OUVEAU!
PlayStation
Soluces
nouveau
PlaySoluces

116 PAGES D'ASTUCES, TIPS ET SOLUCE

100% PlayStation

Numéro 1

PlaySoluces

Les soluces et tips Playstation de A à Z

GUIDE EXCLUSIF

GRAN TURISMO

TOUTES LES VOITURES CACHÉES, LES TIPS & ASTUC

LE GUIDE COMPLET DU PLUS GRAND JEU DE COURSE DE TOUS LES TEMPS SUR PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 2

EXCLUSIF
PAGES DE SOLUCE
MPLETE ET DE PLANS

TEKKEN 3

TOUS LES COUPS !

ET TOUS LES SECRETS RÉVÉLÉS,
Y COMPRIS LES COMBATTANTS
SECRETS ET LES COUPS SPÉCIAUX !

INCLU
2500
CODES SECRET

France : 38 F • Canada : 6,95 $CAN • Suisse : 11 FS • 200 FB
DOM/TOM 45 FF • Luxembourg : 200 FLUX

L 9008 - 1 - 38,00 F - RD

GROUPE PRESSIMAGE

AIS AUSSI : SOUL BLADE : TOUS LES COUPS ET
CRETS, ISS PRO : MARQUER A TOUS LES COUPS,
OODY ROAR – NEED FOR SPEED 3...

contenu

Éclatez-vous ce mois-ci avec les aides de Gran Turismo, de Resident Evil 2 et de Tekken 3 !

PLay Soluces
5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex
Téléphone : 01 49 88 63 63
Fax : 01 49 88 63 64
Minitel : 3615 Konsol

RÉDACTION
Directeur adjoint de la rédaction Stéphane Lavoisard **Rédacteur en chef** Gilles Sauer **Rédacteurs** Lionel Vilner, David Taborda

SERVICE ABONNEMENTS
55, route de Lonjumeau 91387 Chilly-Mazarin
Téléphone : 01 64 54 76 89

DIFFUSION VENTES
Directeur Olivier Le Potvin **Assistante** Chrystèle Bono **Téléphone** 01 49 88 67 53 (réservé aux dépositaires de presse) **Rédacteur graphique promotion** Valérie Le Petitcorps

ANCIENS NUMÉROS
Du Lundi au vendredi, uniquement entre 9h30 et 12h45 : Ingrid Lelong **Tél.** 01 49 88 63 90

FABRICATION
Rédacteur en chef technique Jacques Gouffé **Chef de fabrication** Isabelle Dubuc **Assistante** Sandrine Bourgeois **Responsable photogravure** Frédéric Levesque

MULTIMÉDIA
Conception Claude Flammia (klod@planete.net)

COMPTABILITÉ
Directeur comptable et financier Éric Bourdonnec **Contrôleur de gestion** Leila Aithabib **Comptabilité fournisseurs** Patrick Vendendriessche **Comptabilité clients** Stéphane Bouchard

JURIDIQUE
Françoise Linossier

RESSOURCES HUMAINES
Virginie Guyard

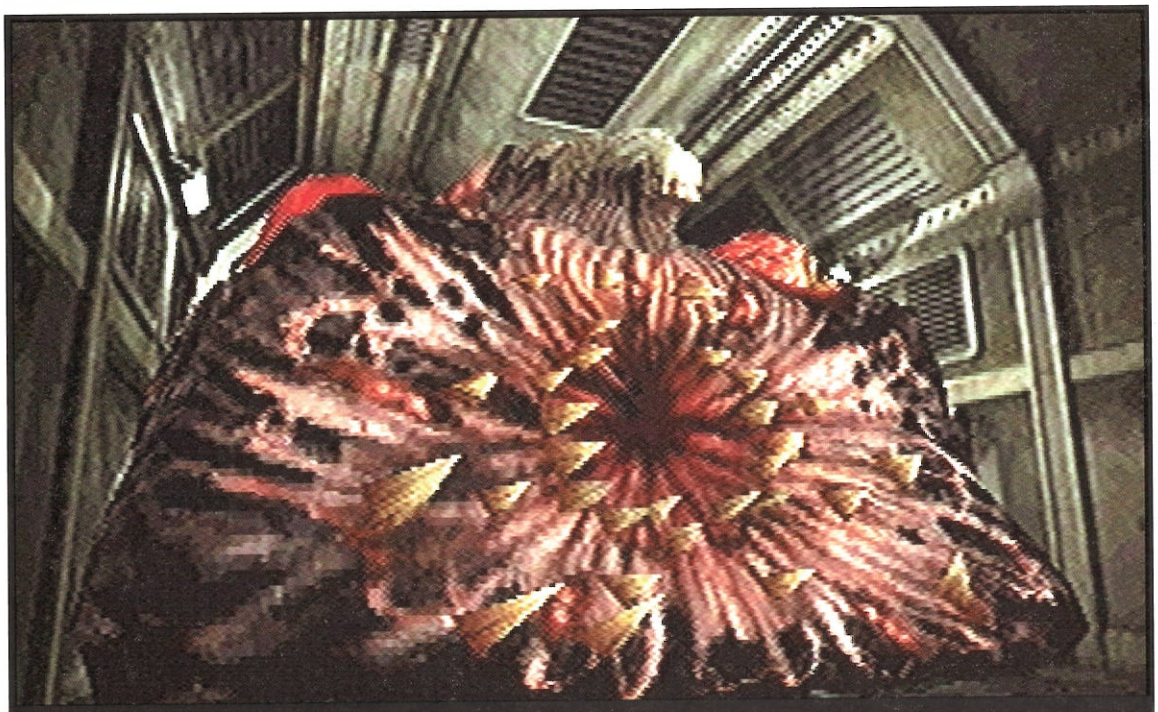
PUBLICITÉ
Directeur de développement Antoine Harmel **Téléphone** 01 49 88 67 00 **Directeur clientèle** Thierry Boyer **Téléphone** 01 49 88 67 13 **Relation clientèle** Cécile Hergault **Téléphone** 01 49 88 67 04

REPRÉSENTANTS INTERNATIONAUX
États-Unis
Huson European Media LLC - Ralph Lockwood
Téléphone 00 1 (408) 879 6666
Fax 00 1 (408) 879 6669
Angleterre - Irlande - Allemagne
Huson European Media
Téléphone 00 44 1784 469 900
Fax 00 44 1784 469 996

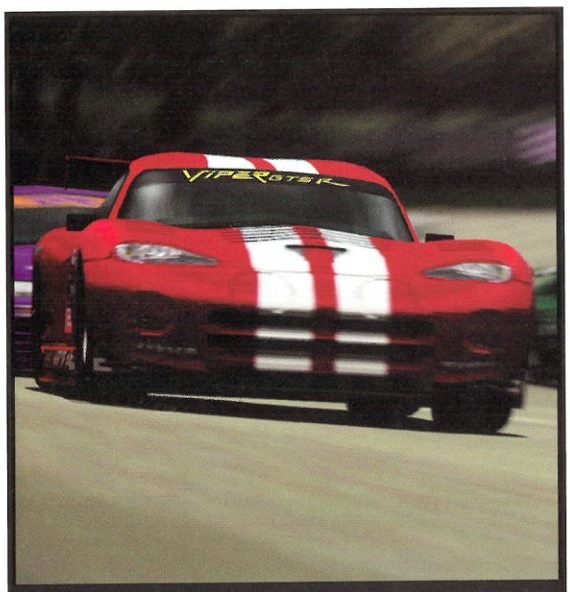
DIRECTION EDITORIALE
Directeur de la publication et des rédactions Godefroy Guidicelli
Directeur délégué Patrick André
Assistante de direction Anne Saliot

PlaySoluces est une publication de Pressimage, SA au capital de 2 500 300 F. Principaux associés : Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli. Siège : 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil. France. Numéro de commission paritaire : en cours. Dépôt légal 2e trimestre 1998. N° ISSN : en cours.

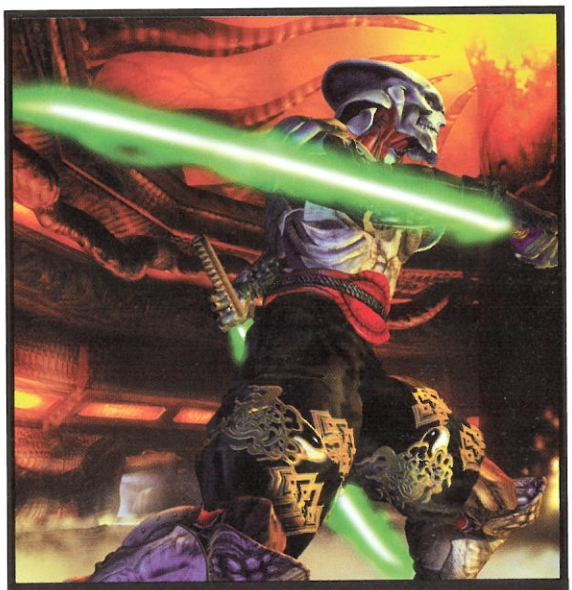
La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal. Crédits photos et copyright : tous droits réservés.
Imprimeur Altamira (UE).



04 Resident Evil 2 36 pages pour tout savoir. Le guide dont vous avez toujours rêvé : toutes les cartes de niveau, le pas à pas détaillé des quatre missions, et tous les secrets enfin révélés…



44 Gran Turismo Le guide complet du meilleur jeu de course sur PlayStation. Tout pour obtenir les meilleurs voitures et gagner chaque course !



52 Tekken 3 Coups et Secrets Tous les coups enfin dévoilés, de même que tous les persos cachés, les costumes et le mode Theater…

Le meilleur des astuces et des aides de jeux !

70 Bloody Roar Notre guide exhaustif des coups de ce grand beat'em up de la PlayStation vous permettra d'accéder aux arcanes secrètes du combat le plus bestial que nous connaissons sur console.

62 Need for Speed 3 Suivez les conseils et les annotations de nos spécialistes sur chaque circuit et vous n'aurez plus qu'à appuyer sur l'accélérateur pour exploser tous vos temps !

75 ISS PRO Nous vous disons tout sur la référence en matière de foot sur PlayStation. Comment marquer, avec quelles équipes, avec quels joueurs. À vous de conquérir la coupe du Monde !

Vous en avez rêvé, nous l'avons fait ! PlaySoluces vous offre l'occasion unique de donner une seconde jeunesse aux jeux qui vous ont passionnés sur PlayStation. Tous les deux mois, nous vous ferons découvrir des personnages dont vous n'avez jamais imaginé l'existence... Vous pourrez, grâce à nos conseils, battre les records de vitesse auxquels vous ne pensiez même pas. Sans parler des passages secrets et des mondes nouveaux que vous pourrez découvrir en parcourant nos colonnes... Avouez que nous avons de solides arguments pour devenir sinon indispensable, au moins un véritable livre de chevet. D'ailleurs, nous n'y sommes pas allés de main morte pour ce premier numéro. Jugez-vous même : Resident Evil 2, Gran Turismo, Tekken 3... Ces jeux déjà mythiques n'auront plus aucun secret pour vous. Vous en connaîtrez maintenant les moindres secrets qui vous permettront de battre tous les records... Bref, des aides de jeux à la pelle et des codes à la tonne ! Gilles Sauer, Rédacteur en chef.

Soul Blade 080
Tous les coups pour malmener vos adversaires les plus coriaces

Tous les niveaux 087
Le meilleur moyen d'accéder aux niveaux c'est d'avoir les codes !

Tous les niveaux bis 093
Acte 2, des codes pour fouiller vos jeux de fond en combles !

Tous les niveaux ter 114
Acte 3, pour vraiment être sûr de ne rien rater dans un jeu !

Codes en vrac 094
De A à Z, des centaines de milliers de codes et de passwords !

Suivez le guide des icônes PlayStation

Vous pourrez ainsi mieux utiliser notre guide et bénéficier des indications officielles Sony

- 1 ou 2 joueurs
- Memory Card 1 Block
- Compatible avec souris
- Compatible Pad analogique
- Option volant
- Compatible joystick
- Câble Link 2 consoles
- Multi Tap 1~5 Players
- Multi Tap 1~8 joueurs (=1~5, =6~8)

Les icônes © Sony Computer Entertainment Europe Ltd.

Contacter PlaySoluces : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, téléphone 01 49 88 63 63

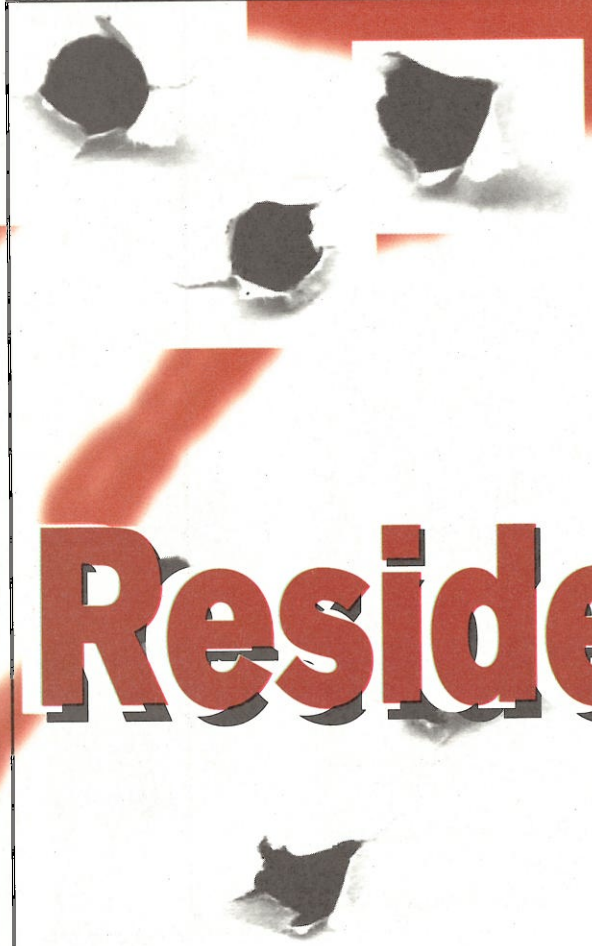
guide

Editeur	Virgin Interactive
Prix	Environ 370 F
Format:	PAL

1 Joueur

Memory Card 2 Blocs

Début



Resident Evil 2

Très certainement le jeu le plus attendu de tous les temps, Resident Evil 2 est arrivé il y a quelques mois déjà. Naturellement, PLAYSOLUCES vous offre le guide le plus compl possible. Libre à vous de jeter un œil sur les quatre solutions complètes, les maps, les secrets…

Claire Redfield: Mission 1

Honneur aux femmes. Commençons par la première mission de Claire Redfield. La petite sœur de Chris va avoir fort à faire pour se dépétrer de cette zombie mania…

SECTION 1: LES RUES DE RACOON

Les rues

Claire commence dans les apocalyptiques de la ville de Racoon où elle rencontre six petits zombies. Même s'il est tentant d'ouvrir le feu, vous devez résister et courir en esquivant la horde de zombie. Allez droit vers l'allée dans le fond. En courant et zigzaguant vous laisserez les ennemis sur place. Mais faites attention car il y a encore quelques zombies qui vous attendent au coin. Evitez les sans problèmes et entrez tout de suite dans le magasin d'armes.

Magasin d'armes

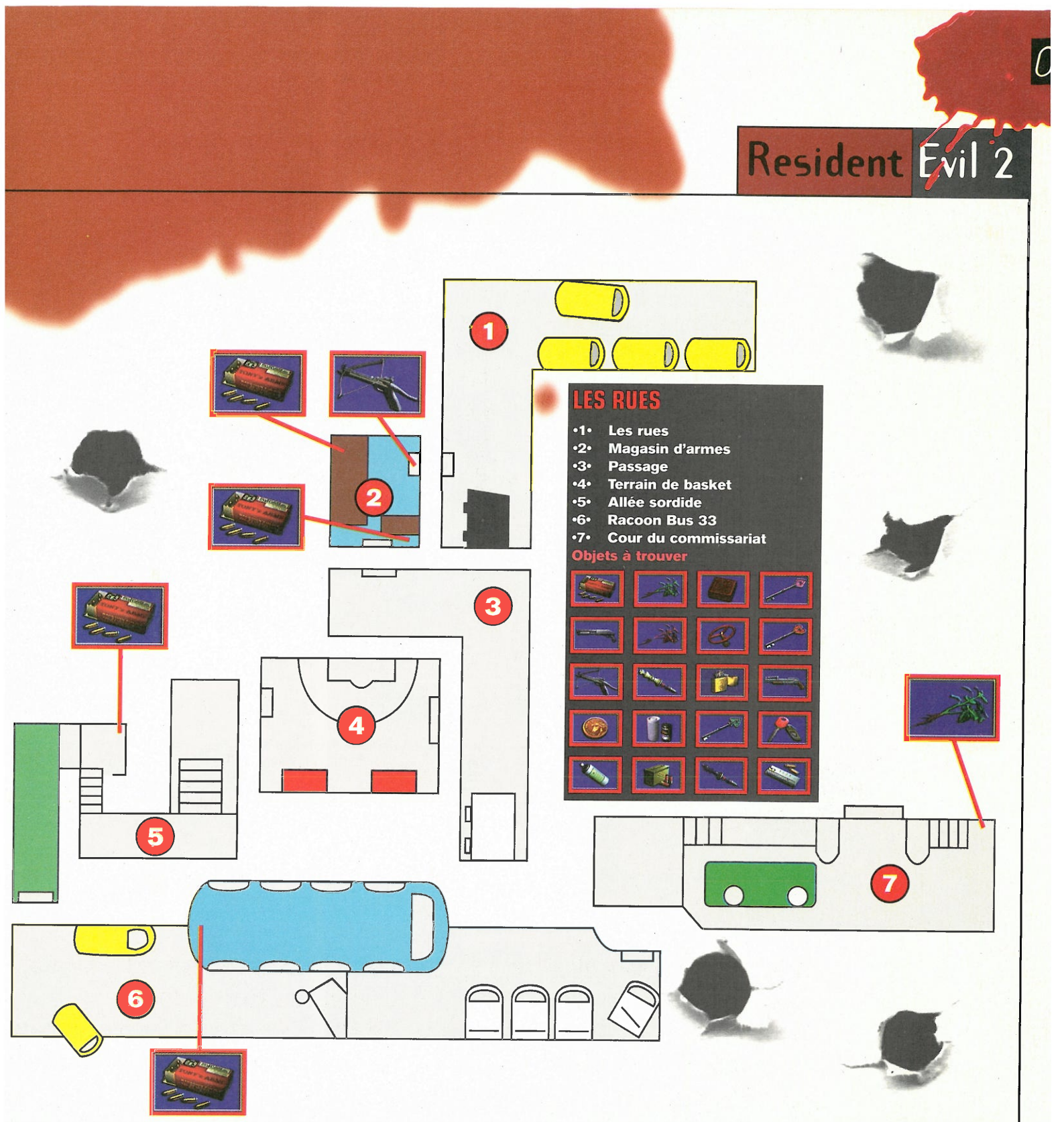
Une fois dans le magasin, vous rencontrez le premier survivant (pas pour longtemps). Après une brève discussion, vous pouvez fouiller lemagasin. Il y a deux boîtes de munitions pour le pistolet à trouver. Allez derrière le comptoir qui vous fait face quand vous entrez dans le magasin et allez derrière l'autre comptoir pour obtenir le second. Une fois cette boîte attrappée, la fenêtre vole en éclat laissant entrer une bande de zombies furieux. Malheureusement, le vendeur est réduit en pièces. Restez derrière le comptoir jusqu'à ce que l'attention des zombies s'attarde sur vous. Faites un petit massacre. Vous savez que tous les ennemis sont mort quand la musique se met à changer du thème dramatique au thème calme. Quand il n'y a plus de danger, fouillez le vendeur et prenez l'arbalète. Quittez les lieux par la porte de derrière.

