* ? Preuve en est une fois de plus avec ce code, qui permet de régler les amortisseurs des voitures.

Et dans *NFS*, c'est presque plus important que dans *G.T.* Alors allez dans les menus **TOURNAMENT**, puis **Passwords**. Là, entrez les lettres : **TSYBNS**. Revenez en arrière dans les menus, puis sélectionnez un mode de jeu quelconque, sauf **TOURNAMENT**. Ensuite, sélectionnez une voiture, et allez dans les menus **CAR SHOWCASE**, **MECHANICAL** et enfin **NEXT SLIDE**. Vous y verrez votre voiture et ses amortisseurs. Des petites flèches rouges permettent de les régler. Pour cela, appuyez sur **L1** et / ou **L2**. Vous pouvez ensuite partir sur les routes, près à coller à la route ou à décoller !



Circuit lunaire, voiture Warrior

Choisissez le mode de jeu **TOURNAMENT**. Dans les mots de passe, inscrivez **SPKSHC**. Revenez ensuite dans le menu **Race Type**. Là, sélectionnez n'importe quel mode de jeu sauf **TOURNAMENT**. Arrivez à l'écran **RACE LOCATION**, mettez-vous sur la course **RUSTY SPRING**. Alors, maintenez les boutons **L1 + R1 + ▲** enfoncés.

Klonoa Door to Phantomile

Solution complète



Les dalles s'effondrent ! Si vous ratez une marche, prenez la porte et revenez.



Dehors c'est plus drôle. Commencez à sauter juste après le dernier Spiker.



Les dents du diable. Gare à la chute !



N'oubliez pas d'abaisser les deux passerelles au risque de ne jamais atteindre la boule rouge.



Une plate-forme mouvante, au-dessus de la lave mène à cette minuscule salle très enrichissante.



Des marches hantées d'ennemis mènent au Phantomilien suivant. Prenez votre élan et planez...



Passez par le haut grâce au courant d'air. Les rochers disparaissent si vous jetez les ennemis dessus.



Visiez les 4 parties en forme de losanges colorés. Évitez les boules de feu en vous plaçant aux extrémités de la planche.



Bleu. Éliminez le premier ennemi avant de détruire l'œuf.



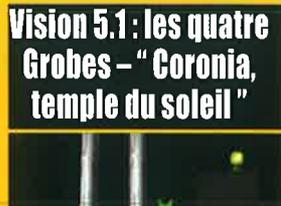
Un peu de chaleur dans ce monde de ténèbres.



Jeu de balançoires incontournable dans ce type de soft.



L'entrée de cette grotte se situe en hauteur. Les oiseaux servent d'ascenseur.



Vision 5.1 : les quatre Grobes - "Coronia, temple du soleil"

Jaune. Lâchez le monstre (en sautant) dans le trou.



Encore une histoire d'œuf...



Attendez les ténèbres pour accéder au Phantomilien en montant sur les plates-formes. Utilisez les monstres volants pour détruire les Moo blindés en arrière-plan.



Jeu de balançoires incontournable dans ce type de soft.



Pour atteindre cette salle secondaire, prenez votre élan en utilisant le fantôme et l'oiseau comme tremplins. Cela se joue au pixel près !



Verte. Cette grande salle s'ouvre après avoir actionné les trois interrupteurs bleus.



Une fin de niveau digne du Palace.



Pour ouvrir ce passage, il a fallu actionner l'interrupteur bleu situé en haut de l'écran. Un second est nécessaire pour faire disparaître le mur transparent.

Vision 4-2 : une accalmie du vent - "La caverne-glace du Leviathan"



Glissades sur eau. Retour impossible si vous ratez le Phantomilien.



Rouge. Délivrez le Phantomilien de l'emprise d'un œuf. Un faux pas, il se transforme en cendres incandescentes.



Attendez que les ténèbres envahissent la salle pour escalader les deux plates-formes



Cette petite salle est accessible en remontant toujours vers la gauche.

A-Z TIPS & CODES

92 PlayPower

Le circuit LUNAR SPRING apparaît. Gardez les boutons enfoncés et appuyez sur X pour le valider. Maintenant, à l'écran des voitures, vous pourrez désormais sélectionner la Warrior en maintenant les boutons L1 + R1 enfoncés.

Nouveaux circuits et modes de jeu
Choisissez le mode de jeu TOURNAMENT. Puis dans les mots de passe inscrivez TSYBNS. Allez ensuite à l'écran de sélection des circuits. Vous en trouverez un nouveau, dénommé LOST VEGAS. Maintenant, pour changer la route des circuits, maintenez L1 + R1 lorsque vous les validez. Allez maintenant à l'écran de choix des genre de course. Là, changez le HEAD-TO-HEAD

en NO MERCY en maintenant L1 + R1. Pour jouer en Mode Arcade, maintenez L1 + R1 au LAP CHOICE.

Mitraillette

Si vous rêvez de transformer *Need for Speed* en Mad Max, ce code est fait pour vous. Validez le mode de jeu HEAD-TO-HEAD. Sélectionnez une voiture pour vous et pour votre adversaire. Dès que la seconde caisse est validée, maintenez diagonale haut-gauche + L1 + ● + ■, pendant le loading et ce, jusqu'à ce que la course débute. Durant la course, mettez la croix de direction sur haut. Le son de votre klaxon sera remplacé par celui d'une mitraillette et les voitures adverses dégueront de la route !



MOTS DE PASSE

Voitures plus puissantes POWRUP. Ce code peut se cumuler avec les autres ci-dessous.

Audi Quattro : QUATME
Citroen 2CV : CITME
Mercedes : BNZME
BMW : BMRME
Mazda Miata : MAZME
Land Cruiser Toyota : LCME

Limousine avec piscine : LIMOME
Station-wagon Volvo : JOVME
Pick-up Comanche : JEPME
Jeep Wrangler : YJME
Saab : BEETME
Volkswagen Combi : VANME
Volkswagen Coccinelle : BUGME
Ford Indigo : LILZIP
Tramway : TRAMME
Bus scolaire : BUSME
Semi-remorque : SEMIME
Camion de l'armée : ARMYME
Charrette : WAGOME
T-Rex : TREXME
Caisse en bois : CRATME
Tronc d'arbre : LOGME
Water Closet : OUTHME
Stand A : STDAME
Stand B : STDBME
Stand C : STDCME
Circuit Proving Ground : LDKMTD
Circuit bonus Monolithic Studios : SHOTME
Circuit Outback : GROWPG



Débloquez l'accès en envoyant un ennemi contre l'interrupteur au fond de l'écran. La première difficulté est de bien viser. La seconde est de ramener une bête avant la " nuit " pour sauter sur la plate-forme à côté de l'interrupteur.



Libérez le prisonnier enfermé dans sa cage (passage de droite). Il vous permet d'accéder à cette haute plate-forme



Tirez-lui dessus trois fois de suite avant qu'il ne se transforme. A ce moment-là, il faut " repeindre " les dalles en jaune. Recommencez cette opération deux fois.

Niveau 6.1 : Cresson le royaume Lune



Porte de gauche en premier. Prendre les ennemis en hauteur et les lâcher contre ceux qui sont sur les bombes. C'est du sport !



Lancez l'ennemi de droite contre celui sur la bombe et servez-vous-en pour aller à la plate-forme supérieure.



Porte rouge. Libérez le Phantomilien en montant de plate-forme en plate-forme.



Porte bleue. Attendez quelques secondes après l'apparition des faisceaux de la bombe pour la lancer.



Utilisez la bombe pour sauter libérer le Phantomilien. Puis servez-vous-en pour exploser la bombe de droite et emportez-en une afin de sauter à droite.



Faites exploser le groupe d'ennemis pour découvrir le Phantomilien caché. Revenez par la gauche de l'œuf.



Porte verte. Un timing de folie... Il faut planer pour donner le temps aux plates-formes de se reformer.



Allez à droite, prenez l'ennemi, sautez sur la plate-forme bleue (la plus basse) pour détruire la pierre jaune. Servez-vous de la plate-forme bleue (la plus haute) pour sortir.

Niveau 6.2 : Le couloir prisme



Prenez les ennemis uniquement quand ils sont en l'air.



Une fois la porte franchie, n'oubliez pas ce Phantomilien, caché en bas.



Toujours le même principe : prenez l'ennemi le plus bas pour vous en servir comme ascenseur.



Tuez la bête " boomerang " en haut à droite avant de descendre libérer le Phantomilien.



Attrapez les petits monstres qui disent " bonjour " par la fenêtre. Ils vont servir à enlever les carapaces des deux gros monstres.



Gonflez le gros ennemi, prenez le petit monstre à gauche et montez sur la plate-forme sans lâcher votre proie. Lancez-le sur l'interrupteur de droite, prenez l'ennemi en hauteur pour atteindre l'interrupteur du milieu et sautez à gauche pour actionner vous-même le dernier interrupteur. Le temps joue contre vous...



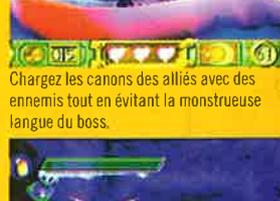
Servez-vous du monstre en hauteur pour libérer le Phantomilien et éviter par la même occasion votre " gros " poursuivant.



N'oubliez pas l'ultime Phantomilien à droite du gros monstre qui cache un interrupteur. La poursuite du niveau est au-dessus, à droite.



Vision finale



Chargez les canons des alliés avec des ennemis tout en évitant la monstrueuse langue du boss.



Détruisez les cinq cristaux du fond, en évitant les lasers.



Une fois les canons chargés, en envoyant les ennemis vers le bas, bougez sans cesse car les plates-formes se détruisent. Petits sauts successifs pour éviter les cercles de laser.



Niveau bonus



Une fois les 72 Phantomiliens libérés, vous avez accès à un niveau bonus très difficile. Ici, il faut sans cesse sauter de monstre en monstre avec un timing et une précision proches de l'impossible. Bonne chance !

◀ Attrapez les ennemis qui tombent du ciel, pour shooter le boss sans toucher aux ronds qui vous envoient dans un monde parallèle. Achevez-le en frappant un des coins du triangle qui libère les ennemis à l'intérieur. Ils servent de projectiles.



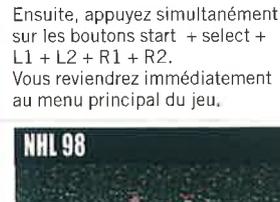
Nouvelles vues

Après avoir enclenché une course (start Race), maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ + ● + X + ■, pendant la loading. Pendant la course, changez les vues avec ▲. Vous en verrez de nouvelles et surprenantes.



NFL Gameday

Revenir au menu principal Voici une petite astuce qui va vous faire gagner du temps et vous éviter de vous perdre dans les innombrables menus du jeu. Pour zapper directement un match qui tourne mal pour vous, mettez la pause et appuyez sur L2 pour afficher le menu de substitution.



Ensuite, appuyez simultanément sur les boutons start + select + L1 + L2 + R1 + R2. Vous reviendrez immédiatement au menu principal du jeu.



Entrez les mots de passe ci-dessous et vous serez sans dessus-dessous.

Cinématique de fin : STANLEY
Enfants : NHLKIDS
Grands joueurs : BIGBIG
Grosses têtes : BRAINY
Personnes de petite taille : PLAYTIME
Équipe EA Blades : EAEAO
Amoindri l'équipe anglaise : GIPTA
Nouveaux joueurs : FREEEA.

Ce code ajoute des personnes ayant développé le jeu à la liste des joueurs libres (Free Agents). Faites défiler la liste vers la droite, pour qu'ils apparaissent à côté de la première liste des Free Agents. Ces nouveaux joueurs ont leurs attributs à fond !



NHL Faceoff 97

Joueurs parfaits Allez à l'écran "Team Rosters", puis sélectionnez l'option Create Player. Entrez un des noms ci-dessous. Ensuite, ajoutez au nom sélectionné "1" en nombre, "F" en position et "150" en poids.

Everybody's Golf



● Sony

Collectionner les birdies

Bien que la simulation de Namco soit l'une des plus accessibles, elle respecte les principes de base du golf.

Pas question ici de réussir des coups qui seraient irréalisables dans la réalité. Bien choisir son club, tenir compte du vent et du dénivelé, maîtriser les effets sont autant de paramètres qu'il vous faut intégrer pour devenir l'égal cyber d'un Tiger Woods ou d'un Ballesteros.

Axel Belliard



▲ Mary est tellement mignonne quand elle réussit un joli coup. Ça vaut la peine de progresser.

Gérer les punch shots

Pour chaque parcours, vous avez droit à douze punch shots. Ne les utilisez pas à tort et à travers. Au départ d'un Par 4 ou d'un Par 3, oubliez tout de suite. Sauf en cas de très fort vent contraire, mais c'est assez rare. En général, ils servent dans deux types de situations.

La stratégie gagnante

Les Par 5 sont les trous sur lesquels vous devez faire la différence avec vos rivaux. Normalement, leur longueur vous condamne à atteindre le green en trois coups. Les punch shots, si vous frappez à pleine puissance, vous permettront d'être sur le green en deux coups. Dans ce cas, le birdie est assuré, l'eagle est possible et même l'albatros (-3) est envisageable.



▲ Deux punch à fond peuvent suffire à atteindre le green et finir ce Par 5 en trois coups.

Rattraper un premier coup raté

Le téléphone a sonné, votre matou vous a joyeusement sauté sur les genoux (Rrrraouuuuuu !) ou votre gentille petite sœur essaie de profiter de votre concentration pour vous piquer votre collec' de PlayPower...

Bref, vous avez été déconcentré et votre premier coup est plus que moyen. Le punch shot rattrapera un peu le terrain perdu, à condition de ne pas être dans un rough ou un bunker trop profonds.



▲ Un drive minable de 180 yards. Le bon punch peut rattraper l'affaire.



▲ Et voilà le résultat : une approche facile.



Sortez du menu pour aller dans celui des "SIGN FREE AGENTS". Vous y trouverez vos joueurs. Ils ont 99 comme capacité partout.

Chris Whaley
Peter Dille
Craig Ostrander

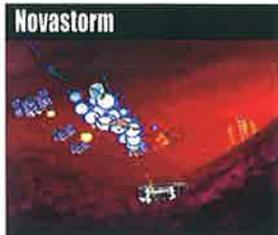
Un nouveau symbole en forme d'aile sera apparu. Sélectionnez-le pour entrer dans le Select Stage.

niveaux. Pour cela, entrez d'abord un code de niveau, puis un code bonus juste après.

A-Z TIPS & CODES



Raja altenhoff
Tom Braski
Craig Broadbooks
Josh Hassin
Tawn Kramer
Alan Scales
Kelly Ryan
Jody Kelsey



Choix du niveau
Faites d'abord un bon score de jeu, pour pouvoir entrer dans les High Scores. Ensuite, inscrivez "TWIRLY_". Enfin, allez au menu principal.



MOTS DE PASSE
Lorsqu'un mot de passe est correctement inscrit, un bruit énorme retentit. Les codes pour avoir des vies et autres peuvent se cumuler avec les codes des

- 1^{re} mission : CUTTHROATS
- 2^e mission : COUNTDOWN
- 3^e mission : PLUTONIUM
- 4^e mission : PUSAN
- 5^e mission : ARMAGEDDON
- Mission secrète : LIGHTNING



Mode Reconnaissance
EAGLEEEYE. Grâce à ce code, les ennemis ne tirent plus.

Attaquer les putts

Tous les golfeurs vous le diront, le putting est la technique la plus déterminante du golf. Inutile de vous rappeler que l'étude du dénivelé du green est indispensable. Par contre, "attaquer le trou" est vital. Cet expression "golfoque" signifie qu'il vaut mieux taper trop fort que trop faiblement. Autrement dit, si votre putt est court, vous n'avez aucune chance de rentrer la balle. Mieux vaut ajouter de la puissance à votre coup. Si le trou se situe à 20 feet, tapez 25 feet (pour un terrain plat).



▲ N'hésitez pas à vous décaler carrément pour compenser les pentes.



▲ Surévaluez toujours la distance pour ne jamais rester court.



▲ Un putt assez fort garantit de rester dans l'axe du drapeau.

La ruse du pro : puttez en bordure du green. Lorsque votre coup vous a amené sur le bord extérieur du green, votre caddie vous donne un pitch wedge. Changez-le pour un putter. L'herbe en bordure est plus haute que celle du green. Prévoyez de taper plus puissamment (comme si le drapeau était dix feet plus éloigné). Cette manip', utilisée par de grandes marques de champions, permet de réaliser une approche bien plus précise.

Bien choisir son club

Sauf au départ et sur le green, le club que l'on vous conseille n'est pas toujours le bon. Votre caddie vous donne un club en fonction de la distance qui vous sépare du trou et du terrain (fairway, rough, bunker). Or, ce conseil ne tient pas compte des obstacles qui protègent les alentours du green. A vous d'étudier le terrain, vous découvrirez que, souvent, un coup court vous mettra dans une bien

meilleure situation qu'un coup normal ou long (((photos explicatives))). Vous touchez ici du doigt le point commun entre le golf et les échecs. Chaque coup joué doit préparer les suivants. Inutile de bourriner chaque frappe en pensant que plus vous tapez fort et plus vous vous approchez du trou. Un coup sur le fairway à 60 yards du green est bien plus facile qu'à 40 yards dans un bunker.



▲ Voyez où vous amène le club conseillé par votre caddie. Un ajustement s'impose.



▲ Problème ! Frapper fort demande de l'effet, mais le rough l'interdit. Tapez court pour revenir sur la gauche du



▲ Si vous ne maîtrisez pas les effets, jouez un coup court tout droit. Le green sera face à vous.

Maîtriser les effets

Cauchemar des débutants, les effets sont les clés de la réussite. En plus, jouer avec les effets procure des sensations bien plus agréables.



▲ Coup de chance, votre balle n'est pas trop enterrée. Dans le cas contraire, le moindre effet aurait été catastrophique. Jouez un coup coulé à moitié de la puissance pour amener la balle au pied du drapeau.

Bien joué, le golf devient particulièrement esthétique (si, si). Regardez la courbe du parcours. Essayez de doser votre effet, de manière à ce que votre balle épouse la courbe. C'est non seulement très

élégant, mais surtout très efficace. Vous mettez le maximum de chances de votre côté pour vous placer en plein milieu du fairway et pour minimiser l'impact du vent. Les coups les plus risqués sont ceux dont la trajectoire croise le fairway, car ils augmentent les possibilités de se poser dans le rough ou pire. Sachez enfin que mettre de l'effet dans votre balle diminuera la puissance de votre coup.



Si vous tapez droit, votre balle risque de se planter dans le bunker. Mettez un effet droite-gauche pour épouser la courbe du fairway.

Autre intérêt des effets : éviter un obstacle gênant. Il peut arriver qu'un arbre soit placé juste sur la trajectoire du coup que vous comptiez frapper. Pas de panique ! L'option tronçonneuse n'étant pas disponible dans le soft, il faut donc aborder le problème avec philosophie. Un coup à fort effet contourne l'obstacle sans difficulté. Bien entendu, ce conseil n'est valable que si vous êtes sur la fairway. Dans un rough ou un bunker, trop d'effet vous plante lamentablement.



▲ Passer à droite de l'arbre est obligatoire si vous voulez éviter de jouer à Woody Woodpecker. Mettez de l'effet pour revenir sur la fairway.

Dernier atout des effets : bien préparer le putt. Dans certains cas, le green est allongé. Un effet bien maîtrisé vous permet de longer la forme du green. L'idéal est de taper de manière à ce que votre balle atterrisse en bordure de green et, sur son élan, roule vers le drapeau. Il est donc nécessaire que la trajectoire aille dans le sens du green.



▲ Sur ce Par 3, jouer avec un effet de droite à gauche est salvateur. Prévoyez un club plus fermé pour compenser la plus grande distance. Idéalement, votre balle atterrit en bordure de green et roule vers le drapeau.

Quatre essais : PHOENIX
Cinq essais : WARRIOR
Vies illimitées : LAZARUS
Munitions infinies : GOPOSTAL
Meilleure autonomie : MPG
Plus rapide : WARPDRIVE
Démo de Future Strike :
COMMERCIAL



Level 2
Galion, Tête de mort, Poisson,
Ancre, Galion, Ancre.

Level 3
Galion, Ancre, Tête de mort,
Galion, Ancre, Poisson.

Level 4
Tête de mort, Galion, Poisson,
Ancre, Ancre, Galion.

Level 5
Poisson, Poisson, Ancre, Galion,
Tête de mort, Ancre.

Level 6
Tête de mort, Ancre, Ancre,
Poisson, Ancre, Galion.

Level 7
Poisson, Ancre, Galion, Galion,
Galion, Tête de mort.

Level 8
Ancre, Poisson, Galion, Tête de
mort, Tête de mort, Poisson.

Level 9
Galion, Tête de mort,
Tête de mort, Poisson,
Ancre, Tête de mort.

Level 10
Poisson, Tête de mort, Ancre,
Poisson, Tête de mort, Poisson.

Level 11
Poisson, Poisson, Galion,
Tête de mort, Poisson, Galion.

Level 12
Galion, Ancre, Galion, Poisson,
Ancre, Poisson.

Level 13
Tête de mort, Tête de mort, Ancre,
Galion, Poisson, Poisson.

Level 14
Galion, Ancre, Tête de mort,
Poisson, Poisson, Ancre.



Level 15
Tête de mort, Galion,
Tête de mort, Tête de mort,
Poisson, Galion.

Level 16
Galion, Poisson, Galion,
Poisson, Galion, Ancre.

Level 17
Ancre, Galion, Poisson,
Tête de mort, Poisson, Galion.

Level 18
Poisson, Galion, Ancre,
Tête de mort, Galion, Poisson.

Level 19
Galion, Poisson, Tête de mort,
Ancre, Ancre, Tête de mort.

Level 20
Tête de mort, Galion, Ancre,
Poisson, Galion, Tête de mort.

Heart of Darkness



● Amazing Studio / Infogrames

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le petit dernier d'Eric Chahi nous en a fait voir de toutes les couleurs ! On s'est dit qu'il serait opportun de dépanner tous les lecteurs dans notre cas. Voici donc la soluce complète permettant d'arriver au bout des huit niveaux. Seulement voilà ! Le seul intérêt de *HOD* vient de ses nombreux effets de surprises. Alors, pour ne pas déflorer le scénario, ne lisez cette aide que si vous êtes bloqué... **Ivan Dubessy**

MONDE 1: CANYON



L'aventure commence dans le vaisseau d'Andy, un simple saut suffit à lui faire gagner la terre ferme !



Courez et faites un saut légèrement avant le bord du précipice.



Placez Andy comme sur la photo et tirez en diagonale sur les ossements.



Faites exactement la même chose que précédemment. Si vous avancez de trop, une ombre vous emportera !



Pour vous débarrasser de ce gnome, appuyez successivement sur les directions droite et gauche en commençant par la direction opposée au côté auquel il s'agrippe. Pour sortir, tirez sur la tête en pierre.



Placez Andy comme sur la photo et arrosez de votre laser toutes les créatures qui s'approchent. N'oubliez pas de varier la direction de votre flux d'énergie, de façon à les empêcher d'anticiper vos réactions. Surveillez également vos arrières !



Renouvelez la même méthode, mais pour corser la difficulté, vous aurez à faire à des ennemis volants...



Commencez immédiatement par détruire les deux ramparts et dès que vous apercevez une créature en forme de lièvre, arrêtez-vous. Dès qu'elle est à proximité, sautez sur place puis marchez un peu, en attendant la prochaine vague. Recommencez jusqu'à ce que vous soyez hors de l'écran.



Ne cherchez pas à monter à l'échelle tant que la créature allongée en haut, est encore en vie ! Occupez-vous d'abord de tous les ennemis qui sont à votre niveau. Tuez celui qui est à côté de l'échelle (et qui n'attend que votre montée pour vous serrer) lorsque la plus grosse créature de cet écran frappe du poing à terre et expédie son congénère en l'air. A ce moment, elle est vulnérable. Flinguez ensuite le gros et la voie est enfin libre !



Surprise : deux monstres apparaissent et l'un d'entre eux vole la carabine d'Andy. Pendant le déroulement de la scène cinématique, maintenez la direction droite et le bouton carré enfoncés pour leur fausser compagnie dès le retour au jeu...



N'ayez crainte de ce monstre. Si vous marchez sans vous arrêter, il ne vous attendra pas. Sur tout ne courez pas, ce serait la chute assurée.



Continuez à marcher et sautez uniquement lorsque vous êtes près du bord. Ne vous arrêtez pas et courez jusqu'à l'écran suivant...



Lorsque Andy dépasse le rideau de lumière la créature meurt comme par magie !



Suivez le lézard en vous agrippant à la paroi et montez...



... Là, il va falloir sauter ! Maintenez la direction droite enfoncée et pressez la croix sans la relâcher tant qu'Andy n'a pas approché la paroi située en face.



Attention, piège ! Il y a deux positions de saut : choisissez la plus basse, comme sur la photo. Une fois de l'autre côté, grimpez



Effectuez deux sauts sur place pour créer une petite secousse qui débayera le terrain...



... vous autorisant alors à une nouvelle séance de varappe.



Andy n'a que quelques secondes avant que la gueule ne se referme... Sautez vite, en maintenant la croix afin de vous raccrocher à la paroi.



Montez sur l'os... Il se casse et retombe sur le chemin. Poussez-le de toutes vos forces, il formera alors un pont idéal vers la sortie du niveau.



Entrez les mots de passe ci-dessous, afin d'obtenir toutes les triches dont vous rêviez, ou presque.

Changer de perso
BODYSWAP. Durant le jeu, vous pouvez changer de perso, entre la fille et le bouffon, en appuyant sur ▲.

Invincibilité
HARDBODY

Perso dégingandé
THETHING. Appuyez sur L2 + ●, pour déformer de façon différente à chaque fois le perso. Appuyez sur L2 + X, pour le rendre normal.

Garder son arme
OTTOFIRE. Avec ce code, vous garderez votre arme après vous être fait toucher.

Tous les cœurs
CORONARY

31 vies
VITAMINS

Image à l'envers
TWISTEYE. Durant la partie, maintenez L1 + L2, et bougez la croix de direction de gauche à

droite, Appuyez sur bas pour revenir à l'endroit.



18 niveaux et 7 cœurs
FDAIFKOE

18 niveaux et plus encore
ANALAHQJ. En plus des 18 niveaux, vous obtenez 3 niveaux de boss, 5 cœurs et 31 vies.

Tous les niveaux
KAAABMBE

Tous les mondes
BORNFREE

Niveau bonus "course"
CASHDASH

Niveau bonus "flipper"
TOMMYBOY



Ballons de football
Allez dans le menu d'édition de course. Là, prenez des cônes

A-Z TIPS & CODES

MONDE 2 : MARÉCAGE



Accrochez-vous à la liane pour lever le contrepoids et libérer l'accès.



Placez Andy près de la berge (mais pas trop près du bord non plus) et effectuez un saut pour atteindre le rocher émergé. Recommencez cette action deux fois de plus pour changer d'écran.



Un peu plus délicat ! Lâchez la liane, au moment où elle se balance au-dessus de la plate-forme et sautez par-dessus la plante carnivore lorsqu'elle mange. Ne sortez pas de cet écran, montez comme le montre la photo.



Attendez que les plantes carnivores soient à leur plus bas niveau pour jouer à Tarzan en sautant de liane en liane.



Laissez-vous tomber lorsque Andy est au-dessus du rocher et que la liane est au maximum de sa course. Si vous n'êtes pas sûr de votre coup, balancez-vous pour observer le mouvement.



L'eau ralentit votre progression ! Pour éviter les attaques des ptérodactyles, assurez-vous d'être dans une zone suffisamment profonde. Lorsque l'ennemi s'immobilise, cela signifie qu'il va plonger, c'est le moment de vous baisser. Prenez votre respiration !



La même épreuve vous attend ici.



Amenez vite Andy de l'autre côté du rideau de lumière pour vous mettre à l'abri des prédateurs.



Montez sur la petite plate-forme et dirigez Andy à droite pour aller à l'écran suivant...



Placez-vous au bord de la plate-forme et sautez pour décrocher la liane, qui est en fait une plante carnivore. Elle ne vous gênera plus !



Allez maintenant à droite et attendez que la plante carnivore mange, avant de foncer mettre des coups de tête à l'anémone fluorescente. Vous devez pour cela sauter plusieurs fois lorsque vous êtes en dessous.



Revenez ensuite au neuvième écran de cette page et grimpez tout en haut de celui-ci...



Dirigez Andy vers la droite.



Restez très près du bord gauche de l'écran et attendez que la plante mange avant de vous élancer. Course plus saut avant le précipice. Freinez dès que vous êtes de l'autre côté. Marchez pour atteindre l'écran suivant.



La encore, vous devrez attendre que la plante située au milieu de l'écran se gonfle, avant de vous accrocher à la liane et de sauter sur le rebord en face. Sautez une nouvelle fois pour éviter de vous faire happer par la dernière plante.



Marchez vers l'éboullis et grimpez sur le petit mur, puis poussez la pierre. S'ensuit alors une petite scène cinématique.



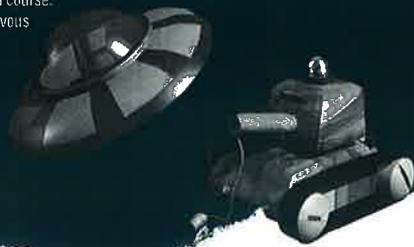
Au terme de cette vidéo, Andy se retrouve suspendu à une liane, agitez-le rapidement de droite à gauche pour qu'il s'empara de la branche à gauche.



Une fois à nouveau sur la terre ferme, grimpez dans l'arbre la plus à droite et montez le plus haut possible.



Un indigène à maille à partir avec un dragon noir. Sautez sur la liane pour lui botter le train. Vous pourrez alors admirer une superbe séquence cinématique qui vous portera au troisième monde !



autoroutiers, et avant de les déposer, maintenez X et pressez ▲ pour que qu'ils deviennent blancs. Après avoir déposé tous les cônes que vous voulez, commencez votre entraînement. Vous verrez alors que tous les cônes blancs sont devenus des ballons de football. C'est à la mode en ce moment, alors n'hésitez pas à shooter dedans.



Nouveaux véhicules

Prenez le mode de jeu "1 Joueur" puis allez à l'écran de sélection des

voitures. Ensuite, à l'écran de sélection du garage, suivez le processus. Mettez d'abord le curseur sur "Garage A". Là, maintenez L1 et pressez ▲. Mettez ensuite le curseur sur "Garage B", maintenez L1 et pressez ▲. Mettez ensuite le curseur sur "Garage C", et maintenez L1 + R1 et pressez ▲. Cette dernière manipulation vous fait revenir à l'écran de sélection des voitures.

Revenez donc à l'écran de sélection du garage. Vous y verrez une nouvelle ligne intitulée "Special". Entrez dans le Garage D. Vous y découvrirez trois nouvelles voitures. Entrez ensuite dans le Garage Special : vous y découvrirez des véhicules très spéciaux.



MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

Niveau 1

CAAVAFDD
NIQIVCWM

Niveau 2

DCQDF8I
FASIVCJY

Niveau 3

ICQDKVRD
MQXCR13I

Niveau 4

JAUDINC
HQZXKYY

Niveau 5

JAUDK3JD
PQKTTIFK

Niveau 6

ICUDKZBD
HUGRXCE7

Niveau 7

JCWLUCGJ
LWZAAIV5

Niveau 8

8AUDPCQK
BUWI3B87

Niveau 9

RAUDPE5J
IVAAWS7

Niveau 10

RDUWVZLC
F3GUY87L

Niveau 11

TCXDCMWD
2V2ZLA47



Niveau 12

TAXWAN2C
W3RRKCTL

Niveau 13

TS352KRJ
SVRRKPHK

Niveau 14

RS3XLE2J
8VCJKYJ7

Niveau 15

CY3XNJFS
UVQYMT7

Heart of Darkness

La solution complète

MONDE 3 : LAC MAGIQUE



Restez sous l'eau car à la surface, les dragons vous tirent dessus sans relâche. Allez directement au bas de l'écran, sans marquer d'arrêt.



Frottez Andy contre l'anémone fluorescente pour qu'il obtienne le super pouvoir. Cette action est indispensable à l'accomplissement du reste de l'aventure. Allez ensuite sur la droite.



Fautillez-vous dans le boyau sur la droite jusqu'à émerger dans une cavité. Concentrez votre pouvoir (boulon triangle) pour détruire le mur.



Concentrez une fois encore votre pouvoir pour le relâcher sur la graine au sol. Le haricot vous permet d'escalader la paroi pour sortir de la salle.



Laissez-vous tomber pour pousser la graine de l'autre côté. Transformer-la en haricot et grimpez le long de la paroi. Sautez sur le haricot, puis allez à droite.



Plongez dans la flotte et nagez au fil du boyau, en restant colle près de la paroi de droite pour éviter d'être aspiré.



Placez-vous comme sur la photo et attendez que les tentacules se retractent avant de passer rapidement, tout en longeant la paroi de gauche.



Pour éviter d'être entraîné par les différents courants créés par les anémones, longez immédiatement le bord inférieur.



Dans ce boyau, il n'y a pas de difficulté particulière : attendez que les tentacules se retractent pour passer. Mais veillez à remonter vers la paroi du haut (avant d'arriver à l'écran suivant) sous peine d'être aspiré.



À votre arrivée, le courant vous pousse à droite. Lutte pour venir à gauche. Au milieu de l'écran, forcez Andy à aller en bas vers la gauche, puis en haut vers la gauche. Une fois hors de portée des plantes, dirigez-vous vite dans le conduit menant au bas de l'écran, pour reprendre votre souffle !



Revenez alors en arrière pour emprunter le boyau menant vers le haut (ne retournez en aucun cas vers les anémones qui vous ont donné tant de souci).



Longez le plus possible les rebords et n'hésitez surtout pas à passer au-dessus de l'anémone. Celle-ci souffle et cherche à vous faire remonter à la surface où une plante carnivore guette...



Ce passage est assez difficile, mais toutes les plantes sont en phase. Dès que les premiers tentacules achèvent leur sortie, foncez sans vous arrêter ! Puis sortez de l'eau à l'écran suivant.



Paralysez la première plante carnivore d'un simple tir et sautez en vous raccrochant à la paroi vers le milieu de la salle. Décochez encore un tir sur la plante la plus à droite et laissez-vous tomber en évitant les vers.



Allez à gauche ! Détruisez le haricot, tapez la plante et gonflez le haricot pour grimper. Poussez le rocher dans le trou, sautez pour éviter la plante. Tirez dans le vide pour que les vers ne sortent pas, courez et descendez l'échelle.



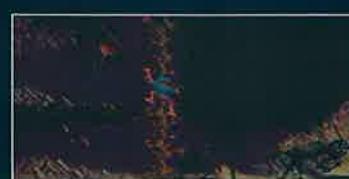
Empruntez le boyau et poussez le rocher. Refaites tout le trajet en sens inverse. N'oubliez pas de désintégrer le haricot et de pousser la graine dans l'eau à l'écran suivant. Tirez sur le haricot au milieu de l'eau (situé sur la petite plate-forme) et sautez de branche en branche.



La graine de haricot est bien là, mais il vous en manque une ! Détruisez donc celle de l'écran précédent et attendez qu'elle arrive.



Tirez sur la plante en bas à gauche et escaladez la paroi la plus à gauche. Une fois rétabli, tirez sur la plante planquée. Montez et immobilisez tour à tour les trois plantes pour sauter. Partez en courant.



Stoppez devant le haricot et gonflez-le. Montez sur la corniche, puis passez à l'écran suivant. Du haut de votre piédestal, vous êtes à l'abri. Profitez-en pour tuer toutes les bestioles en contrebas !



Marchez lentement sur l'arche jusqu'à ce que celle-ci casse. Votre compagnon ailé viendra une fois de plus vous sauver. Rendez-vous au monde 4.

Niveau 16	I33GKZSS Y32AZLK4
Niveau 17	A73XB70R RVB34ZX7
Niveau 18	C73XFJNS 2VKMIZ27
Niveau 19	KY3XRD3Y TVLJAJW7
Niveau 20	CY35ULZY 7VEIAN47
Niveau 21	K8VDN2YT XVNF5P85
Niveau 22	7Z3X2R3S QVS88CJ7



CHEATS MODES

Les Cheats Modes de *PO'ed* sont à l'image du jeu : "oufs", complètement "oufs" ! C'est du n'importe quoi, mais ça marche si vous suivez bien ce qu'il faut faire.

Energie à fond

Attention, vous devez être en mode "à pied" pour que ce code fonctionne. Effectuez un saut périlleux arrière en appuyant sur ■

+ L2 et pendant que vous êtes en l'air, pressez bas + X + R2. Votre énergie est maintenant au maximum.

Bruits de prouts !

A partir du menu principal, sélectionnez l'option "Charger jeu" en appuyant sur X. Puis dans ce menu, pressez L1 + L2 + R1 + R2. Ressortez ensuite du menu. Pendant le jeu, les ennemis feront des bruits de pets quand ils tirent !

Invincibilité

Attention, ce code ne fonctionne pas si vous n'avez pas la foreuse ! Faites apparaître le menu d'armement en appuyant sur ▲. Prenez ensuite la poêle (logique, non ?). Mettez de nouveau le menu d'armes. Pressez ensuite ● + R1, jusqu'à ce que le compteur d'énergie affiche 999. Vous voilà alors invulnérable.

Générique de fin

A partir du menu principal, sélectionnez l'option "Charger jeu" en appuyant sur X. Dans ce menu, maintenez droite et pressez ●. Relâchez ensuite droite et pressez ▲ pour annuler. Le générique de fin doit apparaître tout de suite après.



Choix du niveau

Allez au menu principal, où est inscrit "Charger jeu", "Options", etc. Là, pressez L1 + L2 + R1 + R2

A-Z TIPS & CODES

MONDE 4 : ILE VOLANTE



Detruisez le plus rapidement possible les quelques gènes et courez vers l'écran suivant...



...Renouvelez l'opération une fois de plus, mais faites attention car sur cet écran, il y a des ennemis au sol et dans les airs. Soyez attentif et bougez le plus possible. Dès que la voie est libre, foncez vers la droite.



Avancez rapidement, puis stoppez au milieu du pont. Lorsque l'ennemi apparaît à droite, décochez une boule de feu et le pont s'écroule... N'avez pas peur, c'est normal !



Dégomez la gargouille sur votre droite et descendez tranquillement ce qu'il reste du pont. Attention toutefois, une autre petite horreur peut venir...



Placez-vous alors à son extrémité et sautez sur la droite pour atteindre la paroi. N'oubliez pas de maintenir la croix enfoncée durant votre action, pour forcer Andy à s'agripper aux buissons.



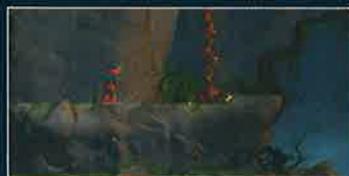
Pas de difficultés particulières : sautez vite d'un fourré à l'autre pour que le ver n'ait pas le temps de vous dévorer !



Placez-vous comme sur la photo et balancez votre pouvoir sur l'arbuste blanc, situé sur la petite plate-forme. L'ombre dévorante est alors anéantie et vous pouvez passer. Attrapez la liane au moment où elle vient vers vous et tenez-vous prêt...



À votre arrivée, deux lascars se précipitent sur vous. Butez celui qui est en face et courez pour éviter celui qui se trouve derrière. Retournez-vous et liquidez-le ! Montez ensuite à l'échelle pour récupérer le haricot (en le désintégrant).



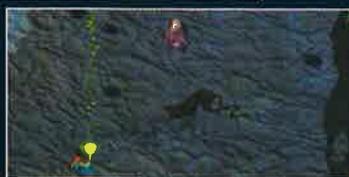
Poussez le haricot jusqu'au talus et faites-le grandir, puis grimpez-y. Remarque : ne vous occupez pas du troisième adversaire, il est là pour vous attirer dans le faisceau bleu (un piège glissant).



Sautez sur la paroi et, tout en restant dans la partie inférieure, cherchez à avoir une position idéale pour pouvoir tirer sur la racine et l'immobiliser. Passez par le lierre.



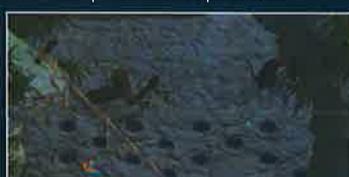
Restez en bas, centrez-vous bien et tirez sur la racine la plus au milieu. Montez rapidement, sans vous soucier de l'autre racine sur votre droite.



Contentez-vous ici d'avancer sans cesse, tout en tirant sur les vers. Dirigez Andy toujours vers le haut.



Allez en haut à gauche et débarrassez-vous des vers lorsque ceux-ci sont à portée de tir.



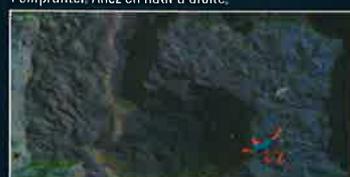
Ne vous souciez donc pas des plantes, mais des vers ! Dès que l'une de ces sales bêtes sort la tête, butez-la et faites un saut d'un point de la paroi à un autre au lieu de la traditionnelle varappe.



Une fois en bas à gauche, poussez l'ombre du rocher et attendez que les gargouilles libérées de leur prison se pointent. Tuez-les toutes et rebroussez chemin.



Vous voici revenu au treizième écran de cette page. Un passage est apparu et vous n'avez plus qu'à l'emprunter. Allez en haut à droite.



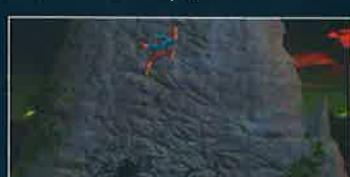
Placez Andy immédiatement sur la gauche pour éviter la première pierre. Continuez à suivre la paroi, tout en faisant gaffe aux projectiles.



Voici la cause de cet éboulement ! Observez les vagues de pierres et passez-les par intervalles. Grimpez en haut à droite, sur la plate-forme et dégommez les trois affreux... Montez à gauche.



Alors que vous poursuivez votre escalade, un troupeau d'araignées affamées sort de son nid. Surtout ne paniquez pas et n'essayez surtout pas de les tuer. Vous perdriez trop de temps...



Ne vous souciez pas d'elles et continuez à monter vers le sommet de la paroi. C'est la fin du cinquième niveau.



+ haut. Puis appuyez sur **●** pour commencer une nouvelle partie. Au menu de sélection de la difficulté, pressez **L1 + L2 + R1 + R2 + bas**. Puis choisissez un niveau de difficulté. Un menu Select Stage apparaîtra alors.

Toutes les armes

Durant le jeu, faites apparaître la carte en appuyant sur **■** + select. Maintenez ensuite gauche jusqu'à ce que la flèche du plan pointe vers vous. Appuyez alors sur start pour qu'elle revienne à sa position initiale. Mais pendant qu'elle tourne, appuyez sur **L1 + ■ + X + ●**. Sortez ensuite de la carte, en appuyant sur select. Enfin, faites apparaître l'inventaire, en appuyant sur **▲**. Vous y verrez toutes vos armes.

Munitions à fond

Attention, vous devez d'abord être en mode "à pied" pour que ce code fonctionne. Ne me demandez pas pourquoi ! Effectuez un saut périlleux arrière en appuyant sur **■** + **L2** et pendant que vous êtes en l'air, appuyez sur droite + **X + ●** ! Vous devez alors avoir des munitions à fond.

Passer à travers les sols et plafonds

Attention vous devez être en mode Jet Pack pour que ce code fonctionne. Pour une fois, on peut comprendre. Bref, mettez-vous sur le cadavre d'un ennemi, puis faites apparaître le menu d'armement. Appuyez alors sur **L1 + droite + bas**. Vous devriez traverser le sol. Et désormais, vous pouvez passer à travers sol et plafond !

Porsche Challenge



CODES ACTION REPLAY

Temps arrêté
800DA334 0608

Toujours premier
800DA31E 0001

CHEATS MODES

Ces cheats modes doivent être effectués rapidement dans le menu

principal du jeu. Des rires retentissent et un menu triche apparaît lorsque les manipulations sont correctes. Allez dans ce menu pour vérifier si les codes y sont activés. Commencez ensuite votre partie. Dommage que le concours pour gagner une Porsche soit fini !

Vue de poisson

Pour obtenir une vue extérieure plus basse et un effet de vitesse, pressez **▲ + ■ + ●**, **L1**, **L2**, **R2**, **R1**.

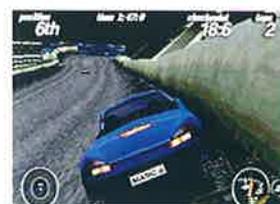
Bricolage du prototype

Pour pouvoir modifier les caractéristiques de votre véhicule, appuyez sur gauche + **●**, droite + select + **■**. Allez ensuite dans le menu correspondant.

Mode miroir

Appuyez successivement sur gauche + **●**, bas + **▲**, droite + **■**.

Allez ensuite dans le deuxième menu, pour changer "classique" en "mode miroir".



Circuits plus longs

Pour des circuits rallongés, pressez haut + select, bas + select, start, select.

Circuits interactifs

Pour que les passages à niveau s'ouvrent et se ferment, que les

Heart of Darkness

La solution complète

MONDE 5 : RIVIÈRES DE FEU



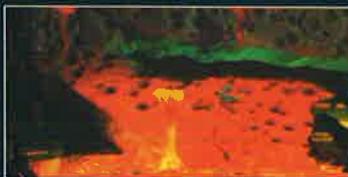
Allons, debout ! Dirigez Andy vers la droite et au moment où il va sortir de l'écran, trois créatures apparaissent. Le meilleur moyen de s'en débarrasser est de tirer vers le bas.



Une demi-douzaine de créatures vous attend dans ce deuxième écran. Restez vigilant et tirez en priorité sur les gargouilles. Lorsqu'un "rampant" est très proche, n'hésitez pas un seul instant !



Deux monolithes vous barrent la route. Vous trouverez l'interrupteur pour le plus gros des blocs à l'écran précédent (une tache grise à même le sol). Activez-le et courez en direction du second interrupteur, que vous éviterez d'un saut. Si vous êtes suffisamment rapide, vous devriez arriver facilement à l'écran suivant !



Un petit moment de plate-forme en perspective. Observez le mouvement des geysers de lave et franchissez-les au moment où ils ne sont plus du tout synchronisés (cela vous laisse le temps de passer d'une plate-forme à l'autre). Ensuite, montez à la paroi et dégommez la gargouille...



Il faut s'approcher de l'araignée pour la "zigouiller", mais celle-ci sécrète des gouttes d'acide qui vous feront lâcher prise au moindre contact. Le produit s'écoule assez lentement et toujours verticalement. Anticipez ! Dirigez ensuite Andy à droite.



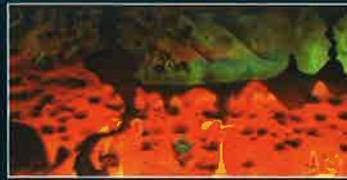
Soyez très rapide. Tuez d'abord le rampant en bas à gauche et montez ensuite éliminer celui situé sur la plate-forme la plus haute. Ces deux-là cognent comme des brutes sur le décor, ce qui a pour effet de vous faire trébucher ! Accomplissez alors deux sauts successifs pour vous retrouver de l'autre côté de l'écran.



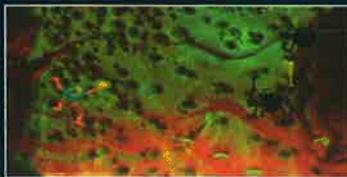
Tuez la gargouille et baissez-vous pour éviter son tir. Remontez et suivez le passage jusqu'à l'écran suivant.



De là, tout en restant debout, tirez sur tout ce qui se présente et veillez à éviter les balles perdues. Soit en vous baissant, soit en sautant sur place, tout en respectant un bon timing ! Une fois ce lieu nettoyé de tous ses gêneurs, revenez sur vos pas...



... et empruntez le passage du bas. Vous devrez éviter des geysers de lave en effectuant un long saut (toujours avec la croix pour vous raccrocher) à trois reprises. Un peu d'observation et tout devrait bien se passer. Continuez vers le haut.



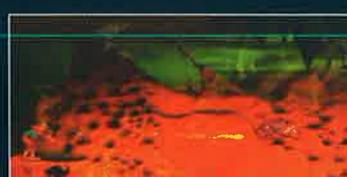
Allez à gauche pour avoir une bonne position de tir contre les araignées. Méfiez-vous de l'acide qu'elles versent dans les cavités. Au moindre contact, c'est la chute. (Récupération d'une chute grâce au bouton croix)



Le même exercice, mais en plus corsé ! Trois arachnides et quelques vers vous attendent la bave aux lèvres. Ne cherchez pas à tous les shooter. Dégagez le terrain et grimpez au plus vite...



Pas de danger immédiat : allez à droite...



Entre deux geysers de lave, commencez par tirer sur le ver qui vous nargue ! Placez-vous ensuite sur les points d'ancrage les plus proches des flammes et sautez lorsqu'elles retombent en même temps.



Liquidez rapidement les deux araignées et continuez sur la droite. Placez-vous en haut à gauche et attendez qu'elles s'approchent. Une fois qu'elles ne sont plus là pour vous gêner, aller à droite en évitant de vous faire rôtir par le dernier geyser.



Tuez l'araignée sur votre droite et montez de quelques crans pour en faire autant avec la gargouille. La voie étant libre, dirigez-vous vers le bas, en évitant les jets de lave.



Arrêtez-vous près de la graine et retournez Andy pour qu'il face front à la menace (trois gargouilles l'ont suivi). Tirez sans discontinuer, avant même que ces maudites créatures apparaissent à l'écran ! Poussez ensuite la graine dans le petit passage sur la droite et transformez-la en haricot... Rebroussez chemin en montant sur les deux plates-formes de l'écran précédent.



Montez sur le haricot pour pouvoir vous agripper à la paroi. Mais des boules de feu vous rappellent à l'ordre ! Redescendez et dégommez les gargouilles. La voie est alors dégagée. Vous pouvez monter tranquillement et admirez au passage, une nouvelle séquence cinématique.



feux s'allument, etc. Pressez bas + start, haut + start, select, start.

Pilote d'essai

Pour diriger la voiture du pilote d'essai (une bombe), pressez droite + ■, gauche + ● + select.

Course folle

Appuyez successivement sur haut, gauche, droite + select.

Vidéo finale

Appuyez successivement sur ■, ●, gauche + select, droite + select.

Continus infinis

Appuyez simultanément sur les boutons L1 + L2, R1 + R2 + ■.

Voiture invisible

Attention, ce code fait bugger le jeu. Appuyez sur les boutons ■ + ●, L2 + R2, ■ + ●, L1 + R1, ■ + ●.



Voitures sauteuses

Pour que les voitures fassent de super sauts, pressez haut + ■, haut + ●, haut + ■, haut + ●, haut + ■, haut + ●.

Super sauts

Avec ce code, votre voiture, seulement elle, fera de grands sauts. Tapez ■, ●, ■.

Porsche Mega Boxer

Pour gagner - virtuellement - la Porsche du concours, pressez ■ + select, ● + select, ■ + ● + select.



NOUVEAUX PERSOS

Qu'il n'y ait pas d'embrouille entre nous : ces codes ont été vérifiés sur la version américaine du jeu. S'ils ne fonctionnent pas chez vous, je vous aurai prévenu. Mais bon, il n'y a pas de raison. Ceci dit, effectuez les manipulations ci-dessous à l'écran-titre. Vous pouvez en faire plusieurs à la suite, pas de problème. De toute façon, à chaque fois qu'un code est validé, vous entendez un "ding !". Vous aurez les nouveaux catcheurs à l'écran de choix des persos.

Sparrow

Pour pouvoir diriger ce super catcheur, appuyez sur ●, droite, ▲, haut, ■, gauche, X, bas, X, bas, ■, gauche, ▲, haut, ●, droite, select.

A-Z TIPS & CODES

MONDE 6 : CAVERNES



Descendez tout de suite en bas à droite et sautez sans vous poser de questions dans le trou. Si d'aventure vous n'êtes pas assez rapide, vous vous feriez écrabouiller par un piston de pierre. Mais attention, car la suite vous réserve également quelques surprises...



On ne peut plus simple ! Restez immobile et tirez sans discontinuer sur les créatures. Lorsqu'il n'y en a plus, vous pouvez passer ! Laissez-vous tomber.



Placez votre graine sous le piston central et comme par enchantement, sous l'effet de votre super pouvoir (bouton triangle, je vous le rappelle !), le haricot pousse la pierre vers le haut et expulse du même coup la pierre magique hors de l'eau.



Trois nouveaux pistons vous attendent ! Surtout n'y allez pas, bien que ce soit très tentant ! Vous seriez bien mieux inspiré de partir sur votre droite et de positionner Andy précisément sur la petite dalle hexagonale. Celle-ci s'enfoncera pour vous amener dans une nouvelle pièce.



Retournez-vous vite et faites la même chose. Il n'y a plus rien d'autre à faire ici. Rampez donc jusqu'à votre gauche et ne vous relevez plus, sous peine de mourir atrocement dans les crocs d'une plante carnivore.



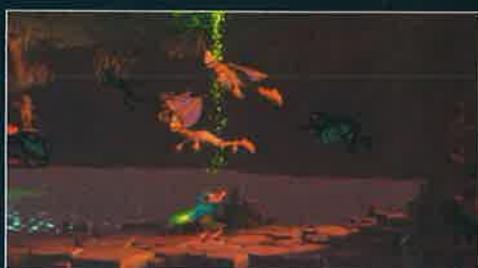
Vous vous retrouvez alors à la surface dans une phase shoot'em up. Tirez sur les gargouilles et soyez très mobile pour qu'elles n'aient pas le temps de vous viser. Sautez et baissez-vous pour éviter leurs tirs.



Ne perdez pas un instant et allez à gauche pour gonfler le haricot. Il stoppera net le piston latéral, qui s'apprêtait à broyer notre sale petit garnement. Vous pouvez alors partir à droite.



Toujours à plat ventre, allez chercher la graine de haricot de l'autre côté (attention au piston central) et amenez-la, en la poussant, jusqu'à l'écran précédent.



Faites exactement la même chose sur ce dernier écran. Vous devez tuer toutes les gargouilles avant que vos amis ailés ne vous extirpent de ce tableau. Une nouvelle cinématique vous apprend que vous venez de passer avec succès ce très court niveau 6.



Profitez-en pour enfoncer cet interrupteur. Si vous ne le voyez pas, regardez donc la photo ! Revenez sur vos pas et laissez-vous tomber dans le trou qui vient de se créer. A l'écran suivant, tuez d'abord le monstre puis poussez la graine jusqu'au socle. Tirez dessus pour en faire un haricot et servez-vous-en pour passer de l'autre côté.



A l'écran de sélection des persos, mettez le curseur sur Commandant et appuyez sur select pour que Sparrow apparaisse.



Sallie

Pour jouer avec l'arbitre, pressez haut, bas, gauche, droite, ▲, X, ■, ●, L1, R1, L2, R2, select. A l'écran de sélection des persos, mettez le curseur sur El Temblor et appuyez sur select, pour que Sallie apparaisse.

Gordon

Pour jouer avec le commentateur des matchs, pressez L1, L1, L2, R2, R2, R1, ▲, bas, X, haut, select. A l'écran de sélection des persos, mettez le curseur sur Orange, et appuyez sur select, pour que Gordon apparaisse.



Projet Overkill

Aller deux fois plus vite

Pendant une partie, mais SANS mettre la pause au préalable, maintenez la position haut et pressez ▲, ▲, ▲. Relâchez ensuite la position haut. Enfin, maintenez la position bas et tapez X, ■, ●. Pour terminer, relâchez la position bas.

Invisibilité

Pendant une partie, SANS mettre la pause, maintenez le bouton ▲, et tapez ■, ●, ●, ■. Relâchez ensuite le bouton ▲. Maintenez le bouton X, et tapez ▲, ▲. Enfin, relâchez la X.

Aller au niveau suivant

Mettez la pause durant une partie, puis le curseur sur Review Mission. Ensuite, pressez X, haut, bas, haut. Maintenez ■, et pressez ●. Maintenez X, et pressez ▲.

Energie à fond

Mettez la pause durant une partie, puis le curseur sur Review Mission. Ensuite, maintenez le bouton ■ et pressez ●, X, ▲. Puis relâchez le bouton ■. Enfin, maintenez le bouton ●, et tapez ■, X, ▲. Vous pouvez refaire ce code autant de fois que vous voulez.



Bouclier rechargé

Mettez la pause durant une partie, puis le curseur sur Review Mission. Ensuite, maintenez droite et pressez ●, ■, ▲. Puis maintenez gauche et pressez ■, ●, X.

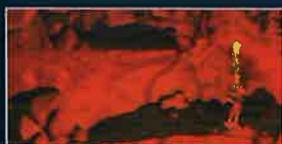
Chargeurs d'arme pleins

Mettez la pause durant une partie, puis le curseur sur Review Mission. Ensuite, maintenez ● et pressez ■. Maintenez ▲ et pressez X. Maintenez ●, et pressez X. Enfin, maintenez X et pressez ■.

Heart of Darkness

La solution complète

MONDE 7 : L'ANTRE DES TÉNÉBRES



Détruisez deux monstres, puis renouvelez cette action dans l'écran suivant. Montez par les chaînes et sautez pour atterrir sur la corniche. Une boule de feu dans l'ébouillis de pierre vous ouvrira le passage...



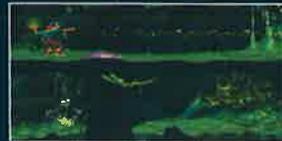
Rencontre face à un nouvel adversaire. Chargez votre pouvoir et tirez-lui dessus. Il explose et se divise en deux. Éliminez chaque moitié avant qu'elle ne donne vie à un nouveau monstre.



Marchez calmement sur la chaîne. Une fois au milieu, zigouillez les deux gargouilles.



Baissez-vous immédiatement et tuez le mutant. Évitez ses tirs, mais tenez-vous le plus possible au ras du sol. Ceci vous permettra de dégommer les fourmes et les subdivisions du monstre. Allez à droite.



Tuez le mutant en tirant sans arrêt. Une fois qu'il est mort, vous pouvez passer. Approchez-vous du premier pilon et faites un saut au moment où les deux derniers, parfaitement synchronisés, remontent. Sautez à nouveau, sans tarder !



Tirez des coups de semonces pour éloigner les vers et sautez de chaîne en chaîne, en maintenant la croix et une direction. Rendez-vous en bas !



Arrivé au sol, débarrassez-vous de la fourme et enclenchez l'interrupteur à droite. Montez à gauche. Faites un saut dans l'écran suivant et tirez sur la créature. Appuyez sur l'interrupteur, puis revenez sur vos pas. De votre perchoir, vous pouvez supprimer quatre nouvelles fourmes ! Redescendez et remontez d'où vous venez. Gare aux vers et aux araignées !



Retournez au troisième écran de cette page et laissez-vous tomber sous la chaîne. Liquidez les monstres. Accrochez-vous aux pierres et marchez sur la tache rose qui est en fait un interrupteur. Partez à droite, tuez la créature, gonflez le haricot pour monter et activez l'interrupteur. Revenez en arrière et descendez par les pierres sur la droite. Laissez-vous tomber sur la tache rose, à droite. Dégomez alors tout ce qui arrive par la gauche. Placez-vous sur la tache de gauche et préparez-vous à détruire deux nouveaux monstres.



Que d'émotions ! Repartez à gauche, descendez l'échelle et appuyez sur l'interrupteur. Remontez, puis allez à droite car le passage est maintenant accessible.



Descendez l'échelle et planquez-vous derrière le rocher. Attendez le meilleur moment pour balancer deux salves sur le mutant et remontez immédiatement. Passez quand les vers dévorent les mutants !



Facile ! Avancez de pierre en pierre jusqu'à formation de nouveaux blocs. Traversez en courant le tableau qui suit. Vous vous retrouvez emprisonné.



Cassez le toit au-dessus de vous pour faire tomber la graine, faites en un haricot, montez et poussez le roc dans la cavité à droite. Whisky s'en va, le farfadet est piégé et vous n'avez plus qu'à sortir par la gauche après avoir appuyé sur l'interrupteur.



Dégomez le mutant une première fois. Recommencez après sa régénération. Ceci devrait suffire à occuper les vers ! Faites alors un grand saut vers le bas et appuyez sur l'interrupteur en bas à gauche. Remontez sans perdre de temps.



Prenez votre élan et sautez sur la plate-forme en face. De là, préparez-vous à affronter une horde de monstres de tout poil.



Ne bougez surtout pas et détruisez en priorité les gargouilles. Si une créature arrive à passer derrière vous, éliminez-la sur le champ.



Tirez rapidement avec le bouton rond pour éliminer ces deux babouins et occupez-vous ensuite du gros. Allez à gauche et placez Andy sur la timbale ronde. Une porte s'ouvre en haut !



Vous n'avez plus de pouvoirs ! Andy va devoir ruser et se "speeder" pour tout éviter. Laissez-vous tomber au milieu sur le ponton et attendez que les ennemis se rapprochent. Lorsqu'ils tirent une boule de feu, sautez pour l'éviter.



Vous retombez encore plus bas. Courez à droite. À l'écran suivant, sautez pour éviter une fourme et ralentissez avant d'entrer dans le tableau qui suit. Marchez sur la chaîne et laissez-vous tomber à la fin.



Ne vous souciez pas de la bête. Contentez-vous de ramper dans le boyau à gauche pour arriver dans une salle voûtée, avec un interrupteur. Actionnez-le, attendez que la fourme s'approche et sautez par-dessus.



Rampez encore dans le boyau, puis courez vous accrocher à la paroi au fond à droite. Préparez-vous pour une course de vitesse ! Allez à gauche toujours à fond, il n'y a aucun danger devant (seulement derrière) et tombez dans le trou quelques écrans plus loin.

A-Z TIPS & CODES

102 PlayPower



PERSOS CACHÉS

Les manipulations ci-dessous s'effectuent à l'écran Player Select. Elles vous permettront de jouer avec des combattants cachés de Street Fighter. Dès que le code est entré, le perso apparaît. Attention, vous pouvez ensuite choisir n'importe quel mode de jeu, sauf le Street Puzzle.



Akuma

Premier joueur : mettez le curseur sur Morrigan, puis maintenez select et appuyez sur bas, bas, gauche, gauche, gauche, ●. Second joueur : mettez le curseur sur Felicia, puis maintenez select et appuyez sur bas, bas, bas, droite, droite, droite, ●.

Sœur de Hsien-ko

Attention vous ne verrez pas ce perso caché dès la fin de la manipulation, mais pendant le jeu.

Premier joueur : positionnez le curseur sur Morrigan, puis maintenez select, déplacez alors le curseur deux fois vers la droite, afin de le mettre sur Hsien-ko. Là, appuyez sur ●. Second joueur : mettez le curseur sur Felicia ; puis maintenez select, et déplacez le curseur deux fois vers la gauche, afin de le mettre sur Hsien-ko. Là, appuyez sur ●.

Anita

Premier joueur : mettez le curseur sur Morrigan, puis maintenez select ; déplacez alors le curseur deux fois vers la droite, afin de le mettre sur Donovan. Une fois sur Donovan, appuyez sur ●. Second joueur : mettez le curseur sur Felicia, puis maintenez select. Déplacez le curseur deux fois vers la gauche afin de le mettre sur Donovan. Là, appuyez sur ●.



Dan

Premier joueur : mettez le curseur sur Morrigan, puis maintenez select et appuyez sur gauche, gauche, gauche, bas, bas, bas, ●. Second joueur : mettez le curseur sur Felicia, puis maintenez select. Appuyez alors sur droite, droite, droite, bas, bas, bas, ●.

Devilot

Premier joueur : mettez le curseur sur Morrigan, puis maintenez select et tapez gauche, gauche, gauche,

MONDE 8 : LE CŒUR DES TÉNÉBRES



Vous commencez ce niveau dans le ventre du monstre qui vous a volé votre fusil-laser au premier niveau ! Pas de chance pour lui, vous êtes dans son estomac ! Maintenez la touche triangle et il implode au bout de quelques secondes. Face à la horde, tirez sur tout ce qui bouge.



Vous arrivez alors dans une salle ronde, dans laquelle vous attend le farfadet. Il vous donne pour mission de retrouver trois fragments de la pierre magique. La première est dans la pièce adjacente à droite. Poussez-la jusqu'à lui avec vos pieds. Puis revenez et montez à l'échelle.