Le passage

Quand vous sortez du magasin, vous vous retrouvez dans une allée sombre. Foncez et vous trouvez un terrain de basketball plein de zombies entrain de frapper à la grille (non, il ne jouent pas au basket) . Courrez et prenez les munitions de pistolet à l'arrière du camion crashé. La porte des zombies va alors s'ouvrir et ils commencent à se ruer vers vous. Descendez les au revolver et courrez dans le terrain de basketball. Un zombie essaie de vous barrer le chemin mais il est plutôt simple à éviter.

L'allée sordide

Une fois hors du terrain de basketball, grimpez les escaliers de métal et courrez sur la route. Juste en bas de la prochaine série de marches qui mènent vers le bas, se trouve une boîte de munitions sur la droite. Montez alors sur la poubelle. Il y a un autre groupe de zombies de l'autre côté. Le but est de les dépasser en économisant des munitions. La façon la plus efficace est de tirer deux fois sur la fille zombie devant vous, puis quand elle tombe au sol, descendez de la poubelle et zigzaguez parmi le groupe restant. Sortez par la porte de derrière et vous revoilà dans des rues. Quand vous sortez, vous entendez un bruit de machouillement. Ce sont quelques zombies entrain de diner… avec un malheureux civil.



Pas besoin de traîner longtemps dans le coin. Courrez tout simplement en évitant le danger, et grimpez dans le bus.

Racoon City Bus #33

Une fois dans le bus crashé, prenez les munitions sur la gauche et avancez rapidement pour avoir un plus grand champ de vision. Vous remarquez une fille zombie rampant sur le sol devant vous. Malheureusement, vous ne pouvez pas l'éviter. Abrégez ses souffrances avec quelques balles de pistolet dans la tête. Tout de suite après, il va falloir se défaire d'un autre zombie juste avant de pouvoir sortir du bus.
Après être sorti du bus, vous vous retrouvez à nouveau dans les rues. Malgré tout, l'endroit est assez claustrophobique vu le nombre de zombie dans le coin. Pas besoin de les descendre, il y en a beaucoup trop. Utilisez la technique du zigzag que vous devez bien connaître maintenant et traversez les. La porte de sortie est juste dans le fond.

Cour du commissariat

Cette section est particulièrement facile. Il y a deux routes possibles. Soit par le parc et vous avez à éviter quelques zombies, soit au fond vers le passage sous-terrain qui ne présente aucun danger. De toute façon vous atteignez le commissariat sans aucun problème. Les vrais problèmes vont commencer.

SECTION 2: COMMISSARIAT

Hall principal RDC

Vous voici maintenant dans l'endroit principal du jeu. C'est dans le commissariat que toute l'action se déroule. Votre première tâche consiste à marcher vers la seconde porte sur la gauche (impossible d'aller ailleurs pour l'instant). C'est là que vous rencontrez un autre survivant, un jeune flic déjà très atteint par la maladie des morts-vivants. Il attend l'inévitable destin qui se présente à lui : se transformer en zombie. Après une petite discussion, il vous donne la Carte Bleue et vous jette dans l'autre pièce. Amenez la clé à l'ordinateur et utilisez là pour ouvrir les deux autres portes. Il y a une machine à écrire et un ruban d'encre près de l'ordinateur. Vous pouvez sauvegarder si vous le voulez. Une fois toutes les portes ouvertes, vous pouvez aller à la première sur la gauche de l'entrée principale.

Salle d'attente

Vous pouvez respirer un peu, car c'est le calme avant la tempête. A votre gauche se trouve une malle. C'est dedans que vous mettez les objets encombrants. Nous vous conseillons de poser le couteau et le ruban d'encre. Aussi, dans le coin de la salle d'attente se trouve un bureau. Utilisez votre passe partout pour l'ouvrir et prenez le spray d'urgence à l'intérieur. Une fois encore, rangez-le dans la malle. Finalement, avant de quitter la pièce, allez vers le banc et prenez la note. Vous y trouverez quelques informations qui seront stockées dans votre inventaire. Ça peut toujours servir.

Couloir de l'aile ouest

Attention, voici venir le premier moment effrayant de Resident Evil 2 ! Marchez vers le garde décapité et fouillez le pour obtenir des munitions. Equipez l'arbalète et avancez vers la flaque de sang. Quand vous l'examinez, l'action va vers une scène cinématique qui vous présente la première vraie terreur du jeu : le Licker ! Cette chose tombe du plafond et commence immédiatement à vous fouetter avec sa langue. Visez vers le bas et tirez quelques salves. La créature meurt heureusement assez rapidement. Une fois le Licker mort, avancez et prenez l'Herbe Verte. Utilisez-là si vous êtes blessé ou gardez-là pours plus tard pour la ranger dans une malle. Vous en aurez besoin plus tard, c'est une promesse !

Salle de briefing

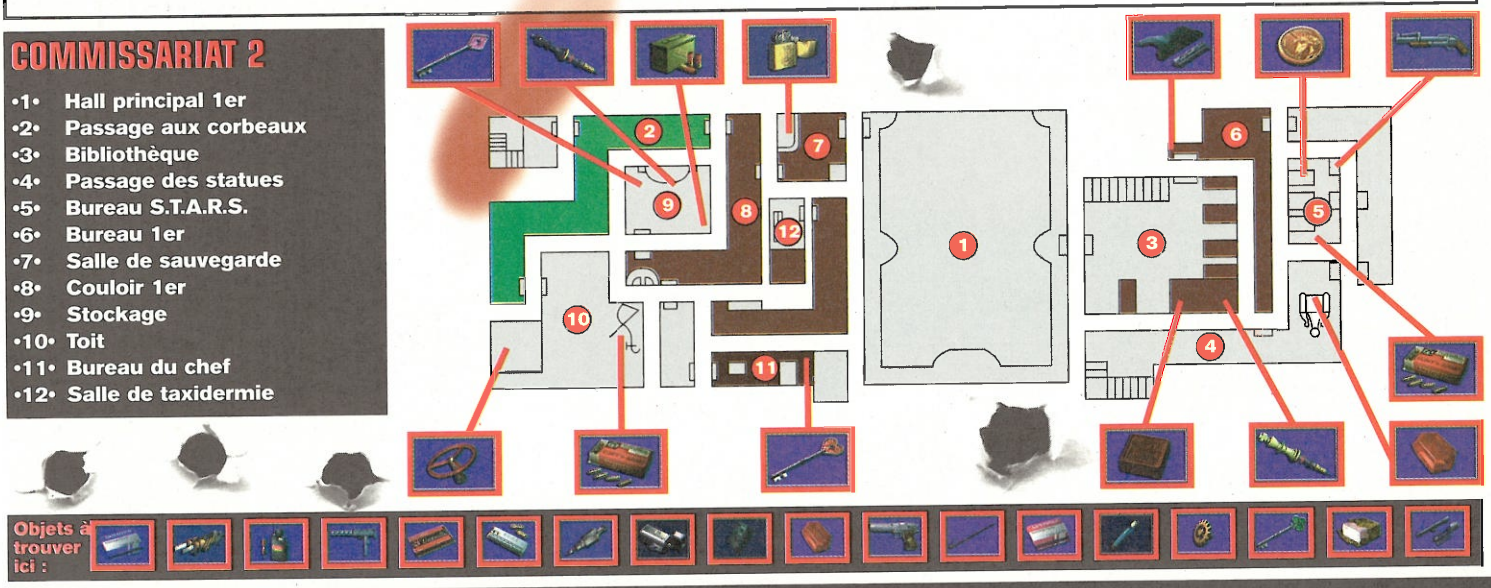
Même si vous ne pouvez pas faire grand chose ici, nous vous expliquons quand même. L'objectif est de trouver un briquet et de

COMMISSARIAT

- •1• Hall principal RDC
- •2• Salle d'attente
- •3• Couloir ouest
- •4• Archives
- •5• Salle de briefing
- •6• Escalier ouest
- •7• Chambre noire
- •8• Salle d'armes 1
- •9• Bureau ouest
- •10• Aile est
- •11• Bureau est
- •12• Corridor aile est
- •13• Salle d'interrogatoire 1
- •14• Salle d'interrogatoire 2
- •15• Couloir notd-est
- •16• Salle d'attente

COMMISSARIAT 2

- •1• Hall principal 1er
- •2• Passage aux corbeaux
- •3• Bibliothèque
- •4• Passage des statues
- •5• Bureau S.T.A.R.S.
- •6• Bureau 1er
- •7• Salle de sauvegarde
- •8• Couloir 1er
- •9• Stockage
- •10• Toit
- •11• Bureau du chef
- •12• Salle de taxidermie



l'amener ici. Allez dans l'arrière chambre et utilisez le briquet dans la cheminée. Une fois les flammes allumées, un trou apparaît sur le tableau au dessus. Un bijou rouge tombe de ce trou. Deux de ces bijoux sont nécessaires pour une énigme plus tard. Il y a aussi une note dans cette pièce, peu utile certes.

Escalier ouest

C'est un poil difficile. Quand vous quittez le couloir de l'aile ouest et entrez dans cette section, plusieurs zombies vous attendent des deux côtés. Tuez d'abord la fille sur la droite puis reculez dans l'endroit qu'elle occupait pour tirer sur les autres zombies qui arrivent. Une fois tous détruits, marchez dans le coin sous les escaliers et prenez les deux Herbes Vertes avant d'entrer dans la chambre noire. Prenez le ruban d'encre sur le bureau et sauvegardez si vous le désirez. Stockez les rubans et les herbes dans la malle et prenez les munitions dans l'un des tiroirs. Au fond de cette pièce se trouve la chambre noire. C'est ici que vous pouvez développer les pellicules photo que vous trouvez sur le chemin, mais c'est images ne sont pas particulièrement intéressantes. Note : dans le coin de la pièce se trouve une armoire qui ne peut être ouverte qu'avec la clé spéciale. Allez dans la section Secrets de ce guide pour trouver comment l'obtenir. Une fois votre petite cuisine de faite, il vous suffit de sortir et de vous diriger vers les escaliers de bois menant à l'étage supérieur.

Passage des statues 1er

C'est ici que vous rencontrez la première énigme du jeu. L'idée est de bouger les deux statues vers leurs emplacements d'origines. Quand vous commencez, elles sont près de la statue principale au centre de la pièce. Elles doivent êtres poussées sur les plaques métalliques opposées sur le sol. Ainsi la première statue soit être bougée vers la plaque au loin et la statue au loin doit être poussée sur la plaque devant. Si vous êtes coincé, il y a un indice sur la statue centrale. Mais bon, ce n'est pas très difficile. Une fois les statues misent à leur places respectives, la statue principale fait tomber un bijou rouge que vous pouvez prendre et ajouter à votre inventaire (il est mieux de la stocker dans une malle le plus vite possible). Une fois le bijou en vos mains, sortez par la porte derrière.

Bureau des S.T.A.R.S.

En entrant dans cet endroit, la seule porte accessible est le bureau occupé par l'équipe des S.T.A.R.S. On y trouve pas mal de choses intéressantes. Premièrement, allez vers le placard sur la droite et vous trouvez un lance-grenades qui vous sera particulièrement utile par la suite.
Puis, allez vers les bureaux au centre de la salle. L'un d'eux est celui de Chris Redfield. Prenez son journal, qui contient pas mal d'informations sur l'histoire en cours. Sous le journal se trouve la médaille Licorne. Prenez-la et gardez-la avec vous puisqu'elle va bientôt servir. Avant de quitter le bureau, allez vers le poster tout au bout et fouillez pour trouver des munitions. Juste au moment où vous partez, le fax commence à se mettre en route et quelque chose en sort. Lisez la feuille avant de mettre les voiles.

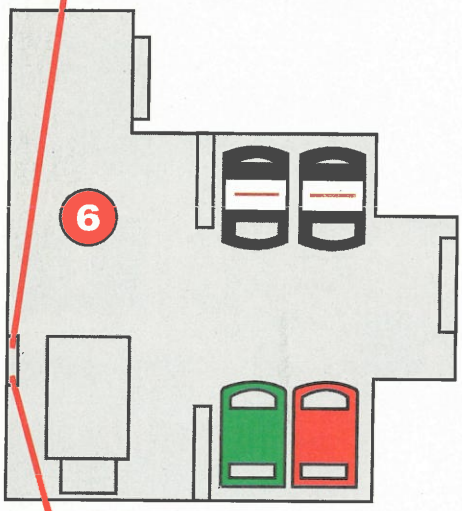
Hall principal 1er

Une fois la médaille Licorne en votre possession, retournez de là où vous venez dans le hall principal. Notez que l'activité zombiesque entourant le commissariat n'a cessé de monter. Cela devient évident sur le chemin qui vous mène au hall principal. Notamment le couloir de la salle de briefing. Ne restez pas trop près des fenêtres barricadées car des zombies essaient de vous saisir à travers pour vous secouer les puces. Courrez simplement ou tirez dessus. Une fois de retour au hall principal, allez vers la fontaine et utilisez la médaille Licorne. Une petite scène montre la statue bouger et une clé tomber. Prenez donc la clé de trèfle.

SOUS-SOL 1

- •1• Couloir sous-sol
- •2• Zone extérieure
- •3• Générateur
- •4• Salle d'armes 2
- •5• Morgue
- •6• Parking

Objets à trouver :



À partir de maintenant vous pouvez soit explorer par l'autre porte ouverte électroniquement par l'ordinateur ou bien progresser au delà du bureau des S.T.A.R.S. Il nous semble plus rapide d'utiliser la dernière solution afin de terminer le jeu complètement. Voici donc nos conseils.

Archives

Une zone que vous avez ignoré auparavant, mais maintenant vous pouvez l'ouvrir grâce à la clé trefle. Cette pièce se situe dans le couloir dans lequel vous avez rencontré le Licker. A l'intérieur se trouve des tonnes de dossiers et quelques objets inutiles. Allez derrière la grosse étagère et poussez l'escabeau jusqu'au bout. Grimpez et prenez le levier au dessus du placard. Pas loin d'ici se trouve une note cachée qui procure de futures preuves. Finalement, avant de quitter la pièce, fouiller le placard près de l'entrée afin de trouver un ruban d'encre. Attention à ne pas vous tÂcher les doigts.

Salon 1er

Utilisez la clé de trèfle pour passer la porte à la fin du passage après le bureau des S.T.A.R.S et l'histoire de Claire va commencer à se développer. Cependant, avant de pouvoir continuer, l'action s'attarde sur une petite fille poursuivie par un zombie. Vous la rencontrerez plus tard. Pour l'instant, tuez le zombie et prenez la porte au bout. Dans le salon du 1er vous rencontrez Leon. Il déblatère quelques paroles avant de vous passer une radio pour garder le contact. Maintenant allez droit dans le petit couloir et fouillez pour trouver quelques munitions. Revenez et tournez au coin. Vous trouvez un petit bureau qu'il faut ouvrir à l'aide du passe-partout pour trouver quelques grenades acides pour le lance-grenades. Maintenant, prenez la porte.

La bibliothèque

La bibliothèque est l'endroit où il faut résoudre la seconde énigme. Montez les escaliers à côté de la porte et vous vous retrouvez au niveau supérieur. Ignorez la porte pour l'instant et marchez jusqu'à l'autre côté. Près du bout, le sol se dérobe et vous mène vers une section cachée de la bibliothèque. Avancez et appuyez sur le bouton ce qui fait bouger la première étagère, vous permettant de sortir. Marchez vers les deux premières étagères près de la porte et appuyez sur les boutons de chaque, choisissant de les bouger vers la droite à chaque fois. Cela vous permet de prendre la pierre Serpent sous la peinture dans la zone cachée d'où vous venez. Allez la prendre avant de partir. Il y a aussi une Herbe Rouge à prendre près de l'autre porte dans la bibliothèque. Quittez la bibliothèque par l'autre porte.

Hall principal 1er

Après votre sortie vous vous retouvez dans la partie supérieure du hall principal. Il y a quatre zombies à descendre ici, alors soyez sur vos gardes. Marchez jusqu'à l'autre côté, mais sur le chemin pensez à activer l'échelle de secours qui se situe à mi-chemin. À partir de maintenant il est facile d'accéder aux étages du hall principal grâce à l'échelle. Vive les échelles.

Salle de sauvegarde

La porte que vous utilisez pour quitter le hall principal vous mène dans cette pièce. À l'intérieur, vous pouvez stocker des objets tels que le levier et la pierre Serpent. Pensez à sauvegarder et prenez quelques objets. Le plus important est le briquet sur le siège. Il y a aussi un autre ruban d'encre ainsi que le journal du receptioniste sur le bureau.