Regardez la fouine en bas. En vous suivant, elle active trois interrupteurs. A vous d'être suffisamment rapide pour passer avant qu'elle aille s'immobiliser sur le troisième à gauche. Allez à droite et tuez les deux mutants, puis revenez en arrière pour monter l'échelle.



Vous tombez nez à nez sur deux mutants (un seul en mode facile), dégommez-les avec la technique habituelle.



Même technique que précédemment, sauf qu'ici, le boss ultime se pointe et vous arrose copieusement de ses boules de feu. Sautez par-dessus en effectuant un double saut !



Restez complètement à gauche et faites le ménage ! Pensez à positionner votre laser en diagonale pour éliminer les fouines accrochées au plafond. Ne les laissez surtout pas s'approcher.



Glissez-vous dans le boyau et tuez la fouine qui se jette sur vous. Tuez tout le monde à l'écran suivant. Marchez ensuite sur l'interrupteur et sautez à l'écran qui suit avant que le pilon ne se referme.



Détruisez le premier mutant et évitez ses tirs. Montez faire sa tête au second, en empruntant l'échelle de droite. Marchez sur l'interrupteur et allez à droite.



Placez-vous entre les deux cornes, à l'entrée du pont et tirez sur tout ce qui bouge. Balayez large, y compris en diagonale.



Attention, la difficulté se renforce encore : deux mutants viennent s'ajouter au boss de fin et à tous ses sbires. La technique consiste à se placer devant la chaîne suspendue, vers le milieu du pont, et à faire feu de tout bois.



Avancez-vous un peu et tirez sur les mutants. Détruisez leurs œufs.



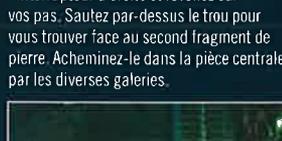
Montez à l'échelle et tirez rapidement sur le gnome immobile. Marchez sur l'interrupteur à droite et revenez sur vos pas. Sautez par-dessus le trou pour vous trouver face au second fragment de pierre. Acheminez-le dans la pièce centrale par les diverses galeries.



Poussez la pierre sur la petite plate-forme à l'aide du laser. Revenez et redescendez. Appuyez sur l'interrupteur du bas, puis remontez et allez à droite.



Même chose ici, mais arrangez-vous pour éliminer la gargouille avant de vous attaquer aux mutants. Marchez ensuite sur l'interrupteur à droite. Revenez en arrière et empruntez l'échelle. Courez et sautez pour traverser les deux plates-formes.



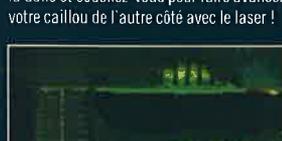
Retour au septième écran : placez-vous sur la dalle et couchez-vous pour faire avancer votre caillou de l'autre côté avec le laser !



Faites une fois de plus appel à votre rayon-laser, pour pousser la pierre dans la galerie qui se trouve à droite.



Occupez-vous des gargouilles sans perdre de vue les fouines qui traînent au-dessus de votre tête. Sautez pour éviter les tirs. Courez et faites un grand saut, puis retournez-vous pour tuer le mutant. Même chose à l'écran suivant. Attention au dernier monstre près de l'échelle.



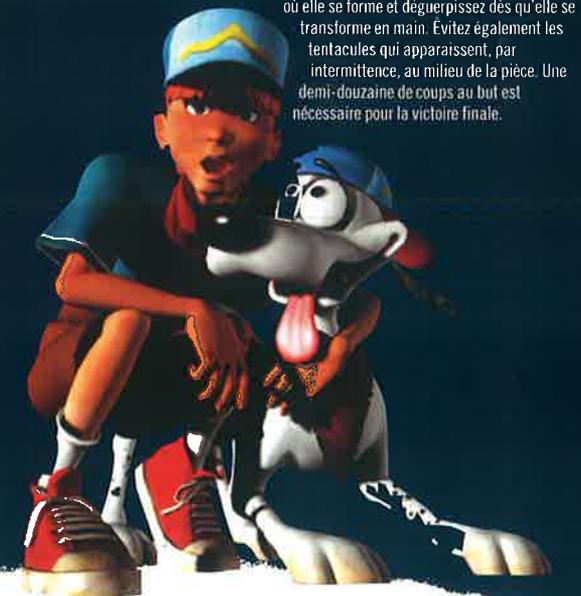
Glissez-vous dans la galerie en poussant le fragment de pierre. Une fois que le farfadet a récupéré deux de ses morceaux, il vous presse d'aller chercher le dernier. Revenez en arrière à nouveau.



Tuez tous les ennemis et faites particulièrement attention à la fouine qui vous attend derrière l'échelle. Pour l'éviter, faites un grand saut et retournez-vous. Laissez-vous alors tomber dans le trou...



Le boss. Ne vous occupez que de l'ombre qui a la forme d'une tête. Frappez-la au moment où elle se forme et déguerpissez dès qu'elle se transforme en main. Évitez également les tentacules qui apparaissent, par intermittence, au milieu de la pièce. Une demi-douzaine de coups au but est nécessaire pour la victoire finale.



bas, bas, bas. Ensuite, au moment où le compte à rebours indique le chiffre "10", pressez ●. Sinon vous vous retrouvez avec Dan ! Second joueur : mettez le curseur sur Felicia, puis maintenez select et tapez droite, droite, droite, bas, bas, bas. Ensuite, au moment où le compte à rebours indique le chiffre "10", pressez ●.



CODES ACTION REPLAY

Plus de " Time Limit "
8009AF9C 3AAA

Toujours premier en arrivant
8009E834 0001

Vitesse phénoménale
8009E77C 00FF
8009E7C0 0005

Chances infinies
801E42F2 0005

Argent infini
8019C908 C9FF
8019C90A 3B9A

CHEATS MODES

Retirer le rétro

Pour retirer le rétroviseur de votre voiture mettez la pause durant une

course. Ensuite, maintenez le bouton ▲ et pressez le bouton L1 pour faire disparaître le rétro. Et si vous voulez le remettre, appuyez sur R1.

Mode Miroir

Sélectionnez n'importe quelle course. Pendant le Loading, maintenez L1 + R1 + select + start, jusqu'à ce que la course commence. La piste est maintenant en Miroir.



Les codes ci-dessous peuvent se cumuler. Mais pour cela, vous devez quitter le jeu après avoir fait un premier code, puis faire la manipulation pour le code suivant. Et ainsi de suite.

Choix de l'avion

A l'écran de sélection des avions, appuyez sur gauche, gauche, droite, bas, haut, bas, droite, select.

Vue externe

Dès que vous avez sélectionné votre avion, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, jusqu'à ce que la partie commence. Appuyez ensuite sur select pour changer de vue.

999 au temps

Dès que vous avez sélectionné votre avion, maintenez enfoncés les boutons ■ + ▲ + R1 + R2, jusqu'à ce que la partie commence.

Gran Turismo

Gagnez la Viper!

● Sony

Cet été, ce ne sera ni mer ni montagne. En offrant une Viper au joueur ayant réalisé le meilleur temps sur l'un des circuits du plus grand jeu de course jamais conçu, Sony vous a condamné à passer vos vacances devant votre console. Si tel est le cas, pas de panique : on est là pour vous offrir un petit rayon de soleil. Non pas que tout vous sera facile au terme de cette lecture, mais vous gagnerez un temps précieux sur vos adversaires en suivant les quelques conseils qui suivent.

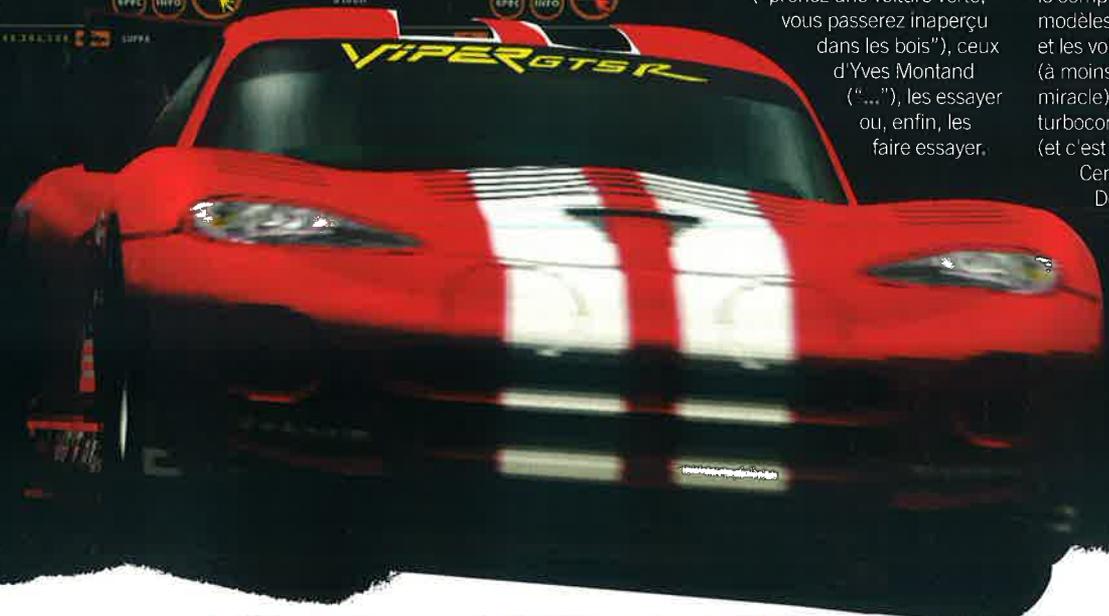
Julien Van de Steene

Je choisis ma voiture

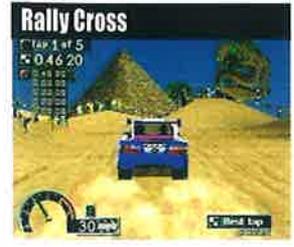


Avec plus de 300 bolides ou variantes, avouez que le choix est large. Face au vertige que ce chiffre peut procurer, plusieurs solutions s'offrent à vous : oublier tout de suite le concours et changer de jeu, prendre une voiture au hasard, écouter les conseils d'Ivan ("prenez une voiture verte, vous passerez inaperçu dans les bois"), ceux d'Yves Montand ("..."), les essayer ou, enfin, les faire essayer.

Eh bien, ne cherchez pas plus loin ! Nous l'avons fait. Verdict... Bien que proposant de nombreuses difficultés, Deep Forest est un circuit sur lequel la vitesse moyenne est très élevée. Cela se confirme après essais : le moteur est plus important que le comportement. Oubliez donc les modèles spéciaux à 500 000 brouzoufs et les voitures à moteur atmosphérique (à moins de connaître un réglage-miracle), seuls les modèles turbocompressés valent le détour (et c'est bien dommage : adieu Cerbera, Impreza, ...). Deux voitures ont retenu notre attention : la Nissan R32 Skyline GT-R '89, et la Toyota Supra RZ. En effet, toutes deux en ont suffisamment sous le capot pour vous emmener sous les 56 secondes au tour.



A-Z TIPS & CODES



Les mots de passe ci-dessous ont été vérifiés sur la version américaine de ce jeu. Ils faut les rentrer à la place de votre nom. Dans le menu des " High scores " ou celui de la " New season ". Mais une fois que le code est validé, vous pouvez revenir en arrière dans les menus, pour commencer n'importe quel mode de jeu.



Saison Rookie gagnée
vet_me_...
Saison Veteran gagnée
im_a_pro_
Pro Seasons gagnées
weeoo_..._. Et par la-même, les modes Normal, Head-on et Mixed sont gagnés.

Meilleur angle de braquage
spinner__
Voitures accrochant la route
stone____
Gravité lunaire
float____
Seulement les roues
wheels___
Quatre roues à l'arrière
fat_tires
Pas de roues
no_wheels
Voitures ultra légères
feather__

Rapid Racer
Entrez les mots de passe ci-dessous à la place de votre nom. Un bruit de Klaxon entérine chaque code. Vous pouvez les cumuler. Attention à bien respecter les espaces.
Tous les hors-bord
_BOA
Hors-bord Hurrricane
HURR. Attention, vous ne voyez pas le bateau apparaître tout de suite. Ce n'est que pendant le jeu qu'il se révèle.
Hors-bord changés en canards
_QAK
Toutes les vidéo
_STR

Je règle ma voiture

Point de salut sans réglage dans ce concours. Le réglage d'une voiture est complexe et personnel. C'est à dire que deux joueurs ne réaliseront pas forcément leur meilleure performance avec le même réglage.

Réglage pièces

SUSPENSION	Avant	Arrière
Ressort	7.6	3.6
Ht. de caisse	85	85
Amortisseur	4	4
Carrossage	2.2	1.7
Stabilisateur	5	1
Frein	5	11

Ressort

OK ANNULLER

Cependant, cette personnalisation peut s'opérer dans la finition des réglages. Nous vous fournissons donc une base de set-up avec laquelle il est possible de tomber sous la barre des 56 secondes.

Aérodyn. : appui aérodyn.

Avant	0.70
Arrière	0.96



Réglage appui aérodyn. av./ar.

REGLER OK ANNULLER

Supra RZ

Ressorts	7.6	3.6
Hauteur de caisse	85	85
Amortisseur	4	4
Carrossage	2.2	1.7
Stabilisateur	5	1
Frein	5	11
Turbo	7	
Rapport 1	3.827	
Rapport 2	2.349	
Rapport 3	1.684	
Rapport 4	1.312	
Rapport 5	1.083	
Rapport 6	0.948	
Rapport Final	2.888	
Aérodyn.	0.70	0.96

Nissan R32 Skyline GT-R '89

Ressorts	3.6	4.4
Hauteur de caisse	90	97
Amortisseur	7	7
Carrossage	3.8	3.5
Stabilisateur	3	1
Frein	15	14
Turbo	7	
Rapport 1	2.966	
Rapport 2	1.872	
Rapport 3	1.320	
Rapport 4	1.024	
Rapport 5	0.821	
Rapport Final	3.577	
Aérodyn.	0.49	0.72

Soyez malin !



Le règlement du concours stipule que le record doit être réalisé en mode Time Attack, sur le deuxième et dernier tour de piste. Mais comme vous avez dû le remarquer, il est très pénible de devoir faire systématiquement un tour de lancement avant de tenter sa chance. Sachant que seul le temps que vous enverrez à Sony doit être réalisé en Time Attack, nous vous conseillons de vous entraîner dans les conditions suivantes : entamer une course individuelle et tourner en mode " Tour d'essai ". Vous pouvez ainsi faire autant de tours lancés que vous le désirez, tout en ayant accès aux réglages le moment voulu.

Seuls défauts : il n'y a ni " ghost " ni Replay dans ce mode. Le premier, bien que très utile au début, devient une gêne plutôt qu'une aide dès que l'on se bat pour gagner quelques dixièmes. Pour les Replay, pourquoi ne pas brancher votre PlayStation sur votre magnétoscope pour enregistrer vos performances (si celui-ci est PAL / SECAM) ? C'est en plus beaucoup plus rapide et pratique (pas d'avance / retour rapide dans les Replay du jeu). Au dernier moment, à la fin du mois d'août, vous n'aurez plus qu'à rouler un peu en Time Attack pour valider vos meilleurs temps.



Je repars avec une Viper !

Où ! Pas si vite ! Sony départagera les auteurs des 16 meilleurs chrono. lors d'une soirée qui se déroulera à Paris, probablement au mois d'octobre. Pour la règle du jeu de la finale, ce sera la surprise. Décidément, Sony aime jouer avec nos nerfs...

J'en veux encore !

Retrouvez *Gran Turismo* à travers le guide de 52 pages offert avec PlayPower n 2 (Juillet / Août) : les 330 voitures présentées en images, les secrets de chaque circuit, de chaque championnat, du mode Arcade et l'indispensable guide technique des réglages.



Je fais péter le chrono

Avant de tourner la page pour (re)découvrir le circuit de Deep Forest, osons nous poser LA question que *GT* lui-même ne cesse de nous poser : boîte automatique ou boîte manuelle ? La première est très bien gérée, au point qu'il est délicat de la surpasser en manuel, du point de vue des performances. Mais en boîte manuelle, vous pourrez plonger beaucoup plus facilement dans les virages en rétrogradant au moment de les aborder. De plus, les gros freinages seront un peu plus efficaces. Si vous n'avez pas l'habitude de jouer en boîte manuelle, sachez que le temps pour s'y adapter n'est pas très long. A terme, la gestion manuelle ne sera plus handicapante puisque votre oreille, qui entend le régime-moteur, vous semblera directement reliée aux doigts qui actionnent les vitesses.

Le jeu ne fournit malheureusement aucun temps partiel sur un tour. Pour vous permettre de comprendre où vous perdez du temps, nous vous donnons des partiels arrondis que vous pourrez lire à l'œil nu. Ceux-ci sont basés sur un tour de référence en 56 secondes

- 08:000** Vous coupez l'ombre après la première épingle.
- 18:000** Vous coupez l'ombre à l'entrée du premier tunnel.
- 24:000** Vous coupez l'ombre à la sortie du deuxième tunnel.
- 37:500** Vous coupez l'ombre à l'entrée du troisième tunnel.
- 46:500** Vous frôlez la bordure intérieure du léger gauche avant la dernière courbe.
- 56:000** Ligne d'arrivée.

Finir premier en quittant la partie WINR

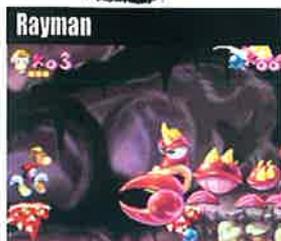
Tous les circuits en miroir RRIM

Tous les circuits de jour _DAY

Tous les circuits de nuit _NIT

Infinité de circuits

FRAC. Ensuite, allez à l'écran de sélection des circuits. Faites défiler l'écran vers la droite, et choisissez l'option Fractales.



Jeu complété

Entrez le mot de passe : NW?NDP5P4Q. Vous obtenez alors 99 vies, tous les niveaux, toutes les élections et le boss de fin est battu.

Jeu dans le jeu

Pendant le jeu, mettez la pause. Ensuite, maintenez R2 et appuyez

sur ●, ●, gauche, ●, ● et relâchez R2. Une image de l'écran de jeu apparaît à l'infini dans l'écran lui-même.

Show de Rayman

Pendant le chargement du jeu, au logo PlayStation, maintenez R1 + R2 jusqu'à ce que le show commence.

99 vies

Mettez la pause durant le jeu. Puis, pressez et maintenez enfoncés les boutons suivants dans l'ordre : L2, R1, L1, R2. Relâchez alors les boutons dans l'ordre : L1, L2, R2, R1. Ensuite, appuyez sur le bouton ▲. Enfin, pressez et maintenez enfoncés les boutons dans l'ordre : droite, ●, ■, X.

Relâchez ces boutons dans l'ordre : droite, X, ■, ●. Quarante-dix neuf vies s'affichent enfin à l'écran.

Continus infinis

Dès que le nombre de vos continus est égal ou inférieur à deux, effectuez ce cheat code à l'écran de continus : haut, bas, droite, gauche. Vous obtenez dix continus de plus. Et vous pouvez refaire cette manipulation à l'infini.



Pour ouvrir tous les niveaux de chaque niveau de difficulté, entrez les mots de passe suivants.

Facile

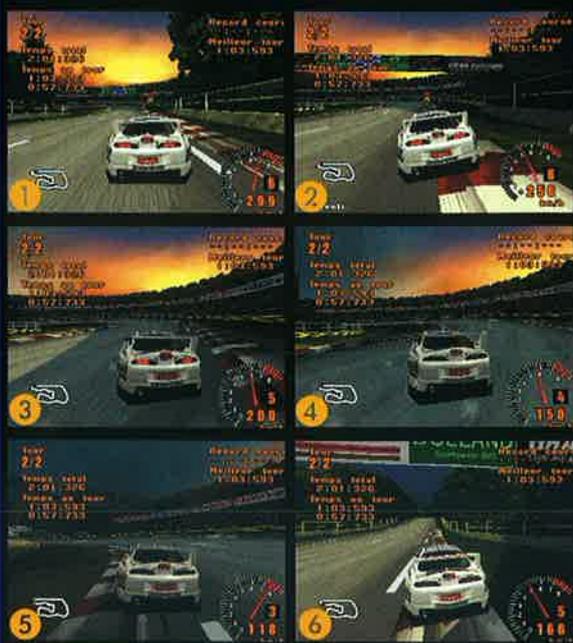
X●X●X▲

Moyen

X▲▲▲X▲

Comment passer sous les 56 secondes

1. Freinez juste avant de toucher la bordure droite et plongez à la corde pour monter sur la bordure intérieure.



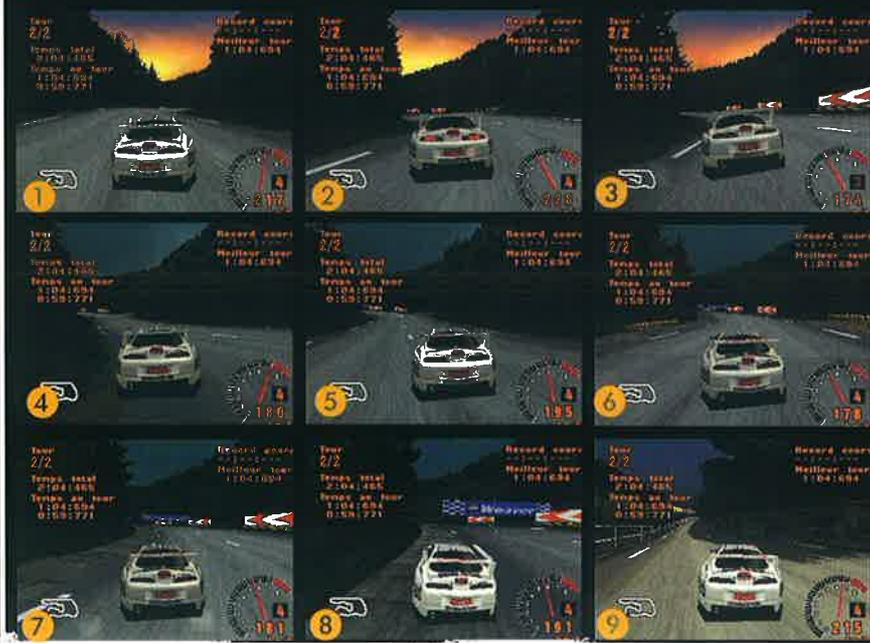
2. Collez à droite après le premier droite pour pouvoir couper le gauche par l'herbe, puis replongez très tôt dans le droite suivant (un petit coup de frein peut être nécessaire en passant dans l'herbe).



3. Plongez immédiatement à droite pour longer la bordure intérieure tout au long du virage (n'hésitez pas à placer une roue dans l'herbe pour aider la voiture à tourner).



4. Montez sur les freins en arrivant sur la bosse et longez à la corde du gauche. Allez ensuite longer le bord droit de la piste, pour enfin reprendre le gauche en plaçant vos roues gauches sur la partie grisée (au niveau de la banderole bleue).



Difficile
X ● ● ▲ × ▲



Menu de triche
Les codes ci-dessous se font pendant une partie, après avoir mis la pause. Ensuite, il faut maintenir L1 + L2 pendant 10 secondes, puis faire un des codes (tout en continuant de garder L1 + L2 enfoncés).

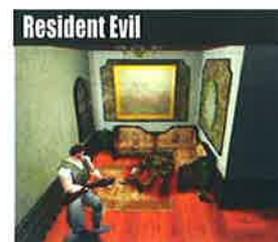
Quand un code est correctement effectué, une nouvelle ligne s'affiche dans le menu d'option. Mettez le curseur sur cette ligne et appuyez sur X (plusieurs fois si nécessaire), pour activer le code.

Finir le niveau
Appuyez successivement sur les boutons gauche, ▲, X, droite, ●, ▲, bas.

Augmenter la puissance de tir
Appuyez successivement sur les boutons gauche, haut, X, ●.

Energie à fond
Appuyez successivement sur les boutons bas, droite, gauche, ▲, droite, bas.

Munitions à fond
Appuyez successivement sur les boutons ▲, gauche, gauche, gauche, ●, ▲, bas.



Les codes ci-dessous ont tous la même racine : 800C87xx FFyy. Les "xx" sont à remplacer par le numéro de ligne d'inventaire sur laquelle vous voulez placer votre objet. Et ces objets, vous les

trouvez les coffres de rangement. Les numéros de ligne sont en hexadécimal et vont de 24 à 82, de deux en deux (24, 26, 28, 2A, 2C,...).

Energie illimitée
800C51AC 006C

Fusil
800C87xx FF03

Fusil cassé
800C87xx FF1C

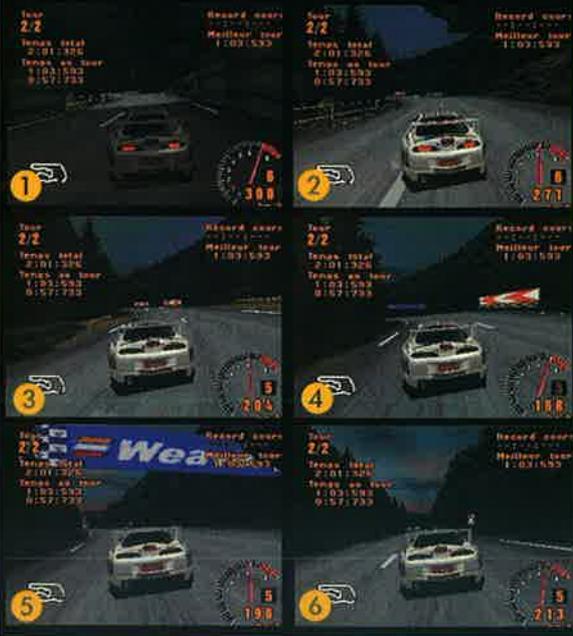
Colt Python
800C87xx FF04

Beretta
800C87xx FF02

Lance-flammes
800C87xx FF06

A-Z TIPS & CODES

5. Coup de frein avant de sortir du tunnel et laissez-vous glisser à l'intérieur du virage en roue libre. Ne réaccélérez pas trop tôt, afin de ne jamais être déporté sur l'extérieur de la piste.

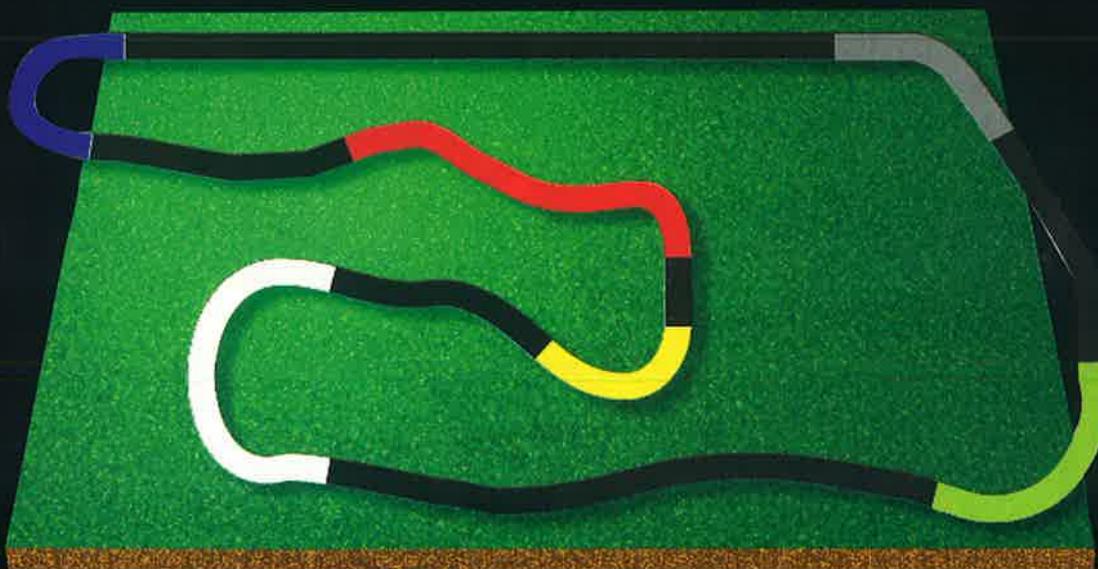


6. Juste une question de sang froid. Avant même de passer sous la banderole, virez violemment à gauche et réaccélérez dès que l'avant de la voiture pointe vers la bordure intérieure, que vous couperez ainsi allègrement à plus de 260 Km/h !



Erratum :

Un erreur s'est glissée dans le supplément "Spécial Gran Turismo" du mois de Juillet. Quelques voitures ont été répétées (notamment en page 21), mais heureusement, elles ne prennent pas la place d'autres voitures. Moindre mal, donc.



Bazooka
800C87xx FF07

Bazooka à flammes
800C87xx FF09

Bazooka à acide
800C87xx FF08

Lance-missiles
800C87xx FF0A

Chargeur
800C87xx FF0B

Balles Dumdum
800C87xx FF0D

Cartouches
800C87xx FF0C

Cartouches de magnum
800C87xx FF0E

Carburant
800C87xx FF0F

Cartouches explosives
800C87xx FF10

Cartouches d'acides
800C87xx FF11

Cartouches à flammes
800C87xx FF12

Bouteille vide
800C87xx FF13

Eau
800C87xx FF14

UMB n°2
800C87xx FF15

UMB n°4
800C87xx FF16

UMB n°7
800C87xx FF17

UMB n°13
800C87xx FF18

Jaune-6
800C87xx FF19

NP-003
800C87xx FF1A

Choc-V
800C87xx FF1B

Manivelle carrée
800C87xx FF1D

Manivelle hexagonale
800C87xx FF1E

Pierre bleue
800C87xx FF21

Pierre rouge
800C87xx FF22



Blason
800C87xx FF1F

Blason doré
800C87xx FF20

Partitions
800C87xx FF23

Médaille Loup
800C87xx FF24

Médaille Aigle
800C87xx FF25

Produit chimique
800C87xx FF26

Batterie
800C87xx FF27

Disque dur
800C87xx FF28

Tombi

Toutes les missions

Retrouver le short d'un macaque ou un pauvre toutou perdu dans la forêt, éteindre un barbecue, battre un voleur à la course ou faire la chasse aux papillons... Ce sont quelques unes des 140 missions que Tombi, le petit homme des cavernes, doit remplir avant de récupérer le bracelet de son Papy, dérobé par les méchants cochons. Même s'il n'est pas obligatoire d'effectuer toutes les opérations, la plupart sont inévitables. Le jeu n'étant pas linéaire, certains événements proposés au départ ne se déroulent que longtemps après. Patience !

Axel Belliard

● Whoopee Camp / Sony

Avertissement : nous avons joué avec la version anglaise du soft, ce qui explique les titres.

The Village of All Beginnings



The 100 year old wise man

Grimpez la montagne qui se trouve à l'extrême droite du village. La hutte du sage est tout en haut. Il vous donne la 100 year old key qui ouvre tous les coffres en bois.



I can't swim...

Au delà de Ol' Pond, le pêcheur vous pousse dans l'eau avant de vous donner les bananes pour Charles. Revenez à cet endroit quand vous aurez appris à nager.

Let's make candy

Trouvez tous les ingrédients pour que Mizuno la sorcière fasse un joli gâteau doré. La plupart sont dans le labyrinthe souterrain qui n'est accessible que sur la fin. Mizuno est dans la maison de l'aigle, mais vous ne pourrez entrer que tard dans le jeu.

The biting plant flower

Cette plante se cache dans un coffre du labyrinthe. Ramenez-la à Mizuno.

What the witch lost...

Ramenez à Mizuno les trois boules de cristal et le miroir qu'elle a perdus. Les boules se trouvent dans la forêt des cent fleurs, à Whoobly Wharf et au-dessus de l'entrée de la Watch Tower où vous trouverez aussi le miroir.



A hungry monkey

Charles le singe est en haut de l'arbre du départ. Apportez-lui les bananes que l'on vous a données sur la rive droite de l'Ol' Pond. Il vous apprendra à courir vite.



Peach flower gas

Les grandes fleurs roses délivrent un gaz quand vous sautez dessus. Libérez ce gaz quand un cochon se trouve sous la fleur. Il se transforme en bébé cochon, attrapez-le.



Power up for tools?!

Quand vous rendrez le miroir à Mizuno, elle s'en servira pour combiner deux de vos armes : le fleau et le grappin. Vous serez redoutable !

Take two of these

Soignez le rhume de Mizuno grâce au médicament trouvé dans le labyrinthe et elle vous donnera un point de vie supplémentaire.



Clear the fog

À la maison gardée par un aigle, sautez vers l'arrière-plan et retournez au début. Frappez la boîte aux lettres pour obtenir la Funous Tornado. Utilisez-la sur le toit de la maison de l'aigle et le brouillard se dissipera.

The AP box

Vous trouverez des boîtes semblables tout au long du jeu. Parlez à deux nains dans leur village pour avoir le droit de les ouvrir.

Take me home

Une grenouille se cache dans les herbes hautes du départ. Sautez-lui dessus et ramenez-la à son étang.



Inside the Kokka eggs

Dans ce monde, vous trouvez quatre œufs. Cassez-les en sautant dessus et ramassez les poussins. Ramenez les volatiles au 100 year old wise man.



I want a gold / silver / bronze medal

Terminez aux trois premières places du motocross pour obtenir les médailles. Votre véhicule se trouve chez Mizuno, le long de la rivière. Il vous faudra de l'essence pour le faire fonctionner. Vous en trouverez à Ancient Civilization.

Who are you ?

Observez bien la hutte qui mène à Ol' Pond. Vous apercevez deux yeux à l'intérieur. Entrez juste et engagez la conversation. Vous avez trouvé la première cachette de Yan. Allez le voir en revenant de chez le 100 year old wise man.



Dwarf Elder

Dwarf Elder se situe de l'autre côté du village des nains. Parlez-lui au moment voulu et il vous donnera le Blue Evil Pig Bag.



The Mermaid's singing rock

À la fin de la course de motocross, allez voir la sirène dans son coquillage. Si vous êtes bien classé, elle vous donnera un point de vie.



Hide and go seek

Yan se cache quatre fois. Trouvez-le pour qu'il vous donne quelques indications. Ses cachettes sont, dans l'ordre :
- à côté du nain collectionneur de papillons à Charity Square ;
- derrière la porte " Smile " à Stormy Mountain ;
- derrière le mur de paille à Haunted Mansion, que vous passerez si vous avez la Jewel of Fire ;
- dans le village caché que vous atteindrez si vous êtes collectionneur de papillons.



A-Z TIPS & CODES

Symbole du vent
800C87xx FF29

Flamme éclairante
800C87xx FF2A

Diapos
800C87xx FF2B

Symbole de la lune
800C87xx FF2C

Symbole de l'étoile
800C87xx FF2D

Symbole du soleil
800C87xx FF2E

Ruban de machine
800C87xx FF2F

Briquet
800C87xx FF30

Passe-partout
800C87xx FF31

Bidon d'huile
800C87xx FF32

Livre maudit n° 1
800C87xx FF3F

Livre rouge
800C87xx FF3E



Piolet
800C87xx FF4C. La case noire dans l'inventaire du coffre correspond au piolet.

Clé en bronze du manoir
800C87xx FF24

Clé en argent du manoir
800C87xx FF35

Clé en or du manoir
800C87xx FF33

Grosse clé du laboratoire
800C87xx FF3C

Petite clé du laboratoire
800C87xx FF37

Clé du dortoir
800C87xx FF39



2° clé du dortoir
800C87xx FF3A

Clé de la pièce C
800C87xx FF3B

Clé spéciale
800C87xx FF38

Petite clé
800C87xx FF3D

Sérum
800C87xx FF42

The Dwarf Forest



Beginner's dwarf language

Sautez sur la tête du nain que vous rencontrez à l'entrée de la forêt. Suivez-le jusqu'au village. Au total, vous devrez lui sauter quatre fois dessus pour apprendre sa langue.



Save the dwarves

Sept nains sont cachés à divers endroits. Deux d'entre eux sont dans la forêt. Libérez-les en faisant rebondir les pompons. Deux autres sont dans le champ de cactus, cachés sous les chapeaux blancs. Explorez Watch tower pour en trouver deux autres. Le dernier est à Whoobly Wharf.



Lost and found

Sautez du haut de Watch Tower pour atterrir au-dessus de l'entrée de gauche. Vous trouverez une des trois boules de cristal. La deuxième est à Whoobly Wharf. La dernière est au Leaf Slider de Charity Square.



Healing herbs for Baron

Les herbes destinées à soigner Baron se trouvent sur le deuxième pic de Stormy Mountain.



Leaf Butterflies

Glisser sur les pentes de la forêt fait parfois s'envoler un papillon. Attrapez-les. Un nain les collectionne à Charity Square. Il est dans les nuages en haut à droite. Montez sur les treilles, une corde vous mène à lui. Vous devez lui amener 29 papillons. Vous en trouverez 25 dans la forêt. Chassez-les avant que les cochons ne viennent infester l'endroit. Les derniers sont à prendre dans la jungle.



The Flower Tower

Une fois la fontaine réparée, une tour pousse. Entrez-y et prenez le poisson sacré.

To Phoenix Mountain...

Allez au bas de la montagne pour rencontrer le Dwarf Elder.

Something's cookin' ?

Sur le feu des cochons, il y a un gigot. Cherchez le seau à Whoobly Wharf. Remplissez-le entièrement grâce aux gouttes d'eau à Watch Tower et servez-vous-en pour éteindre le feu. Bien plus tard, apportez le gigot à la naine inquiète et elle vous donnera un point de vie supplémentaire.



What is this ?

Tapez fort sur le pilier cassé de Watch Tower. Un ascenseur caché se dévoile, mais il ne fonctionne pas sans l'énergie que vous trouverez à la fabrique.

The 100 flower forest

Libérez la forêt du sort jeté par les cochons diaboliques.



Ready, set, go

Allez à la prison. Le voleur en sortira. Suivez-le à travers le village. Il vous défie à la course. Si vous arrivez avant lui au sommet de Watch Tower, il vous donnera de la poudre d'argent.

Treasures in the mansion ?

Quatre coffres à trésors sont dans le manoir du village of all beginnings. Vous aurez besoin des quatre clés pour les ouvrir. Pour aller au manoir, prenez le bateau à l'extrême gauche de Mushroom Forest.



Baron's Strenght

Maintenant que Baron est guéri, il vole et vous emmène où bon vous semble.

Flower seeds

Les graines sont près d'un coffre de 10 000 ans à Watch Tower, dans le renforcement du premier pilier, en hauteur.

Stop the fight !

Allez parler aux deux nains qui se battent à l'entrée du village. Retournez à la prison pour trouver le vase et ramenez-le-leur.

Look and see ? !

Un télescope se trouve sur le toit de Watch Tower. Utilisez-le en haut de l'échelle pour admirer une île mystérieuse.

Leaf Slider

Le garde qui contrôle l'entrée vous laisse passer si vous pleurez à chaudes larmes. C'est un toboggan qui mène à Mushroom Forest et où l'on trouve la poudre bleue.

A magic mirror ?

Au sommet de Watch Tower, allez à gauche. Poussez le gros bloc de pierre jusqu'à le faire tomber. Dans sa chute, il révélera un miroir.

The great escape

Allez parler au nain du centre puis retournez à la prison.



Devenez presque invulnérable !
Le coffre situé dans l'arbre près de la maison du premier aigle renferme la cloche du 100 year old wise man. Cet objet vous permet d'aller quand vous voulez dans la hutte du vieux sage. Si vous êtes blessé, il vous guérira. Par ailleurs, les Charity Wings vous permettent d'aller dans n'importe quel endroit que vous avez déjà visité sans être obligé de vous risquer à nouveau dans un passage délicat. Ils ne sont utilisables qu'une fois. Economisez-les. Enfin, les tronc en accordéon renferment des pommes. Frappez-les fort pour libérer le fruit.

The Evil Pig Bag

Dwarf Elder vous donnera le premier sac destiné à attraper les porcs maléfiques.



A lost child

L'enfant perdu se trouve à gauche avant le sommet de Watch Tower. Ramenez-le au village pour recevoir une part de fromage.



A man's best friend

Baron, le toutou perdu, se trouve dans les nuages, à gauche de la maison dans la forêt. Allez le chercher en sautant sur les pompons et ramenez-le dans la hutte du haut, dans le village. Suivez ensuite les indications de la guérisseuse.



The mysterious mushroom

Vous trouverez ce champignon au début de Mushroom Forest, dans un coffre de 1000 ans. Utilisez-le. Il vous fera rire ou pleurer. Utile pour ouvrir certaines portes.

Where'd the light go ?

Derrière la maison de Dwarf Elder, un trou vous mène à la prison. Prenez la torche au nain qui s'occupe du feu au centre du village et apportez-la au voleur.



Plant a flower garden

Donnez les graines au jeune nain et il vous demandera d'aller jouer au jardinier.



The broken fountain

Tuez des méduses jaunes pour avoir un vase à larmes, récoltez les pleurs d'une fleur jaune en bouton en utilisant la Rise and Shine Powder et apportez tout à la fontaine. Ne tentez rien avant Ancient Civilization.



Red + blue = ?

La poudre bleue que vous ramassez dans Leaf Slider vous permet de changer la couleur des fleurs dans Mushroom Forest. Colorez ainsi une fleur en bleue et jetez-la contre une fleur rouge. Si les deux meurent, vous gagnez un champignon qui vous rend gris. Vos capacités sont multipliées, mais ne durent que l'espace d'une vie.

Delicious Knowledge Fruit

Ce fruit, nécessaire pour Baron, se trouve bien plus tard dans le jeu à Old Tree Hill.

Seaweed for your health

Après avoir ramené le Knowledge fruit à Baron, allez à la plage du manoir lui apporter des algues.

Spray de premier soin
800C87xx FF41

Mélange herbe 1
800C87xx FF46

Mélange herbe 2
800C87xx FF47

Mélange herbe 3
800C87xx FF48

Mélange herbe 4
800C87xx FF49

Mélange herbe 5
800C87xx FF4A

Mélange herbe 6
800C87xx FF4B

Herbe rouge
800C87xx FF43

Herbe bleue
800C87xx FF44

Herbe verte
800C87xx FF45



Jeu très facile

A l'écran-titre, mettez le curseur sur la ligne "Avancé". Ensuite, maintenez droite pendant trois secondes. Les caractères deviennent verts.

Validez cette ligne. Le jeu sera plus facile, parce qu'il y aura plus de chargeurs et de sauvegardes.



CODES DES NIVEAUX POUR 1 JOUEUR

Niveau 2
Parapluie, Oiseau, Papillon, Marguerite.

Niveau 3
Smiley, Tasse, Lapin, Parapluie.

Niveau 4
Lapin, Parapluie, Oiseau, Oiseau.

Niveau 5
Marguerite, Parapluie, Lapin, Tasse.

Niveau 6
Oiseau, Tasse, Papillon, Papillon.

Niveau 7
Ourson, Ourson, Trèfle, Oiseau.

Niveau 8
Lapin, Tasse, Parapluie, Cœur.

Niveau 9
Trèfle, Papillon, Oiseau, Cœur.

Niveau 10
Cœur, Papillon, Tasse, Cœur.

Niveau 11
Parapluie, Parapluie, Oiseau, Marguerite.

Niveau 12
Marguerite, Tasse, Trèfle, Papillon.

Niveau 13
Cœur, Parapluie, Trèfle, Cœur.

Niveau 14
Lapin, Smiley, Marguerite, Trèfle.

Niveau 15
Lapin, Smiley, Ourson, Oiseau.

Tombi

Accomplir toutes les missions

The Mushroom Forest



The world's greatest pout ?

Faites-vous toucher par le champignon qui fait pleurer et retournez voir le nain.

Safe Mushroom ?

Vous trouverez un champignon ordinaire dans la boîte AP près des méduses. Il est l'antidote du Mysterious Mushroom. Indispensable, lui aussi.

The world's greatest smile !

Faites-vous toucher par le champignon qui fait rire et retournez voir le nain.

Tears from a flower

Après être passé à Ancient Civilization, allez combattre deux nouvelles méduses jaunes. Éliminez-les pour avoir le vase à larmes.



Monster Hunt

Tuez les deux méduses volantes. Pour cela, sautez sur le côté de l'une d'entre elles, de manière à lui couvrir les yeux. Faites de même avec l'autre et jetez-les l'une sur l'autre. Ouf... En cas de succès, vous gagnez la poudre Rise and shine.



A familiar looking mansion

Allez tout à gauche de Mushroom Forest. Un tunnel vous mène à une plage sur laquelle vous attend un bateau. Destination : le manoir que vous voyez au tout début du jeu.

Phoenix Mountain



The master of the skies

Allez au sommet pour trouver le Phoenix. Il vous transporte jusqu'à Baccus Village.

A stormy pig bag

Vous trouverez le Red Evil Pig Bag dans la deuxième portion de Stormy Mountain après la rangée de quatre plantes gloutonnes. Laissez-vous tomber. Il y a une ouverture sur une corniche. Entrez-y. Vous ressortirez devant une porte munie d'une grande serrure. Le sac est à l'intérieur.



Where did I come from ?

L'entrée la plus basse à l'extrême droite de la montagne vous ramène au départ.



What's a funga ?

Le guerrier Masakari, en haut à gauche par rapport au singe Charles, veut son tambour ! Celui-ci se trouve dans la jungle. Pas question de l'apercevoir tant que vous n'avez pas arrêté le vent. Quand vous aurez réussi, le guerrier vous donnera les Mollasses dont Mizuno a besoin.



Smile !

La porte souriante s'ouvre quand vous êtes affecté par le champignon qui fait rire. Vous y trouverez Yan et des Charity Wings.

A precious treasure chest ?

Un coffre de 1000 ans renferme le grappin nécessaire pour traverser les grottes de lave. Il est situé à l'extrême droite des montagnes.



Charles' pants

Peu après le début, sautez jusqu'à Charles. Ramenez-lui son pantalon et il vous donnera un parapluie qui fait office de parachute. Son précieux vêtement se trouve à la fin de la montagne. Le nain, gardien des Lava Caves, le détient.



What the thief forgot

Quand le voleur sera parti de sa cage, retournez-y. Il a oublié son trésor. Vous lui rendrez à Haunted Mansion.



The Fire Pig Bag

Le Green Evil Pig Bag est dans le coffre à l'entrée des Lava Caves.



The troubled thief

Passez par le haut, à l'aide du grappin, dans les grottes de lave. Vous verrez d'abord le voleur. Montez encore, de plante en plante, pour trouver son trésor et lui ramener.

The famous digger

Vous le trouverez juste au-dessus de l'entrée de la deuxième section. Un morceau de fromage vous attend dans son tunnel, mais l'ouvrier vous fera patienter longtemps avant de vous donner l'accès.



Lava Caves

Attrapez le porc vert pour faire tomber la pluie sur les flammes.

Phoenix Mountain

Arrêtez les vents en capturant le Red Evil Pig. Son antre est à Charity Square.

When the wind dies down...

La porte sera accessible quand vous aurez arrêté les vents. Derrière se trouve un grand pique-nique.



Green hidden powers

En sortant des grottes de lave par la droite, vous arrivez droit sur le nid de Phoenix. Si vous avez assez d'expérience (barre AP verte) et que vous avez vaincu les vents, vous aurez la Jewel of wind.

A-Z TIPS & CODES

Niveau 16
Marguerite, Parapluie, Oiseau, Lapin.

Niveau 17
Marguerite, Ourson, Cœur, Parapluie.



CODES DES NIVEAUX POUR 2 JOUEURS

Niveau 2
Papillon, Parapluie, Ourson, Cœur.

Niveau 3
Ourson, Lapin, Marguerite, Trèfle.

Niveau 4
Parapluie, Cœur, Trèfle, Marguerite.

Niveau 5
Parapluie, Ourson, Lapin, Cœur.

Niveau 6
Tasse, Oiseau, Papillon, Marguerite.

Niveau 7
Cœur, Marguerite, Trèfle, Papillon.

Niveau 8
Cœur, Ourson, Lapin, Cœur.

Niveau 9
Ourson, Lapin, Trèfle, Marguerite.

Niveau 10
Papillon, Smiley, Parapluie, Trèfle.

Niveau 11
Ourson, Marguerite, Smiley, Marguerite.

Niveau 12
Tasse, Ourson, Marguerite, Parapluie.

Niveau 13
Cœur, Oiseau, Marguerite, trèfle.

Niveau 14
Smiley, Oiseau, Trèfle, Tasse.

Niveau 15
Tasse, Oiseau, Trèfle, Ourson.

Niveau 16
Parapluie, Tasse, Oiseau, Marguerite.

Niveau 17
Smiley, Ourson, Lapin, Marguerite.



Les codes de RNR2 alias Red Asphalt, font un bruit d'accident pour confirmer leur bonne exécution..

CODES A FAIRE AU MENU PRINCIPAL

Le menu principal du jeu, c'est l'écran avec un cube tournoyant, sur lequel sont marquées des inscriptions.

Baccus Village

The mouse pig bag

Le sac pour le cochon orange vous attend dans un coffre de 1000 ans au centre du village.



The Phoenix's favorite

Cueillez cinq Bunk flowers dans les grottes de lave et amenez-les au nid de Phoenix pour qu'il daigne vous emmener en volant vers la jungle.

Some cheese please

Apportez à la souris dix morceaux de fromage (vous en trouverez un peu partout). En échange, elle vous donnera le Golden Fruit.

The red fortune teller

S'il estime que vous avez assez d'expérience, le voyant du village vous donnera des indices pour dénicher les sacs à cochons.



The 1000 year old man ?

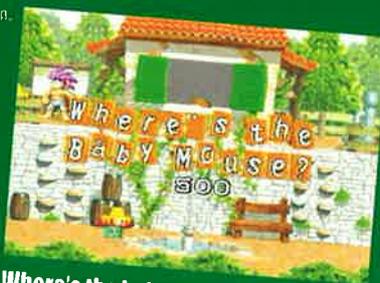
Il est prisonnier à Haunted Mansion.

Baccus Village

Battez le cochon orange et les souris redeviendront des hommes.

Road to Baccus Lake

Il suffit de partir vers Haunted Mansion, mais cela n'est faisable que lorsque le gardien le veut bien.



Where's the baby mouse ?

Le bébé perdu se cache au bar. Allez parler à chaque client et il sera démasqué.



Death fruit juice

Une fois les méduses roses battues, les villageois du bar vous donnent le weed killer. Il vous permet de tuer les cinq fruits mortels de Mushroom Forest, reconnaissables à leurs tronches halloweenesques. Sautez dessus, tout simplement, puis revenez au bistrot.



A drink for Grownups

Réparez la pompe à Baccus Lake. Un villageois vous y emmène. Une fois là-bas, allez tout en haut pour trouver le tuyau manquant. Puis revenez le fixer sur la machine de droite. N'oubliez pas d'enclencher l'interrupteur.

Haunted Mansion

Break the Magic Egg !

Vous devez trouver et briser l'œuf magique pour libérer le 1000 year old man. Pour ce faire, cassez tous les autres œufs à l'extérieur.

What's underwater

Dans l'une des pièces inondées, la sirène vous attend pour vous apprendre à plonger (si vous nagez déjà). Pour vous entraîner, elle vous donne le Mighty Fish Food.

Painting of a big key ?

La grande clé est fragmentée en cinq morceaux présents dans différentes salles. La dernière pièce ne sera accessible que si vous savez nager. Une fois les cinq éléments réunis, retournez dans la salle du tableau et assemblez le puzzle. La grande clé ouvre toutes les portes à grande serrure.

Red hidden powers

Montez sur la cheminée qui domine le toit du manoir et sautez dedans. Vous trouverez la Jewel of fire dont on ne peut pas se passer. Problème : son obtention demande beaucoup de points d'expérience et il vous faudra sans doute essayer plusieurs fois.



A large key hole !

Procurez-vous les éléments qui constituent la clé nécessaire à ouvrir la salle du sac et amenez-les dans la salle où un tableau représente une grande clé.

The Haunted Pig Bag

Le sac se trouve derrière la porte à grande serrure.



Cry baby

Pleurez pour entrer. Derrière cette porte se trouvent deux morceaux de fromage, deux pommes rouges et deux pommes bleues.



Mighty fish food

Retournez à Ol Pond avec le mighty fish food. Cela fera venir le mighty fish.



Voitures minuscules

Pour réduire la taille des voitures, maintenez L1 + R1 et appuyez sur bas, bas, bas, ●, ●.

Argent infini

Effectuez la manipulation suivante. Maintenez L2 + R2 et appuyez sur gauche, gauche, droite, droite, ■, ■, ●, ●. Le nombre de dollars affichés ne change pas. Mais en fait, vous disposez maintenant de tout l'argent que vous voulez.

Première couleur spéciale

Si vous voulez peindre votre voiture avec de drôles de couleurs, maintenez R1 et pressez ■.

Deuxième couleur spéciale

Si vous voulez peindre votre voiture avec d'étonnantes couleurs, maintenez R1 et pressez ▲.

Troisième couleur spéciale

Si vous voulez peindre votre voiture avec d'étranges couleurs, maintenez R1 et pressez ●.



CODES A FAIRE A L'ECRAN-TITRE

Les codes ci-dessous s'effectuent à l'écran-titre, là où est inscrit "Rock n'roll Racing 2/Red Asphalt"

Showroom

Effectuez la manipulation suivante. Maintenez L2 + R1 et appuyez sur

▲, ▲, haut, haut, gauche, droite, bas, bas, X, X. Vous arrivez alors dans un écran spécial. Vous pouvez y faire défiler la liste de toutes les voitures du jeu : celles des héros et celles des pas beaux. Avec la croix de direction, vous pouvez les faire tourner dans tous les sens, zoomer, etc. Ceci, afin de les admirer. Une fois que votre choix est fait, vous pouvez valider la voiture que vous désirez piloter.

Total Chaos Screen

Effectuez la manipulation suivante. Maintenez L2 + R2, et appuyez sur bas, droite, bas, droite, ●, ●. Vous êtes alors téléporté dans un écran spécial, où vous pouvez configurer votre voiture et les courses comme vous voulez.



CODES A FAIRE PENDANT LE JEU

Pendant le jeu, certes. Mais après avoir mis la pause comme il se doit.

Invincibilité

Pour être invulnérable, maintenez R1 + R2 et pressez haut, gauche, droite, bas, ▲, ■, ●, X.

Nitros infinis

Pour des boosts illimités, maintenez R1 + R2 et pressez bas, bas, bas, ●, ●, ●.

Armes rapides

Pour que vos armes se rechargent immédiatement, maintenez R1 + R2 et pressez gauche, haut, droite, bas, ■, ▲, ●, X.

Samurai Shodown III



Obtenir deux Zankuro

A l'écran de sélection des virils combattants, les deux joueurs

Tombi

Accomplir toutes les missions

Deep Jungle



A refreshing drink

Charles a soif ! Cueillez les bananes situées de l'autre côté de l'écran. Allez voir l'homme dans la Clock Tower. Il préparera un cocktail. Ramenez-le à Charles pour qu'il vous apprenne à nager.

The Deep Jungle Pig

Capturez le cochon-nageur pour apaiser la jungle.

The Jungle Pig Bag

Le sac se trouve juste après Old Tree dans une caisse de 10 000 ans.

The Pump Rocks

Accrochez-vous à tous les pompons de la jungle.

Find Charles !

Rendez au mineur le chapeau que Charles a trouvé dans la jungle.

The Tree of Knowledge knows

Interrogez le vieil arbre à propos des cinq Golden Items.

Ancient Civilizations



We need power...

Tellement facile qu'on vous dira juste que cela permet, entre autres, de mettre en marche l'ascenseur de Watch Tower.

Break the rusty door !

Allez à l'usine et discutez avec l'ouvrier sur l'estrade.

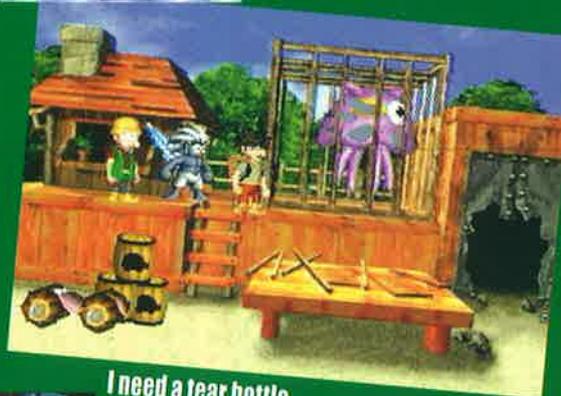
I need a bomb

La bombe est située au sommet du plus grand arbre de la jungle.



Let's ride the raft

Utilisez le raft trouvé à l'usine sur le ponton près du vieil arbre dans la jungle. Il vous ramène à Haunted Mansion.



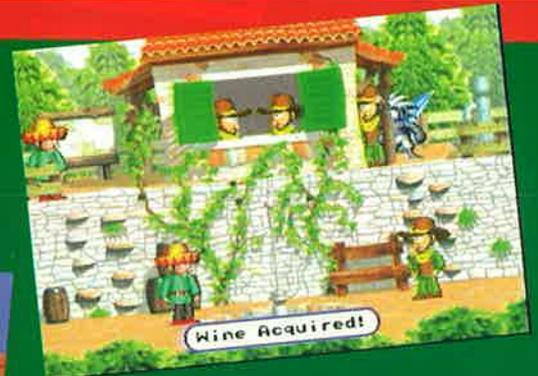
I need a tear bottle

Parlez au dresseur de méduses volantes. Il vous expliquera comment récolter les larmes des fleurs.



The 10 000 year old man

Maintenant que vous savez nager, retournez à Ol'Pond. Traversez l'étang et vous arriverez à Trick Village. La maison du vieil homme est au milieu du lac.



Food for fuel ?

Retournez au centre de Baccus Village pour trouver du vin. Ramenez-le à l'usine. Il est utilisé comme carburant pour la GoGoCar. En échange de ce service rendu, le mécano vous distille l'essence qui vous permet d'actionner le GoGoCar présent dans le garage de Mizuno. A vous les courses de motocross !



The Cute Witch

Vous pouvez maintenant aller voir Mizuno la sorcière dans le village du départ. Sa maison borde la rivière (premier nid d'aigle).



A-Z TIPS & CODES

doivent appuyer sur le bouton start. Tout en gardant ce bouton enfoncé, les deux joueurs doivent mettre le curseur sur certains persos, dans un ordre précis. Voici cet ordre : Genjuro, Basara, Kyoshiro, Ukyo, Rimiruru, Haohmaru, Shizmaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford, Shizmaru. Lorsqu'ils sont sur ce dernier perso, les deux joueurs doivent appuyer sur X + ●, tout en gardant start enfoncé. C'est alors que deux personnages de Zankuro doivent apparaître.

Shellshock

Invincibilité
Commencez une partie, puis quittez-la (en vous servant des menus).

Vous voilà à l'écran-titre. Là, effectuez très rapidement la manipulation suivante : haut, haut, haut, bas, bas, droite, droite, ▲. Le bruit d'une note de piano entérine le code. Recommencez ensuite une partie. Durant celle-ci, vous verrez l'énergie de votre char descendre comme d'habitude. Mais la différence, et ça change tout, c'est qu'elle remonte toujours.

Debug Mode

A l'écran-titre, effectuez très rapidement la manipulation suivante : haut, bas, gauche, droite, bas, bas, droite, droite, ■. Un nouveau menu doit s'afficher. Il permet de choisir le Level, d'entendre tous les bruits du jeu, de voir toutes ses vidéos et enfin le générique de fin.

SimCity 2000



Le million, le million !

Pendant le déroulement d'une partie, faites un petit tour du côté du menu du Budget de la ville. Déplacez le curseur en dehors du mot "OK". Ensuite, maintenez le bouton R1 et tapez X, ●, ▲, ■. Relâchez le bouton R1. Maintenez le bouton L1 et tapez X, ●, ▲, ■.

Relâchez le bouton L1. Maintenez le bouton R2 et tapez X, ●, ▲, ■. Relâchez le bouton R2. Finalement, maintenez le bouton L2, et tapez X, ●, ▲, ■. Et relâchez le bouton L2. Les applaudissements des citoyens vous félicitent pour ce cheat mode. Allez ensuite dans le menu des Finances pour y trouver un million de dollar !

Skeleton Warriors



Trick Village

The five Golden Items

Trouvez les cinq objets d'or et Papy vous donnera un poisson hallucinant.



The Mermaid's Necklace

Le collier de la sirène se trouve à l'extrême droite du village dans un coffre de 1000 ans. Prenez-le et rendez-le à la belle à Haunted Mansion. Sinon, elle ne vous apprendra pas à plonger et vous allez couler !

Blue hidden powers

La Jewel of Water s'obtient au fond du lac à partir du moment où votre troisième barre d'expérience est au maximum.



The Underwater Pig Bag

Le sac jaune est dans une caisse de 10 000 ans au fond de l'eau.

The 10 Math Beads

Trouvez les dix chiffres auxquels tient le vieux sage. Ils sont disséminés dans le lac. Il vous faut donc d'abord apprendre à plonger avec la sirène.

Source of evil magic

Le grabataire littéraire vous donnera barre à mine à utiliser dans Underground Maze dont l'entrée est accessible, notamment, par l'ascenseur de Watch Tower.

Trick Village

Conjurez le mauvais sort en attrapant le porc citron dans la Clock Tower.

Underground Maze



Seven friends

Dernière étape avant la lutte finale, vous devez convaincre sept copains de vous aider contre le cochon noir. Un se trouve au village des nains, un autre à Baccus Village, trois sont à Ancient Civilization (un au croisement, un à l'usine, un au château) et le dernier est à Haunted Mansion, dans la pièce dont la porte a une grosse serrure. Cela fait six, certes. Mais Baron se proposera de lui-même lorsque vous serez revenu dans la salle aux statues avec vos compagnons. Pour les convaincre, il suffit d'engager la conversation. Les volontaires se désigneront d'eux-mêmes. De toutes façons, ce ne sont pas de vrais amis puisqu'ils vous laisseront vous bastonner tout seul !

What's under the forest

Ce labyrinthe secret contient de nombreux trésors, notamment le vieux pour qui les autres ne sont que des bambinos : l'homme qui a un million d'années !

Underground treasure

En haut du labyrinthe, deux trous successifs vous emmènent vers un trésor caché.



The Real Evil Pig

Stupeur... Alors que vous pensiez avoir puni les sept vilains cochons, un huitième apparaît et il est pire ! Pensez à anticiper ses mouvements.

The thief's door

Ouvrez la porte des voleurs à l'aide de la barre à mine.

Million year old wish

Le vœu du patriarche s'exaucera quand vous aurez vaincu tous les méchants, na !

The blue fortune teller

Ce nouveau voyant est dans la seule hutte à deux entrées. Il vous donne un point de vie supplémentaire.

Où sont les vilains gros cochons ?

Pink Evil Pig

Le sac est derrière la porte à grande serrure à Haunted Mansion. Cette porte est juste au-dessus de l'entrée des grottes de lave.

Navy Evil Pig

Le sac est dans un coffre de 10 000 ans, à côté du vieil arbre, après la rivière de la jungle. La porte est derrière l'entrée de gauche du manoir du village du départ.

Orange Evil Pig

Le sac est dans un coffre de 1000 ans, au centre de Baccus Village. La porte est à gauche du plus grand arbre de la jungle.

Yellow Evil Pig

Le sac est dans un coffre, au fond du lac de Trick Village. La porte est dans la Clock Tower à Ancient Civilization.



Blue Evil Pig

Le nain Elder vous donne le sac. La porte est dans la hutte du millionnaire (en années).



Green Evil Pig

Le sac est à l'entrée des grottes de lave dans un coffre de 1000 ans. Le porc est à Haunted Mansion derrière la porte reuse.



Red Evil Pig

Le sac est à Stormy Mountain derrière la porte à grande serrure. Cette porte est à Charity Square, en hauteur, entre la fontaine et Leaf Slider.

Maximum de munitions

Pendant le jeu, mettez la pause. Ensuite, tapez gauche, haut, X, ■, haut, bas, ■. Retirez la pause et vous constaterez que vous avez désormais "optante" tirs, comme diraient nos lecteurs suisses que je salue.

Sélection du niveau

Allez dans le menu Options. Changez-y la difficulté en Easy. Ensuite, débutez une partie. Pendant celle-ci, mettez la pause. Ensuite, appuyez sur les boutons ▲, ●, ●, gauche, ●, haut, bas. Enlevez la pause. Maintenez pendant deux secondes les boutons select + start enfoncés, jusqu'à ce que l'écran-titre apparaisse. Retournez dans le menu Options. Vous y verrez une nouvelle ligne d'option. Il s'agit de la TEST start. Sélectionnez-la pour faire défiler tous les niveaux du jeu.