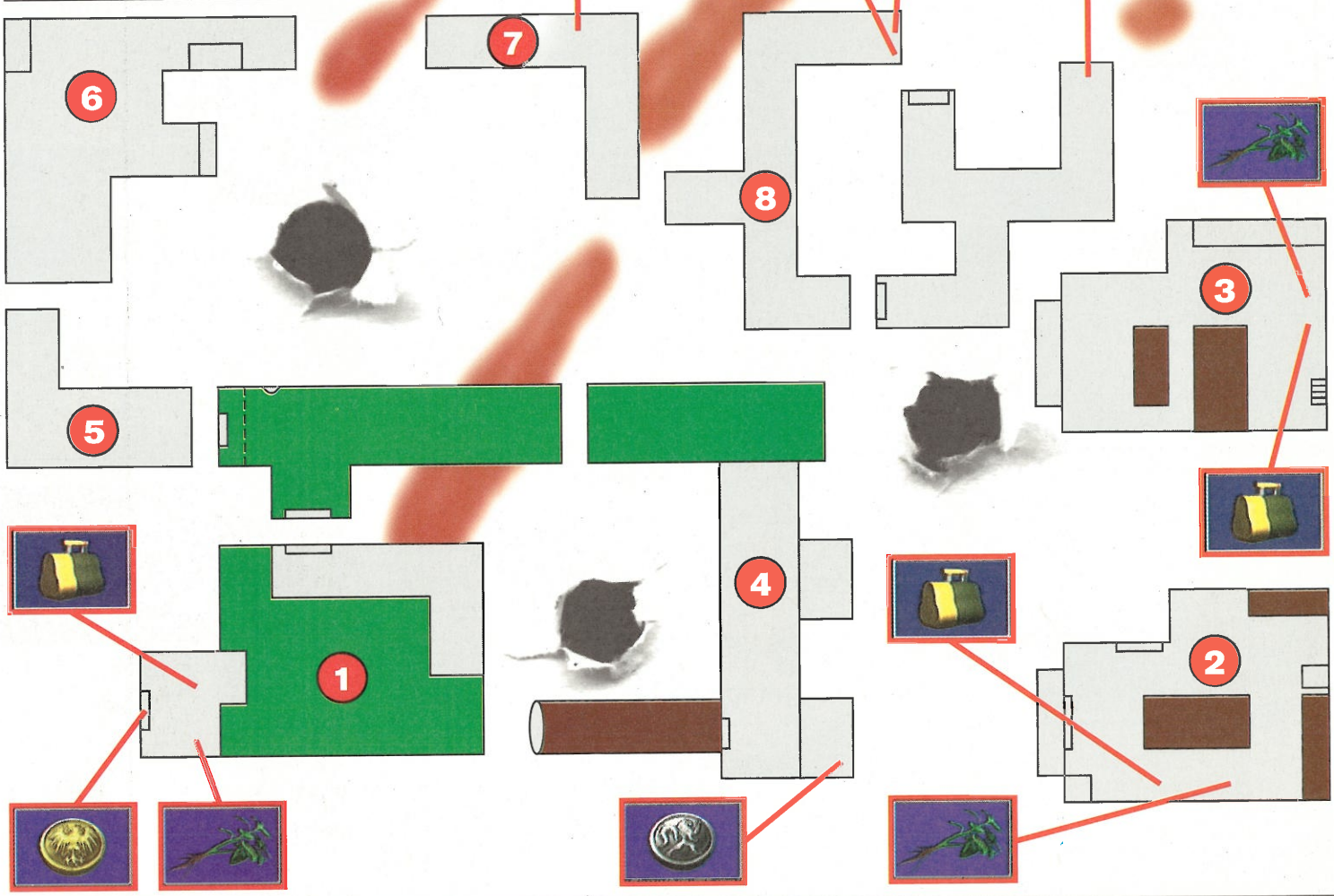
Couloir 1er

Quand vous quittez la salle de sauvegarde vous entrez par ce corridor avec un épave d'hélicoptère et plein de zombies. Les flammes rendent l'approche difficile, alors, sans tuer les zombies (qui disparaîtront très bientôt) tournez sur la droite et allez par

SOUS-SOL 2

- •1• Bassin toxique
- •2• Salle de contrôle sud
- •3• Salle de contrôle nord
- •4• Égouts
- •5• Passage station
- •6• Station
- •7• Plate-forme de train
- •8• Passage de la fabrique

Objets à trouver :



l'autre porte qui vous mène vers le passage aux corbeaux.

Passage aux corbeaux
Une section assez effrayante, le silence est pesant et des bruits d'oiseaux hostiles peuvent être entendus au loin. Marchez droit jusqu'au bout et ouvrez la porte (cela vous procure un autre raccourci pour la suite). Maintenant courrez, passez le cadavre et continuez à avancer jusqu'au bout.
À ce moment un paquet de corbeaux passent par la fenêtre et essaient de vous attaquer. Vous pouvez essayez de les tuer si vous le voulez mais il est bien plus simple de passer votre chemin.

Aire extérieure 1
Vous voici maintenant sur le toit du commissariat, impossible à louper, il y a un hélicoptère en flammes dans le coin. Ignorez-le pour l'instant et prenez les marches vers le bas. Il y a quelques zombies en bas, évitez-les et allez jusqu'à la prochaine porte qui mène au petit hangar. On y trouve quelques objets intéressants comme un ruban d'encre, une arbalète et, plus important, la commande de valve. Prenez-les et faites demi-tour. N'ouvrez pas la porte car : (a) il est impossible de passer par là de toute façon, et (b) deux zombies rentrent dans la pièce. Esquivez les zombies dehors et remontez les escaliers. Utilisez maintenant la commande de valve dans le passage derrière l'hélicoptère. Le réservoir d'eau va exploser et éteindre les flammes. Avant de retourner dans le passage au corbeau, fouillez l'hélicoptère pour trouver des munitions.
NOTE : à ce point, c'est une bonne idée d'utiliser l'échelle de secours dans le 1er étage du hall principal pour descendre dans la salle de briefing. Maintenant que vous avez le briquet, utilisez-le dans la cheminée pour obtenir le bijou rouge. Une fois que vous avez les deux, retournez dans le couloir de l'hélico. Prenez la porte qui était bloquée par les flammes.

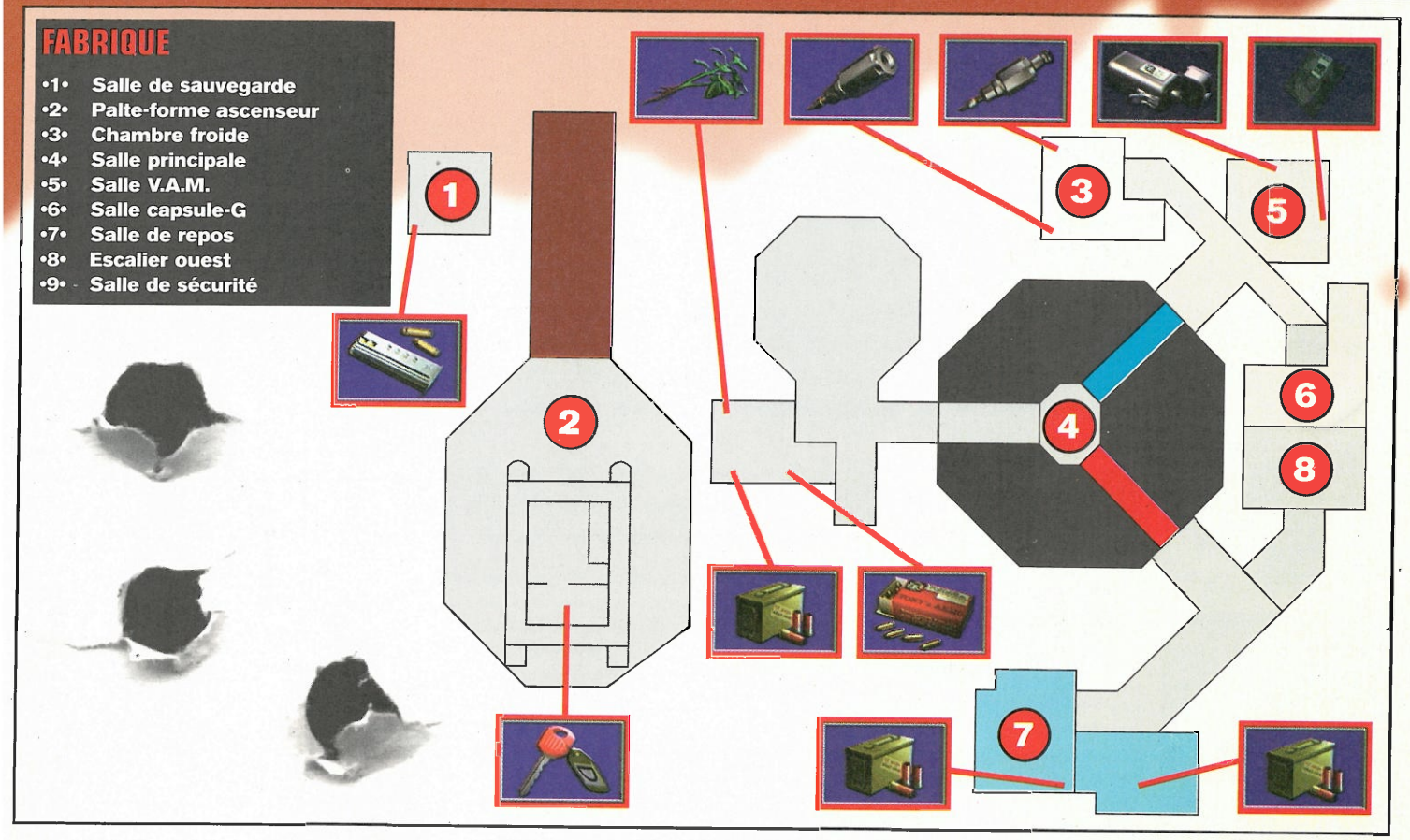
Stockage
Avec les deux bijoux rouges en main, utilisez-les de chaque côté de la statue pour gagner une motié de la pierre Jaguar. Aussi, sur la gauche de la statue se trouve la Clé Diamant. Soyez sûr de la prendre.

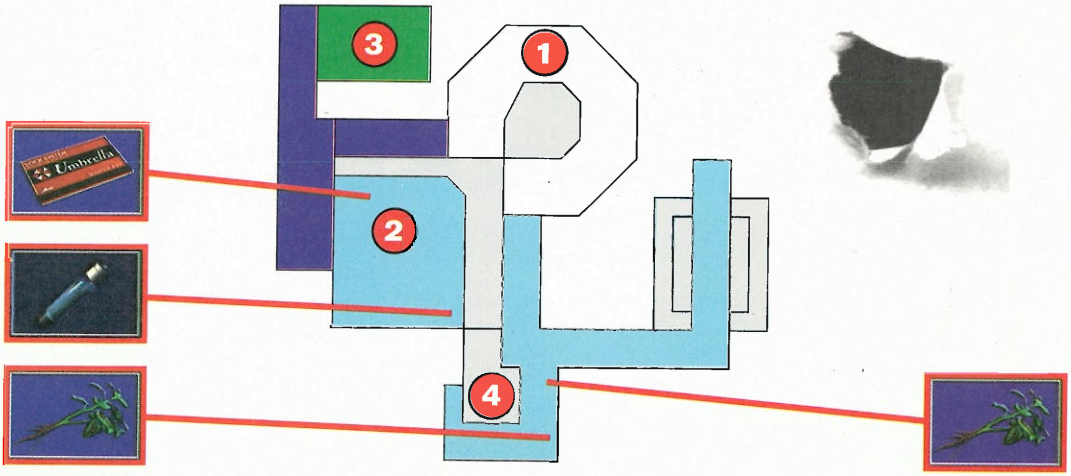
Salle d'armes 1
Une fois la Clé Diamant sur vous, retournez de ce côté du commissariat et descendez les escaliers après l'énigme de la statue vers la zone de la chambre noire. Tournez et allez jusqu'au bout, vous vous retrouvez dans la salle d'armes. L'endroit est assez confiné et il y a tout plein de zombies à tuer, soyez prêt à les accueillir, avec l'arbalète par exemple. Descendez les méticuleusement et soyez sur vos gardes car un zombie peut en cacher un autre. Une fois les six zombies raides morts (un bon zombie est un zombie mort), vous pouvez commencer à fouiller la pièce. Il y a quelques flèches pour votre arbalète et une pellicule photo (à développer dans la chambre noire si vous le souhaitez réellement, mais ce n'est pas utile). Retournez de l'autre côté et utilisez le passe-partout sur la cabine au delà de l'autre porte pour trouver les explosifs, un objet vital pour la suite des opérations. Une fois votre cuisine terminée, sortez par la seconde porte.

Bureau Ouest
Vous vous souvenez de ce gentil officier de police en arrivant au commissariat ? Eh bien il semble occupé pour le moment.
Tout est trop calme…
Allez droit dans le petit bureau pour trouver votre ami. Il faut le tuer juste après qu'il se transforme en zombie. À l'intérieur de ce bureau se trouve le détonateur nécessaire en conjonction avec l'explosif, ne l'oubliez pas. Fouillez le reste du bureau principal pour trouver une Herbe Verte, une note pour Leon et quelques munitions dans le placard sur lequel le flic était adossé. Déverouillez la porte et retournez dans le hall.

FABRIQUE

- •1• Salle de sauvegarde
- •2• Palte-forme ascenseur
- •3• Chambre froide
- •4• Salle principale
- •5• Salle V.A.M.
- •6• Salle capsule-G
- •7• Salle de repos
- •8• Escalier ouest
- •9• Salle de sécurité





LE LABORATOIRE

- •1• Salle de contrôle
- •2• Labo du Dr Birkin
- •3• Administration réseau
- •4• Escalier ouest

Aile est
À partir du hall principal, allez par la seconde porte qui a été ouverte éléctroniquement par l'ordinateur et préparez-vous à l'action. Il y a plein de zombies à l'intérieur, armez-vous avec de la bonne. Il y a deux Herbes Vertes à prendre plus loin dans le corridor. Passez les portes bleues une fois que tous les zombies sont morts…

Bureau est
Il y a encore plus de zombies à tuer ici. Cuisez-les à la sauce que vous préférez. Allez ensuite dans le petit bureau tout au bout et observez le petit coffre-fort. Entrez le code 2-2-3-6 pour le dévérouiller. À l'intérieur, il y a quelques grenades acides pour votre lance-grenades et une carte du coin. Sortez et fouillez le ptit bureau près de la porte bleue pour trouver un ruban d'encre. Sortez par la porte de derrière et fouillez le flic pour trouver des munitions. Retournez aux portes bleurs, allez à droite puis tournez jusqu'à la prochaine porte.

Corridor aile est
Encore et toujours des zombies par ici, que votre pistolet soit en marche. Prenez le long couloir et utilisez la clé diamant pour entrer par la porte droit devant.

Salle d'interrogatoire
Prenez les fils sur la table et allez vers les étagères dans le coin. Vous pouvez y trouver la pierre Aigle. Prenez-là et armez-vous solidement. Quand vous vous retournez un Licker surgit du miroir sans teint et vous attaque. Explosez-le. Allez dans la prochaine pièce et prenez les munitions. Une fois de retour dans le corridor de l'aile est, vous pouvez prendre l'Herbe Rouge. Vous ne pouvez pas encore passez par les portes vertes alors partez.

Bureau du chef
Vous devez maintenant revenir au couloir du 1er étage, là où se trouvait la carcasse de l'hélicoptère en flammes à travers le mur. La meilleur route consiste à revenir sur vos pas puis de couper par le bureau ouest. Allez par la porte ouverte derrière. Enjambez le cadavre avant de sortir par la droite. Montez les marches, passez la porte en haut Vous êtes de retour dans le passage aux corbeaux. Foncez sans et prenez la porte au bout. NOTE : Soyez sûr d'avoir le détonateur et les explosifs. Il faut les combiner via l'inventaire, cela peut être fait plus tôt de façon à gagner de la place. Si vous ne les avez pas sur vous, retournez à la salle de sauvegarde qui mène hors du couloir et allez les prendre.
Et plus vite que ça, sinon…
Une fois la bombe assemblée, utilisez-là près de l'épave de l'hélicoptère à travers le mur et vous vous mettrez automatiquement à l'abri de l'explosion (notez que vous devez trouver l'emplacement exact où mettre la bombe, ce qui n'est pas bien difficile, persévérez). Allez maintenant dans le nouveau trou dans le mur et courrez droit dans le couloir jusqu'à la pièce au bout. C'est le bureau d'Irons, le chef de la police. Marchez jusqu'au cadavre sur le bureau et Irons se retourne pour se présenter et explique ce qu'il fait près d'un cadavre de femme. Une fois que le chef a fini ses de vous raconter sa petite vie et ses petits problèmes, allez par l'autre porte.

Salle de taxidermie 1
Vous voici maintenant dans un autre corridor avec un gros tigre empaillé (un bon tigre est un tigre empaillé). Il n'y a rien d'autre à faire que de suivre le passage et d'entrer par la porte. C'est la salle de taxidermie du chef (particulièrement sinistre) et avant d'entrer vous êtes alerté par d'étranges bruits. Allez dans la pièce sombre et appuyez sur l'interrupteur au mur. Les lumières s'allument et vous permettent de rencontrer Sherry Birkin. Une fois sa confiance gagnée, retournez au bureau du chef. Irons à disparu non sans avoir laissé la Clé-Cœur et un journal sur son bureau. Alors allez les prendre avant de quitter le bureau.

Claire Redfield Mission 2

Après avoir terminé le jeu avec Leon, c'est au tour de Claire de parcourir ce moment d'horreur intense. Plusieurs choses vont changer dans cette nouvelle mission, notamment l'emplacement de certains objets clés. Ce guide devrait vous donner un coup de main. Il est temps de quitter Racoon City pour de bon !

SECTION 1: DANS LA VILLE

LES RUES

Les choses sonty différentes maintenant. Cette fois-ci, vous êtes de l'autre côté du camion.

Les différences dans la seconde mission deviennent apparentes dèsle début. Maintenant vous commencez de l'autre côté du camion, et heureusement, il n'y a pas autant de zombies à éviter. Courrez tout simplement en évitant les trois squatteurs de cette petite rue en allant vers la porte de l'arrière cour du commissariat.

ARRIERE COUR DU COMMISSARIAT

C'est une autre nouvelle section. Courrez dans l'écran, passez les deux zombies et allez dans le petit bureau de l'autre côté de la cour. Vous y trouverez une clé. Allez de l'autre côté de la court et utilisez la clé pour entrer dans le petit hangar.

LE HANGAR

Les choses commencent à devenir familières. En effet vous êtes entré par la porte que vous ne pouviez ouvrir auparavant dans la première mission (celle avec les deux zombies qui entrent). Sur la table de gauche se trouvent quelques munitions pour le pistolet et un ruban d'encre.

DEHORS

Quittez le petit hangar par la porte et allez jusqu'au escaliers de fer pour atteindre le toit. Une scène cinématique vous montre comment l'hélicoptère s'est retrouvé dans le mur. Laissez tomber et allez dans le couloir aux corbeaux.

SECTION 2: COMMISSARIAT

LES CORBEAUX

Une fois encore, il faut tuer ou éviter les corbeaux. Il serait plus facile de les tuer car le cadavre contient des munitions pour pistolet et vous devrez passer par là quelques fois encore. Quittez cet endroit par la porte opposée à celle par laquelle vous êtes entré.

Couloir nord-est
Avec la clé-cœur maintenant en votre possession, retournez par le passage des corbeaux et allez dans la porte qui mène vers les escaliers extérieurs. Descendez et prenez la porte vers la zone du bureau ouest. Passez le cadavre et allez droit vers la porte au fond du couloir, la clé-cœur vous permet d'entrer. Il y a une Herbe Verte à prendre près de la porte, sinon il n'y a pas grand chose d'autre dans la zone. Si vous avez les fils électriques, utilisez-les sur le circuit de commande près de la fenêtre cassée. Les fenêtres métalliques se fermeront alors et les zombies ne pourront pas entrer. Maintenant vous pouvez prendre les escaliers de pierre vers la zone du sous-sol.

SECTION 3: LE SOUS-SOL

Couloir du sous-sol
Cette zone est peuplée de chiens sauvages, il faut donc marcher, et non pas courir. Une fois qu'un chien vous a repéré, utilisez l'arc et tirez lui dessus à bout portant. Les choses deviennent un poil plus compliquée. Marchez précautionneusement jusqu'à l'intersection et occupez vous correctement des deux chiens de chaque côté du couloir.

À l'extérieur
Une fois les chiens morts (un bon chien est un chien mort), allez à gauche puis en haut (vers le fond de l'écran) et entrez par la double porte après le coin. Il y a encore plus de chien à descendre ici, et ils vous sautent dessus quand vous prenez le coin. Cependant, la meilleure chose à faire est de ne pas s'arrêter et de continuer à courir et descendre rapidement par la bouche d'égout.

La cave
Une fois descendu, une salle de sauvegarde se trouve juste à gauche. Il est important d'y aller, même si vous ne sauvegardez pas. Autrement vous ne rencontrez pas Sherry. Une fois sorti de la salle, vous retrouvez Sherry et prenez contrôle de la petite fille temporairement.

Sherry Mission 1
Armée uniquement d'un spray d'urgence, Sherry doit se débrouiller pour trouver une nouvelle sortie. Après avoir passé le trou dans le mur, allez dans le petit ascenseur et préparez-vous à de la bonne esquive. En haut, il y a deux chiens vicieux à passer. L'idée est de quitter la salle de l'ascenseur et de tourner à droite jusqu'à la prochaine portee. Ici, une petite énigme vous attend. Une fois dans la nouvelle salle, passez le panneau de contrôle et descendez les grandes marches. En bas, il y a trois caisses. Vous devez les arranger de façon à former une ligne sur le mur du fond. Avec un peu de poussage par ci par là, ça ne devrait pas être trop dur. Une fois terminé, remontez et appuyez sur le bouton du panneau de contrôle pour remplir la fosse avec de l'eau. Maintenant vous pouvez traverser grâce aux caisses. Allez vers les étagères de l'autre côté de la salle. Ici, vous trouvez la cle-trèfle. Prenez-là et sortez de la salle. Maintenant vous pouvez jouer les lâches et retourner dans l'ascenseur ou alors aider Claire et aller prendre quelques grenades. On peut les trouver en tournant en droite après la salle aux caisses, puis aller vers la porte tout au bout après le coin. Quand vous avez tout pris, retournez à l'ascenseur en évitant les chiens et donnez les objets à Claire. Malheureusement, vous ne pouvez pas rejoindre Claire mais Sherry lance les objets par le trou et Claire peut se débrouiller seule à partir de maintenant.

Générateur
Retournez dans le couloir du sous-sol (là où vous avez rencontré les chiens) et allez vers les premières double portes à gauche (note : ce passage est maintenant peuplé de Lickers, alors faites attention). C'est la salle du générateur. Vous y trouvez une Herbe Verte

COULOIR 1ER

Encore une fois, une épave d'hélicoptère enflammé dans ce couloir, mais plus grave, il y a aussi deux Lickers !
Vous pouvez les descendre mais il est bien plus facile de les éviter et de courir jusqu'à la salle de sauvegarde.
À l'intérieur on y trouve un ruban d'encre, 30 munitions pour le pistolet et un journal. Prenez tout et mettez les objets encombrants dans la malle..

HALL 1ER

Quittez la salle de sauvegarde par la porte au fond et vous atterrissez au 1er étage du hall principal. Foncez rapidement vers le côté opposé, en prenant soin d'exploser les zombies sur le chemin, et prenez la médaille Licorne sur le mur à l'extremité du balcon. Maintenant, revenez au centre du couloir et activez l'échelle d'urgence puis descendez vers le hall principal.

HALL RDC

Allez vers le bureau de la réception et prenez le lance-grenades et le ruban d'encre. Puis allez vers la statue sur la fontaine et, comme dans la première mission, utilisez la médaille Licorne pour obtenir la clé-pique.

BUREAU EST

Une fois la clé en votre possession, remontez par l'échelle d'urgence et retournez au passage aux corbeaux. Une fois arrivé, allez vers la porte droit devant et utilisez les escaliers de fer pour descendre au bureau est. Après la porte, tournez à gauche dans la zone du bureau principal et la première chose que vous voyez est une commande de valve sur un bureau près de la porte. Prenez là et nettoyez la zone de ses zombies.
Il y a des grenades acides et une carte dans le coffre (dans le petit bureau, la combinaison est toujours 2-2-3-6) et une Herbe Verte et un ruban d'encre quelquepart dans le bureau. Ressortez.

LE TOIT

Repassez par les corbeaux et allez à la porte qui mène au toit. Vous connaissez la maneuvre, utilisez la commande de valve sur le réservoir d'eau pour éteindre les flammes de l'hélico. Fouillez l'épave pour trouver des grenades acides.

TYRANT – 103

Vous vous doutez que quelque chose se passe depuis cette scène cinématique montrant une caisse larguée à travers le toit du commissariat. Vous allez faire connaissance avec le contenu de la caisse. C'est une sorte de Terminator géant qui ne cessera de vous poursuivre. Pendant qu'il marche vers vous, déchargez vos grenades sur lui. Assurez vous qu'il ne s'approche pas trop, son coup de poing est dévastateur.
Après quelques coups, il tombe inconscient (bien qu'il ne soit pas mort) vous permettant de le fouiller pour trouver des munitions.

STOCKAGE

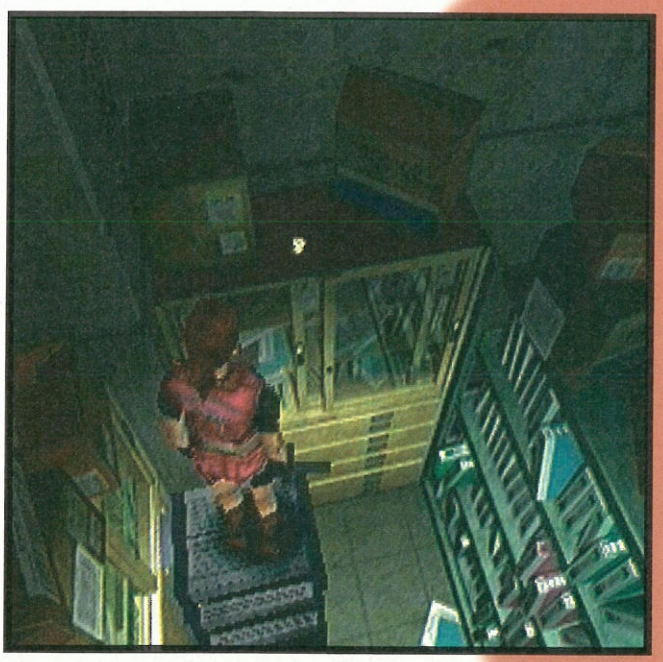
Après la petite frayeur, revenez au couloir du 1er étage avec le morceau d'hélicoptère à travers le mur. Vous pouvez maintenant entrer dans la salle devant la carlingue qui vous mènera dans la salle de stockage. Vous ne pourrez pas faire grand chose ici à part prendre la Carte Bleue au dessus des caisses. Maintenant sortez et retournez dans le hall principal en utilisant l'échelle de secours. Utilisez la Carte Bleur sur l'ordinateur situé dans le bureau de réception. Cela va ouvrir électroniquement les deux portes du bas ainsi que la porte de la bibliothèque.

SALLE D'ATTENTE

À partir de l'ordinateur, allez vers la porte près de la fontaine dans la salle d'attente. Les choses ont changé maintenant.
Il y a des zombies dans cette salle, trois pour être précis, tuez-les. Stockez les objets encombrants dans la malle et utilisez le passe-partout sur le bureau pour un Spray d'urgence.

ARCHIVES

Vous êtes maintenant dans le couloir dans lequel vous avez rencontré un Licker la première fois. Utilisez la clé-pique pour entrer dans la première porte et allez à droite dans les archives. Poussez l'escabeau et prenez le briquet. Sortez.



et une carte su sous-sol. Mais le but principal est de remettre le courant sur la porte de la salle d'armes au fond du couloir. Allez jusqu'au générateur dans le coin et regardez de plus près. Vous devez maintenant appuyer sur le boutons appropriés de façon à restaurer le courant sans en mettre au dessus de 100. C'est en fait très facile, faites simplement : On, On, Off, Off, On.

La morgue
Quittez le générateur et revenez vers le passage qui mène en haut et allez dans la double porte sur la droite. C'est la tristement célèbre morgue. Ignorez les cadavres et marchez vers le coin pour obtenir la Carte Rouge. Les choses se compliquent un peu maintenant. Les cadavres décident de se réveiller et commencent à s'approcher de vous.

Salle d'armes n°2
Quittez la morgue et allez à la prochaine porte vers la droite. Utilisez la Carte Rouge sur l'appareil près de la porte et entrez à l'intérieur. Il y a beaucoup de munitions pour le pistolet et l'arc à l'intérieur. Dans le casier au fond se trouve un Sidepack et une mitraillette.
Le Sidepack vous permet de transporter plus d'objets dans votre inventaire, il est donc mieux de le prendre à cause de toutes ces grenades. Cependant, vous avez le choix de prendre la mitraillette ou de la laisser pour Leon dans le second scénario. Nous vous conseillons de la laisser. Maintenant quittez la salle et revenez en haut.

Chambre du gardien
Maintenant que vous avez la clé-trèfle, vous pouvez entrer dans la pièce en haut des escaliers. Attention, cet endroit est maintenant infesté de chiens. Une fois dans la chambre, prenez les grenades acides et le journal.

Salle de presse
Quitez le couloir nord-est et retournez dans le bureau ouest. Passez les portes bleues et tournez à droite. L'idée est d'aller vers la zone où se trouve la salle d'interrogatoire et d'entrer dans la porte verte à la fin, c'est la salle de presse. (NOTE : assurez-vous de transporter le briquet sur vous à ce moment !).
Quand vous entrez, il y a juste un Licker, il est donc mieux de s'armer avec des grenades acides avant. Allez derrière le bureau de presse au fond de la salle et utilisez le briquet sur la fournaise dans le coin. Vous devez maintenant activer les torches sur le mur dans l'ordre suivant : Reine, Roi, Valet ou 12, 13, 11. Une fois la mission accomplie, l'engrenage d'or tombe du tableau de l'autre côté de la pièce. Allez-y et prenez le. Prenez aussi le pellicule photo sur le bureau à côté. Maintenant, vous pouvez partir..
NOTE : à ce point, assurez-vous de transporter l'engrenange et le levier.

Horloge
Revenez à la bibliothèque (utilisez l'échelle de secours dans le hall principal, faites attention, il y a un Licker qui vous barre le chemin maintenant !) et montez les marches.
Passez par la porte et vous vous retrouvez au deuxième étage du hall principal. Marchez jusq'à la porte et vous vous retrouvez dans la salle de l'horloge. Utilisez le levier sur le mécanisme pour faire descendre un escalier caché. Montez et insérez l'engrenage d'or dans l'espace parmi les mécanismes de l'horloge. Appuyez sur le bouton et un compartiment secret s'ouvre sur le mur. Prenez la deuxième partie de la pierre Jaguar. Quittez la pièce, prenez les autres pierres, combinez les deux pierres du Jaguar et allez dans le bureau du chef.

Bureau du chef (cont.)
En arrivant dans le bureau du chef, vous rencontrez Sherry encore. Placez les pierres sur le mur et un passage secret s'ouvrira. Laissez Sherry et allez de l'avant.
Prenez la note sur le sol et descendez en utilisant l'ascenseur.

SALLE DE BRIEFING

Allez à la porte au fond du corridor et allez dans le prochain passage avec les fenêtres condamnées. Prenez la première porte sur la droite et allez dans la salle de briefing. Allez directement dans l'arrière salle. Utilisez votre briquet sur la cheminée pour obtenir un bijou rouge puis fouillez les boîtes à droite pour avoir quelques munitions.
Et maintenant, on sort.

ESCALIER OUEST

Allez dans le couloir, prenez la porte au bout pour entrer dans la section qui était pleine de zombies la dernière fois. Cependant, il n'y en a plus tellement, alors ne paniquez pas. Allez dans la chambre noire sous les escaliers (prenez les deux Herbes Vertes au passage), prenez le ruban d'encre, stockez les objets encombrants et sauvegardez (si vous le désirez). Montez les escaliers.

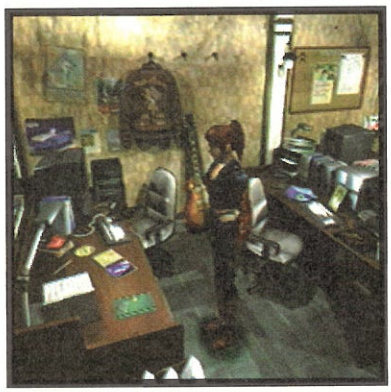
COULOIR DES STATUES

Comme avant, résolvez l'énigme des statues pour obtenir le bijou rouge puis quittez la zone par la porte de derrière.

Poussez les statues pour résoudre cette énigme et obtenir le bijou rouge.

BUREAU DES S.T.A.R.S

Il y a des zombies à tuer alors préparez vous. Quand le chemin est libre allez dans la première porte, le bureau des S.T.A.R.S. Allez vers le placard à droite de la porte et prenez l'arbalète qui s'y trouve. Puis fouillez le reste de la salle pour trouver la clé-diamand avant de quitter les lieux pour de bon.



SALON 1ER

Il y a un paquet de zombies à tuer par ici, que votre lance-grenades soit prêt. Quand ils sont tous morts, utilisez le passe-partout sur le bureau dans le coin pour obtenir des munitions, puis revenez par là où vous êtes venu. Il ne vaut mieux pas entrer dans la bibliothèque car sinon, les fusibles sautent et les fenêtres de métal s'ouvrent, laissant les zombies se déverser. Redescendez et passez la porte à côté de la chambre noire.

SALLE D'ARMES 1

À partir du bas des escaliers, allez en avant puis tournez à gauche pour aller jusqu'au bout du passage. Maintenant entrez par la porte dans la salle d'armes. Il n'y a pas d'ennemis à tuer par ici, mais il y a une pellicule photo et des flèches d'arbalète. Utilisez le passe-partout sur le placard au bout pour obtenir les explosifs. Sortez par l'autre porte qui mène au bureau ouest.

BUREAU OUEST

Cet endroit est maintenant plein de zombies. La première chose à faire et de s'en débarasse. Allez au placard de l'autre côté et fouillez le pour trouver des munitions pour le pistolet. Visitez le petit bureau et prenez le détonateur (combinez-le avec l'explosif afin de gagner de la place dans votre inventaire).
Maintenant, sortez par la porte fermée qui mène au hall principal.

AILE EST

À partir du hall principal, allez par la petite porte près de l'éntrée principale et préparez vous à shooter du zombie.
Le premier est derrière la porte, alors équipez-vous du lance-grenades et préparez-vous à le décapiter dès que vous entrez. Puis courrez contre le mur, tournez-vous et tuez le reste d'entre eux à un rythme soutenu. Allez par le couloir et atteignez la porte à l'autre bout.

SALLE D'INTERROGATOIRE

Suivez le passage et entrez dans la première porte que vous voyez dans la salle d'interrogatoire. Prenez le Spray d'urgence et la pierre Aigle dans l'étagère et préparez vous à tuer le Licker qui jaillit par la vitre. Sortez et prenez la porte suivante. Il y a un autre Licker au pafond, alors soyez sur vos gardes. Prenez les munitions dans le placard et sortez..

BUREAU DU CHEF

Vous devez maintenant revenir au couloir du 1er étage, là où se trouvait la carcasse de l'hélicoptère en flammes à travers le mur. La meilleur route consiste à revenir sur vos pas puis de couper par le bureau ouest.
Allez par la porte ouverte sur la droite. Montez les marches et prenez la porte en haut. Vous êtes de retour dans le passage aux corbeaux. Foncez sans vous arrêter et prenez la porte qui se trouve tout au bout.

Chambre basse de taxidermie

C'est ici que vous rencontrez Irons encore. Il parle encore un peu avant de se sentir un peu barbouillé. Un monstre sort de son corps éclaboussant le sol et le plafond de sang bien frais. Après un petit nettoyage, prenez les grenades acides et descendez précautioneusement l'escalier.