Invincibilité

Pendant le jeu, mettez la pause. Ensuite, tapez bas, ●, ■, ■, haut, X. Enlevez la pause.

Épée Maxi

Pendant le jeu, mettez la pause. Ensuite, tapez ●, gauche, bas, ▲, droite, ●, haut, ▲. Enlevez la pause et continuez à jouer.

Slam'N' Jam 96



Commencez par choisir une équipe.

Ensuite, allez à l'écran Scouting Report. Là, mettez le curseur sur la ligne qui lance la partie, puis validez. C'est tout de suite après que vous devez effectuer les manipulations ci-dessous.

Pourcentage de réussite

Ce code vous permet de voir à l'écran quelle chance vous avez de marquer un panier. Maintenez L1 enfoncé jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre. Puis appuyez deux fois sur START.

Grosses têtes

Appuyez frénétiquement sur X + L1 jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre. Puis appuyez deux fois sur START.

Grands joueurs

Appuyez frénétiquement sur X + R1 jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre. Puis appuyez deux fois sur START.

Slamscape



CODES DES NIVEAUX

Uraniumania
▲ X X ■ ● ▲ X ▲

Repsychler

X ● ● ▲ ■ ● ● X

Endless Bummer

X ▲ X ● ▲ ■ ● X

Viva Los Vagranes

● ▲ X ▲ X ■ ■ ▲

CODE A FAIRE PENDANT LE JEU

Invincibilité

Maintenez le bouton select et pressez ■, ■, ●, ●, ■, ■, ▲. Votre jaune d'énergie devrait changer de couleur, confirmant la réussite du code.

QUIZ!

Vous vous prenez pour un dieu sur PlayStation, prouvez-le...

Quiz de l'été, drague assurée !

Pour briller en société, sur les plages ou dans les boîtes de nuit estivales, voici le manuel du parfait dragueur.

Round 1

Facile.

On commence comme d'habitude par du facile. Histoire de se rôder.

- 1) Quelle est la taille de la RAM de la PlayStation ?
- 2) Konami est responsable d'un des meilleurs jeux de foot, lequel ?
- 3) Quel est le nom des deux dragons dans *Bubble Bobble 2* ?
- 4) Quel est le jeu français récent qui a demandé plus de trois ans de développement et autant d'attente ?
- 5) Quelles sont les trois sortes de conduite dans *M6 Turbo Racing* ?
- 6) Citez les noms des développeurs de ... *Jersey Devil* d'Ocean ?
- 7) Vous êtes à la recherche de G-Virus dans *Resident Evil 2*, mais quel est le nom du virus dans le premier volet ?
- 8) Rappelez-nous les surnoms des cinq vedettes internationales musicales de génie (oups !) dans le nouveau jeu de Sony, *Spice World* ?
- 9) Quel est le jeu qui rappelle le film de Luc Besson et qui était déjà en préparation depuis un an quand le film est sorti ?
- 10) PlayPower, le de la Complétez la phrase.

Round 2

Pas si dur que ça

Après ce petit tour d'échauffement, passons aux choses sérieuses.

- 11) Qui sont les développeurs de *Warcraft II* ?
- 12) Quelle partie du corps du héros Rayman manque dans le jeu de plate-forme d'Ubisoft ?
- 13) Quels sont les deux footballeurs qui font la promotion du nouveau jeu de Konami, *ISS 98* ?
- 14) Quels sont les deux pilotes automobiles qui manquent au départ de *F1'97* ?
- 15) Dans quel jeu de course automobile d'EA apparaissent la TVR Cerbera et la Corvette de 1969 ?
- 16) *Deathtrap Dungeon* est issu du livre d'un auteur de romans policiers, lequel ?
- 17) Quel est le nom du premier jeu virtuel sur les animaux de

compagnie (ou comment attacher un joli bandana au cou du robot à sa mémère !). Ce jeu a été conçu chez nos voisins d'outre-Manche.

- 18) Citez le nom de trois jeux de foot récents ?
- 19) Quel est le nom du jeu fortement inspiré de Daytona, sorti l'année dernière ?
- 20) Et quel est le nom de sa suite ? (C'est, c'est..., mais si vous le savez !)

Round 3

Tout en couleurs

De quels jeux sont issues les images ci-dessous. N'oubliez pas de compter vos points !



Round 4

Souvenirs, souvenirs...

Voici dix actions de jeu et vous devez savoir de quel jeu elles proviennent.

- 31) Un sale petit démon a volé le rêve de votre ville (le Rêve Magique). Votre job : sauver votre ville et revenir enfin à un monde normal.

- 32) Hitler a réussi à éviter la seconde guerre mondiale grâce au voyage scientifique temporel. C'était sans compter sur Staline qui a sauté " sur l'occasion " pour prendre la relève. Au Secours !
- 33) Go ! Go ! Go ! Ça y est, c'est le coup d'envoi de la Coupe du Monde 98 et vous devez vous battre contre 191 autres pays pour vous faire une place au soleil !

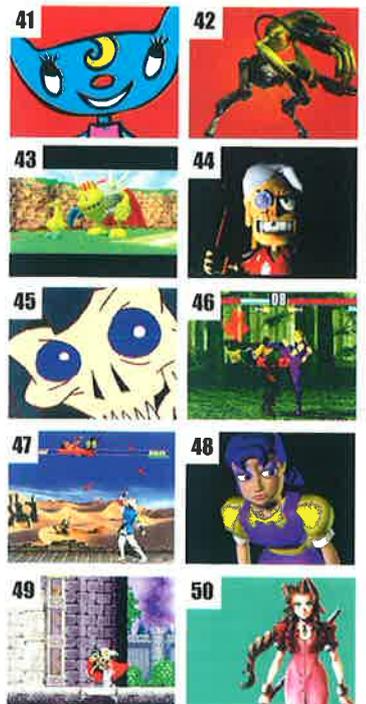
- 34) Des fanatiques religieux ont ordonné de prendre le monde futuriste. Vous devez les arrêter par tous les moyens.
- 35) Vous incarnez un riche, mais irritable jeune homme qui fait la cour à sa promise (*traduction PlayPower : sa meuf - NDLR*). Vous devez lui apprendre à conduire et lui préparer un repas destiné à conquérir son amour. (*Pouvez toujours espérer !*)
- 36) Votre personnage, un type plutôt royal, a été obligé de combattre dans un tournoi afin de gagner l'argent nécessaire à la construction d'un orphelinat.

- 37) En tant que " larbin " du syndicat du crime, vous allez en ville piquer des voitures et donner des raclées aux truands. C'est du joli !
- 38) Un désagréable dictateur, un docteur s'il vous plaît, a développé une arme pour détruire le monde et vous êtes le seul qui puissiez sauver la planète de ses griffes. Vous combattez contre lui et lui volez ses pierres précieuses.
- 39) Votre petite amie a été kidnappée par des contrebandiers sud-américains (*style mecs du Cartel, vous voyez le genre*). Vous devez combattre à travers le monde et intriguer pour la sauver. N'oubliez pas de soigner votre look avant.
- 40) La fille du président a été kidnappée et vous êtes le seul agent spécial (avec votre pistolet) qui puissiez la délivrer des griffes des méchants terroristes.



Persos cachés

Pour ce second round d'images, vous devez reconnaître dix personnages.



21) Un T-shirt-like	38) Fighting Force	54) Warcraft 2007	12) Ses bras et jambes	1) Deux mégas
22) Interplay	39) Broken Sword 2	55) Tekken 2	13) Kôkô et Ravenshill	2) 22 Pro
23) Le bâtiment de Sôphitilis (remplacé par un drape blanc) et les personnages de Il Long (remplacé par l'archet de trois bâtons)	40) Time Crisis	56) Agent Armstrong	14) Jacques Villeneuve et Jos Verstappen	3) Bub et Bob
24) Nikkii	41) Katy Kat de Parappa	57) Rage Racer	15) Test Drive 4	4) Heat of Darkness
25) Mega Man	42) Gill de Qubrow	58) Judge Dredd	16) Ian Livingston	5) Indy Car Rally Driving, Buggy et Voitures de série
26) MDK ou Skelton Warriors	43) Baron Dante de Croc	59) Command and Conquer	17) Pet in TV	6) Multitrim Interactive
27) Xi	44) Baron Alot de Jumping Flash	60) Kaszy Ivan	18) Premier Manager 98	7) T-Virus
28) Riven/Willow	45) Death de Discworld 2	61) Red Alert	World League Soccer et Kick Off World	8) Bady Spice, Post \ BCBG
29) C'est une sorte de Ninjab	46) Nina de Tekken 3	62) FIFA : Road to the World Cup 98	19) Burning Road	Spice, Ginger \ Sexy Spice, Scary Spice and Sporty Spice
30) 330 voitures	47) Rayden de la trilogie Gôre	63) 2Wingate Wars	20) Explosive Racing	9) Le Cinquième Élément
	48) Harnish de Swagman	64) Parappa the Rapper	21) Soul Blade	10) PlayPower, le meilleur de la PlayStation
	49) Alucard de Castlevania	65) Tekken	22) Resident Evil	11) Blizzard Software
	50) Aens de FVII	66) Grand Theft Auto	23) Assault Rigs	

Round 6

Pêle-mêle

OK, le mois dernier a été un peu dur. Nous savons que nous devons nous faire pardonner. Prenez votre temps et ça ne devrait pas être trop mauvais. Honnête comme deal, non ?

- 51) Quel type de jeu est *Hebereke's Poppitto* ?
- 52) Quelle compagnie a réalisé des jeux de sport sous la marque VR Sport ?
- 53) Qu'est-ce qui a été retiré de la version anglaise de *Soul Blade* ?
Était-ce :
 - a - une grande coupe à fruits contenant des fruits suggestifs ;
 - b - un shoot un peu gore ;
 - c - un derrière de fille et une arme illégale ?
- 54) Nous connaissons tous le nom du héros des *Chevaliers de Baphomet* et des *Boucliers de Quetzacoal* qui s'appelle Georges, mais quel est le nom de sa «petite poulette» ?



- 55) Quel est le nom du perso qui porte une armure dans la longue série de Capcom, très populaire au Japon ?
- 56) Neversoft, l'équipe qui a développé la version d'*Apocalypse* pour Activision s'est rendue célèbre pour d'autres jeux. Citez-en au moins un.
- 57) Sony Japon développe actuellement un jeu à énigme. Quel est le nom de ce mystérieux projet ?
- 58) Par quelle équipe de programmation a été développé *Overblood*, le jeu d'aventure-arcade ?
- 59) Quel sorte de boxeur devez-vous éliminer dans le jeu *Tenchu* ?
- 60) Combien y a-t-il de voitures dans GT ?



Wild Arms

● Sony

Soluce complète

La rentrée promet de bonnes surprises dont *Wild Arms*, un jeu de rôles d'excellente facture, traduit en français. Pour ne pas errer des semaines dans le monde de Filgaia, voici le déroulement idéal pour tout découvrir sans se perdre. Un jeu idéal pour s'initier au RPG !

ELI

LA FINE EQUIPE

Chaque personnage trouve des outils au cours du jeu. Ces outils servent pendant la phase aventure du jeu, mais pas dans les phases de combat en 3D.



Les outils (A) : Rudy, le maître-tireur, chasseur de rêves, possède la bombe (donnée au village de surf), le radar (trouvé à Milama), les rollers (Epitaph Sea) et le Gant de boxe (Gemini's Corpse).

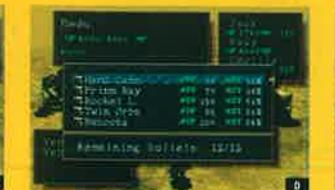


Jack, le chasseur de trésors, a Hanpan son mulot itinérant, l'allumoir (trouvé au Pas de la Montagne), le grappin (Jardin Délice) et la guitare (Ka Ingel). Cecilia, la magicienne, a la Perle Sésame, le Remont Temps (abbaye de Curan), le bâton (Douce Candy) et le vase (Dragon Shrine)



Les combats : vous pouvez dans un premier temps changer d'équipement, de tour d'attaque des persos ou tenter de fuir (B). Dans un deuxième temps, vous pouvez combattre simplement avec l'arme de poing ou tirer avec les armes de Rudy, lancer les magies de Cecilia et user des techniques de combat de Jack. (C, D, E) Vous utilisez alors des munitions ou des points de magie. Au lieu de combattre, vous pouvez utiliser des objets en réserve (carte-chance, remède...) ou vous mettre en garde. Au fur et à mesure du combat, la barre de force de vos persos augmente. Vous pouvez alors étrener des forces spéciales.

Les forces : chaque personnage en aura quatre (F, G, H) Au début du jeu, Rudy peut viser (arme chargée), Jack agit avec Célérité (coup rapide et puissant) et Cecilia peut lancer des Inspirations. Cette force est très appréciable : l'Inspiration d'un objet bénéficie à tout le monde, qu'il s'agisse d'un remède, d'une baie ou d'une carotte magique à multiplier ! Les autres forces vous permettent d'appeler les gardiens des runes à la rescousse (I), de faire de super coups et même d'envoyer deux sorts simultanés !



A QUOI ÇA SERT ?

Les port'emblèmes. Magies de Cecilia à faire graver chez une guilde. Deux niveaux possibles. Gravez le sort de téléportation dès que vous trouvez une guilde isolée. (J)

Les signes secrets. Pour baisser le prix des techniques de combat de Jack. Et aussi celui de l'Astro Energie et de l'Illusion.

Les carottes magiques. 50 points de magie récupérés. A utiliser avec l'Inspiration pour que Jack et Cecilia en profitent simultanément.

Les cartes-chance. Doubtent les points d'expérience et les gains. A utiliser pendant le combat de rares boss. Ne pas les gaspiller et les garder pour combattre les deux extra-terrestres. L'Os. Le lancer pendant le combat avec une Inspiration de Cecilia. Un tir de chance frappe le boss. Pas vaincant. Un gella. On le lance à pile ou face et on est bien avancé. Les idoles et pierres spéciales. Elles serviront à ouvrir des portes et obtenir des runes. Les duplicateurs. Très prisés pour ouvrir les portes scellées de magie (voir encadré).



LES DUPLICATEURS



Certaines portes scellées de magie ne s'ouvrent qu'avec ces clefs (K). Si vous voulez des port'emblèmes, des signes secrets voire plus, mieux vaut en avoir en réserve. Certains duplicateurs sont signalés dans la soluce. Pour en récupérer, quelques solutions : explorez la mer dès que vous avez le bateau et vous en trouverez un ou deux dans des

bouteilles. Quand vous serez au niveau 40 (minimum), trouvez et affrontez deux extra-terrestres sur les trois petites îles au sud de la carte. Ils sont très forts. Le combat est long avec beaucoup de Remedy lancés par Cecilia. En jouant une carte-chance et en équipant le Pouch à la fin du combat, vous gagnez 80 000 points d'expérience et jusqu'à 120 000 gellas (si le Pouch fonctionne). Parfois aussi un duplicateur. A la fin du jeu, vous combattez aux Anciennes Arènes et gagnez des duplicateurs, mais vous en aurez besoin...



A-Z TIPS & CODES

116 PlayPower



CODES DES NIVEAUX

Level 2
GRANDTHEFT

Level 3
GROZNEY...

Level 4
CHERNOBYL.

Level 5
CIVILWAR...

CODES TRICHES

Entrez les codes ci-dessous dans les mots de passe. Durant le jeu, vous constaterez que malgré la validation de certains codes, les indicateurs de l'hélicoptère diminueront quand même. NE vous inquiétez pas, car les données remonteront toujours à leur maximum.

Tirs deux fois plus puissants
DRBENWAY

Tirs plus puissants, fuel et munitions
THEBIGBOYS. Le fuel et les munitions seront en quantité illimitée.

On ne tire plus !
QUAKER

4 essais
SADISSA

7 essais
NOSFERATU

Vies infinies
ELVISLIVES

Blindage indestructible
IAMWOMAN



Invincibilité, munitions et fuel
MIDNIGHTOIL. Le fuel et les munitions seront en quantité illimitée.

Vies, munitions et fuel
FUGAZI. Ces trois données seront en quantité illimitée.

Autonomie de carburant doublée
VULTURE

Mode Concert
ANGRYLOCAL. Avec ce code, tous les être vivants du soldat au cerf, se rassembleront autour de votre hélicoptère. Et prieront (peut-être).

Mode Peace & Love
GHANDI. Grâce à ce code béni des dieux, tous les êtres vivants se rassembleront autour de votre hélicoptère et personne ne pourra plus jamais faire feu.

QUAND ON ARRIVE EN VILLE



A faire systématiquement, Dormez à l'auberge, Trouvez les marchands d'équipements et de remèdes et faites des achats, Gravez les port'emplèmes de Cecilia chez la guilde, Quand vous aurez le niveau 2 de magie, allez à Adlehyde et il y aura deux guildes (L). Fouillez les barils (bouton de course) ou actionnez l'outil radar de Rudy pour les objets cachés, Mangez les pommes trouvées, de façon équilibrée, Parlez à tous les habitants (retenez les indices et les missions à accomplir) et visitez les maisons. Repérez les lieux inaccessibles pour le moment, Augmentez la puissance des armes de Rudy chez le maître d'armes, Rechargez vos munitions auprès de l'homme dans l'auberge ou devant, Sauvegardez devant le perroquet.

AVANT CHAQUE BOSS



Faites encore quelques petits combats pour parfaire les techniques de combat de Jack (non initiées) et pour lancer une Inspiration de carotte magique avec Cecilia. Utilisez des petites fleurs pour vous mettre en Best. Vérifiez votre équipement. Vous pouvez le changer en cours de combat, ne l'oubliez pas. Soignez vos plaies et sauvegardez au plus près. Une fois l'assaut engagé, pensez d'abord à la défense avec les magies de Cecilia. Des Shield, Arm down, Life Guard (annule un coup fatal) puis des Hyper, des Quick pour booster vos équipiers (M). Face aux vrais boss, Cecilia use peu de ses magies d'attaque...

SPECIAL VOLEUR



Jack apprend vite la technique du vol, nommée Illusion, à Port Timney, Baissez son prix avec des signes secrets (à 3, c'est bien) et utilisez-la systématiquement pendant les petits combats. Persistez si vous n'y arrivez pas. Ça marche parfois au troisième coup, Cecilia peut aider à l'entreprise en baissant la défense ennemie ou en l'endormant (...). Jack doit être assez bon en magie pour réussir. Equipez-le de la rune Eau, les premiers temps, pour l'aider. C'est ainsi que vous gagnerez des remèdes, des équipements à revendre, des carottes magiques et même des chargeurs. Faites le plein car il faut avoir de sacrées réserves à la fin du jeu.

EQUIPEMENTS DE MAIN

Ce sont les plus variés du jeu. La plupart de ces équipements diminuent certaines caractéristiques des persos, mais offrent une contrepartie non négligeable. Certains protègent d'une maladie, d'autres font récupérer des points de vie, de magie, ou encore augmentent l'attaque sur certains ennemis... Changez-les souvent pendant les combats, selon vos besoins, Quand vous le pouvez, achetez beaucoup de "bouc" qui servent face aux boss (N). Cet équipement annule une attaque fatale en redonnant automatiquement quelques points de vie, mais il s'use en un coup salvateur.



Space Jam



Nouvelles options

Allez dans le menu des Options. Là, positionnez le curseur sur les mots "Game Options". Puis appuyez simultanément sur les boutons L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur X. Le menu "Game Options" change alors légèrement. En effet, de nouvelles options plus ou moins intéressantes ont fait leur apparition.

Seedster



Les codes de Chipsters, pardon, Speedster s'effectuent à l'écran-titre. Mais attention, il faut que les mots "Press start" y soient inscrits. Un bruit entérine chaque code. Allez dans les menus correspondant aux astuces, pour découvrir les nouveaux éléments.

Voitures d'enfer

Appuyez successivement sur les boutons haut, gauche, droite, X, ●, ■.

Championnat secret

Appuyez à la suite sur les boutons droite, ■, gauche, ●, haut, X.

Circuits secrets

Appuyez successivement sur les boutons X, haut, ▲, bas, R1, L1.

Mode miroir

Appuyez successivement sur les boutons gauche, ▲, R1, ●, L1, bas. Allez ensuite à l'écran de sélection des circuits. Au moment de choisir celui qui vous intéresse, mettez "Reverse" à la place de "Forward".

Spider



CHEATS MODES

Energie à fond et toutes les armes
Pendant le jeu, mettez la pause, puis appuyez sur ▲, X, X, X, ●, X, ■, ▲, X, ▲, ●.

Se transformer en bulle

Pendant le jeu, mettez la pause, puis appuyez sur ▲, ■, ●, ▲.

MOT DE PASSE

Dernier code

68KB3Y118H56T1TMVM35. Ce mot de passe est celui pour le dernier boss. Mais par la même, il vous donne accès à tous les niveaux et boss du jeu.

Spot Goes To Hollywood



WILD ARMS

Soluce complète

VILLAGE DE SURF



Commencez avec Rudy, le chasseur de rêves. Fouillez les barils en vous mettant tout contre et appuyez sur le bouton croix. Les pommes trouvées se mangent pour accroître les caractéristiques des personnages (force, vitalité, résistance...). Parlez au maire à l'étage de l'auberge : il vous donne l'outil bombe (1). Rudy peut faire exploser des rochers. Allez dans la Cave des Baies au sud-est de la ville.

CAVE DES BAIES



Faites sauter les grosses caisses à la bombe pour trouver des objets et débloquent des passages. Actionnez les leviers pour bouger les armures. Attention à la caverne éboulée au nord : trouvez trois pommes grâce à une bombe bien placée (2). N'oubliez pas le bandana de la dernière salle dans un coffre à moitié caché à droite (3). Equipez-en Rudy sur sa petite tête. Éliminez le boss avec l'arme à feu de Rudy, le canon-main. Prenez des baies Cura si vous êtes trop blessé. Une fois expulsé du village, gardez Rudy et allez à la ville d'Adlehyde au sud. Achetez tous les équipements en vente et changez de personnage à la sauvegarde du perroquet. Vous pouvez ainsi mieux équiper Jack et Cecilia, dès leur début, grâce à l'équipement acheté par Rudy !



TEMPLE MEMORIA



C'est au tour de Jack, le chasseur de trésors, d'entamer son aventure. Lisez les messages sur les murs. Activez les carreaux rouges au sol pour ouvrir des portes. Utilisez l'outil Hanpan pour atteindre certains coffres et activer les carreaux rouges inaccessibles (4). A trouver : un chapeau de cow-boy pour équiper la tête de Jack et un Gant pour

équiper sa main. Ce dernier étant dans l'angle sud-ouest sous la salle des interrupteurs bleus. Placez-vous sur un interrupteur bleu et envoyez Hanpan sur l'autre pour ouvrir la porte. Allez à Adlehyde au sud-est et changez de personnage.

ABBAYE DE CURAN



Cecilia, la magicienne, entre en scène. Allez dans la bibliothèque en désordre à l'est. A côté, le prof de magie lui donne un port'emblème (5) à faire graver chez la guilde au sud-ouest, dans l'abbaye (choisissez "Shield" pour le combat contre le boss). Trouvez l'outil Remont' Temps au sous-sol est et utilisez-le dans la bibliothèque. Lisez le livre au sol. Parlez à tout le monde puis activez les interrupteurs derrière les statues centrales : mettez-les face à face en les poussant, puis activez l'outil Perle Sésame entre les deux (6). Allez devant le mur au nord et utilisez de nouveau la Perle Sésame pour ouvrir la bibliothèque secrète. Ramassez trois livres au sol (angles sud-ouest, nord-ouest et nord-est) et jetez-les dans le feu au fond. N'oubliez pas la capuche au sud-est à équiper sur la tête de Cecilia. Lisez le livre sur la table au sous-sol et affrontez le boss. Faites une magie "Shield" dès le début du combat pour ne pas prendre de dégâts. Attaquez avec la magie "Flame". Allez à l'est à Adlehyde.

ADLEHYDE

Comme d'habitude, quand on arrive en ville, achetez l'équipement manquant, des remèdes, fouillez les barils, parlez aux villageois, rechargez l'arme de Rudy dans l'auberge, dormez... Fouillez aussi le palais au nord pour trouver un port'emblème, de l'argent et un

équipement pour la main antipoison. Allez chez Emma, à l'étage de la maison, à droite de la place centrale. Parlez aux deux coéquipiers toujours devant le perroquet pour former l'équipe. Dirigez-vous au nord-est de la ville dans la Tombe de Lolithia.

TOMBE DE LOLITHIA



Certains rochers cachent des carreaux rouges à activer (7). Sautez de la rambarde pour récupérer un port'emblème dans la caverne inférieure. Refaites le tour et allez au nord. Utilisez l'outil Perle Sésame de Cecilia sur la porte ornée d'un cristal bleu, pour un indice à lire sur une plaque. En bas un coffre est caché dans un recoin au sud-ouest (8). Actionnez l'interrupteur derrière la statue du diable et

Explorez les cavernes de l'entrée pour plusieurs pommes et potions de vie. Faites sauter la porte éboulée près d'Emma et équipez la main de Rudy du Targe, trouvé dans le coffre derrière. Vous reviendrez bien plus tard avec un grappin pour le coffre de droite. Détruisez les rochers qui bloquent le passage avec l'outil bombe de Rudy.

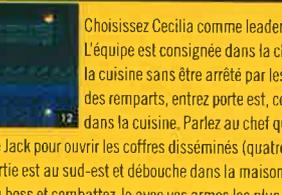
poussez les quatre briques aux quatre coins de la statue. Prenez les coffres de la salle finale et affrontez le boss. Rudy se bat au canon-main (+ arme chargée), Jack avec son épée Claquement (+ Célérité) et Cecilia fait des Inspirations de baie Cura pour soigner tout le monde. Retournez voir Emma dans l'entrée.

FETE D'ADLEHYDE



Allez voir Emma assise, devant le jeu de course au fond, pour obtenir votre salaire de 500 gellas. Participez à tous les jeux. Les lots sont intéressants et ne sont vendus nulle part : des signes secrets (qui baissent le tarif de magie des armes de Jack), des carottes magiques (qui redonnent 50 points de magie), et des Ranim fruits (qui ressuscitent) et des chargeurs pour Rudy. Achetez 99 petites fleurs à la marchande (9) pour remonter votre forme avant les batailles (l'effet est le même que la bénédiction des prêtres). Parlez au couple à droite du jeu de lancer de ballon et cherchez le petit garçon au ballon rouge. Il est perdu au centre de la ville. Les ennemis attaquent cette cité. Trouvez les dix survivants dans les maisons et les recoins de la ville : la récompense vaut le coup (10). Rejoignez ensuite Cecilia, cernée par des monstres, au pied de l'escalier du palais. Le compte à rebours sert à trouver les survivants manquants.

CHATEAU D'ADLEHYDE



Choisissez Cecilia comme leader et allez voir le roi dans sa chambre. L'équipe est consignée dans la chambre de Cecilia. Vous devez atteindre la cuisine sans être arrêté par les gardes : courez à la porte ouest, faites le tour des remparts, entrez porte est, courez à l'ouest, entrez porte nord et allez à l'ouest dans la cuisine. Parlez au chef qui ouvre un passage secret (11). Servez-vous du



Hanpan de Jack pour ouvrir les coffres disséminés (quatre pommes, une carotte magique et de l'argent) (12). La sortie est au sud-est et débouche dans la maison en bas à droite de la ville. Remettez la Perle Sésame au boss et combattez-le avec vos armes les plus fortes. Le roi meurt et vous avez droit au générique du prologue du jeu. Allez voir Cecilia dans sa chambre et entrez par la porte juste au sud. Il y a autant de coffres que d'habitants sauvés pendant l'attaque (13). Parlez au ministre Johan.

A-Z TIPS & CODES

Grrr, en ce moment, j'ai un gros spot sur le front ! Et ce jeu vient me le rappeler. Bref, faites gaffes ; pas aux spots, mais à bien faire les cheats ci-dessous dans l'ordre. Si vous voulez qu'ils fonctionnent.

Tous les niveaux

A l'écran-titre, appuyez sur ▲, haut, droite, bas, gauche, ▲, gauche, bas, droite, haut, ▲. Le mot "Cool" devrait apparaître, confirmant le code. Sélectionnez ce nouveau menu, puis activez-y l'option "Open All Levels". Ce n'est pas fini. Faites comme si vous continuiez une partie, ne tenez pas compte des passwords et vous arriverez enfin à l'écran de choix des niveaux.

Scènes cinématiques

A l'écran de sélection des niveaux, maintenez ■ enfoncé et appuyez sur start. Les vidéos seront alors valides.

Vies supplémentaires

Durant le jeu, mettez la pause. Puis appuyez sur ■. Vous gagnerez alors des vies.



CODES A FAIRE A L'ECRAN DE CHOIX DES PERSOS

Sélectionnez obligatoirement le Mode Arcade, puis effectuez les codes ci-dessous à l'écran de sélection des combattants. Pour les persos cachés, des flèches apparaissent. Déplacez le curseur vers les flèches, jusqu'à ce que la photo du perso caché s'affiche.

Kappah

Déplacez le curseur sur Gore, puis maintenez le bouton select enfoncé. Allez ainsi sur Hayato et pressez ●, ■, ▲, X, ■, ▲, ■, ●, ■, X + ▲.

Bilstein

Dès que vous arrivez à l'écran de sélection des combattants, maintenez le bouton select enfoncé.

Allez ainsi sélectionner Gore et appuyez sur X, ●, X, ●, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲, X + ●.

Blood

Dès que vous arrivez à l'écran de sélection des combattants, maintenez le bouton select enfoncé. Allez ainsi sur Bilstein et pressez X, ■, X, ■, X, ■. Le bouton select toujours enfoncé, allez maintenant sur Kappah et pressez ●, ▲, ●, ▲, ●, ▲, puis L1 + R1. Enfin, relâchez le bouton select.

Dark Fighting

Pour combattre dans le noir, sélectionnez votre héros, puis maintenez enfoncés bas + L2 + R2, jusqu'à ce que le match commence.

PAS DE LA MONTAGNE



Allez au nord-ouest d'Adlehyde, traversez un pont puis direction sud-ouest. Entrez dans la caverne du Pas de la montagne. Vous êtes dans le noir. Trouvez le deuxième outil de Jack, l'allumoir, au nord-est, au pied de l'escalier (14). Allumez les torches de chaque salle pour vous éclairer. Ne marchez surtout pas sur les fleurs rouges au sol car elles sont meurtrières. La sauvegarde est dans la porte nord juste avant la première sortie

extérieure. En marchant à l'ouest, Jack apprend une deuxième technique de combat pour son épée: la Taillade Eole qui sert sur des groupes d'ennemis identiques.

Toutes les techniques de Jack doivent être initiées au combat pour être effectives. Entrez de nouveau dans

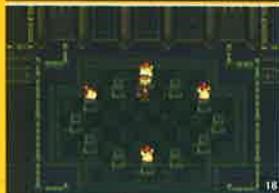
la montagne au sud-ouest. A trouver : un équipement pour la main anti-maladie tout au sud, un port'emblème sur la voie est, caché dans l'ombre (15) et surtout la carte du pays dans une caverne éboulée (à bombarder) juste avant la sortie. Apprenez à vous repérer sur la carte magique pour revenir facilement aux endroits déjà visités. Allez au sud-ouest au village de Milama.

MILAMA



Quand on arrive en ville... Un marchand attend derrière l'église. Trouvez aussi un nouvel équipement pour la tête de vos trois héros, dans des barils. Ils se trouvent respectivement devant l'église à l'est, dans la maison à droite de l'église et dans la maison du chat, au sud-est (16). Un port'emblème se cache entre l'eau et la maison au-dessus de l'église. Insistez pour parler au patron du pub afin d'obtenir un indice et une médaille. Allez au nord de la ville à l'Autel des Gardiens (17).