Boss 1

Vous vous souvenez de la bestiole sortie du chef ? Eh bien elle est de retour ! Elle a descendu l'échelle, a grossi un peu et s'est changé and grosse bête rampant droit sur vous. Elle s'arrête de temps en temps et crache des petites bestioles. Si vous avez la mitraillette ou le lance-grenades cela sera fort utile pour la tuer. Tirez tout simplement pendant qu'elle rampe vers vous.
Assurez vous d'ajuster votre tir quand les petites bêtes sont trop près. Une fois mort, il explose dans une belle gerbe et disparait. C'était pas trop difficile.

Une fois le boss battu, revenez et prenez Sherry avec vous. Faites encore demi-tour, retournez à la salle du boss et montez l'échelle dans le coin.

Sherry Mission 2

Après quelques pas, Sherry tombe dans une bouche d'évacuation et vous devez la contrôler une fois de plus. Avec Sherry, allez dans la salle de stockage basse. Il n'y a pas grand chose à faire ici, juste éviter quelques zombies. Courrez derrière les étagères pour vous échapper par la bouche d'aération. Vous vous trouvez alors dans un grand et sombre tunnel. L'idée est de courir jusqu'au bout et de sortir. Cependant, cela n'est pas facile à cause des insectes qui squattent le coin. Ils ne sont pas bien méchants comme ça mais quelques impacts de trop et c'est la mort.
La meilleure tactique est de courir comme un fou. Une fois de l'autre côté, prenez la médaille du Loup dans le compacteur et l'action revient sur Claire.

Salle de contrôle sud

La voie est maintenant assez linéaire. Allez vers la salle de contrôle et prenez les deux Herbes Bleues au passage. Cette pièce contient des munitions, un Spray d'urgence et une sauvegarde. Les munitions sont dans le sac sur la table, prenez également la note à côté. Allez vers la porte à droite de l'ascenseur et vous pouvez visiter la salle dans laquelle Sherry était. Vous y trouvez quelques grenades et des flèches pour l'arbalète. Maintenant, montez l'échelle. Avant de quitter la salle de contrôle, soyez sûr d'avoir la commande de valve et du bon armement. Maintenant sortez.

Débarras

Ça craint par ici. Des égouts puants infestés d'araignées géantes. Cela est problématique, surtout que'elle peuvent attaquer par le haut et vous empoisonner en un instant. Il y en a quatre à éviter , soyez sur vos gardes. Quand vous entrez pour la première fois, allez à gauche, vous trouvez deux cadavres. Fouillez les pour trouver des grenades de flamme. Retournez par le passage, tournez la gauche et prenez la porte. Après avoir passé les araignées suivantes, marchez et tournez à gauche dans la prochaine sortie.
Si vous avez été emposionné, il y a un pot d'Herbes Bleues infinies, utilisez-les mais ne les prenez pas. Marchez un peu et utilisez la commande de valve sur le trou dans le mur pour baisser la pont au dessus des déchets toxiques. Une fois traversé, utilisez la commande une fois de plus et prenez les herbes et les grenades de flamme. Sortez.

Boss 2

Vous vous retrouvez dans un long passage. Allez-y et prenez le coin. Arrêtez vous pour examiner la lumière jaune sur le mur de gauche. Cela vous indique que la bouteille d'oxygène est relâchée en cas d'urgence (en parlant d'urgence, ça ne saurait tarder !). Continuez votre chemin jusqu'à ce que vous

NOTE : Soyez sûr d'avoir le détonateur et les explosifs. Il faut les combiner via l'inventaire, cela peut être fait plus tôt de façon à gagner de la place. Si vous ne les avez pas sur vous, retournez à la salle de sauvegarde qui mène hors du couloir et allez les prendre. Et plus vite que ça, sinon...

Une fois la bombe assemblée, utilisez-là près de l'épave de l'hélicoptère à travers le mur et vous vous mettrez automatiquement à l'abri de l'explosion (notez que vous devez trouver l'emplacement exact où mettre la bombe, ce qui n'est pas bien difficile, persévérez). Allez maintenant dans le nouveau trou dans le mur et courrez droit dans le couloir jusqu'à la pièce au bout. C'est le bureau d'Irons, le chef de la police. Marchez jusqu'au cadavre sur le bureau et Irons se retourne pour se présenter et explique ce qu'il fait près d'un cadavre de femme. Une fois que le chef a fini ses palabres, allez par l'autre porte.

SALLE DE TAXIDERMIE

Vous voici maintenant dans un autre corridor avec un gros tigre empaillé. Il n'y a rien d'autre à faire que de suivre le passage et d'entrer par la porte. C'est la salle de taxidermie du chef (particulièrement sinistre) et avant d'entrer vous êtes alerté par d'étranges bruits. Allez dans la pièce sombre et appuyez sur l'interrupteur au mur. Les lumières s'allument et vous permettent de rencontrer Sherry Birkin. Une fois sa confiance gagnée, retournez au bureau du chef. Irons à disparu non sans avoir laissé la clé-cœur et un journal sur son bureau. Alors allez les prendre avant de quitter le bureau.

COULOIR NORD-EST

Avec la clé-cœur maintenant en votre possession, retournez par le passage des corbeaux et allez dans la porte qui mène vers les escaliers extérieurs. Descendez et prenez la porte vers la zone du bureau ouest. Enjambez le cadavre et allez droit vers la porte au fond du couloir, la clé-cœur vous permet d'entrer. Il y a une Herbe Verte à prendre près de la porte et un chien gardant la zone, descendez-le avant de descendre (!) par les escaliers de pierre.

SECTION 3: LE SOUS-SOL

COULOIR SOUS-SOL

Une fois en bas, marchez jusqu'au bout du passage et prenez à gauche, sortez par la porte au bout.

Blastez ce zombie avant qu'il ne pose ces mains décomposées sur Claire !

ZONE EXTERIEURE

Il y a quelques chiens à descendre par ici, et ils vous sautent dessus quand vous prenez le coin. Cependant, la meilleure chose à faire est de ne pas s'arrêter et de continuer à courir et descendre rapidement par la bouche d'égout.
Les tuer n'est pas difficile sinon, avancez jusqu'à ce qu'ils sautent, et shootez les à bout portant à l'aide du lance-grenades. Et voilà !

ZONE BASSE

Une fois descendu, une salle de sauvegarde se trouve juste à gauche. Il est important d'y aller, même si vous ne sauvegardez pas. Autrement vous ne rencontrez pas Sherry. Une fois sorti de la salle, vous retrouvez Sherry et prenez contrôle de la petite fille temporairement. C'est parti !

N'oubliez pas de vous arrêter à la salle de sauvegarde, c'est plus qu'important.

atteignez l'entrée du compacteur d'ordures au bout. Vous voyez Sherry au loin mais avant de pouvoir faire contact, un énorme crocodile saute hors des ordures pour vous attaquer. Courrez dans le passage et il commence à vous chasser. Quand vous arrivez à la bouteille d'oxygène, examinez-la encore ce qui la fera tomber sur le sol. Attendez que le crocodile l'atteigne. Comme dans une scène digne des dents de la mer, le crocodile attrappe la bouteille dan sa gueule et continue la chasse. Il suffit maintenant de tirer dans la bouteille, et boum la tête du crocodile !
Retournez au compacteur d'ordures, utilisez le panneau sur le mur pour ouvrir la porte de secours et allez secourir la pauvre Sherry (qui est maintenant infectée par une bestiole peu engageante). Vous pouvez maintenant traverser le dépot et grimper à l'échelle, mais n'oubliez pas de prendre la médaille du Loup, qui traîne dans les parages.

Note : Il y a une méthode plus difficile pour descendre le crocodile. Il suffit de lui tirer constamment dessus pendant qu'il vous suit dans le passage puis atteindre jusqu'à ce que la perspectibe change pour la dernière fois (la porte du début) avant de décharger le dernier, et fatal, tir.

Compresseur haut

Une fois dans cette zone, allez vers la zone de contrôle et fouillez le cadavre pour trouver la médaille Aigle, puis regardez la note. Marchez vers la boîte de contrôle près du ventilateur géant et ouvrez le passage vers les égouts. Une fois de retour dans le bassin toxique, utilisez les médailles de l'Aigle et du Loup sur la boîte de contrôle près de la chute d'eau, un passage sera alors ouvert (note : si vous prenez la route secrète pour arriver là, quelques zombies sortiront de l'eau, alors que si vous passez par la zone du crocodile, il n'aura pas de problèmes).

Station

Vous voici dans un petit passage, avancez simplement et prenez la porte pour entre dans la station principale. Droit devant se trouve des étagères, et si vous avez tué le crocodile de la manière difficile il y a des munitions pour le pistolet et des grenades flamme (rien du tout si vous avez utilisé la méthode simple). Allez à la droite du tram et appuyez sur le bouton sur le panneau de contrôle avant d"embarquer.

SECTION 4 : LE LABORATOIRE

Ancienne fabrique

Une fois arrivé à votre nouvelle destination, observez le canon sur la gauche. Si vous avez le briquet vous pouvez le mettre en marche. Ça ne fait pas grand chose d'autre que d'illuminer le tunnel et montrer l'emplacement de la clé W. Box cachée sur le sol à côté (si vous n'avez pas le briquet, farfouillez près du mur et vous la trouverez). Ensuite, il suffit de s'engouffrer dans la prochaine porte.

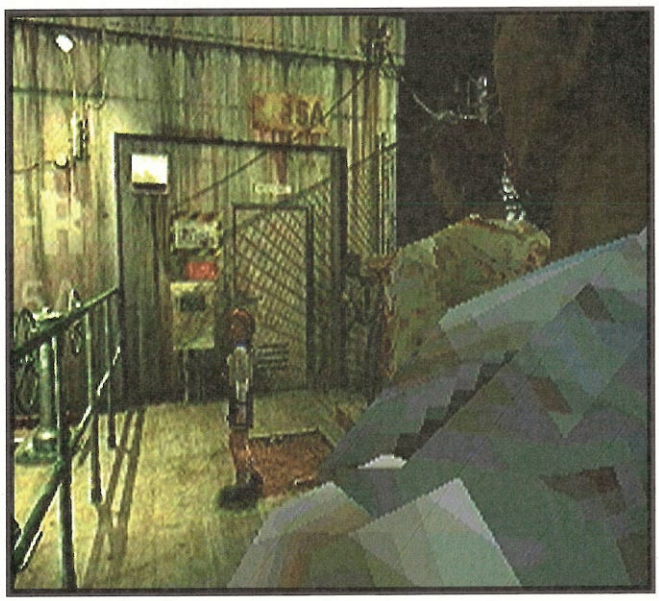
Les prochains endroits sont infestés de zombies, alors que votre pistolet soit prêt à décharger sa violence. Si vous tournez à gauche après le premier passage vous trouvez un cadavre. Fouillez-le pour dégoter le Spark Shot, une nouvelle arme spéciale. Maintenant prenez l'autre passage.
Encore un paquet de zombies par ici. Si vous tournez à droite après le premier passage, il y a des Herbes Vertes à prendre. Sinon, passez par la gauche et allez donc monter par l'échelle.
Vous voici dans une chambre saine. Prenez tous les objets, grenades, Sprays d'urgence... Si vous le désirez, vous pouvez sauvegarder., puis sorter.

Plateforme d'ascensur

Quand vous entrez, tournez à gauche et fouillez les tonneaux au bout pour trouver des munitions. Marchez vers le grand véhicule et entrez. Vous trouverez des grenade de feu et la clé de contrôle nécessaire pour faire

SHERRY MISSION 1

Armée uniquement d'un spray d'urgence, Sherry doit se débrouiller pour trouver une nouvelle sortie. Après avoir passé le trou dans le mur, allez dans le petit ascenseur et préparez-vous à de la bonne esquive. En haut, il y a des zombies vicieux à passer. L'idée est de quitter la salle de l'ascenseur et de tourner à droite jusqu'à la prochaine portee. Ici, une petite énigme vous attend.
Une fois dans la nouvelle salle, passez le panneau de contrôle et descendez les grandes marches. En bas, il y a trois caisses. Vous devez les arranger de façon à former une ligne sur le mur du fond. Avec un peu de poussage par ci par là, ça ne devrait pas être trop dur.
Une fois terminé, remontez et appuyez sur le bouton du panneau de contrôle pour remplir la fosse avec de l'eau. Maintenant vous pouvez traverser grâce aux caisses. Allez vers les étagères de l'autre côté de la salle. Ici, vous trouvez la cle-trèfle. Prenez-là et sortez de la salle.
Maintenant vous pouvez jouer les lâches et retourner dans l'ascenseur ou alors aider Claire et aller prendre quelques grenades. On peut les trouver en tournant en droite après la salle aux caisses, puis aller vers la porte tout au bout après le coin. Quand vous avez tout pris, retournez à l'ascenseur en évitant les zombies et donnez les objets à Claire.
Malheureusement, vous ne pouvez pas rejoindre Claire mais Sherry lance les objets par le trou et Claire peut se débrouiller seule à partir de maintenant.



Armée d'un unique Spray d'urgence, Sherry doiy éviter les zombies.

GÉNÉRATEUR

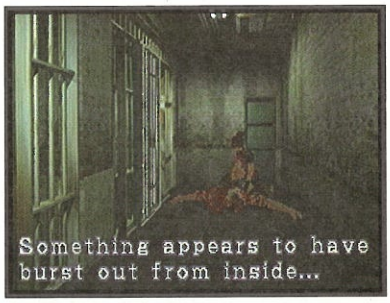
Retournez dans le couloir du sous-sol et allez vers les premières double portes à gauche. C'est la salle du générateur. Vous y trouvez une Herbe Verte et une carte su sous-sol. Mais le but principal est de remettre le courant sur la porte de la salle d'armes au fond du couloir. Allez jusqu'au générateur dans le coin et regardez de plus près. Vous devez maintenant appuyer sur le boutons appropriés de façon à restaurer le courant sans en mettre au dessus de 100. C'est en fait très facile, faites simplement : On, On, Off, Off, On. Facile une fois de plus.

LA MORGUE

Quittez le générateur et revenez vers le passage qui mène en haut et allez dans la double porte sur la droite. C'est la tristement célèbre morgue. Il y a deux Lickers à abattre. Une fois morts, marchez vers le coin pour obtenir la Carte Rouge. Sortez maintenant.

SALLE D'ARMES 2

Quittez la morgue et allez à la prochaine porte sur la droite. Utilisez la Carte Rouge sur l'appareil près de la porte et entrez à l'intérieur. Il y a des munitions à l'intérieur pour le pistolet ainsi qu'un lance-grenades. Aussi, si vous avez laissé la mitraillette la première fois avec Leon, Claire peut maintenant la prendre. Sinon, il y a quelques munitions à prendre par ci et par là.



CELLULES

Maintenant que Leon a bougé le camion qui bloquait la porte des cellules, vous pouvez visiter cette section et prendre quelques flèches près de la cellule de Ben.
Vous pouvez également entrer dans le chenil pour trouver le levier, objet essentiel.

CHAMBRE DU GARDE

Maintenant que vous avez la clé-trèfle, vous pouvez entrer dans la pièce en haut des escaliers. Une fois dans la chambre, prenez les grenades acides et lisez le journal du gardien.

SALLE DE PRESSE

Quittez le couloir nord-est et retournez dans le bureau ouest. Passez les portes bleues et tournez à droite. L'idée est d'aller vers la zone où se trouve la salle d'interrogatoire et d'entrer dans la porte verte à la fin, c'est la salle de presse. (NOTE : assurez-vous de transporter le briquet sur vous à ce moment !).
Allez derrière le bureau de presse au fond de la salle et utilisez le briquet sur la fournaise dans le coin. Vous devez maintenant activer les torches sur le mur dans l'ordre suivant : Reine, Roi, Valet ou 12, 13, 11. Une fois la mission accomplie, l'engrenage d'or tombe du tableau de l'autre côté de la pièce. Cependant Tyrant arrive à travers le mur pour vous frapper. Esquivez-le ou procédez de la façon précédente pour le descendre. Allez-y prendre l'engrenage et sortez.

fonctionner la plateforme. Actionnez le panneau de contrôle et remontez.
NOTE : il vaut mieux sauvegarder avant de mettre en route le véhicule et s'équiper du lance grenades ainsi que de quelques munitions.

Boss 3
Vous avez déjà rencontré Anette Birkin (c'est la mère de Sherry), et bien préparez vous à faire la connaissance de son mari, William. Pendant que la plate-forme descend dans la labo, William arrive et vous devez l'affronter, ou plutôt affronter sa terrible mutation en monstre. Comme les autres boss, des tirs bien ajustés sont nécessaires, mais faites attention car il peut donner de grand coups de griffes. Assurez de ne pas vous faire coincer car il est très difficile de s'en sortir. La meilleure tactique consiste à courir autout et lui tirer dessus quand vous en avez l'occasion. Quand il est presque mort, le monstre lève les bras et bouge moins vite. Attendez que ses bras se baissent pour le tir crucial (sinon il faut gâcher un autre tir). Une fois rempli de plomb, le monstre saute hors de la plate-forme, vous laissant hors de danger.
Une fois le boss mort, l'ascenseur s'arrête en tout en bas et Claire emmène Sherry automatiquement dans la salle de sécurité. Pour se reposer...

Salle de sécurité
Après une séance de pansements, vous pouvez prendre quelques objets comme des grenade acides et de flammes. Egalement un ruban d'encre et une Herbe Verte. Quittez la pièce, tournez à droite vers la porte.

Chambre froide
Vous voici dans le complexe du laboratoire principal. Marchez jusqu'au centre et prenez l'allée bleue sur la gauche. Prenez la porte et tournez encore à gauche. Juste à côté se trouve une porte vers la chambre froide. Ici, prenez la boîte à fusibles dans l'étagère et utilisez la sur la machine à l'opposé. Une séquence montre les fusibles insérés dans la machine et activés. Prenez les fusibles et quittez la pièce. Retournez maintenant au centre de la salle principale et utilisez les fusibles sur la mchine. Celà remet le courant dans le labo.

Quartiers de repos
Prenez le chemin rouge à partie de la salle principale et prenez la porte. Allez à droite et prenez la porte tout au bout vers les quartiers de repos. Dans la pièce se trouve des flèches, des notes et des Herbes Bleues infinies. Dans cette pièce se troube également un ordinateur qui vous permet d'actionner le gas BOW. Faites ca et tirez une grenade de flamme sur la plante dans le coin. Quand elle brûle montez par la bouche d'aération. Dans la pièce suivante se trouvent deux Lickers. Si vous avez activé le gaz, ils peuvent être tués en utilisant des grenades normales. Dans cette pièce il y a deux boîtes de grenades et un ruban d'encre. Prenez-les et sortez par la porte principale.

Escalier ouest
Une fois que vous avez quitté les quartiers de repos, allez vers la porte de métal et ouvrez-la à l'aide du bouton rouge sur le mur. Faites attention car il y a deux plantes de l'autres côté. Utilisez les grenades de flamme pour les tuer. S'ils vous empoisonnent, retournez dans les quartiers de repos pour guérir. Une fois cramés, prenez la porte suivante vers la plate-forme métallique. Il y a une autre plante à tuer ici, mais elle est tellement lente que vous pouvez atteindre l'échelle avant qu'elle ne vous voie.

Sous-sol 4
Allez par la porte en bas des escaliers et préparez-vous à rencontrer quelques Lickers aggressifs. Ils sont bien plus féroces qu'auparavant et sont plus résistants. Continuez par le couloir (ignorez l'ordinateur

HORLOGE

Revenez à la bibliothèque (utilisez l'échelle de secours dans le hall principal, faites attention, un Licker vous barre le chemin !) et montez les marches. Passez par la porte et vous vous retrouvez au deuxième étage du hall principal. Marchez jusq'à la porte et vous vous retrouvez dans la salle de l'horloge. Utilisez le levier sur le mécanisme pour faire descendre un escalier caché. Montez et insérez l'engrenage d'or dans l'espace parmi les mécanismes de l'horloge. Appuyez sur le bouton et un compartiment secret s'ouvre sur le mur. Prenez la prmière partie de la pierre Jaguar. Quittez la pièce, allez à la bibliothèque et utilisez la même technique qu'avant pour obtenir la pierre Serpent. Sortez et allez dans le bureau du chef.

BUREAU DE POLICE

Avant d'entrer dans le bureau, prenez les deux bijoux rouges dans la salle de stockage et prenez la 2èm moitié de la pierre Jaguar. Amenez les trois pierres dans le burea d'Irons et insérez les sur le mur pour trouver un passage. Laissez Sherry et continuez. Prenez la note sur le sol et descendez par l'ascenseur.

SALLE BASSE DE TAXIDERMIE

Vous rencontrez Irons une fois de plus. Il déblatère un peu avant de devenir tout bizarre. Le voilà coupé en deux par une créature mystérieuse, formidable. Prenez les grenades acides et descendez par l'échelle.

BOSS 1

Le premier boss que Claire rencontre est un horrible mutant (le même que pour Leon dans sa seconde mission). Il essaie de vous mettre en pièces avec une barre de fer. Gardez vos distances et canardez le. Quand il est sur le point de mourrir, il frappe au hasard avec sa barre. Faites donc attention à ne pas être trop près alors. Une fois qu'il est mort, remontez et allez chercher Sherry. Puis sauvez vous en utilisant l'échelle. Pas si difficile que ça, ce petit boss.

SUPER SALLES

Quand Claire a fini d'atteindre sa salle de sauvegarde, elle peut prendre l'ascenseur. Prenez le passage et amenez la à l'autre ascenseur pour discuter avec Leon. Il y a plein de munitions à prendre, visite donc chaque pièces.

EGOUTS ET BASSIN TOXIQUE

Après quelques pas, Sherry tombe dans une bouche d'évacuation et mais vous ne devez pas la contrôler.
Vous voici maintenant dans des égouts sombres et humides. Quelques araignées traînent dans le coin. Courrez pour les éviter et tout ira bien. Vous pouvez essayer de les tuer mais ce n'est pas conseillé.

Cette fois ci vous ne contrôlez pas Sherry dans les égouts. Vous la rencontrerez.

Allez à gauche, vous trouvez deux cadavres. Fouillez les pour trouver des grenades de flamme et la médaille Loup. Retournez par le passage, tournez à gauche et prenez la porte. Après avoir passé les araignées suivantes (courrez et esquivez-les simplement, ne cherchez pas à les tuer), marchez et tournez à gauche dans la prochaine sortie.
Si vous avez été emposionné, il y a un pot d'Herbes Bleues infinies, utilisez-les mais ne les prenez pas. Marchez un peu et utilisez la commande de valve sur le trou dans le mur pour baisser la pont au dessus des déchets toxiques. Une fois traversé, utiliser la commande une fois de plus et prenez les herbes et les grenades de flamme. Sortez.

et la grande porte, ils ne servent à rien). Passez par la porte au bout vers la salle de contrôle principale.

Salle de contrôle
Marchez autour du mur d'écrans et prenez la carte sur le terminal. Vous pouvez sauvegarder et stocker des objets dans la malle si vous le désirez. Maintenant sortez par la porte de l'autre côté (note : ayez la clé W. Box avec vous, cela vaut mieux).

Labo du Dr Birkin
Prenez le passage et tournez à gauche jusqu'à la prochaine porte. Vous êtes dans le labo du Dr Birkin. Utilisez la clé W. Box sur les armores à gauche dès que vous entrez. Vous y trouvez quelques grenades. Prenez maintenant l'autre porte et tuez les zombies décharnés. Il y a un autre groupe de zombies à tuer dans le laboratoire, soyez prêt. Une fois à l'intérieur prenez la Carte Lab sur la table puis sortez.

Salle de l'administateur réseau
Une fois sorti du labo, allez tout droit dans la pièce devant laquelle se trouve d'étranges œufs, utilisez la Carte Lab pour y entrer. Vous voici en face d'une mouche géante. Ne vous inquiètez pas trop cependant. Utilisez l'artillerie lourde pour la descendre puis allez sur l'ordinateur dans le coin. Utilisez n'importe quel arme pour descendre les bestioles puis utilisez l'ordinateur. Entrez comme nom « GUEST » sans mot de passe et enregistrez vos empreintes (vous verrez pourquoi tout à l'heure). Maintenant, sortez et reprenez les escaliers par lesquels vous êtes arrivé.

Salle de la Capsule-G
Une fois en haut, retournez au rond central et prenez l'allée bleue. Maintenant, au lieu d'aller dans la chambre froide, prenez à droite et passez la porte. Ayant enregistré vos empreintes, vous pouvez maintenant entrer par cette porte. En apposant votre main sur le terminal, vous permettez à Leon de faire la même chose dans la seconde mission et de pouvoir rentrer.

Salle V.A.M.
Vous devez réaliser un vaccin pour guérir Sherry et c'est la première chose à fair pour réussir. Utilisez la Clé Lab pour entrer dans la pièce entre la chambre froide et la salle G; préparez-vous à de l'action. Il y a un paquet de zombies à détruire. Ensuite, appuyez sur le bouton rouge sur le mur droit devant quand vous entrez et prenez la boîte à vaccin sur le lit. Emmenez-la à la machine V.A.M. au centre de la pièce et utilisez-la. Prenez le disque MO sur le lit à côté et prenez le vaccin de base de la machine sur le mur à côté.
Maintenant, il faut quitter la pièce.

Labo du Dr Birkin (cont)
Avec le vaccin de base en main, retournez au laboratoire. Faites attention car des zombies décharnés hantent les lieux. Une fois dans laboratoire, mettez le vaccin de base dans la machine bleu à l'arrière du laboratoire.
La machine va automatiquement préparer le vaccin pour vous, alors délassez vous et attendez que le processus se termine.
Maintenant, quittez le laboratoire et revenez au couloir B4. Arrêtez-vous à la machine à écrire et sauvegardez. Assurez-vous d'avoir le vaccin, le disque MO et le meilleur armement possible. Utilisez le disque MO sur l'ordinateur près de la grosse porte et allez-y.

Boss Final
C'est la confrontation finale de la première mission pour Claire, et ils ont gardé le meilleur pour la fin. Une fois dans la salle de l'ascenseur, allez droit devant ey appuyez sur le bouton sur le mur à côté de l'ascenseur au bout. La boss arrive alors par le plafond. Dans sa première forme, le boss est lent et peut être combattu à distance. Utilisez les grenades de flame si vous en avez et le monstre tombe après 5 coups. Ce n'est pas fini, la bête se transforme en quadrupède de

COMPACTEUR HAUT

Vous vous retrouvez dans un long passage, là où vous rencontriez le crocodile dans le scénario précédent. Traversez le couloir pour aller jusqu'au compacteur d'ordures tout au bout. Traversez pour rencontrer Sherry et montez sur l'échelle. Une fois ici, montez dans la zone de contrôle et fouillez le cadavre pour prendre la médaille Aigle puis prenez la note (vous pouvez même la lire si vous le désirez). Allez jusqu'à la boîte de contrôle sous le ventilateur géant pour ouvrir un passage secret vers les égouts. Une fois de retour dans la bassin, utilisez la médaille de l'Aigle et du Loup sur la boîte de contrôle près de la chute d'eau. Un passage se révèle alors. (note : si vous prenez la route secrète pour revenir, quelques zombies sortent de l'eau, en repassant par le passage du crocodile, il n'y a aucun problèmes).

STATION

Vous voici dans un petit passage, avancez simplement et prenez la porte pour entre dans la station principale. Allez à la droite du tram et appuyez sur le bouton sur le panneau de contrôle avant d'embarquer pour de bon.

SECTION 4: LE LABORATOIRE

FABRIQUE

Une fois arrivé à votre nouvelle destination, observez le canon sur la gauche. Si vous avez le briquet vous pouvez le mettre en marche. Ça ne fait pas grand chose d'autre que d'illuminer le tunnel et montrer l'emplacement de la clé W. Box cachée sur le sol à côté. Ensuite, il suffit de s'engouffrer dans la prochaine porte.

Les prochains endroits sont infestés de zombies, alors que votre pistolet soit prêt à décharger sa violence. Si vous tournez à gauche après le premier passage vous trouvez un cadavre. Fouillez-le pour dégoter le Spark Shot, une nouvelle arme spéciale. Maintenant prenez l'autre passage. Encore un paquet de zombies par ici. Si vous tournez à droite après le premier passage, il y a des Herbes Vertes à prendre. Sinon, passez par la gauche et allez donc monter par l'échelle. Vous voici dans une chambre saine. Prenez tous les objets, grenades, Sprays d'urgence… Si vous le désirez, vous pouvez sauvegarder, puis sortez.

SALLE DE CONTROLE

Tournez à gauche et fouillez les boîtes pour trouver des munitions pour le pistolet, puis retournez vers la plate-forme en pensant à prendre la carte de la zone sur le mur. Prenez le petit ascenseur et marchez jusqu'à la salle de contrôle. Si vous continuez jusqu'au bout, vous trouvez la clé nécessaire à faire revenir la plate-forme. Prenez-là et allumez le moniteur de surveillance.
À votre grand désarroi vous rélisaez que Tyrant est de retour dans le secteur et avance très vite. Utilisez votre lance-grenades pour le détruire et fouillez son corps. Ramenez maintenant la clé à la salle de sauvegarde et utilisez-là sur le panneau pour amener la plate-forme.

ASCENSEUR

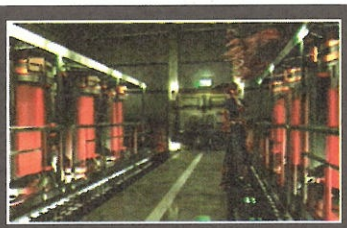
Allez sur le gros véhicule et appuyez sur le bouton. Maintenant, embarquez et préparez-vous à descendre.

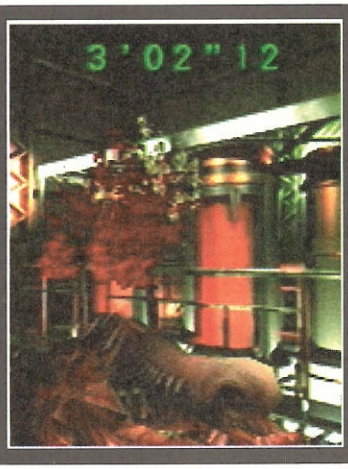
BOSS 2

Pendant que la plate-forme descend dans le labo, le mutant arrive et vous devez l'affronter. Comme les autres boss, des tirs bien ajustés sont nécessaires, mais faites attention car il peut donner de grand coups de griffes. Assurez de ne pas vous faire coincer car il est très difficile de s'en sortir. La meilleure tactique consiste à courir autout et lui tirer dessus quand vous en avez l'occasion. Quand il est presque mort, le monstre lève les bras et bouge moins vite. Attendez que ses bras se baissent pour le tir crucial (sinon il faut gâcher un autre tir). Une fois rempli de plomb, le monstre saute hors de la plate-forme, vous laissant hors de danger.

la mort et commence à sauter un peu partout de façon à vous attraper pour vous corriger. Utilisez la même tactique qu'avant, n'arrêtez pas de courir (ne vous coincez pas) et tirer tout ce que vous pouvez dans sa carcasse. Il finira par tomber raide.

Vous pouvez maintenant prendre l'ascenseur et sortir d'ici. Assezyez-vous dans un fautruil et regardez la fin. Cependant, ne soyez pas excité, la vraie fin n'est pas encore proche, il faut maintenant réussir le 2nd scénario.





EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

9,21 FTTC/Mn

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

NOUVEAU !

64 SOLUCES

LE MAGAZINE

100 % SOLUCES

POUR LES JEUX NINTENDO 64

116 PAGES DE SOLUCES

EN KIOSQUE DÈS LE 15 JUILLET

ATTENTION !

PC FORCE

LE NOUVEAU MAGAZINE DES JEUX PC

POUR 35 F SEULEMENT

AVEC LE N°1 DE PC FORCE

LEGACY OF KAIN EN JEU COMPLET

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

NIVEAU 1-3

Malheureusement, la plate-forme ne vous emmène pas jusqu'en bas. Le courant est coupé et vous vous arrêtez ici. Marchez un peu pour trouver une sortie. Vous vous retrouvez dans une allée près d'un ascenseur. Malheureusement il n'est pas actif. Il faut le remettere en route en trouvant le générateur.
Le premier étage du sous-sol a une boîte mouvante, mais vous ne devez pas vous en inquiéter maintenant. Prenez le petit ascenseur et prenez le ruban d'encre et lesm unitions. Il n'y a rien d'autre à faire ici, prenez l'autre petit ascenseur pour trouver le bouton. Il y a deux Lickers à tuer ici, alors préparez-vous. Quand le chemin est libre, appuyez sur le bouton et revenez vers le premier ascenseur de façon à vous amener à la chambre de sécurité où vous avez laissé Sherry la première fois.

SALLE DE SÉCURITÉ

Cette zone est maintenant surpeuplé de zombies décharnés. Blastez-les tous avant d'entrer dans la salle de sécurité. Prenez toutes les munitions et sauvegardez votre partie si nécessaire avant d'aller dans la chambre froide dans le complexe scientifique.

Oh oh, Sherry ne se sent pas bien. Il faut trouver un moyen de la guérir.

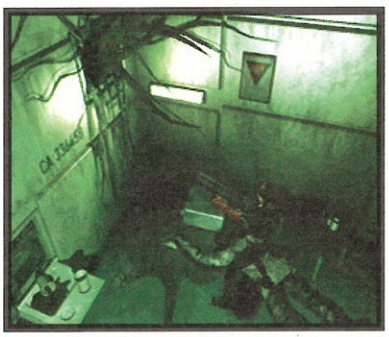
CHAMBRE FROIDE

Vous voici maintenant dans le complexe principal. Marchez au centre de la salle et prenez le chemin bleu sur la gauche. Prenez la porte et tournez à gauche. Vous trouvez tout de suite la porte vers la chambre froide. Ici, prenez la boîte à fusibles dans l'étagère et utilisez la sur la machine à l'opposé. Une séquence montre les fusibles insérés dans la machine et activés. Prenez les fusibles et quittez la pièce. Retournez maintenant au centre de la salle principale et utilisez les fusibles sur la mchine. Celà remet le courant dans le labo.

QUARTIERS DE REPOS

Prenez le chemin rouge à partie de la salle principale et prenez la porte. Allez à droite et prenez la porte tout au bout vers les quartiers de repos. Dans la pièce se trouve la Clé-Labo, des flèches, des grenades et des Herbes Bleues infinies. Dans cette pièce se troube également un ordinateur qui vous permet d'actionner le gas BOW (déjà actionné). Montez par la

bouche d'aération. Dans la pièce suivante se trouvent deux Lickers. Si vous avez activé le gaz, ils peuvent être tués en utilisant des grenades normales. Dans cette pièce il y a deux boîtes de grenades. Prenez-les et sortez par la porte principale.



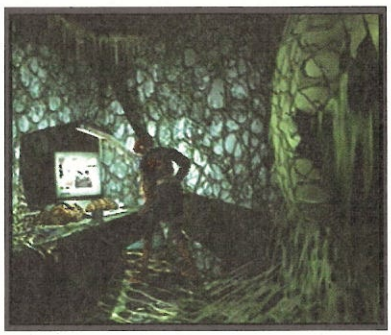
ESCALIER OUEST

Une fois que vous avez quitté les quartiers de repos, allez vers la porte de métal et ouvrez-la à l'aide du bouton rouge sur le mur. Faites attention car il y a deux plantes de l'autres côté. Utilisez les grenades de flamme pour les tuer.
S'ils vous empoisonnent, retournez dans les quartiers de repos pour guérur. Une fois cramés, prenez la porte suivante vers la plate-forme métallique. Il y a une autre plante à tuer ici, mais elle est tellement lente que vous pouvez atteindre l'échelle avant qu'elle ne vous voie.

LABO DU DR BIRKIN

Allez maintenant au laboratoire de Birkin qui contient la clé pour allez au générateur dans le sous-sol. Une fois à l'extérieur du labo, utilisez la Clé-W.box sur les placards à gauche de l'entrée pour obtenir quelques grenades. Allez dans l'autre porte et tuez les zombies décharnés. Encore des zombies à tuer dans le laboratoire, soyez prêt.
À l'intérieur, prenez la clé de la salle du générateur sur la table et sortez.