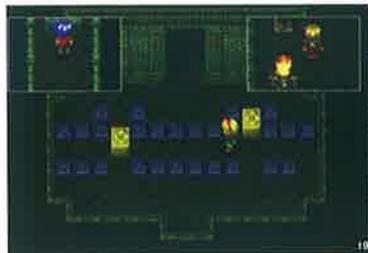
AUTEL DES GARDIENS



Allumez à 14h, 22h, 18h et 12h (18). Toutes les torches s'allument. Remontez et mettez la médaille sur la porte centrale. Dans la salle suivante se trouvent deux carottes magiques aux angles est et ouest et trois pommes au sud. Entrez ensuite par la porte ouest, allez tout au bout à gauche et passez la porte nord du fond pour avoir un port'emblème. Revenez dans la salle de départ et passez la porte est. Allez tout à droite et passez la porte nord pour un autre port'emblème. Entrez par la première porte nord du couloir précédent et montez les escaliers. Allumez les torches nord-est, est, nord-ouest, sud-ouest, sud-est et centre pour ouvrir la porte. L'équipe se sépare. Jack utilise son outil Hanpan sur des carreaux

Descendez l'escalier. Il y a douze torches en cercle. L'indice du patron du pub devient évident si vous regardez ces douze torches comme le cadran d'une montre.

rouges et combat les groupes avec sa Taillade Eole. Rudy se sert de son outil bombe et combat les sphinx au canon. Cecilia pousse des briques pour avancer. Dans la salle des deux briques, poussez la première vers le haut (19). L'équipe reformée rencontre les gardiens de la Terre, du feu et du vent qui donnent un nouveau pouvoir de force à chacun : celui d'appeler les gardiens à la rescousse pendant de durs combats. Equipez les runes données par les gardiens, mais conservez la rune Aqua de Cecilia. Allez au nord au village indien.



VILLAGE BASKAR



Quand on arrive en ville... Achetez l'équipement à l'homme devant la maison de gauche (20). Trouvez 800 gellas dans une maison au nord-ouest, un port'emblème devant un teepee au nord-ouest...

Parlez au chef indien dans la maison derrière le perroquet. La sieste est gratuite. Allez ensuite au nord, derrière le cadran solaire, jusqu'à l'entrée du Mont Zenom.

MONT ZENOM



Prenez Jack comme leader. Poussez la statue de droite vers le haut pour ouvrir la porte. A l'extérieur, ramassez la carte-chance cachée au nord derrière un arbre (21) et le cercle bleu à l'ouest (équipement main antiparalysie). Entrez dans la caverne ouest. Brûlez la paille au sol avec l'allumoir. A l'extérieur, montez l'escalier pour un signe secret avant d'entrer dans la caverne à l'Est. Poussez la statue située dans l'angle sud-est vers la droite et montez l'escalier nord.



A l'extérieur, descendez d'abord l'escalier pour cinq coffres à ouvrir de loin avec Hanpan (22). En remontant l'escalier, Jack apprend une troisième technique de combat très puissante: Astro Energie. Entrez dans la caverne à l'ouest. Brûlez la paille au sol pour un carreau rouge caché. A l'extérieur, entrez dans la caverne juste à droite et alignez les statues pour obtenir un super équipement de main : Mots de Muse, pour Cecilia. Ressortez et entrez dans la caverne



ouest. Dans la dernière salle, alignez les statues pour ouvrir la porte finale. Contre le boss, Jack utilise son Astro Energie, Rudy son canon-main et Cecilia fait des magies Shield et Arm Down. Quand sa barre de force est assez puissante, appelez le gardien Aqua de Cecilia qui fait de gros dégâts ! A la fin du combat, récupérez la rune Apogée (pour Rudy). En revenant, sautez des ponts cassés pour aller plus vite sans oublier le port'emblème au passage (23).

VILLAGE BASKAR

Parlez au chef pour connaître l'emplacement des deux autres statues (Saint-Centour et Port Timney) et prendre le Feu Kizim. Allez ensuite à la pyramide d'Elw au nord-est du village.

PYRAMIDE D'ELW



Descendez l'escalier caché à gauche derrière la petite cascade. Utilisez le Feu Kizim dans le trou (24). Remontez et allez sur le socle lumineux de couleur verte. Vous vous téléportez ailleurs dans le pays. A l'arrivée, trouvez l'équipement de main : Gant épais, pour Jack. Repérez votre position sur la carte magique. Allez plein sud.

SAINT-CENTOUR

Quand on arrive en ville... Le marchand d'armes et d'équipements est au nord-est. Trouvez aussi le port'emblème le long du mur est, 1 000 gellas vous attendent dans la maison à l'étage sud-ouest et repérez les coffres et accès inaccessibles pour plus tard. Entrez dans la maison au sud-ouest et parlez au locataire pour obtenir la Plaque d'Acier (25) (la clef de la Tour Epinette).



Mode Super Deformed

Petits persos : votre perso sélectionné, gardez enfoncés droite + start + ● + ■ jusqu'à ce que le match commence.

Gros persos : votre perso sélectionné, maintenez enfoncés gauche + start + ● + ■ jusqu'à ce que le match commence.



COUPS DES PERSOS CACHES

Les coups sont décrits de la même manière que dans la notice. Les coups spéciaux " Plasmas Finaux " sont à faire après le dernier coup qui conclut une série donnée de cinq combos " normaux " (référez-vous au tableau des combos affiché dans le mode Entraînement). Si vous voulez savoir si vous avez réussi un Plasma Final, c'est simple: votre perso est entouré d'un halo de lumière au moment où il effectue ce genre de coup.

BILSTEIN

Lévitiation K + G.
Invisibilité (G) + K.

Attaque à genou (B/BD/D) + A.

Tranchage (B/BD/D) + B + A + A.

Double Lame Dragon (B) puis (H) + A, (B) puis (H) + A.

Rotation Tranchante (G) puis (D) + B.

Tourbillon Plasmique (D/BD/B/BG/G) + A et B simultanément.

Plasma Final Après avoir effectué le coup de cinq combos se terminant par un K, appuyez sur A.



BLOOD

Surprise Tranchante (D) puis (G) + A.

Attaque à genou (B/BD/D) + A.

Coup d'épaule (G/BG/B/BD/D) + K.

Tranchage (B/BD/D) + B + A + A.

Rotation Tranchante (G) puis (D) + B.

Rage Sanglante Lorsque vous êtes au corps à corps, tapez (D/BD/B/BG/G) + A et B simultanément.

Lame Dragon (B) puis (H) + A.

Coup de poing à l'estomac (G) puis (D) + K.

1^{er} Plasma Final Après avoir effectué le coup de cinq combos se terminant par un A situé tout en bas dans le tableau d'entraînement, tapez A.

WILD ARMS

Soluce complète

TOUR EPINETTE



Aller au nord-est pour trouver la Tour Epinette (décor marron). Usez de la Plaque d'Acier sur la porte. Prenez l'escalier de gauche pour activer un carreau rouge. Remontez et prenez l'escalier de droite. Allez dans l'angle nord-ouest (par le sud) pour un port'emblème. Prenez ensuite l'escalier sud-ouest pour activer un carreau rouge. Remontez et allez dans l'angle sud-est (par le nord). Montez les étages successifs sans freiner sur les plaques qui s'effondrent. Au centre, trois coffres pour Rudy : un équipement de main, un chargeur et une deuxième arme à feu, le Rayon Prism (attaque de groupe) (26). Après il y a d'autres étages à graver. Lisez la plaque triangle à droite de la porte d'arrivée (27). Logiquement, prenez l'escalier de droite, celui de gauche puis celui de droite. Allez à l'escalier nord. Trois équipements de main "bouc" se trouvent dans trois coffres. Equipez au moins un des deux hommes avec. Cet équipement est plus faible que le leur, mais il leur sauvera peut-être la vie face au boss ! Attention, une fois que le bouc a servi, le perso se retrouve sans équipement. Veillez à le rééquiper pendant le combat s'il y a lieu. Continuez à graver les étages jusqu'à une échelle extérieure. Montez au sommet pour affronter le boss. L'Astro Energie de Jack est puissante. Retournez à Saint-Centour.

SAINT-CENTOUR

Le village est désert mis à part un sol truffé d'ennemis. Tous les coffres sont maintenant accessibles : l'os gardé par le chien, la carte-chance protégée par un garde, le chargeur dans la maison du chat, une ambrosie à gauche du perroquet, un signe secret dans le pub. Lisez le journal vert dans la maison où vous avez eu la Plaque d'Acier. Allez dans la cabane du duplicateur dans l'angle nord-ouest : poussez la brique jusqu'au bout à l'ouest et l'autre brique juste un peu pour passer entre les deux (28). Les duplicateurs servent à ouvrir les portes scellées par magie. Profitez du village pour vous faire pas mal de points d'expérience et de gellas en combattant aux abords de l'auberge gratuite. Le combat type est composé d'un magicien et de deux chiens (29). Frappez le magicien en premier, faites un Freeze sur un des chiens ou un Spark sur les deux. N'oubliez pas de parler à la statue centrale pour avoir la rune sacrée (pour Jack) (30). Allez ensuite à la pyramide d'Elw à l'est (vous y reviendrez avec l'outil grappin plus tard) et téléportez-vous.



PORT TIMNEY



A l'arrivée, allez au nord-ouest de la pyramide d'Elw. Explorez le village pour trouver un port'emblème et 2 000 gellas dans la petite maison au sud-est. Gravez le sort Awaken chez la guilde pour Cecilia. Faites sauter la grande caisse derrière le pub (31) et faufilez-vous derrière le mur pour arriver derrière le marchand d'équipement (un duplicateur dans le coffre). Faites sauter les grandes caisses au nord pour libérer un voleur. Jack apprend une quatrième technique de combat, Illusion (32). Entrez dans le pub et discutez avec tout le monde. Direction le désert pour retrouver l'Œil de Cristal.



DEDALE DE LA MORT



Allez au nord-ouest du désert et tournez jusqu'à ce que l'inscription "Dédale de la Mort" apparaisse (33). Dans la salle de départ se trouvent trois portes au nord et trois au sud (34). Vous arrivez par la porte centrale sud : dans la porte en face au nord se trouve la sauvegarde. Passez la porte sud-est et allez tout au bout pour quatre pommes. Revenez et entrez par la porte nord-ouest. Allez tout au bout au nord pour pousser une statue. Revenez et passez la porte sud-ouest. Allez au sud quand vous avez le choix

(35) pour trouver un port'emblème et pousser la deuxième statue. Revenez à la première porte sud et allez au nord. Activez une dalle ronde au sol dans l'angle ouest de la porte (36). Un escalier apparaît. Prenez-le pour pousser une troisième statue. Sortez et passez la porte nord. Prenez les coffres et sautez de la rambarde est. Vous voici dans un couloir doté de plusieurs portes. Repérez la porte centrale sud pour plus tard. Passez la porte nord-est et poussez la quatrième statue. Passez la porte sud-est et activez une dalle dans l'angle est. Montez l'escalier apparu et allez tout au bout au sud pour un équipement de main anticonfusion et plus bas pour pousser une cinquième statue. Remontez deux portes au nord et entrez par la porte nord-est pour trouver l'Œil Cristal (37). Un compte à rebours s'enclenche : courez jusqu'à la porte centrale sud repérée plus tôt et allez toujours au sud (38). Vous débouchez par la porte nord-est de la salle de départ. Posez une bombe sur le mur derrière la sauvegarde (39). Courez au nord sans oublier deux port'emblèmes à droite et à gauche. Le boss fait beaucoup de magie. Cecilia fait un Awaken préventif très important et pas mal d'Inspiration diverses. L'Astro Energie de Jack et le canon-main de Rudy font mal. Vous gagnez la rune Mort (pour Cecilia).



A-Z TIPS & CODES

2° Plasma Final

Après avoir effectué le coup de cinq combos se terminant par un K, appuyez deux fois sur A.

KAPPAAH

Coup de pied demi-lune
(G/B/BG) + K.

Roulade Avant
(G) puis (D) + K et G simultanément.

Rotation Kappa
(D/BD/B/BG/G) + B.

Orage Andalou
(D/BD/B/BG/G) + A plusieurs fois.

Flèche du Sud
(B/BD/D) + A plusieurs fois + K.

Double Kick

Pendant un orage andalous ou une flèche du sud, appuyez sur K.

Petite Entaille

Pendant un orage andalous ou une flèche du sud, appuyez sur B.

Entaille Levée

Pendant un orage andalous ou une flèche du sud, appuyez sur (D) + A.

Flamenco Sanglant

(BD) + K, puis (G) + K.

Prise du Scorpion

Quand l'adversaire est à terre, mettez-vous du côté de ses pieds, et tapez (D) puis (G) + K.

Kappah Punition
(D/BD/B/G/BG/G) + A et B simultanément.

Combo inédit

(D) puis (D) + K + K + K. L'enchaînement que vous effectuerez sera donc un coup de coude suivi d'un coup de pied de côté, terminé par un double coup de pied.



Plasma Final

Après avoir effectué le coup de cinq combos se terminant par un A qui se trouve tout en haut du tableau d'entraînement, appuyez plusieurs fois sur A.



Pour que les codes ci-dessous puissent fonctionner, il faut au préalable faire un petit tour dans le menu des options. Et y mettre le "Player Change" et le "Continue Mode" sur "No".

Contrôler Slave Leia

Allez d'abord dans les options, puis mettez la difficulté Jedi. Ensuite, terminez le jeu en mode Arcade avec la Princesse Leia.

PORT TIMNEY



Revenez à Port Timney et donnez l'Œil de Cristal au capitaine Bartholomé. Vous embarquez à bord de la "Douce Candy". Parlez à l'équipage du bateau avant de dormir (rien dans les barils). Le jour du mariage, donnez les bonnes réponses au prêtre pour que ça fasse vrai. Quoi qu'il en soit, c'est juste pour le fun. Affrontez le boss Zed qui intervient. Aller à l'arrière du bateau pour rencontrer Lady Harken et obtenir la rune Foudre (40). Au réveil, allez voir le capitaine dans sa cabine à l'ouest. Il vous donne de précieux cadeaux dont l'outil bâton pour Cecilia (41). La princesse s'en sert pour parler aux animaux familiers. Retournez à Port Timney et allez devant l'auberge. Une cinématique de plus intervient. Allez à la pyramide d'Elw au sud et ouvrez les portes avec les duplicateurs (42). Téléportez-vous. A l'arrivée, dirigez-vous vers Milama, un village au sud-est.

MILAMA



Allez à la maison gardée par un chien dans l'angle sud-est. Parlez au chien avec l'outil bâton de Cecilia pour libérer la voie. Dans le coffre, vous trouvez le deuxième outil de Rudy, le Radar (43). Grâce à cet objet génial, vous repérez les barils et caisses qui contiennent quelque chose ! Tant que ça fait du bruit, il reste des objets à découvrir. Parlez avec les animaux et les humains du coin. Entrez dans la caverne "Cours Sable" à l'est de Milama.

COURS SABLE



Cecilia parle au singe et le suit dans un passage secret. Descendez ensuite l'escalier au nord. Trouvez deux pommes sur les bords des étages et entrez dans la caverne sud-est. Allez au nord et posez une bombe sur la caverne ébouléée (44). A vous un équipement de main qui augmente les points de vie. Sortez et montez l'escalier. Allez à l'ouest du pont brisé pour deux pommes puis sautez dans le cours sable en partant du bord droit (45). Entrez dans la caverne au nord et longez d'abord le mur de

droite pour une carte-chance. Sautez dans le Cours Sable et passez la porte sud. Allez au sud de la sauvegarde et sautez dans le Cours Sable. Utilisez l'outil allumoir de Jack sur les torches et lisez la plaque (46). Jack apprend une cinquième technique de combat, la Lame Cura, qui soigne les maladies et redonne des points de vie. Revenez là où vous avez sauté dans le dernier cours et passez la porte au sud. Trouvez une pomme sur le chemin de la sortie. Direction nord-est vers le village de Repos Vaisseau.

REPOS VAISSEAU



Servez-vous de l'outil Radar de Rudy pour aller plus vite. Il y a un équipement de tête pour Cecilia près du perroquet. Deux objets sur la petite plage au nord. Parlez à l'homme dans la maison au sud-est : il faut trouver le bracelet de sa femme dans le Jardin Délice (47). Sur la carte, allez à l'ouest du village. Tournez sous le nuage à droite du chariot isolé. L'inscription Jardin Délice s'affiche (48).

Contrôler Dark Vador

Allez d'abord dans les options, puis mettez la difficulté sur Standard ou Jedi. Ensuite, terminez le jeu en mode Arcade avec Luke Skywalker.

Contrôler Mara Jade

Allez d'abord dans les options, puis mettez la difficulté sur Standard ou Jedi. Ensuite, allez au menu principal et mettez le curseur sur Team Mode. Là, maintenez L1 + L2 + R1 et entrez dans le menu. Le jeu va alors sélectionner les combattants. Ensuite, le message "Battle for Mara Jade" s'affiche. Gagnez la bataille pour Mara Jade et vous pourrez ensuite la diriger.

Contrôler Jodo Kast

Jouez en mode Survival et battez sept adversaires ou plus.



Contrôler le Stormtrooper

Allez d'abord dans les options, puis mettez la difficulté sur Standard ou Jedi. Ensuite, choisissez les modes de jeu Practice ou Arcade. Terminez enfin le jeu en mode Arcade avec Chewbacca.

Choix du décor

Allez d'abord dans les options, puis mettez la difficulté sur Standard ou Jedi. Ensuite, choisissez les modes de jeu Practice ou Arcade. Terminez enfin le jeu en mode Arcade avec Chewbacca.

Grosse tête

Maintenez enfoncé le bouton select pendant le l'écran Character Loading Screen.



Combattre Akuma en premier. Akuma'matata, ce code est merveilleux ! Akuma'matata, il va vous rendre heu-reux ! Cela signifiiii : tu dois commencer par lui. Cela signifiiii : fini l'ennuiii !

JARDIN DELICE



Prenez le téléporteur. Entrez par la porte de droite et sortez par celle de gauche pour un autre téléporteur. Passez sous la fenêtre sans marche à l'est (49). Allez au nord derrière la sauvegarde. Vous êtes dans le premier corridor. Allez tout au bout à l'ouest et passez la porte sud. A l'extrême sud, prenez une bale Cura. Remontez au croisement et allez à l'ouest pour activer un panneau rouge. Remontez au premier corridor et allez tout au bout à l'est. Passez la porte sud et la sauvegarde. Allez à l'ouest dans le couloir aux fenêtres et passez la porte sud dans l'angle, deux part emblèmes. Retournez au premier corridor et passez la porte centrale au sud. Prenez le téléporteur. Entrez dans la caverne pour un duplicateur.



Prenez le téléporteur et allez au sud. Le boss est sous le sable. Précédez-le en lançant un chalet de bombes (50). Touchez-le quand il sort. Que tout le monde attaque à grands coups d'Astro Energie, de Canon, de Freeze, de Valkyrie... Lancez ensuite la tête du dragon sur l'orb au nord de la salle. Allez au sud pour le troisième outil de



Jack, le grappin (51). Retournez au premier corridor et passez la porte centrale au nord. Utilisez le grappin. Vous arrivez dans une salle avec trois téléporteurs (52). Prenez celui à l'ouest, puis celui au nord. Allez au nord à travers la fenêtre prendre la rune Eclair (pour Rudy). Prenez le téléporteur et allez au nord pour trouver le bracelet. Prenez le téléporteur pour revenir au point de départ du lieu. Sautez au sud et revenez à Repos Vaisseau. Rendez le bracelet à l'homme dans la maison au sud-est. Jack apprend une troisième Force, la Vision Sonique. Allez au port du village au nord-est et parlez au capitaine au bout du quai. Embarquez pour explorer le Bateau Fantôme.



Allez d'abord dans les options, puis mettez la difficulté sur Standard ou Jedi. Ensuite, terminez le jeu en mode Arcade avec Luke Skywalker.

Allez d'abord dans les options, puis mettez la difficulté sur Standard ou Jedi. Ensuite, allez au menu principal et mettez le curseur sur Team Mode. Là, maintenez L1 + L2 + R1 et entrez dans le menu. Le jeu va alors sélectionner les combattants. Ensuite, le message "Battle for Mara Jade" s'affiche. Gagnez la bataille pour Mara Jade et vous pourrez ensuite la diriger.

Jouez en mode Survival et battez sept adversaires ou plus.

Maintenez enfoncé le bouton select pendant le l'écran Character Loading Screen.

Allez d'abord dans les options, puis mettez la difficulté sur Standard ou Jedi. Ensuite, choisissez les modes de jeu Practice ou Arcade. Terminez enfin le jeu en mode Arcade avec Chewbacca.

Allez d'abord dans les options, puis mettez la difficulté sur Standard ou Jedi. Ensuite, choisissez les modes de jeu Practice ou Arcade. Terminez enfin le jeu en mode Arcade avec Chewbacca.

Maintenez enfoncé le bouton select pendant le l'écran Character Loading Screen.



Combattre Akuma en premier. Akuma'matata, ce code est merveilleux ! Akuma'matata, il va vous rendre heu-reux ! Cela signifiiii : tu dois commencer par lui. Cela signifiiii : fini l'ennuiii !

Akuma'matata ! Commencez par sélectionner entièrement le perso de votre choix. Ensuite, maintenez X + L2 + R2 enfoncés jusqu'à ce que le 1^{er} round commence. Vous assisterez alors à une scène délirante : le perso que vous deviez combattre va se faire dégager par Akuma ! Ensuite, Akuma va vous défier en duel.

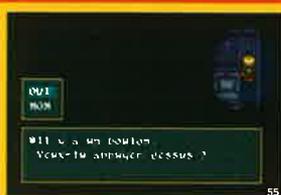


Les codes de Street 3D (c'est plus simple de l'appeler ainsi), s'effectuent à l'écran de sélection des modes de jeu : le menu Mode select.

Baril Level

Le baril Level est un célèbre stage de bonus intermédiaire de Street Fighter II. C'est donc avec une émotion non retenue que je vous donne le code pour le retrouver dans ce Street 3D. Mettez le curseur en surbrillance sur le mot "Practice", puis tapez start, haut, haut, droite, haut, droite, haut, start. Le message "Here Comes a New Game Mode" apparaît alors en bas du menu. Allez maintenant dans le mode "Practice". Là, sélectionnez la nouvelle option : Bonus Game.

BATEAU FANTÔME



Entrez par la porte ouest, Jack se sert de Hanpan pour le coffre à gauche : un lancé minutieux de la droite (53). Revenez sur le pont et passez la porte est. Allumez les torches pour explorer les salles. Ouvrez la porte fermée à droite de la torche (54) et poussez la brique de droite pour un signe secret. Sortez et passez la porte nord-ouest (à droite d'un coffre contenant une baie-potion). Dans ce long couloir, allez à l'ouest et ouvrez la dernière porte nord pour lire un journal. Sortez et allez à l'est ouvrir la dernière porte : activez un bouton caché au sommet du lit (55). Entrez par la porte secrète. Allez à l'ouest avec

le grappin, traversez une salle avec trois coffres bleus inaccessibles et passez la porte nord-ouest. Allumez la lanterne. Vous êtes devant deux escaliers. Commencez par l'escalier est : une baie-potion et une carte-chance vous attendent sur le pont en passant la porte sud. Escalier ouest : sauvegarde et une baie-potion sur le pont. Parlez à la flamme sur le pont avant et affrontez le boss. Utilisez une carte-chance pour gagner 15 000 gellas. Baissez-vous avec la magie Light Blow de Cecilia sur ses alliés : le sort Valkyrie et l'Astro Energie de Jack et les armes de Rudy les plus boostées. Une fois le boss vaincu,

descendez l'échelle du bateau et la barque vous prend automatiquement. De retour à Repos Vaisseau, allez sur la petite plage au nord dans le village et explorez les trois coffres bleus échoués (56). Deux équipements de main et un port'emblème. Sortez sur la carte et retrouvez le Douce Candy sur la plage au nord. Naviguez à l'est puis longez la côte sud pour trouver une plage orientée au nord (57). Marchez au sud vers le village de Rosetta. Si vous voulez quelques port'emblèmes et duplicateurs de plus, naviguez un moment au gré de l'océan et ramassez les bouteilles à la mer.

ROSETTA

Quand on arrive en ville... Trouvez les équipements de tête de Jack et de Rudy dans le pub et en haut du petit escalier à l'est. Visitez la maison du maire malade au nord (deux pommes et une carotte magique) et parlez-lui. Allez à l'est, descendez les petites marches et parlez à l'Elw Mariel dans sa maison. Regardez sa fleur dans son potager dégarni et elle vient vous voir. Allez à la pyramide d'Elw nommée Tertre Forestier au sud du village (58). Trouvez la plante Arnica et donnez-la au maire. Mariel vous donne quelques petites fleurs. En sortant du village, Calamity Jane intervient et vous la suivez à Volcan-Canon. Reprenez le bateau au nord-est et naviguez nord-ouest vers une petite île juste au nord de Repos Vaisseau (59).



TRIPILIER

Lisez la plaque et l'équipe se divise. Commencez avec Rudy et prenez le téléporteur de droite. Il gravit des étages et se place sur un carreau bleu au nord. Changez pour Jack et prenez le téléporteur de gauche. Le déroulement est le même, mis à part une statue à affronter au deuxième étage (62). Combattez avec la Taillade Eole deux fois puis à l'épée. Jack apprend une sixième technique de combat, le Divide Shot. Montez les étages jusqu'au carreau bleu au nord. Changez pour Cecilia et suivez le chemin. Les carreaux bleus permettent de changer les persos de place si besoin est. Avec la soluce, c'est inutile. Reprenez Rudy et passez l'autre porte au sud. Les combats sont plus durs, ne soyez pas mesquins en fortes attaques. Un chargeur au passage et quelques carreaux rouges aux étages pour ouvrir des portes. A votre arrivée au sommet, un orb s'illumine. Changez pour Jack et suivez le même parcours de votre côté avec un signe secret, des carreaux rouges à activer et un outil Hanpan utile. Gardez le signe secret en réserve. Atteignez l'orb bleu. Changez pour Cecilia et passez la porte nord-est. Une carotte magique et trois plaques à lire. Sauvegardez et montez l'escalier nord-ouest avec des difficultés classiques. Une fois les trois orbs illuminés, l'équipe se reforme devant la porte centrale du départ, maintenant ouverte. Le boss vacille sous l'Astro Energie, le Propulseur, des Arm down... Vous gagnez la Vertu Azur. Naviguez à l'ouest pour sortir de la passe, puis au nord pour atteindre la ville d'Adlehyde.



VOLCAN-CANON



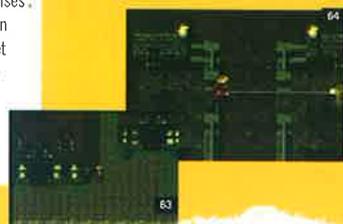
Allez jusqu'au bout au nord en faisant attention à la lave meurtrière. Prenez l'escalier. Dans la grande salle, trouvez une baie-potion à l'est, des gellas au sud-est et à l'ouest. Revenez au coffre sud-est et longez le mur est pour une carotte magique. Allez à l'ouest pour un équipement de main, la harpe, qui empêche les Silences. Très pratique pour Cecilia. Allez au nord pour deux derniers coffres contenant un chargeur et un signe secret. Entrez par la porte sud et poussez le plot violet au sud pour pouvoir revenir : Rudy trouve une troisième arme à feu, le propulseur (60). Allez plus au sud et poussez le plot violet pour une carte-chance. Avancez vers le nord-ouest, trouvez



le bon chemin, en vous servant du grappin de plot en plot. N'oubliez pas le port'emblème dans l'angle sud-est, la baie-potion au sud-ouest et le Ranim'fruit au nord-ouest. Une fois en haut, passez d'abord la porte de droite. Jane investit la salle des trésors ce qui est toujours frustrant ! Sortez et passez la porte de gauche. Reprenez des forces, deux boss vous attendent. Testez vos armes et vos défenses. Vous revenez automatiquement à Rosetta. Faites le plein et augmentez les armes de Rudy. Naviguez au sud-est et trouvez un paquebot au milieu de la mer (61). Accostez.

ADLEHYDE

Donnez le signe secret à l'homme adossé à une maison à l'ouest de l'entrée du village (63). Il apprend sa septième technique de combat à Jack, le Soul Breaker. Si vous avez trouvé un duplicateur dans la mer, ouvrez la porte scellée du palais pour quatre port'emblèmes et un signe secret ! Retournez à la Tombe de Lolithia sur la carte au nord-est. Servez-vous du grappin pour le coffre de droite : un port'emblème de plus (64). Reprenez le bateau et naviguez au nord-est. La Cave du Géant est sur le bout du continent à l'est du village de Saint-Centour. Ce coin de terre a deux plages personnelles (65). Entrez dans la caverne.



A-Z TIPS & CODES

Persos cachés

Pour obtenir les quatre persos cachés de Street 3D, mettez le curseur en surbrillance sur le mot Practice en surbrillance sur le mot Practice. Ensuite, appuyez sur start, haut, droite, bas, droite, start. Le message " Here come a New challenger " s'affiche alors en bas du menu. Allez ensuite à l'écran de choix des persos pour les retrouver.



Le lapin, le lapin !

Il existe une astuce sur Street Racer qui vous donne la totale. Il s'agit d'un mot de passe. Celui-ci vous permet d'obtenir d'une part toutes les ligues : Super, Silver, Gold et Platine. Mais surtout, il vous permet de diriger le super pilote que vous voyez dans les scènes cinématiques : le lapin ! Le password, c'est : TURGAY.



Coups surpuissants

Lorsque vous sélectionnez votre perso, garder select enfoncé et appuyez sur haut. Lors du combat, les persos seront carrément éjectés lorsqu'ils recevront un bon coup. Mais cela ne change rien au niveau de l'énergie.

Roger et Alex

Roger et Alex ne sont pas des piliers de bar, mais un kangourou et un raptor ! Pour les obtenir, c'est à la fois simple et compliqué. En effet, il suffit de gagner le troisième match d'un tournoi en Arcade Mode. Mais attention, il faut gagner en ayant plus qu'un trait vert d'énergie. Ce qui n'est pas évident !

Si vous réussissez, la voix off dira "great" à la fin du match. Vous combattez alors Roger au match suivant. Après l'avoir battu, quittez le jeu et allez à l'écran de choix des persos. Mettez le curseur sur la case avec des gants de boxe. Sélectionnez-la avec ●, pour avoir Roger et avec ▲, pour avoir Alex.



Pour des raisons pratiques, cette soluce se poursuit avec la version américaine. Même si le nom des lieux, des armes et des objets sont en anglais. Nul doute qu'en lisant les pages qui suivent, vous trouverez rapidement les correspondances.

CAVE DU GEANT



Allez d'abord à l'ouest pour la sauvegarde et deux port'émblèmes. Suivez ensuite le chemin à l'est, assez linéaire et doté de deux carottes magiques. Lancez des caisses sur les orbs pour les allumer, courez pour éviter des lances... Approchez-vous du Golem. Faites un sort Escape pour revenir à l'entrée et retournez chercher Emma à Adlehyde. Revenez à la Cave du Géant, vous arrivez directement devant le Golem. Grâce à lui, vous traversez sur la carte, les bras d'eau peu profonds, de couleur bleu clair. Allez au sud, via le Golem et trouvez une carriole isolée qui propose des équipements de main inédits (66). Allez ensuite à l'est, à travers la plaine enneigée. Traversez encore un bras d'eau au sud et trouvez le village de Court Seim dans la forêt (67).

COURT SEIM



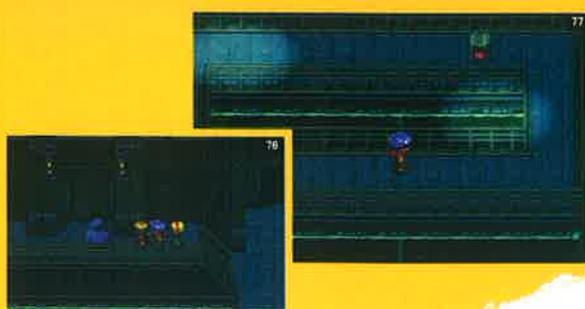
Quand on arrive en ville... Trouvez un port'émblème au nord-ouest. Allez au nord-ouest dans la maison en haut des marches. Parlez à M. Maxwell et il vous donne la clef du Vent (68). Sortez du village et allez d'abord au sud dans la clairière au milieu de la forêt : l'inscription "Sacred Shrine" s'affiche.