ADMINISTRATION RESEAU



Une fois sorti du labo, allez tout droit dans la pièce devant laquelle se trouve d'étranges œufs, utilisez la Carte Lab pour y entrer. Vous voici en face d'une mouche géante. Ne vous inquiétez pas trop cependant. Utilisez l'artillerie lourde pour la descendre puis allez sur l'ordinateur dans le coin. Utilisez n'importe quel arme pour descendre les bestioles puis utilisez l'ordinateur. Entrez comme nom « GUEST » sans mot de passe et enregistrez vos empreintes (vous pouvez maintenant pénétrer la salle Capsule-G). Maintenant, sortez.

SALLE CAPSULE-G

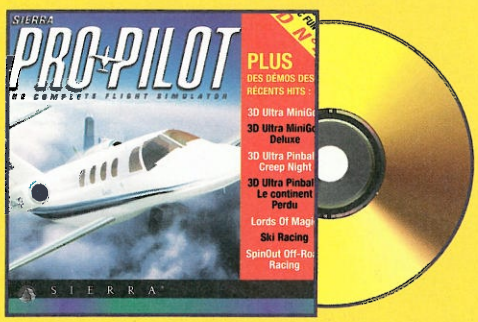
Retournez dans les escaliers et utilisez vos empreintes pour accéder finalement à l'intérieur de la pièce. À l'intérieur, quelques zombies décharnés et des objets à récupérer, y compris la mitraillette (si vous ne l'avez pas encoreà et quelques grenade pour votre lance-grenades. Maintenant sortez par l'autre porte.

HORS-SÉRIE PC FUN

SPÉCIAL SIMULATION & SIERRA

+

1 CÉDÉROM DE DÉMOS JOUABLES

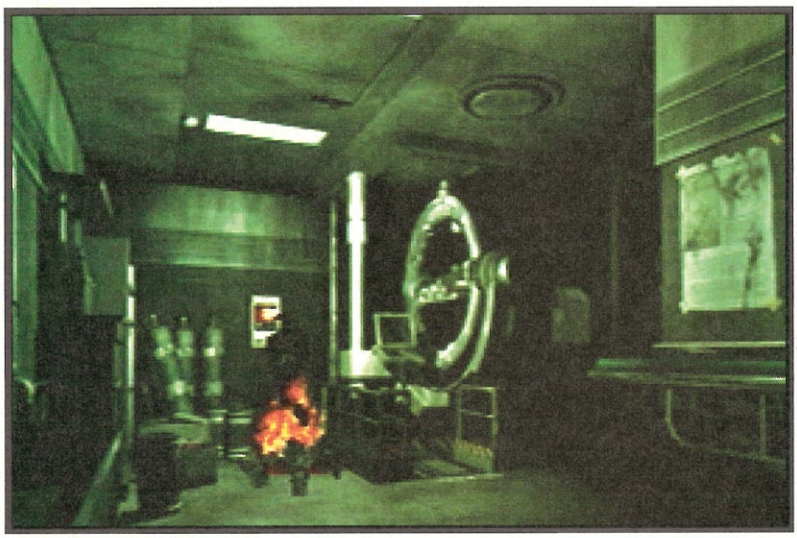


+

3 GRANDS JEUX COMPLETS

3 SUPERS SIMULATIONS

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE



Pas besoin d'entrer dans la salle V.A.M., mais il y a deux plantes à tuer et des grenades à récupérer.

SALLE V.A.M.

Rien à faire ici cette fois ci à part tuer deux plantes et ramasser quelques grenades. C'est à vous de choisir si vous voulez y entrez ou pas.

NIVEAU 1-3

Avec la clé du générateur, retournez vers la salle de sécurité et monter dans l'ascenseur. Allez dans le laboratoire niveau 1-3 et poussez la boîte sur le petit ascenseur. Quand vous êtes descendu, poussez la boîte dans l'allée étroite et utilisez-la pour grimper jusqu'au générateur. Utilisez la clé et allez à l'intérieur. Quand les évènements prévus dans cet endroit se déroulent (nous vous laissons la surprise), prenez la Clé-Master sur le sol et retournez à l'ascenseur prés de la salle de sécurité.

LE TRAIN

En avant pour la partie finale de l'aventure, se sauver de la ville de Racoon. Sauvegardez la partie devant le train, prenez de l'artillerie lourde, de quoi vous guérir et la clé de plate-forme (il doit vous rester deux espaces libres dans votre inventaire avant de partir). Sortez du train, allez dans la plate-forme en utilisant la clé et allez sur le pont. De l'autre côté, marchez droit devant et dirigez vous vers le placard pour prendre les branchements N et S. Maintenant, retournez vous et allez par la porte sous le pont. Dans cette zone suivante, prenez les branchements et insérez les dans le générateur du coin et utilisez les. Attention…

Il est temps de s'échapper de Racoon. Sauvez votre partie devant le train.

BOSS : TYRANT FINAL

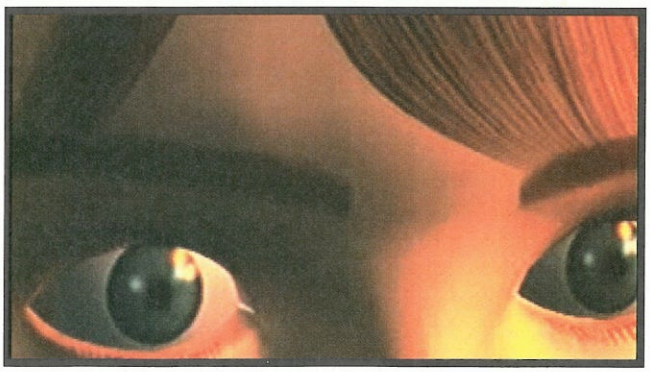
Quand les lumières s'éteignent, Tyrant saute du métal liquide brûlant pour vous affronter. Mettez lui deux coups avant qu'il ne courre vers vous, puis courrez rapidement pour l'éviter quand il met un coup de griffe. Courrez de l'autre côté et tirez deux autres coups avant qu'il ne puisse vous atteindre. S'il attaque avec son enchaînement multiple, utilisez vos potions de soin pour vous guérir et continuez à tirer. Après un court moment, une mystérieuse femme vous envoie le lance-roquettes, l'arme nécessaire pour détruire Tyrant. Foncez le prendre et équipez le avant que le Tyrant ne vous attrape, puis réduisez le en cendres. Visez bien car vous n'avez que deux essais. Quand la bête est cramée, sortez par l'endroit où vous petes arrivé et allez au train.

LE TRAIN (CONT)

Il y a une horde de zombies décharnés à tuer quand vous atteignez la plate-forme. Détruisez-les avec les armes qu'il vous reste. Ouvrez les portes pour permettre le train de partir et embarquez rapidement pour vous échapper.

BOSS FINAL

C'est quand on croit que tout va bien qu'en fait… tout va mal ! Vous retrouvez la séquence de fin originale, mais quelquechose d'autre est dans le train. Marchez dans le train jusqu'au point de sauvegarde et tout deviend clair. Une énorme arme biologique vous coince dans le compartiment et vous force à aller contre la porte. Déchargez quelques grenades sur la bête (pas difficile à rater) ou bien vider un chargeur de mitraillette dessus et elle se désitégrera dans un bain de slime. Comme dit le proverbe : un bon boss final et un boss final mort ! Admirez maintenant l'une des meilleurs fins jamais réalisée pour un jeu vidéo.



Le travail est accompli Claire. Avec le G-Virus éradiqué de Racoon, une mission plus importante arrive – comme trouver votre frère Chris dans les bureaux de Umbrella en Europe… dans Resident Evil 3!

Leon Kennedy MISSION 1

C'est le premier jour pour la nouvelle recrue en ville. Le jeune Leon, fraîchement débarqué de l'école de police arrive à Racoon plein d'espoirs et d'attantes. Mais les choses prennent un tournant radicalement différent. Il y a bien des lois à bafouer c'est sûr, mais ces canibales ne risquent pas d'entendre raison. Pas la peine de leur lire leurs droits, une balle à travers le crâne est le seul langage qu'ils comprennent. Il est temps de faire respecter la loi !

SECTION 1: LES RUES

LES RUES

Leon commence dans les apocalyptiques de la ville de Racoon où il rencontre six petits zombies.
Même s'il est tentant d'ouvrir le feu, vous devez résister et courir en esquivant la horde de zombies (même si un bon zombie est un zombie mort).
Allez droit vers l'allée dans le fond. En courant et zigzaguant vous laisserez les ennemis sur place. Mais faites attention car il y a encore quelques zombies qui vous attendent. Evitez les et entrez tout de suite dans le magasin d'armes.

MAGASIN D'ARMES

Une fois dans le magasin, vous rencontrez le premier survivant (fameux derniers mots). Après une brève discussion, vous pouvez fouiller lemagasin. Il y a deux boîtes de munitions pour le pistolet à trouver.
Allez derrière le comptoir qui vous fait face quand vous entrez dans le magasin et allez derrière l'autre comptoir pour obtenir le second. Une fois cette boîte attrappée, la fenêtre vole en éclat laissant entrer une bande de zombies furieux. Malheureusement, le vendeur est réduit en pièces. Restez derrière le comptoir jusqu'à ce que l'attention des zombies s'attarde sur vous.
Faites un petit massacre. Vous savez que tous les ennemis sont mort quand la musique se met à changer du thème dramatique au thème calme. Quand il n'y a plus de danger, fouillez le vendeur et prenez le fusil à pompe. Quittez les lieux par la porte de derrière et oubliez ce malheureux incident.

LE PASSAGE

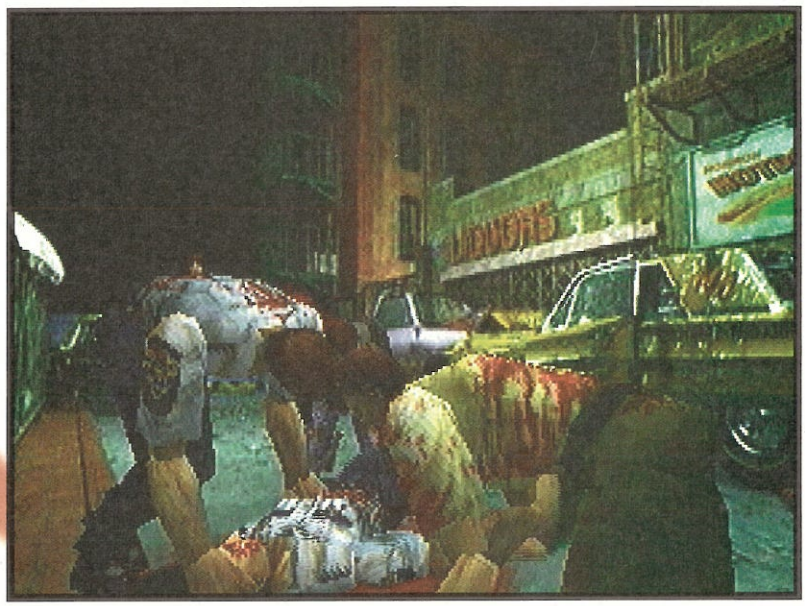
Quand vous sortez du magasin, vous vous retrouvez dans une allée sombre. Foncez et vous trouvez un terrain de basketball plein de zombies entrain de frapper à la grille (non, il ne jouent pas au basket). Vous pouvez exploser quelques têtes à travers la grille en utilisant le fusil à pompe. Courrez et prenez les munitions de pistolet à l'arrière du camion crashé. La porte des zombies va alors s'ouvrir et ils commencent à se ruer vers vous. Descendez les au revolver et courrez dans le terrain de basketball. Un zombie essaie de vous barrer le chemin mais il est plutôt simple à éviter. Perfectionnez la technique du zig-zag.

ALLEE SORDIDE

Une fois hors du terrain de basketball, grimpez les escaliers de métal et courrez sur la route. Juste en bas de la prochaine série de marches qui mènent vers le bas, se trouve une boîte de munitions sur la droite. Montez alors sur la poubelle. Il y a un autre groupe de zombies de l'autre côté. Le but est de les dépasser en économisant des munitions. La façon la plus efficace est de tirer deux fois sur la fille zombie devant vous, puis quand elle tombe au sol, descendez de la poubelle et zigzaguez parmi le groupe restant. Sortez par la porte de derrière et vous revoilà dans des rues. Quand vous sortez, vous entendez un bruit de machouillement. Ce sont quelques zombies entrain de dîner... avec un malheureux civil. Vous ne pouvez plus rien pour le malheureux. Passez votre chemin et dirigez vous vers le bus (pas besoin de ticket)

BUS DE RACOON 33

Une fois dans le bus crashé, prenez les munitions sur la gauche et avancez rapidement pour avoir un plus grand champ de vision. Vous remarquez une fille zombie rampant sur le sol devant vous. Malheureusement, vous ne pouvez pas l'éviter. Abrégez ses souffrances avec quelques balles de pistolet dans la tête. Tout de suite après, il va falloir se défaire d'un autre zombie juste avant de pouvoir sortir du bus.
Après être sorti du bus, vous vous retrouvez à nouveau dans les rues. Malgré tout, l'endroit est assez claustrophobique vu le nombre de zombie dans le coin. Pas besoin de les descendre, il y en a beaucoup trop. Utilisez la technique du zigzag que vous devez bien connaître maintenant et traversez les. La porte de sortie est juste dans le fond. Et bien sûr, une bonne porte est une porte ouverte. Alors ouvrez là.



COUR DU COMMISSARIAT

Cette section est particulièrement facile. Il y a deux routes possibles. Soit par le parc et vous avez à éviter quelques zombies, soit au fond vers le passage sous-terrain qui ne présente aucun danger. De toute façon vous atteignez le commissariat sans aucun problème. Les vrais problèmes vont commencer.

SECTION 1: COMMISSARIAT

HALL PRINCIPAL RDC

Vous voici maintenant dans l'endroit principal du jeu. Votre première tâche consiste à marcher vers la seconde porte sur la gauche. C'est là que vous rencontrez un autre survivant, un jeune flic déjà très atteint par la maladie des morts-vivants. Il attend l'inévitable destin qui se présente à lui : se transformer en zombie. Après une petite discussion, il vous donne la Carte Bleue et vous jette dans l'autre pièce. Amenez la clé à l'ordinateur et utilisez là pour ouvrir les deux autres portes. Il y a une machine à écrire et un ruban d'encre près de l'ordinateur. Vous pouvez sauvegarder si vous le voulez. Une fois toutes les portes ouvertes, vous pouvez aller à la première sur la gauche de l'entrée principale.

SALLE D'ATTENTE

Vous pouvez respirer un peu, car c'est le calme avant la tempête. À votre gauche se trouve une malle. C'est dedans que vous mettez les objets encombrants. Nous vous conseillons de poser le couteau et le ruban d'encre. Finalement, avant de quitter la pièce, allez vers le banc et prenez la note. Vous y trouverez quelques informations qui seront stockées dans votre inventaire. Ça peut toujours servir. De toute façon une bonne information est une information stockée, compris ?

COULOIR AILE OUEST

Attention, voici venir le premier moment effrayant de Resident Evil 2 ! Marchez vers le garde décapité et fouillez le pour obtenir des munitions. Équipez le fusil à pompe et avancez vers la flaque de sang. Quand vous l'examinez, l'action va vers une scène cinématique qui vous présente la première vraie terreur du jeu : le Licker ! Cette chose tombe du plafond et commence immédiatement à vous fouetter avec sa langue. Visez vers le bas et tirez quelques salves. La créature meurt heureusement assez rapidement. Une fois le Licker mort, avancez et prenez l'Herbe Verte. Utilisez-là si vous êtes blessé ou gardez-là pours plus tard pour la ranger dans une malle. Vous en aurez besoin.

Visez vers le bas pour tuer le Licker avant qu'il ne vous fouette de sa langue.

SALLE DE BRIEFING

Leon a le briquet comme objet de base. Entrez dans cette pièce sans faire attention aux bureaux et allez dans la salle du fond. Utilisez le briquet sur la cheminée. Une fois allumée, un trou appraraît sur la peinture au dessus et un bijou rouge tombe. Prenez le et sortez.

ESCALIER OUEST

C'est un poil difficile. Quand vous quittez le couloir de l'aile ouest et entrez dans cette section, plusieurs zombies vous attendent des deux côtés. Tuez d'abord la fille sur la droite puis reculez dans l'endroit qu'elle occupait pour tirer sur les autres zombies qui arrivent. Une fois tous détruits, marchez dans le coin sous les escaliers et prenez les deux Herbes Vertes avant d'entrer dans la chambre noire. Prenez le ruban d'encre sur le bureau et sauvegardez si vous le désirez. Stockez les rubans et les herbes dans la malle et prenez les munitions dans l'un des tiroirs. Au fond de cette pièce se trouve la chambre noire. C'est ici que vous pouvez développer les pellicules photo que vous trouvez sur le chemin, mais c'est images ne sont pas particulièrement intéressantes.

Note : dans le coin de la pièce se trouve une armoire qui ne peut être ouverte qu'avec la clé spéciale. Allez dans la section Secrets de ce guide pour trouver comment l'obtenir. Une fois votre petite cuisine de faite, il vous suffit de sortir et de vous diriger vers les escaliers de bois menant à l'étage supérieur.

COULOIR DES STATUES

C'est ici que vous rencontrez la première énigme du jeu. L'idée est de bouger les deux statues vers leurs emplacements d'origines. Quand vous commencez, elles sont près de la statue principale au centre de la pièce. Elles doivent êtres poussées sur les plaques métalliques opposées sur le sol. Ainsi la première statue soit être bougée vers la plaque au loin et la statue au loin doit être poussée sur la plaque devant. Si vous êtes coincé, il y a un indice sur la statue centrale. Mais bon, ce n'est pas très difficile. Une fois les statues misent à leur places respectives, la statue principale fait tomber un bijou rouge que vous pouvez prendre et ajouter à votre inventaire (il est mieux de la stocker dans une malle le plus vite possible).
Une fois le bijou en vos mains, sortez par la porte derrière.

Encore des statues à bouger. Résolvez l'énigme pour obtenir le second bijou rouge.

BUREAU DES S.T.A.R.S.