SACRED SHRINE



Pour l'instant, il n'y a pas de monstres alors on en profite un peu. Passez la porte ouest, ouvrez la porte scellée avec un duplicateur. Dans cette pièce, un port'émblème, un signe secret et un duplicateur dans un baril (69) ! Revenez et passez la porte est. Au sud, un super équipement de main pour Cecilia, le Secret Book (70). Revenez et passez la porte nord. Ouvrez la porte scellée avec un duplicateur : Jack affronte la statue et apprend sa huitième technique de combat, le Slash Rave. Pour les autres coffres, vous reviendrez, mais il y aura alors des monstres partout. Sortez et allez à l'Est de Court Seim à travers le bras d'eau vers la Tour Epitaph Sea.

PHOTOSPHERE



INSULTER LES JOUEURS

Au lieu d'insulter verbalement vos copains, si vous insultiez virtuellement les joueurs ? Choisissez le mode Team Play. Au moment où un joueur s'apprête à lancer sa boule, effectuez les manipulations ci-dessous, pour entendre quelques insultes. Désolé, mais les joueurs ne seront pas troublés par celle-ci.

Miss !
Appuyez simultanément sur L1 + L2 + R1 + R2 + ●.

Choke !
Appuyez simultanément sur L1 + L2 + R1 + R2 + ▲.

You suck !
Appuyez simultanément sur L1 + L2 + R1 + R2 + X.

Loser !
Appuyez simultanément sur L1 + L2 + R1 + R2 + ■.

Tetris Plus

Choix du niveau
Voici le super mot de passe de Tetris Plus. Mais plutôt que vous le donner en décrivant les symboles très compliqués du jeu, je vais vous expliquer la manipulation à faire à la place. Prenez le mode de jeu Puzzle et allez donc dans les mots de passe. Là, appuyez sur bas, bas, bas, droite, haut, haut, droite, haut,

EPITAPH SEA



Vous allez souvent vous servir de la clef du Vent, à commencer sur le robot de droite dans l'entrée. Suivez le chemin jusqu'à la machine. Posez une bombe sur le mur sud, là où on voit une porte éboulée (71). Vous arrivez dans une grande salle pleine de tapis roulants. Trouvez la carte-chance et activez le carreau rouge à l'ouest. Entrez par la porte sud. Vous êtes enfermés ! Parlez au loup avec l'outil bâton et suivez-le vite. Réparez-lui devant la porte nord avant d'entrer. Sauvegardez. Lisez les livres de la bibliothèque à droite et envoyez Hanpan par un petit trou au sud pour activer un carreau rouge (72). Trouvez deux pommes au sud-ouest, le livre Metal bird au sud-est et

un carreau rouge caché, puis entrez le code Metal Bird dans l'ordinateur au nord-ouest. Passez la porte derrière la bibliothèque. Rudy est vite doté d'un troisième outil, les Rollers, qui vont à l'encontre des tapis roulants. Si vous avez encore un duplicateur, prenez le signe secret, le chargeur et le port'émblème. Redescendez à l'étage précédent et montez l'échelle au sud grâce aux Rollers. A l'extérieur, un nouvel équipement de main pour Rudy, le Reflex. Activez les trois robots de la salle des machines avec la clef du Vent. Sortez. Jack apprend sa neuvième technique de combat, le Blast Charge.

Montez jusqu'au boss Boomerang et son chien de l'enfer. Attaquez la bête d'abord. Les roquettes et l'Astro Energie sont de mise. La première rune Drive gagnée, retournez à la salle de départ (sort Escape) et allez à l'ouest avec les Rollers pour un duplicateur et un équipement de main Talisman (qui redonne des points de vie). Revenez à Court Seim. Parlez à Maxwell, à Jane, à Mc Dullen. Lors du rendez-vous nocturne, Rudy apprend sa troisième force, Protection (73). Cette force lui permet de prendre à son compte les dégâts de ses alliés. Les villageois partent pour la Sacred Shrine.

SACRED SHRINE



Fouinez et parlez à l'homme seul dans une petite pièce. Sauvegardez et trouvez les gellas de la grande salle. Allez au nord-ouest parler au gardien du trésor. Après un petit combat, allez au sud dans une petite salle avec un chien (74). Parlez-lui avec le bâton et il se transforme en boss. Un vrai dur. Cecilia commence par des Shield pour tout

le monde et continue en défense. Les hommes attaquent au Propulseur et le sempiternel Astro Energie. La Force Vision sonique de Jack est bien puissante. Sauvegardez et allez au nord derrière le gardien du trésor pour un nouveau combat. Ouvrez ensuite le gros coffre au fond qui contient la seconde rune Drive. Retournez à Court Seim parler à Maxwell. Grâce aux deux runes Drive, le Golem a plus de capacités et peut détruire le bouclier de la Photosphère. A ce stade, vous devez avoir tous les port'émblèmes de niveau 1 de Cecilia (ceux qui vous manquent sont à la mer). Bientôt vous accéderez à la magie de niveau 2. Pilotez le Golem jusqu'à la Photosphère au nord dans la plaine enneigée (75).



Allez au Nord en bombant les machines pour faire disparaître les lasers rouges. Montez l'escalier ouest et sautez de la rembarde sur les machines pour les exploser. Passez la porte nord-est, trouvez trois coffres dans la caverne au nord, montez l'escalier et bombez la machine centrale. Revenez dans la salle de la rambarde et passez la porte nord. Deux pommes sur le trajet. La porte nord-est est bloquée. Montez les marches à gauche et suivez le fantôme bleu au nord (76). Dans la salle suivante, passez d'abord la porte nord-est pour la quatrième arme à feu de Rudy, le Twin Orb. Montez ensuite d'interminables escaliers au nord pour récupérer la Perle Sésame. Redescendez tout et passez la porte nord-est, qui était bloquée. Après la sauvegarde, explorez les lieux sans être repérés par les lumières (77). Trois Ranim'fruits, un Mega Berry et un équipement de main (au sud) à trouver. Passez la porte nord-est pour affronter un Golem. Equipez la rune Feu sur Jack ou Rudy pour appeler son gardien pendant le combat. Faites un sort préventif Awaken car les Sleeps du boss sont meurtriers. Testez le Twin Orb de Rudy. Sauvegardez et allez au nord derrière le Golem pour éliminer Mère ! Un dur combat à la Rocket et au Twin Orb (si il veut bien) pour Rudy, au Blast Charge et Vision sonique pour Jack et les Revives de Cecilia... Retournez à Adlehyde.

haut, haut, droite, bas, bas, bas, droite, haut, haut, droite, haut, haut, droite. Ensuite, validez le mot de passe avec X. Le jeu commence alors Mais immédiatement après, un Stage select s'affiche. Vous pouvez y choisir vos niveaux.



Avant de pouvoir entrer les mots de passe ci-dessous, il faudra faire un temps record (Eh oui ! Ça se mérite les astuces ici). Dans le menu des records, entrez les mots ci-dessous à la place de votre nom.

Tiny, Traffic et Timer
MJCIM.RC. Ce code réduira la taille des voitures, et déverrouillera les options "Traffic" et "Timer".

Nitro, Traffic et Timer
WHOOOOSH. Ce code vous donnera la possibilité de donner un coup de nitro lorsque vous klaxonnez ! De plus, il déverrouille les options "Traffic" et "Timer".

Quatre nouvelles voitures
KNACKED



Entrez les passwords ci-dessous à la place de votre nom. Une voix-off prononce le nom de chaque nouvelle voiture obtenue.

Tous les championnats et circuits
Alltrack

Wild Arms

Soluce complète

ADLEHYDE

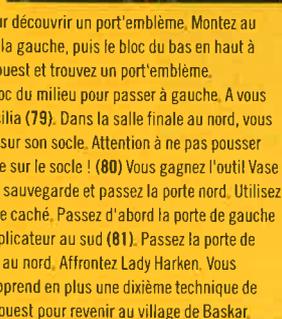


Plusieurs réunions se tiennent dans le palais. Donnez le livre Metal Bird à Emma pour qu'elle fabrique un avion. Enjoignez Cecilia de rester avec vous. Partez en bateau au sud-ouest pour revenir à Rosetta. Parlez avec le maire au sujet du gardien des Eaux, Lucadia. Naviguez ensuite dans le tourbillon au sud en longeant la côte (78).

DRAGON SHRINE



Il va falloir pousser pas mal de blocs, mais vous trouverez beaucoup de port'emblèmes. Prenez l'escalier ouest, puis nord-est puis ouest pour trouver une carte-chance et une carotte magique. Prenez l'escalier sud et poussez les blocs pour atteindre l'escalier sud-ouest. Sauvegardez et prenez l'escalier est. Montez au nord. Allez à l'ouest au croisement et poussez le bloc sur son socle pour découvrir un port'emblème. Montez au nord-est. Poussez d'abord le bloc du haut vers la gauche, puis le bloc du bas en haut à droite pour un port'emblème. Montez au nord-ouest et trouvez un port'emblème. Montez au nord-est. Poussez juste un peu le bloc du milieu pour passer à gauche. A vous l'équipement de corps, Shining Cape, pour Cecilia (79). Dans la salle finale au nord, vous entendez un bruit quand le bloc est bien placé sur son socle. Attention à ne pas pousser trop bas les deux au sud car ils doivent être pile sur le socle ! (80) Vous gagnez l'outil Vase de Cecilia qui éteint les flammes. Revenez à la sauvegarde et passez la porte nord. Utilisez l'outil Vase sur le feu et activez le carreau rouge caché. Passez d'abord la porte de gauche et poussez intelligemment les blocs pour le duplicateur au sud (81). Passez la porte de droite, poussez les blocs et rencontrez Lucadia au nord. Affrontez Lady Harken. Vous obtenez la rune Triton qui va bien à Jack et il apprend en plus une dixième technique de combat, la Guilty Blade. Naviguez loin au sud-ouest pour revenir au village de Baskar.



LABORATOIRE DU DEMON

Le déroulement est logique avec des machines à bombarder au départ et un ascenseur à prendre. Descendez l'échelle de droite pour une cinquième arme à feu de Rudy, le Bazooka. Descendez l'échelle de gauche. Vous arrivez, via un nouvel ascenseur, devant trois portes. A l'ouest, deux coffres dont une épée pour Rudy, l'Energy Saber. A l'est, trois coffres. Poursuivez par la porte nord. Montez avec l'ascenseur. Ouvrez les portes de gauche à droite, en parlant à chaque fois à

l'ingénieur. Plusieurs petits combats. Lisez les différentes Data dans l'ordinateur de la porte de droite. Changez de paramètre pour avoir le code Demon Gate. Une fois le code acquis, ouvrez la porte centrale. Faites un Hi-Shield au début du combat et lancez des Rockets. Quand le boss est vaincu, Jack apprend une onzième technique de combat, le Magnum Fang. Trouvez deux chargeurs dans les angles et lisez les informations de l'ordinateur. Faites le sort "Escape" et téléportez-vous à Adlehyde.

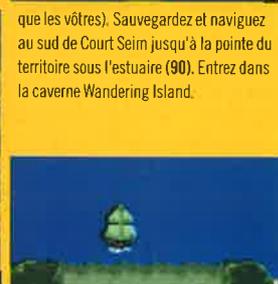
ADLEHYDE



Faites plusieurs donations dans la grande maison à l'ouest de la place centrale (84). Sortez de la ville et revenez plusieurs fois pour procéder. Le maximum à donner est 20 000 gellas. Cela servira pour plus tard.

SPECIAL RUNES

Téléportez-vous à Court Seim et naviguez jusqu'à la petite île dans l'angle nord-est de la carte. Marchez tout au sud de l'île : l'inscription Snow Ravine apparaît (85). Vous obtenez la rune Glace (pour Rudy). Naviguez pas très loin jusqu'à une plage au sud-ouest sous l'île (86). Marchez vers la Photosphère. Vous trouvez la rune Etoile (pour Cecilia). Naviguez tout près à l'est pour atteindre une petite île de forme géométrique (87). Lisez la plaque de la Deserted Island pour avoir la rune Paradis (pour Jack. Cecilia récupère la rune Triton). Naviguez dans le petit estuaire à l'ouest de Court Seim (88). Accostez la plage de gauche. Marchez au sud, traversez le pont, et atteignez les Ruines Oubliées entre la forêt et la montagne (89). Lisez les livres (qui parlent de Rudy...) et prenez l'ocarina sur la table. Vous pouvez maintenant appeler le Golem n'importe où sur la carte. Retournez près du bateau et utilisez l'ocarina. Allez au nord et achetez des équipements au chariot isolé (tous ne sont pas meilleurs



que les vôtres). Sauvegardez et naviguez au sud de Court Seim jusqu'à la pointe du territoire sous l'estuaire (90). Entrez dans la caverne Wandering Island.



GUILDE ISOLEE



Parlez au chef indien puis naviguez nord-ouest jusqu'à la pointe du continent dans l'angle de la carte (82). Marchez jusqu'à la clairière pour rencontrer une guilde isolée. Vous apprenez la magie de niveau 2, plus chère mais très efficace. Vous pouvez dissoudre des port'emblèmes de niveau 1, pour acquérir les magies de niveau 2. Gardez quand

même plusieurs petits sorts. Faites graver un Hi-Shield, un Remedy, un Hi-Revive et surtout l'indispensable Teleport. Avec ce sort, vous pouvez aller en un instant dans tous les villages déjà visités. Le bateau vous suivra automatiquement. Naviguez pas loin au nord pour trouver le Laboratoire du Démon (83).

Hot Rod
Monster Truck
Stock Car
Buggy 4X4

Fifty
Beefy
Lowrider
Sprinter

The Crow



Entrez les codes ci-dessous dans le menu des mots de passe.

CHEATS CODES

Toutes les cinématiques
▲●●●●●●●●▲▲

Coordonnées
■×■●▲▲●●×■.
Vous voyez la position en " X " et " Y " de votre perso.

Invulnérabilité
●×▲×●▲■●×■.
Avec ce code, vous débarquez aussi directement au niveau du bateau.

Mode fil de fer
▲▲×■●●■×▲▲

Mode Girafe
×●▲●■▲▲●×●.
C'est comme le mode fil de fer, mais les persos ont de longs cous !

CODE DES NIVEAUX

Le bar
▲×▲▲●●■▲▲×●

Le navire
××××▲▲××××●

La tombe
▲●▲●■▲▲▲×●

Le tombeau
×▲×▲■××▲▲●

L'église
▲▲▲▲●●■▲▲■

Le jour de la mort
×▲×▲■●●●×▲●

Le club
▲●▲●●▲×●●●

La tour
××●×■×▲▲●●

La frontière
▲×××●●■▲▲●

La finale
×××●●■××▲●



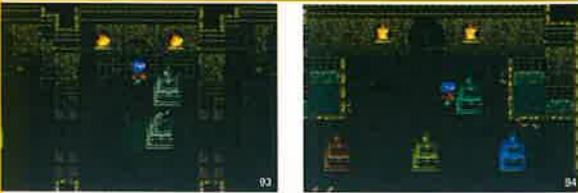
A-Z TIPS & CODES

WANDERIND ISLAND



Utilisez le grappin pour avancer. Dans la deuxième salle, trouvez le Sioux Poncho (équipement de corps pour Jack) au sud-ouest, le port'emblème au nord-est et le Red Jacket (équipement de corps Rudy) au nord-ouest. En haut, faites le tour par l'est pour passer la porte nord. Sauvegardez avant de sortir à l'extérieur. Marchez au sud-ouest pour une autre guilde isolée de niveau 2 (91). Revenez devant le bras d'eau et appelez le Golem avec l'ocarina. Traversez et entrez dans le Sanctuaire de la mort (92).

SANCTUAIRE DE LA MORT

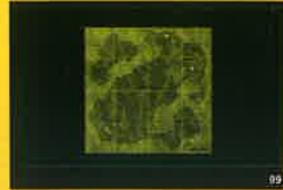


Utilisez l'outil vase de Cecilia pour éteindre les feux. Trois voies s'offrent à vous. Poussez la statue de droite et passez la porte est. Poussez les statues et passez la porte sud-ouest : le coffre contient un super équipement de main qui augmente de 25% les points de magie, le Wise Slate. Revenez au nord et posez une bombe sur le mur louche derrière la statue (93). Allez au nord, servez-vous du vase et poussez la statue sur son socle. Sortez et poussez la statue de droite vers la droite et la statue de gauche sur le socle. Passez la porte nord-est. Entrez par la porte nord. Au croisement, allez à l'est pour un équipement de main, Elder Scroll, pour Cecilia. Allez à l'est pour un port'emblème. Passez la porte nord-est et lisez la plaque. Sortez et entrez par la porte nord-ouest. Lisez les plaques et passez la porte nord-est. Encore deux pommes à l'est et poursuivez au nord. Trouvez le bon chemin en poussant certains blocs. Vous êtes dans une salle contenant quatre statues de couleur. Poussez la rouge sur le socle de gauche, la bleue à droite et la jaune au milieu (94). Explosez la verte à la bombe : la porte s'ouvre. A droite de la sauvegarde se trouve une arme pour Cecilia, le Lunar Rod. Allez au nord et usez de la Perle Sésame sur la porte. Face aux deux boss, éliminez le chien d'abord. Le Magnum Fang de Jack et les Twin Orb de Rudy (que l'on espère boostées) font des dégâts. Parlez aux trois statues au nord et récupérez les trois idoles. Cecilia acquiert une troisième force, celle d'appeler un gardien de haut niveau pendant les combats. Poursuivez au nord et acceptez le nouveau combat. Jack apprend sa douzième technique de combat, Shadow Bind. Sortez du donjon et vous êtes aspirés par le générateur.

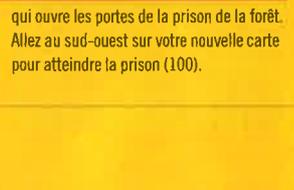
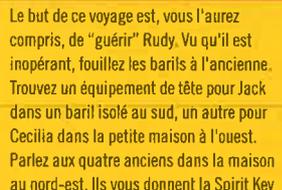


GENERATEUR DU DEMON

Équipez la Silver Harp sur Cecilia car vous êtes souvent attaqués par des magiciens à ombrelles. Faites aussi des Awakens préventifs. Prenez les trois coffres à gauche sous la sauvegarde. Le chemin est logique jusqu'à un coffre au sud. En sortant de la salle, Zed apparaît et fait sauter la voie. Utilisez le grappin sur lui pour revenir et suivez-le (95). Servez-vous des Rollers de Rudy sur le sol électrique. Passez la porte nord et actionnez le levier. Sortez et passez la porte sud. Actionnez le levier en bas à droite puis celui du milieu pour atteindre trois coffres à gauche : un signe secret, un port'emblème et un chargeur sont à vous. Passez la porte est et suivez le chemin logique. Au nord, un équipement de main, Force Unit. Passez la porte sud. Répérez Zed et le mécanisme caché sur le mur. Faites de même (96). Activez les quatre leviers dans l'ordre et Zed vous emprisonne. Servez-vous du Remont'Temps de Cecilia. Activez le premier levier puis le deuxième, le troisième, de nouveau le deuxième puis le quatrième pour fermer la troisième porte (97). Passez la porte nord et sauvegardez. Combattez le boss Diablo au nord au Slash Rave, à la Rocket, aux facétiieuses Twin Orb et en appelant le High Gardien de Cecilia (si elle est équipée de la rune Triton). Retournez sauvegarder avant d'affronter un deuxième boss, plus loin au nord. Après la victoire, une longue séquence cinématique intervient à Adlehyde. Téléportez-vous à Rosetta et allez voir l'Elw Mariel à l'est du village. Allez au Tertre Forestier au sud dans la forêt. La terrasse au nord (98) vous téléporte dans la dimension Elw (99) !



DIMENSION ELW-VILLAGE DE TARJON



PRISON DE LA FORET

Vous combattez seulement à deux, ça change un peu les tactiques. La forêt est un vrai labyrinthe qui fourmille de trésors. Parlez au chien rose avec l'outil bâton : il indique la route, mais pas pour les coffres... (101) Comptez par écrans traversés, pour suivre la solution. Allez un écran à l'est et un écran au nord pour un port'emblème. Allez un écran à l'est et trois écrans au sud pour un port'emblème. Sautez du pont cassé au sud et trouvez un équipement de corps pour Jack, le Prairie Coat (102). Allez deux écrans au sud, un écran à l'est et un écran au sud pour un port'emblème. Allez un

écran au nord, un écran à l'ouest, un écran au nord, un écran à l'est pour un équipement de corps pour Rudy, le Warrior Vest. Allez deux écrans au nord afin d'obtenir un équipement de corps pour Cecilia, le Mirage Coat. Allez un écran au sud, un écran à l'est pour un port'emblème. Terminez avec un écran à l'ouest, un écran au sud, un écran à l'ouest, deux écrans au sud, un écran à l'ouest, un écran au sud (escalier) et un écran à l'ouest. Utilisez la Spirit Key sur le gros coffre. Suivez la lumière jusqu'à la fontaine pour obtenir la rune vie. Allez un écran au sud, un écran à l'ouest et un écran au nord pour la sauvegarde et un port'emblème. Allez un écran au sud / est / sud / ouest puis toujours au sud. Vous sortez ailleurs dans la forêt. Traversez le pont à l'est et entrez dans le labo de Vassim (103).



The Incredible Hulk

Entrez les mots de passe ci-dessous pour accéder à tous les niveaux de cet incroyable jeu.

Level 2
10C80B7C7C

Level 3
10C82E5E54

Level 4
80D82E206E

Level 5
00D02702BA

The Lost Viking 2

Entrez les mots de passe ci-dessous pour découvrir tous les tableaux du jeu.

1^{er} tableau NTR0
2^e tableau 1STS
3^e tableau 2NDS
4^e tableau TRSH
5^e tableau SW1M
6^e tableau WOLF
7^e tableau BR4T
8^e tableau BOMB
9^e tableau WZRD
10^e tableau BLKS
11^e tableau TLPT
12^e tableau GYSR
13^e tableau B3SV
14^e tableau R3TO

15^e tableau
16^e tableau
17^e tableau
18^e tableau
19^e tableau
20^e tableau
21^e tableau
22^e tableau
23^e tableau
24^e tableau
25^e tableau
26^e tableau
27^e tableau
28^e tableau
29^e tableau

DRNK
Y0VR
0V4L
T1N3
D4RK
H4RD
HRDR
LOST
0BOY
HOM3
SHCK
TNNL
H3LL
4RGH
B4DD

The Lost World

CODE ACTION REPLAY

Vies infinies
80014D74 0000.
Voici un code indispensable pour ce jeu ultra difficile !

MOTS DE PASSE

Les passwords suivants vous permettront d'accéder aux niveaux du jeu avec plus d'une cinquantaine de vies environ. Mais attention, car ces mots de passe spéciaux coupent les bruitages du jeu. Vous devez alors quitter la partie, puis remettre le son dans le menu Options. Et ensuite, vous devez (vous) retapez le code !

Heureusement, la seconde tentative est la bonne.

Niveaux compy

▲, X, ■, ▲, ●, X, ■, ●, ■, ▲, X, ●.

Niveaux chasseur

■, X, ●, ▲, X, ●, ■, ▲, ■, X, ●, X.

Niveaux chasseuse

▲, X, ▲, ▲, X, ●, X, ■, ▲, ▲, ■, ●, X.

Niveaux raptor

■, X, ●, ▲, X, ●, ■, ▲, X, ■, ●, X.

Niveaux tyrannosaure

▲, ■, ●, ■, X, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ▲, X.

Wild Arms

Soluce complète

DIMENSION ELW- LABO DE VASSIM



Trouvez un duplicateur dans la maison (104), un équipement de tête pour Rudy et un Mega Berry. Parlez à Vassim. Il vous manque la rune Illusion pour guérir Rudy. Téléportez-vous (avec le sort de Cecilia) au Tertre Forestier. Réintégrez votre dimension par la terrasse. Téléportez-vous à l'abbaye de Curan.



Vassim forge la Guardian Blade. Cecilia joue seule un moment. Equipez-vous de la rune Saint et du Holy Parasol. Parlez à Vassim, à Mariel puis à Rudy. Vous êtes happé par le rêve de Rudy. Cecilia combat le boss Elisabeth qui adore faire des sorts de Silence ou de Sleep, d'où l'intérêt du Holy Parasol. Faites un Life Guard préventif et des sorts d'attaque Saint.



Appellez aussi les gardiens de la rune Saint quand la barre de force le permet (109). C'est un beau combat où vous gagnez la rune Amour (pour Jack). Rudy, guéri, doit parler à Vassim pour acquérir sa quatrième force, le Fury Shot. Associée à une bonne arme à feu, elle fait 9999 points de dégâts. Posez une bombe sur la grande caisse derrière la maison de Vassim et trouvez les Outils Secrets (110).



Téléportez-vous au Tertre Forestier et changez de dimension. Mariel vous quitte et une longue séquence cinématique suit à Adlehyde. L'équipe a désormais un avion pour explorer Filgaia. Comme le bateau, l'avion suit les sorts de téléportation. Téléportez-vous à Court Seim, puis prenez l'avion vers le nord-ouest. Trouvez le temple de Gemini's Corpse au creux des montagnes (111).

ABBAYE DE CURAN



Entrez dans la bibliothèque secrète avec la Perle Sésame. Lisez le livre de Le Metalica dans la petite salle au sous-sol. Vous êtes téléporté dans une autre dimension. Descendez les escaliers. Faites vite le tour de la salle pour ouvrir la porte du haut à la bonne heure (105). Prenez le livre au sol à droite et passez la porte sud. Prenez les deux livres et passez la porte sud-ouest. Sauvegardez. Allez à l'est et lisez la plaque (106). Descendez l'escalier est. Ouvrez les troisième et quatrième coffres vides, en partant de la gauche. Remontez à la plaque et prenez l'escalier ouest. Lisez tous les livres sur les étagères. Revenez à la plaque et passez la porte. Prenez un livre, passez la porte sud pour un autre livre, passez la porte est pour trois livres de plus. Jack apprend sa treizième technique de combat, le Phaser Zap. Suivez le chemin logique. Face aux deux portes, entrez à gauche, à droite, à droite, à gauche puis à droite (107). L'escalier mène à Duras Drum qui vous donne la rune Hadès. Sortez de l'abbaye et faites un petit détour au Temple Mémoire au nord-ouest (là où Jack a commencé le jeu) (108).

TEMPLE MEMOIRE

Entrez le code Emiko dans l'ordinateur. Utilisez la Perle Sésame devant la porte scellée. Vous récupérez deux port' emblèmes et un équipement de main qui protège de toutes les magies ! Le Holy Parasol servira face au prochain boss. Téléportez-vous au Tertre Forestier, puis dans la dimension Elw. Téléportez-vous au Labo de Vassim.

GEMINI'S CORPSE



Vous allez enlever et remettre des joyaux sur des sarcophages et bombarder pas mal de portes éboulées. Commencez par poser une bombe sur le mur nord : Jack apprend une quatorzième technique de combat, le Cosmic Nova (112). Descendez l'escalier et bombardez la porte en bas. Servez-vous du Vase sur les feux et prenez le joyau. Sortez et passez la porte tout à l'est. Bombardez le mur nord dès l'arrivée et récupérez un joyau au sous-sol. Remontez et passez la porte tout à l'est pour un port' emblème et un Pass noir (113). Revenez au premier couloir et descendez l'escalier central. Une carotte magique à l'ouest. A l'est, bombardez le mur près de la porte sud. Montez l'escalier et remettez un joyau. Rudy trouve sa sixième arme à feu, le Phaser. Reprenez le joyau en sortant et passez la porte sud. Prenez la carte-chance derrière la flamme. Remettez un joyau à l'ouest et descendez l'escalier. Servez-vous de Hanpan pour le coffre. Passez la porte sud. A l'ouest se trouve un équipement de main qui

double les gellas gagnées une fois sur quatre, le Pouch. Bombardez le mur de la porte centrale et remettez un joyau. Descendez l'escalier, utilisez le Vase sur les feux et prenez deux joyaux de plus. Reprenez le joyau en remontant. Passez la porte est du couloir et remettez un joyau. Sortez et allez toujours à l'est jusqu'à l'escalier. Au sud, la sauvegarde, au nord la suite du niveau. Remettez deux joyaux et tombez dans le trou. Rudy trouve son quatrième outil, le Gant de boxe (114). Allez au nord et servez-vous du Gant pour secouer les sarcophages : à vous un duplicateur et une ambroisie. Bombardez les murs derrière les sarcophages pour deux signes secrets (115). Passez la porte centrale. Servez-vous du Gant pour envoyer le plot en face, puis du grappin pour traverser. Jack combat au Magnum Fang. Rudy fait des Fury shot Phaser ou Twin Orb et Cecilia peut attaquer au Hi-Freeze. Vous gagnez le premier Gemini Circuit (à donner à Emma). Faites un sort Escape et téléportez-vous à Adlehyde.

A-Z TIPS & CODES

Galerie du compy

X, ▲, ▲, ■, X, ●, ▲, ▲, ●, X, ●

Galerie du chasseur

▲, X, ■, ▲, ●, X, ■, ●, ▲, ■, F5, ●

Galerie de la chasseuse

▲, ■, ●, ■, X, ▲, ▲, ●, X, ■, ▲, ▲

Galerie du raptor

●, ■, ▲, X, ●, ▲, ■, X, ●, ■, X, ▲

Galerie du T-rex

▲, ▲, ●, ■, ▲, X, ▲, ■, ■, X, ▲, ●

Time Commando



CHEATS CODES

Durant le jeu, mettez la pause, puis le curseur sur la ligne d'options Sound FX. Enfin, tapez les cheats codes suivants. Un son confirme la bonne exécution de chaque code. Enlevez ensuite la pause et continuez à jouer.

Barre de temps à zéro

▲, ▲, ■, ●, X, ▲, ●, ■, ■, ■, X

Barre d'énergie hyper grande

■, ●, ●, ▲, X, X, ●, ■, ■, ▲, ■

Remplir la barre d'énergie

X, ▲, ▲, ●, X, ▲, ▲, ●, ■, ●, X

Munitions illimitées

▲, ●, ▲, X, X, X, ●, ■, ▲, X, ■

Toutes les armes du monde

▲, X, ●, ■, X, ■, ●, ▲, X, ■, ●

Armes se rechargeant toutes seules
■, X, ●, ▲, ●, X, ■, ▲, ●, ▲, ■
Ce code est valable uniquement pour des armes qui doivent se recharger, comme l'arbalète par exemple.

Aller au niveau suivant

X, ■, X, ▲, ●, ■, X, ●, X, ▲, ▲

Aller au monde suivant

●, X, ▲, ●, ■, ●, X, ■, ▲, ●, ■

CODES DES DERNIERS NIVEAUX

5 ^e niveau	YTUTCVNB
6 ^e niveau	CKSLEKKA
7 ^e niveau	WOAYSHS
8 ^e niveau	YBNCNDCT
9 ^e niveau	GSHWSPID
10 ^e niveau	COMMANDO

Ce niveau est un Level Bonus : il s'agit d'un ring où vous affrontez tous les ennemis du jeu.

ADLEHYDE



Utilisez le Pass noir sur l'étagère des marchands de la ville (116). Un escalier secret se dévoile. Achetez les nouveaux équipements dont plusieurs "Bouc". Allez au palais pour une cinématique avec Emma. Le Douce Candy coule. Gravez vos port' emblèmes de magie de niveau 2 et augmentez les armes de Rudy. Volez au nord de l'abbaye de Curan et trouvez le couloir du Paradis (117).

COULOIR DU PARADIS



Trois duplicateurs sont nécessaires. Utilisez-en un sur la porte d'entrée. Servez-vous de la Perle Sésame contre le mur nord. La porte scellée renferme deux port' emblèmes. Prenez l'échelle nord-est et montez dans la pièce du haut. Le vase gris dans l'angle droit cache un bouton qui ouvre une porte à l'ouest (118). Redescendez et prenez l'échelle au nord-ouest. Passez la première porte et lisez les livres avant d'aller au nord. Attention aux dalles étoilées qui vous ramènent à l'entrée du niveau ! Longez les murs et faites vite. Prenez le nectar au sud avant de monter l'échelle. Nouvelle porte scellée. Ouvrez les deux coffres avec Hanpan, en restant sous les arcades (119). Prenez l'escalier nord et sauvegardez. Allez à l'est. Vous devez toucher trois orbes qui évoluent à l'inverse de vous dans les salles suivantes. Pour le premier orb, marchez doucement afin de l'amener près du tapis roulant de gauche et approchez-le grâce au tapis. Pour le deuxième orb, placez-vous dans le creux au milieu et bougez de droite à gauche. Faites un tour et coincez l'orb. Pour le troisième orb, allez tout au bout, placez-vous dans le recoin à gauche et bougez. Allez près du tapis roulant de droite et attrapez-le (120). Servez-vous de la Perle Sésame entre les deux arbres et récupérez la quatrième force de Cecilia, le Duel Cast (121). Quand sa barre de force est au maximum, elle peut envoyer deux sorts ! Faites un sort Escape et téléportez-vous à Repos Vaisseau. Vous trouvez le deuxième Gemini circuit sur la petite plage nord du village. Téléportez-vous à Adlehyde et donnez ce Gemini à Emma. Votre avion vole maintenant plus haut. Allez à Pandemonium en volant loin au sud-est. Trouvez une île au creux d'une baie : le lieu est cerné par les montagnes (122).



PANDEMONIUM

Allez au nord prendre un équipement de main Mind Gem au bout du chemin (récupérez les points de magie). Passez la porte sud et activez l'orb sur le mur pour ouvrir la porte est. Le chemin est logique jusqu'à la sauvegarde. Passez la porte nord et allez à l'est pour un boss. Combattez à la Force Sonic Vision et au poing pour Jack. Vous êtes capturés après la bataille. Parlez à Hanpan et dirigez-le pour qu'il sorte par le petit trou de la cellule. Prenez la première sortie au sud. Entrez par le trou au nord-est dans la salle suivante et partez par la deuxième sortie au nord. Actionnez le levier sur le mur à la porte nord-est : Hanpan saute avec le bouton croix (123). Jack sort de sa cellule et fouille les autres pour une carte-chance, un signe secret et deux carottes magiques. Passez la porte nord-est et changez pour Rudy. Il y a un chargeur dans la cellule voisine. Allez au sud et changez pour Cecilia quand vous êtes



bloqués. Avec Cecilia, switchez l'orb orange en bleu. Changez pour Jack et activez le carreau rouge à l'est. Continuez de changer de perso pour progresser en switchant plusieurs fois l'orb devant Cecilia. Puis c'est Jack qui switche un orb mural pour ouvrir et fermer certaines portes (124). Quand Rudy se trouve face au Prophète Démon, dans la petite pièce, dites "oui". Placez chacun des persos sur un carreau bleu et finalement l'équipe se retrouve. Bombez le mur près de l'orb où était Jack : trouvez deux port' emblèmes et une ambrosie.

Revenez à la salle des carreaux bleus et passez la porte sud. Revenez dans la salle du Prophète et dites "non" pour engager le combat. Battez-vous aux Phaser, Astro Energie, Slash Ra... Servez-vous ensuite de Hanpan pour passer la porte nord. Allez sauvegarder au sud, puis avancez au nord jusqu'au boss Shazam. Equipez-vous de "Bouc" et faites des Life Guard pour prévenir les coups fatals. Jouez une carte-chance pour gagner 80 000 gellas. Continuez au nord et une séquence cinématique intervient. Revenez à Adlehyde.

ADLEHYDE

Allez voir l'ingénieur Tom dans sa maison au sud-ouest et donnez-lui, sur sa demande, les Outils Secrets (trouvés au Labo de Vassim). Il répare la statue dans l'angle nord-ouest de la ville. Allez devant la statue pour avoir la rune Château (125). Faites des dons dans la maison à gauche de la place centrale. Donnez 30 000 puis 50 000 gellas et enfin 100 000 gellas. Trouvez l'homme solitaire dans la maison de l'angle



supérieur nord-est : votre équipe a un nouveau bateau ! Naviguez un peu afin que le bateau vous suive lors des téléportations.

Volez au nord-est : le château d'Artica est cerné de montagnes enneigées au-dessus de la Photosphère (126).

CHATEAU D'ARTICA



Prenez les deux Full Revive de l'entrée, allez à l'est, prenez l'escalier et passez la porte sud pour trois coffres. Entrez par la porte ouest et allez loin au nord. A l'extérieur, Rudy trouve sa septième arme à feu, le Wild Bunch (127). En passant, vous avez vu deux portes scellées. Deux signes secrets vous attendent derrière chacune, mais les duplicateurs sont rares. Passez la porte centrale à l'extérieur et prenez la carte-chance. Allez tout en haut des escaliers et placez-vous devant la chaise avec Jack en leader. Il obtient une nouvelle épée à équiper et apprend sa quinzième technique de combat, le Void attack (126). Redescendez les escaliers et passez la porte ouest. Sauvegardez et allez toujours au sud. L'ascenseur mène à Lady Harken, le boss. Fouillez la salle ouest pour un équipement de main de Jack, le Boom Getter. Vous gagnez la rune Courage à la fin du combat. Sortez par la porte est : une séquence cinématique intervient.



Menu de Triche

Attention, cette manipulation s'effectue obligatoirement au pistolet et elle n'est pas évidente à faire. Allez à l'écran-titre. Tirez deux fois dans le creux de la lettre "R" du mot "CRISIS" ! Tout de suite après, tirez deux fois dans le centre de la croix du viseur situé à droite du mot CRISIS ! Si vous avez été bon tireur, un

menu s'affiche. Dans celui-ci, vous pourrez régler les paramètres à neuf vies, pour une infinité de continus et recharger automatiquement.

Jeu facile

Sélectionnez la première mission du jeu d'arcade. Ensuite, à l'écran de sélection des modes de jeu, tirez hors de l'écran de télévision. Le mot "easy" s'affiche alors dans le menu du mode Story. Tirez ensuite dans le menu Story pour commencer la partie. Le jeu est facilité, puisque vous avez désormais cinq vies et un peu plus de temps pour finir les niveaux.

Titan Wars

NIVEAUX SECRETS

Pour pouvoir exécuter ces codes, il faut faire apparaître le menu d'options du jeu. Pour cela, mettez la pause pendant une partie. Ensuite, entrez les cheats codes. Si le curseur se déplace pendant votre manipulation, ce n'est pas grave. Dès que le code est entré, le niveau correspondant se lance immédiatement.

Voir les cinématiques

Appuyez successivement sur droite, bas, bas, gauche, bas, haut, ●, X, ■, bas. Les scènes vidéo se lancent. Appuyez sur START pour zapper chaque séquence.

Level "Frost Byte"

Appuyez successivement sur droite, bas, bas, gauche, X, haut, droite, droite.

Level "The Trench"

Appuyez successivement sur droite, bas, bas, gauche, droite, droite, bas, bas.

Level "Corkscrew"

Appuyez successivement sur droite, bas, bas, gauche, START, ●, droite, haut.

Level "House Hunt"

Appuyez successivement sur droite, bas, bas, gauche, ▲, ■, droite, bas.

Level "Undersea"

Appuyez successivement sur droite, bas, bas, gauche, start, haut, X.

Level "Still Trippin"

Appuyez successivement sur droite, bas, bas, gauche, X, ■, droite, start.

Level "The Horde"

Pour un niveau ayant pour thème le jeu La Horde, tapez : droite, bas, bas, gauche, ●, haut, bas.

Level "Offworld"

Pour un niveau ayant pour thème le jeu Offworld, tapez droite, bas, bas, gauche, droite, ●, ●, ▲, ●, ■, droite.

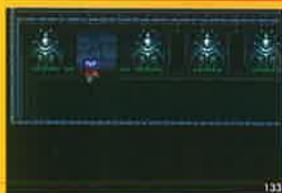
SPECIAL RUNES



Téléportez-vous au village Baskar et montez au sommet de la pyramide du village. Vous obtenez maintenant la rune Espoir (129). Parlez au chef indien et à son chien avec l'outil bâton. Téléportez-vous à Saint-Centour et volez vers l'Ancien Altar, à l'est du village. Ce lieu est sur le même continent que Saint-Centour dans une prairie cernée de montagnes (130). Marchez à l'ouest jusqu'à ce que l'inscription Ancien Altar s'affiche. Vous obtenez la rune Epée. Téléportez-vous à Adlehyde et faites une donation de 100 000 gellas. Sortez de la ville, revenez et entrez dans le pub. Le nouveau client vous donne un dispellado. Téléportez-vous au village Baskar et marchez au nord jusqu'au cadran solaire. Utilisez le dispellado sur les bornes nord-ouest, sud-ouest, sud-est, nord-est, ouest, sud, est et nord (131). Le temple d'Illusion est ouvert sur le terre central. Trouvez la rune Chrono au nord (pour Cecilia). Si vous voulez monter vos persos de niveau, c'est le moment d'affronter les ET sur les trois petites îles au sud, en jouant une carte-chance à chaque fois. A ce sujet, lisez l'encadré de la double d'ouverture. Téléportez-vous à Rosetta et volez au sud, sur l'île au milieu de l'eau. Appelez le Golem avec l'Ocarina (132).



KA DINGEL



Vous commencez par un combat contre un boss déjà rencontré : Boomerang accompagné de son chien. Faites des sorts Hyper sur Jack et attaquez au Cosmic Nova, au Slash Rave, au Phaser... Entrez dans la Tour puis ressortez pour prendre le Saber Fang de Boomerang. Explorez les portes lumineuses pour des Mega Berry. Montez l'escalier et passez la porte sud-ouest. Allez à l'ouest et sortez par la porte nord. Suivez le chemin logique et bombardez le mur nord pour activer un carreau rouge (133). Sortez et allez deux portes au sud. La porte est contient une carte-chance et un nectar. Allez loin au nord par l'escalier et activez un carreau rouge. Revenez en haut de l'escalier et passez la porte sud. Allez à l'ouest dans un passage étroit et passez la porte nord puis la porte sud. Deux carottes magiques et un Full Revive. Repérez la porte fermée. Passez la porte nord-est et suivez le chemin logique. Quelques nouveaux objets au passage. Passez la porte sud et poussez la statue vers la gauche sur le carré (134). Revenez à la porte fermée, qui ne l'est plus, et passez-la. Montez l'escalier, prenez les deux carottes magiques et allez au sud. Dans la grande salle, montez l'escalier est pour des coffres. Montez ensuite l'escalier ouest et poussez la statue dans le trou. Sortez et passez la porte ouest : poussez la statue dans le coin supérieur gauche. Activez seulement

les deux premiers carreaux rouges et allez à l'est en passant par le haut. Sautez de la rambarde droite et actionnez le levier de gauche. La porte du fond s'ouvre, prenez l'escalier. Trouvez l'ambrosie au sud puis le nectar. Passez la porte sud-ouest et suivez le chemin. Prenez l'équipement de main de Rudy, le Metal shield, dans la porte lumineuse (135). Passez la porte ouest, posez une bombe sur l'orb et passez la porte nord-est. Dans le noir, allez à l'est et prenez l'escalier. Posez une bombe sur l'orb et allez vite à la porte pour ne pas être coincé (136). Prenez l'escalier nord-ouest pour arriver dans une salle contenant huit leviers. Les actionner tous une seule fois, dans l'ordre, afin qu'ils soient tournés du même côté. Sauvegardez au nord, lisez la plaque et placez-vous sur le cercle au sud. Le boss arrive. Faites un awaken préventif puis des Hyper Slash Rave, attaquez au Wild Bunch, protégez-vous... Jack apprend sa quatrième Force qui lui permet d'envoyer deux attaques en un coup. Prenez l'ascenseur dimensionnel pour Malduke (137).

MALDUKE



Il y a beaucoup d'objets à ramasser comme dans Ka Dingel car aucun achat n'est possible dans ces niveaux et les ennemis sont vraiment coriaces. A vrai dire, on combat sans arrêt et les boss optionnels sont les plus durs du jeu. Allez au sud et prenez l'escalier sud-ouest. Bombardez les machines en diagonale pour passer. Utilisez l'outil Gant de Rudy pour envoyer le plot en face (138). Servez-vous du grappin pour traverser. Bombardez le générateur au nord et switchez le système de sécurité en off. Revenez dans la salle de départ, sauvegardez au sud et prenez l'escalier sud-est. Entrez dans le tuyau de la porte sud-est (139). Vous trouvez un chargeur et la huitième arme à feu de Rudy, le Arch Smash. Allez à l'ouest, passez la porte nord puis la porte du bout à l'ouest. Montez l'escalier pour actionner un levier. Une porte en bas s'est ouverte : récupérez le quatrième outil de Jack, la Guitare (140). Passez la porte sud dans le couloir précédent et envoyez Hanpan sur les rayons X. Entrez dans le tuyau pour actionner un levier. Revenez dans le couloir et passez la porte centrale au nord. Entrez dans le tuyau au nord pour plusieurs armes et objets. Allez à l'ouest au croisement. Trouvez une arme pour Rudy, le Silver Blade, dans le coin nord-ouest ; un nectar à l'est ; une arme pour Cecilia, la Princesse Rod, à l'ouest puis au sud ; une arme pour Jack, le Violator, au sud et un nectar au nord-est. Passez la porte sud, Jack affronte la statue pour s'initier à sa dernière technique de combat, le Trum Card, particulièrement longue à apprendre (141). Entrez dans le tuyau, allez au nord, servez-vous vite du grappin en anticipant et descendez l'escalier. Sauvegardez dans la porte est.

A-Z TIPS & CODES



Rapier Class

A l'écran de sélection du nombre de joueurs, maintenez simultanément les boutons L2 + R2 + gauche + start + select. Tout en les gardant enfoncés, pressez X. Vous pouvez demander un coup de main à un copain ! Ensuite, choisissez la Rapier Class, qui est maintenant disponible.

Sélectionnez une course. Ce sont les mêmes circuits qu'avant, mais vous constatez que les cartes du niveau sont en rouge au lieu d'être en bleu. Vous constatez aussi que la course se déroule de nuit et non plus de jour. Mais surtout, vous allez vous apercevoir que votre vaisseau est deux fois plus rapide qu'avant !

Circuit caché

A l'écran de sélection du nombre de joueurs, maintenez simultanément L1 + R1 + droite + start + [] + [] et tout en les gardant enfoncés, appuyez sur X. Choisissez de jouer en Venom Class ou Rapier Class. Ensuite, prenez le mode de jeu "single race", pour voir si le code a fonctionné.

A l'écran du choix du circuit, vous constatez qu'il y en a un septième de disponible tout en bas. Il s'appelle le Firestar.



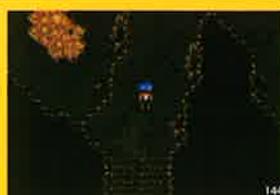
Départ Canon

Avant un départ, surélevez votre vaisseau (en mettant la croix de direction vers le bas) et maintenez la jauge de gaz de telle sorte qu'avant

moment du départ (lorsque les feux sont verts et que l'arbitre dit "go!"), elle soit remplie jusqu'à la limite de l'avant-dernière case. Ne débordez surtout pas d'un poil, sinon vous allez faire le pire des départs !



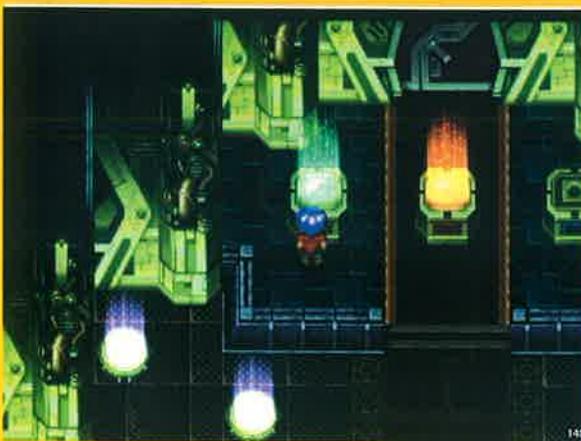
MALDUKE (SUITE)



Actionnez le levier pour que le socle vert s'allume (142). Téléportez-vous au nord sur le sigle au sol. Vous arrivez dans l'aire résidentielle de Malduke. Tout est mensonge en ce lieu : les conversations des habitants derrière leurs portes n'ont donc aucune valeur. De plus les barils sont tous vides ! Trouvez les Ailes derrière la grande pierre tombale du cimetière et



repartez. Actionnez le levier pour que le socle rouge s'allume. Téléportez-vous au nord. Vous arrivez dans la mine. Lisez la plaque et prenez l'escalier ouest. Il vous faut trouver le véritable Œil Cristal au milieu des faux... Bombardez le mur éboulé à l'étage pour faire apparaître un symbole. Quand vous aurez le bon œil, il clignotera en bleu sur votre passage (143). Prenez l'escalier est, allez à l'est, au sud, à l'est puis au sud-ouest pour trouver le véritable œil (144). Revenez au symbole sur le mur. Si vous vous sentez vraiment fort, descendez l'escalier au sud pour un boss optionnel. Placez-vous sur le cercle, utilisez le Vase puis jouez de la guitare (145) pour appeler le boss. Cecilia attaque avec des sorts Saint (quand elle ne fait pas des Remedy et des Life Guard), Jack au Magnum Fang et Rudy fait un maximum de Fury Shot au Phaser. Le combat est très dur, mais Rudy gagne son meilleur équipement de corps du jeu, la Brave Vest. Revenez au téléporteur et actionnez les leviers pour que le socle bleu s'allume. Téléportez-vous au nord et lisez la plaque. Il vous manque donc les Arms pour avoir les trois éléments. Passez deux portes au



ANCIENNE ARÈNE



L'endroit est cher, 1 000 gellas la nuit à l'auberge ! L'homme à droite du perroquet recharge les munitions. Il y a un duplicateur dans un baril à droite. Fouillez les lieux : une porte-duplicateur renferme trois port' emblèmes. A ce stade du jeu, vous devez en avoir 59. Payez 1 000 gellas pour entrer dans l'arène. Vous allez affronter quatre boss sans pause pour vous ressourcer. Inutile de jouer une carte-chance, mais tentez de voler les boss : le deuxième et le quatrième détiennent un signe secret (149). Le Slash Rave, surtout en Hyper, fait très mal aux deux premiers boss. Faites un sort Banish sur le troisième boss et il devient dérisoire. Le dernier boss est très puissant, environ 70 000 points de vie. Equipez deux persos de "Bouc" et faites des Life Guard préventifs. Le Wild bunch et l'Arc Smash en Fury Shot lui feront mal. Après ces durs combats, vous gagnez un duplicateur, des nectars et un équipement de main, Full Libra, qui empêche tous les statuts anormaux. La meilleure nouvelle, c'est qu'il faut au moins sept duplicateurs pour finir le jeu !!! Selon le nombre déjà en poche, combattez de nouveau plusieurs fois dans l'arène. La deuxième fois, Boomerang entame les combats (150) : équipez-vous de "Bouc" et allez-y au Magnum Fang, au Phaser et avec les dernières armes de Rudy. Vous gagnez la Divine Blade, la meilleure épée de Rudy. Une fois les cinq premiers duplicateurs acquis (sic), descendez l'escalier, utilisez l'outil Gant de boxe sur le miroir (151) : ouvrez les cinq portes scellées avec vos duplicateurs chèrement gagnés pour affronter Angol Moa, un big boss (152).

sud puis la porte nord-est. Montez l'escalier, passez la porte nord et lisez la plaque. Prenez le tunnel caché en face de la plaque (146) : allez à l'est puis au nord sur le cercle. Utilisez l'outil Vase puis l'outil Guitare pour appeler Lucifer. Il est bien plus coriace que le précédent boss ! Faites des Life Guard préventifs, Jack gagne son meilleur équipement de corps du jeu, le Jade Wilder. Revendez et passez la porte sud-est (salle des trois coffres visibles). Switchez l'orb à l'orange (147) et sautez au sud. Bombez le rocher au pied de l'échelle de droite. Passez la porte nord-est pour prendre les trois coffres et passez de nouveau la porte sud-est pour switcher l'orb au bleu. Bombez le rocher au pied de l'échelle de gauche. Activez le carreau rouge au nord de l'échelle de droite et refaites le tour par le nord pour switcher l'orb à l'orange. Activez le carreau rouge de l'échelle de gauche et prenez l'échelle de droite pour passer la porte centrale du

bas. Les Arms sont au nord. Retournez aux trois socles de couleur. Sauvegardez. Allez au sud puis passez la porte tout au bout à l'ouest. Montez au nord. Insérer les Ailes, l'œil et les Arms sur le piédestal (148) et affrontez le boss plus loin au nord. Si un gros scarabée marron vous attaque sur le trajet, utilisez une carte-chance car la bête est puissante et rapporte gros. Attaquez le boss à la Trump Card, aux Phasers, au Wild Bunch... N'entrez surtout pas dans la salle de l'ordinateur central en poursuivant le niveau, car vous affronterez les ultimes boss du jeu et vous n'êtes sans doute pas prêt. Prenez l'ascenseur à l'est pour Ka Dingel puis lancez un sort Escape. Téléportez-vous dans une ville pour refaire le plein et booster les armes de Rudy. Volez au sud de Ka Dingel pour rejoindre l'Ancienne Arène (à l'ouest des trois îles). Vous pouvez y aller plus tôt dans le jeu, mais cela aurait été dépenser des gellas pour rien...

Mot de passe " la totale " ! Voici un mot de passe pour WipeOut 2, mais quel mot de passe ! Il permet d'obtenir les courses cachées, la classe Phantom, les médailles d'or, et le vaisseau Piranah. Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : **■●●▲●▲●■×■×■●▲■**



CHEATS MODES

Vaisseaux animaux

Durant le chargement du jeu, à l'écran du LOADING, maintenez les boutons R2 + L1 + start + select enfoncés jusqu'à ce que l'écran-titre du jeu apparaisse (il faut donc se taper la vidéo d'intro !). A l'écran-titre, relâchez le bouton start, mais continuez de maintenir les autres enfoncés et allez au premier menu du jeu. Là, déplacez le curseur rose de la ligne où est inscrit le mot " start ". Puis appuyez de nouveau sur le bouton start (les autres boutons étant déjà enfoncés). Allez dans le menu de sélection des équipes. Vous verrez que les vaisseaux y sont déjà transformés.



Temps stoppé

Mettez la pause pendant une course, maintenez enfoncés select + R1 + L1 et tapez ▲●●×▲●●×

Energie infinie

Mettez la pause pendant une course, maintenez enfoncés select + R1 + L1 et tapez ▲×■●●▲×■●

Mitraillette

Mettez la pause pendant une course, maintenez enfoncés select + R1 + L1 et tapez ■●●×■●●×▲

Toutes les armes

Mettez la pause pendant une course, maintenez enfoncés select + R1 + L1 et tapez ××■●●●●▲



Armes bonus à l'infini

Allez dans le menu Weapon Options, puis mettez le curseur dans " le vide ", c'est à dire : ne pointant aucune ligne de texte.

Ensuite, appuyez sur × + ■, × + ■, × + ■, × + ■, × + ■, × + ■, × + ■, × + ■, × + ■, × + ■.

Les armes tels le Minigun, le Sheep weapon et la Banana bomb vont alors s'inscrire à l'écran. Normalement, elles n'apparaissent qu'en tant que bonus.

Wild Arms

Soluce complète

SPECIAL EQUIPEMENTS



Ancienne arène
Affrontez Angol Moa au Trump Card et à l'Arc Smash (en force Fury pour bien faire). Lancez des Life Guard préventifs. Vous gagnez la Juggernaut, une super épée pour Jack.

Saint-Centour
Parlez à la jeune aveugle qui vit dans la maison au sud-ouest (153). C'est d'ailleurs l'unique habitante. En sortant du village, Zed vous attaque. Le Slash Rave peut lui déplaire. Vous gagnez une épée puissante, mais elle met votre niveau de chance toujours au pire. Bof !



Golem du Désert

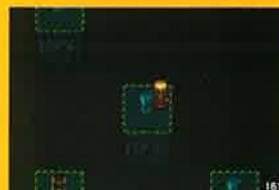
Allez dans le désert au nord-ouest de la carte vers le milieu de la bande de terre aride (154). Une onde de choc vous prépare au combat contre le Golem. Il n'aime pas les roquettes... (155) Vous gagnez le Dist Dimus, la meilleure arme de Cecilia.

Golem de la Mer

Naviguez au nord-est de Port Timney dans la petite mer intérieure pas loin. Tournez et combattez jusqu'à l'attaque du Golem (156). Combattez au Trump Card, au Magnum Fang, à l'Arc Smash, au Wild Bunch... (157). Vous gagnez le meilleur équipement de corps de Cecilia, le Prêt à porter.



LES ABYSSES



Deux duplicateurs nécessaires. Visitez les pyramides Elw de Filgaia. Grâce au grappin, trouvez dans la pyramide à l'est de Port Timney, un signe secret, un chargeur et un port'emblème. Il y a aussi deux port'emblèmes dans la pyramide à l'est de Saint-Centour. Vous avez maintenant 62 sorts de magie pour Cecilia. Pour atteindre les Abysses, usez du Gant de Rudy près d'un socle de téléportation et courez vite sur le socle pendant que la terre tremble (158). Après quelques essais, une lumière rouge indique que vous arrivez aux Abysses. Lisez la plaque à l'arrivée, puis allez au sud dans le noir. Une autre plaque à lire dans le recoin et cinq leviers à gauche. Actionnez tous les leviers une fois, ils sont donc à droite, puis réagissez le levier du milieu puis celui du bout à droite. La voie sud se libère. Poussez les statues de droite et de gauche vers le bas et celle du milieu sur le côté. Lisez la plaque triangle à gauche (159) et utilisez un duplicateur sur la porte scellée. Récupérez les trois meilleurs équipements de tête du jeu dans trois coffres. Revenez au pied de l'escalier de la porte qui était scellée et allez juste en face : il y a une porte sur le mur sud. Suivez le chemin en descendant l'escalier, en allant à l'ouest et en montant l'escalier. N'allumez aucune lampe des lieux pour avoir tous les coffres. Lisez la plaque sur le mur nord en poussant une statue. Sortez, descendez l'escalier, allez à l'est, montez l'escalier et longez le bord droit sans passer la porte : il y a un étroit passage (160). Prenez l'équipement de main Amulette en bas de l'escalier puis passez la porte nord. Vous arrivez dans une pénible salle de plots à grappin. Allez à l'ouest. Lancez Hanpan en bas à gauche pour un équipement de main, orb de vie, qui ajoute 50% de vie en plus. Continuez à l'ouest en utilisant le grappin en diagonale. Pour arriver au troisième plot, placez-vous un peu au-dessus à droite pour lancer le grappin (161). Récupérez un équipement de main, Mystic Slate, qui augmente de 50% les points de magie. Revenez à l'entrée et allez à l'est. Montez au nord pour un équipement de main, Power Boost qui multiplie par deux l'attaque les 3/4 du temps (pour Rudy). De là, envoyez le grappin à l'est (162) et ouvrez la deuxième porte scellée. Jouez de la guitare pour attirer le boss. C'est le plus difficile du jeu et le combat est long (163). Equipez-vous de Bouc le temps que Cecilia fasse des Life Guard à tout le monde. Battez-vous à la Trump Card, à l'Arc Smash, au Twin Orb. Appelez le gardien Amour de Jack pour qu'il ressource l'équipe. Vous gagnez la géniale Etoile du shérif qui va très bien à Jack. Non seulement elle augmente beaucoup toutes les caractéristiques, mais en plus, elle regroupe les qualités d'un Full Libra, d'un Holly Parasol, d'un Orb of Life, d'un Talisman, d'une Amulette, du Force Unit et du Wisdom Slate !!! Ça c'est de l'équipement ! Faites un sort Escape et téléportez-vous à Rosetta pour prendre du repos.

MALDUKE

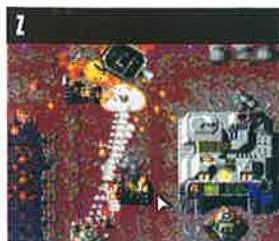


Retournez à Ka Dingel, l'île au sud de Rosetta. Allez jusqu'à l'ascenseur dimensionnel menant à Malduke. Retrouvez la route du boss que vous avez affronté et cette fois poursuivez au nord jusqu'à la porte de l'ordinateur central (164). Ouvrez-la pour affronter le premier boss de fin, Zeikfried (165). Il est plus facile que celui des Abysses. Après lui, c'est Mère qui renaît de ses cendres. Vous croyez que c'est fini ? Non, vous êtes encore attaqué dans l'ascenseur dimensionnel en repartant.



Vous pouvez ensuite savourer votre victoire avec la longue séquence cinématique qui clôt cette aventure.

A-Z TIPS & CODES



MOTS DE PASSE

2° Carte
■, ▲, X, ●, ▲, ■, ●, X.

3° Carte
■, X, ●, ▲, ▲, ■, X, ●.

4° Carte
■, ▲, X, ●, ●, ▲, X, ●.

5° Carte
X, ●, ■, X, ▲, ■, X, ●.

6° Carte
■, ●, ▲, X, ●, X, ■, ●.

7° Carte
X, ●, ■, X, ▲, ▲, X, ●.

8° Carte
X, X, ●, ▲, X, ●, ■, X.

9° Carte
●, X, ●, ■, X, ●, ■, ●.

10° Carte
●, ▲, ●, ●, ●, ▲, X, ●.

11° Carte
X, ■, ●, X, X, ■, ■, ●.

12° Carte
X, X, ●, X, ●, X, ■, ●.

13° Carte
●, ▲, X, ●, ▲, ■, X, ●.

14° Carte
■, ▲, X, ●, ▲, X, ●, ■.

15° Carte
■, ▲, X, ●, ■, ▲, X, ●.

16° Carte
●, X, ●, ■, ■, X, ■, X.

17° Carte
●, ■, ▲, X, ▲, X, ●, ■.

18° Carte
■, ●, ■, X, X, ●, ●, ▲.

19° Carte
X, ●, X, ●, ▲, ▲, X, ●.

20° Carte
▲, ▲, X, ●, ▲, ▲, X, ●.

CHEATS MODES

Mettez la pause pendant le jeu, puis effectuez les manipulations ci-dessous.

Unités plus résistantes
■, ●, X, ▲, ▲, X, ●, ■.

Unités invulnérables
■, ▲, ●, X, X, ●, ▲, ■.

Destruction des forts
Appuyez sur les boutons X, ▲, ■, ●, ▲, ●, X, ■ de la première manette.

Ensuite, prenez la seconde manette. Appuyez sur ■ pour détruire votre fort et sur ▲ pour détruire le fort ennemi.



PlayStation™



PlayStation™



PlayStation™



PlayStation™



PlayStation™

sans CB

Recevez les jeux de votre choix chez vous, sous 48 h, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 SOI** et en nous laissant votre adresse de livraison

Toutes les nouveautés et rien que les meilleurs titres !
Pratique : vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn) *

Star Wars - Masters of Teräs Käsi . Diablo
Pitfall 3D . Jet Rider 2 . Snow Racer 98
Need for Speed 3 . Powerboat Racing
Bloody Roar . Ayrton Senna Kart Duel 2
Chill . Nagano Winter Olympics '98
Cæsar's Palace . Bust-A-Move 3 DX
Iznogoud . Bushido Blade . Versailles
Shadow Master . Tomb Raider 2
Nightmare Creatures . Colony Wars
NBA Jam Extreme . Crash Bandicoot 2
V-Rally . Les Boucliers de Quetzalcoatl
Duke Nukem . Oddworld . Alerte Rouge
Dynasty Warriors . Jersey Devil . G Police
Croc . Pandemonium 2 . Theme Crisis
Moto Racer . NBA 98 . Final Fantasy 7
Fifa 98 . Nuclear Strike . Overboard !
Hercule . Street Fighter Ex + A

ni chèque !

également PC, Mac, Nintendo 64...

Simple Original immédiat

3617

SOI

H91 - RC 393307855

* la durée de la communication dépend de l'article



Attention, voici un sport d'équipe à vous couper le souffle !



Retrouvez également
Dead Ball Zone
sur CD 2 titres



Dead Ball Zone, c'est avant tout une simulation sportive où 15 équipes se livrent un combat sans merci pour la victoire.



Dead Ball Zone n'a qu'une seule règle "Tous les coups sont permis": pistolets, bombes et bien sûr tronçonneuses sont à votre disposition.



Dead Ball Zone offre une vitesse de jeu ahurissante, une palette de mouvements exceptionnelle et des effets 3D époustouffants pour des matches plus vrais que nature.



Dead Ball Zone permet un véritable management : la progression de votre équipe dans le tournoi dépendra de vos talents d'entraîneur.



Dead Ball Zone sur PlayStation :
toute la furie du sport !

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

* 2,23 F/min