En entrant dans cet endroit, la seule porte accessible est le bureau occupé par l'équipe des S.T.A.R.S. On y trouve pas mal de choses intéressantes.
Premièrement, allez vers le placard sur la droite et vous trouvez un fusil à pompe qui vous sera particulièrement utile par la suite. Et n'oubliez pas : un bon fusil est un fusil chargé !
Puis, allez vers les bureaux au centre de la salle. L'un d'eux est celui de Chris Redfield, l'un des héros du premier Resident Evil. Prenez son journal, qui contient pas mal d'informations sur l'histoire en cours. À ce moment arrive Claire qui commence à discuter avec vous. Vous lui donnez la radio pour pouvoir communiquer.
Sous le journal se trouve la médaille Licorne. Prenez-la et gardez-la avec vous puisqu'elle va bientôt servir. Avant de quitter le bureau, allez dans le coin opposé au placard avec le fusil à pompe et prenez le Spray d'urgence. Sortez.

HALL PRINCIPAL RDC

Une fois la médaille Licorne en votre possession, retournez de là où vous venez dans le hall principal. Notez que l'activité zombiesque entourant le commissariat n'a cessé de monter. Cela devient évident sur le chemin qui vous mène au hall principal. Notamment le couloir de la salle de briefing. Ne restez pas trop près des fenêtres barricadées car des zombies essaient de vous saisir à travers pour vous secouer les puces. Courrez simplement ou tirez dessus. Une fois de retour au hall principal, allez vers la fontaine et utilisez la médaille Licorne. Une petite scène montre la statue bouger et une clé tomber. Prenez donc la clé de trèfle.
À partir de maintenant vous pouvez soit explorer par l'autre porte ouverte électroniquement par l'ordinateur ou bien progresser au delà du bureau des S.T.A.R.S. Il nous semble plus rapide d'utiliser la dernière solution afin de terminer le jeu complètement. Voici donc nos conseils.

ARCHIVES

Une zone que vous avez ignoré auparavant, mais maintenant vous pouvez l'ouvrir grâce à la clé trefle. Cette pièce se situe dans le couloir dans lequel vous avez rencontré le Licker. A l'intérieur se trouve des tonnes de dossiers et quelques objets inutiles. Allez derrière la grosse étagère et poussez l'escabeau jusqu'au bout. Grimpez et prenez le levier au dessus du placard. Pas loin d'ici se trouve une note cachée qui procure de futures preuves. Finalement, avant de quitter la pièce, fouiller le placard près de l'entrée afin de trouver un ruban d'encre. Attention à ne pas vous tacher les doigts.

SALON 1ER

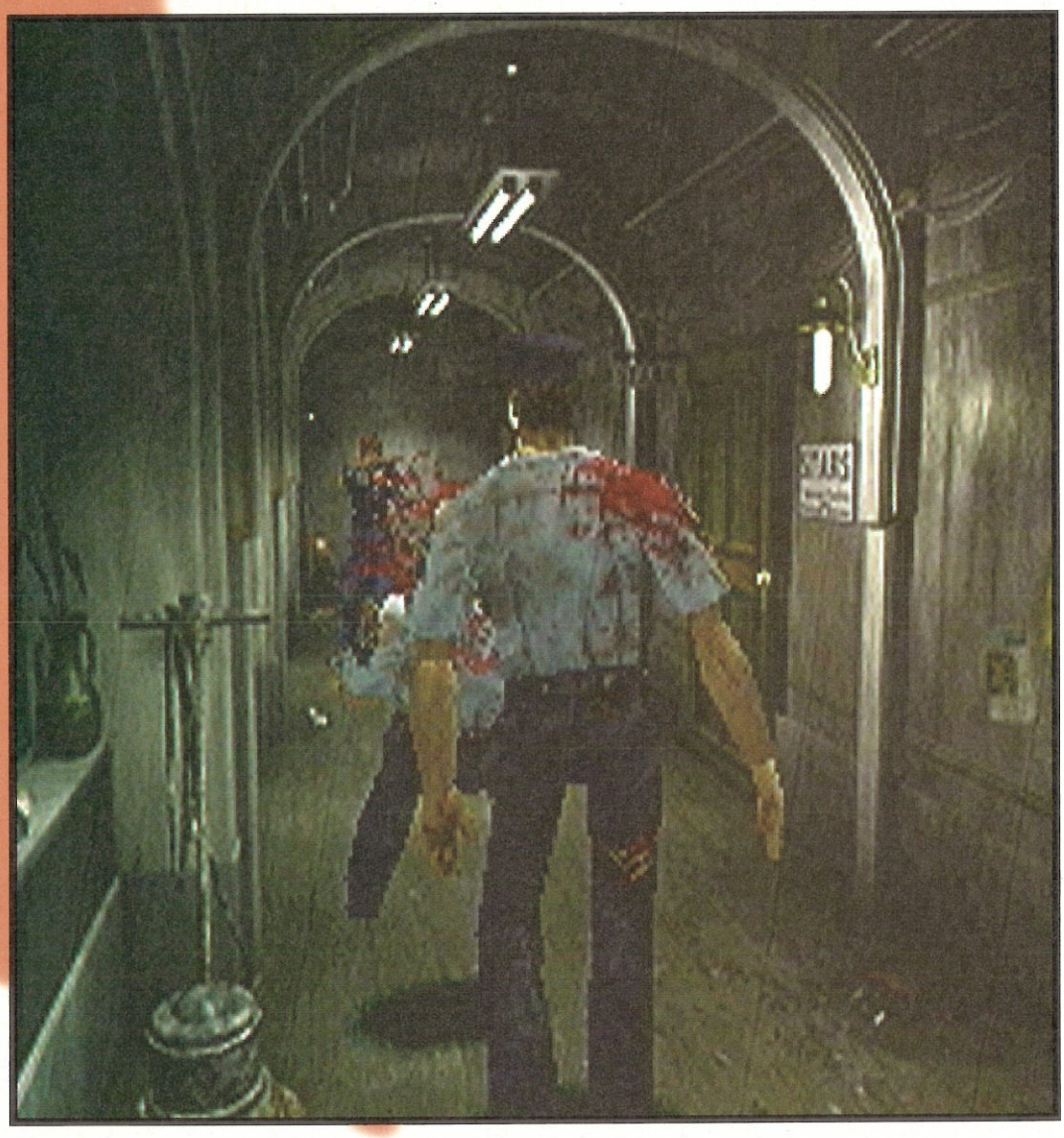
Utilisez la clé de trèfle pour passer la porte à la fin du passage après le bureau des S.T.A.R.S. Un paquet de zombies errent dans les parages, faites jouer votre fusil à pompe. Maintenant allez droit dans le petit couloir et fouillez pour trouver quelques munitions. Revenez et tournez au coin. Vous trouvez un petit bureau qu'il faut ouvrir à l'aide d'une petite clé pour trouver les parties de pistolet utilisées pour améliorer votre arme de départ. Il suffit de combiner les parties et le pistolet ensemble dans l'inventaire pour obtenir une arme semi-automatique. Attention car si vous laissez votre doigt sur la gâchette, les balles partent à tout allure. Gérez votre stock de munitions. Maintenant, prenez la porte après le bureau.

LA BIBLIOTHEQUE

La bibliothèque est l'endroit où il faut résoudre la seconde énigme. Montez les escaliers à côté de la porte et vous vous retrouvez au niveau supérieur. Ignorez la porte pour l'instant et marchez jusqu'à l'autre côté. Près du bout, le sol se dérobe et vous mène vers une section cachée de la bibliothèque. Avancez et appuyez sur le bouton ce qui fait bouger la première étagère, vous permettant de sortir. Marchez vers les deux premières étagères près de la porte et appuyez sur les boutons de chaque, choisissant de les bouger vers la droite à chaque fois. Cela vous permet de prendre la pièce du Fou sous la peinture dans la zone cachée d'où vous venez. Allez la prendre avant de partir. Il y a aussi une Herbe Rouge à prendre près de l'autre porte dans la bibliothèque. Quittez la bibliothèque par l'autre porte.

HALL PRINCIPAL 1ER

Après votre sortie vous vous retouvez dans la partie supérieure du hall principal. Il y a quatre zombies à descendre ici, alors soyez sur vos gardes. Marchez



La violence policière existe, la preuve en image. Sauvez nos amis les policiers.

home CINÉ VIDÉO

home CINÉ VIDÉO

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

30 F seulement !

POUR TOUS LES PASSIONNÉS DE SON ET D'IMAGE

QUI SOUHAITENT RECRÉER L'AMBIANCE DES GRANDS SPECTACLES À LA MAISON...

TOUT CE QUI CONCERNE L'UNIVERS DU HOME CINÉMA (TV, RÉTROPROJECTEURS, ENCEINTES, DÉCODEURS...)

LES NOUVELLES TECHNOLOGIES

TOUTES LES NOUVEAUTÉS HARDWARE & SOFTWARE

LES FILMS EN DVD LASERDISC / K7 DU MOMENT

Tous les spectacles comme si vous y étiez...

jusqu'à l'autre côté, mais sur le chemin pensez à activer l'échelle de secours qui se situe à mi-chemin. À partir de maintenant il est facile d'accéder aux étages du hall principal grâce à l'échelle.

SALLE DE SAUVEGARDE

La porte que vous utilisez pour quitter le hall principal vous mène dans cette pièce. À l'intérieur, vous pouvez stocker des objets tels que le levier et la pièce du Fou pour un usage futur. Pensez à sauvegarder et prenez quelques objets. Il y a la petite clé sur le siège (on la voit briller). Elle vouspermet d'ouvrir le bureau avec les parties de pistolet ou bien le bureau de la 1ère salle d'attente. Il y a aussi un autre ruban d'encre près de la machine à écrire. Maintenant sortez.

COULOIR 2EME

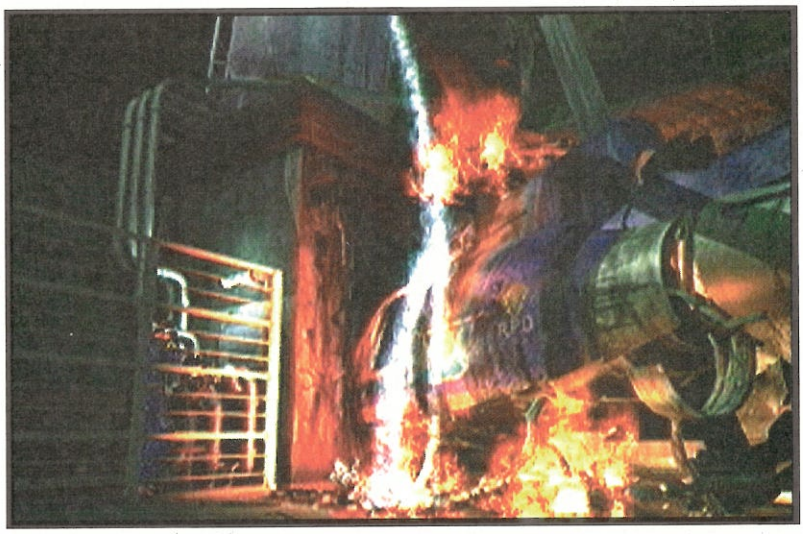
Quand vous quittez la salle de sauvegarde vous entrez par ce corridor avec un épave d'hélicoptère et plein de zombies. Les flammes rendent l'approche difficile, alors, sans tuer les zombies (qui disparaîtront très bientôt) tournez sur la droite et allez par l'autre porte qui vous mène au passage aux corbeaux. Un bon corbeau est un corbeau…

PASSAGE AUX CORBEAUX

Une section assez effrayante, le silence est pesant et des bruits d'oiseaux hostiles peuvent être entendus au loin. Marchez droit jusqu'au bout et ouvrez la porte (cela vous procure un autre raccourci pour la suite). Maintenant courrez, passez le cadavre et continuez à avancer jusqu'au bout. A ce moment un paquet de corbeaux passent par la fenêtre et essaient de vous attaquer. Vous pouvez essayez de les tuer si vous le voulez mais il est bien plus simple de passer votre chemin.

ZONE EXTERIEURE

Vous voici maintenant sur le toit du commissariat, impossible à louper, il y a un hélicoptère en flammes dans le coin. Ignorez-le pour l'instant et prenez les marches vers le bas. Il y a quelques zombies en bas, évitez-les et allez jusqu'à la prochaine porte qui mène au petit hangar. On y trouve quelques objets intéressants comme un ruban d'encre, une arbalète et, plus important, la commande de valve. Prenez-les et faites demi-tour. N'ouvrez pas la porte car : (a) il est impossible de passer par là de toute façon, et (b) deux zombies rentrent dans la pièce. Esquivez les zombies dehors et remontez les escaliers. Utilisez maintenant la commande de valve dans le passage derrière l'hélicoptère.



Le réservoir d'eau va exploser et éteindre les flammes. Avant de retourner dans le passage au corbeau, fouillez l'hélicoptère pour trouver des munitions. Attention à ne pas vous brûler tout de même.

STOCKAGE

Les flammes éteintes, retournez au couloir du 1er devant l'épave. Avec les deux bijoux rouges en main, utilisez-les de chaque côté de la statue pour gagner la pièce du Roi. Aussi, sur la gauche de la statue se trouve la Clé Diamant. Fouillez encore pour trouver des munitions de fusil à pompe. Soyez sûr de les prendre car un fusil non chargé est aussi utile qu'un corbeau sans fromage.

SALLE D'ARMES 1

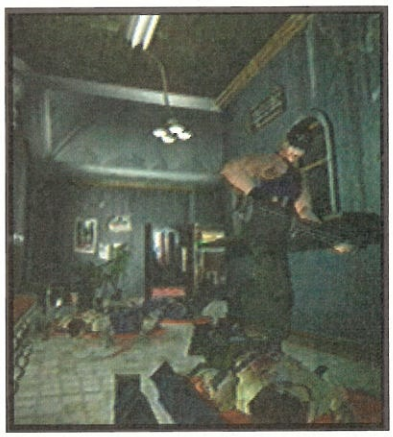
Une fois la Clé Diamant sur vous, retournez de ce côté du commissariat et descendez les escaliers après l'énigme de la statue vers la zone de la chambre noire. Tournez et allez jusqu'au bout, vous vous retrouvez dans la salle d'armes. L'endroit est assez confiné et il y a tout plein de zombies à tuer. Une fois les six zombies raides mort , vous pouvez commencer à fouiller la pièce. Il y a quelques munitions et une pellicule photo (à développer dans la chambre noire si vous le souhaitez réellemen). Retournez de l'autre côté et utilisez le passe-partout sur la cabine au delà de l'autre porte pour trouver les explosifs, un objet vital pour la suite des opérations. Une fois votre cuisine terminée, sortez par la seconde porte.

BUREAU OUEST

Vous vous souvenez de ce gentil officier de police en arrivant au commissariat ? Eh bien il semble occupé pour le moment. Tout est trop calme…
Allez droit dans le petit bureau pour trouver votre ami. Il faut le tuer juste après qu'il se transforme en zombie. À l'intérieur de ce bureau se trouve le détonateur nécessaire en conjonction avec l'explosif, ne l'oubliez pas. Fouillez le reste du bureau principal pour trouver une Herbe Verte, une note pour Leon et quelques munitions dans le placard.. Dévérouillez la porte et retournez dans le hall.

AILE EST

À partir du hall principal, allez par la seconde porte qui a été ouverte éléctroniquement par l'ordinateur et préparez-vous à l'action. Il y a plein de zombies à l'intérieur, armez-vous avec de la bonne. Il y a deux Herbes Vertes à prendre plus loin dans le corridor. Passez les portes bleues une fois que tous les zombies sont morts…

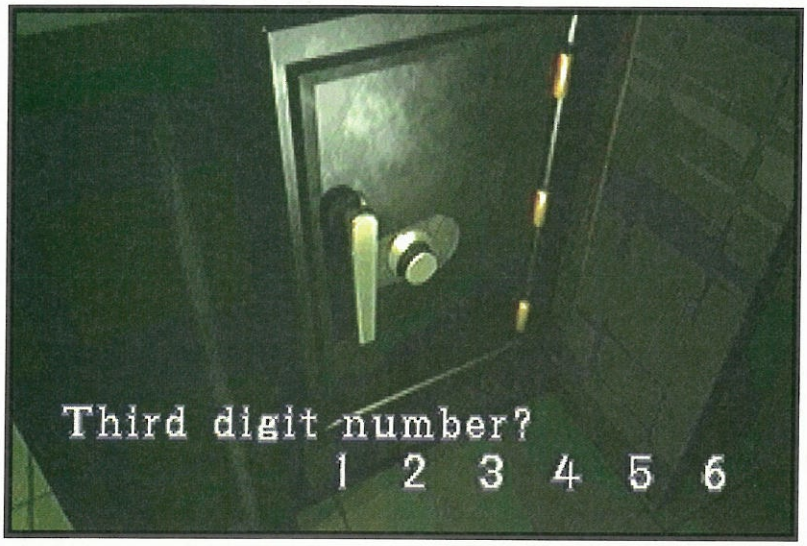


cheats

Uniformes supplémentaires : Commencez le premier scénario en difficulté « normale ». Allez au commissariat sans prendre aucun objet en chemin. Si vous faites ça les deux zombies dans le parc devant le commissariat ne sont plus là. Et à la place apparaît un nouveau zombie dans le tunnel. Il semble familier ? En effet, il s'agit de Brad Vickers, le pilote des S.T.A.R.S. qui sauve nos héros à la fin de Resident Evil.
Brad s'est transformé en super-zombie qui nécessite vingt tirs pour être tué. Entrez don dans le commissariat et prenez plus de munitions. Revenez et tuez Brad puis fouillez son cadavre pour trouver la clé spéciale. Amenez la dans la chambre noire pour ouvrir le placard contenenant de nouveaux uniformes. Une cowgirl pour Claire avec un bon vieux sic-coups, et deux pour Leon qui lui permettent de tirer à une main comme les racailles américaines.

Armes à munitions infinies
Chaque arme à munitions infinies apparaît dans la prochaine partie après avoir terminé les scénarios sous certaines conditions et dans l'ordre suivant. Écoutez bien ce qui suit :
Lance-roquettes : Terminez le premier scénario en moins de 2 heures et demi et un rank de A ou de B.
Gatling Gun : Compléter le second scénario en moins de deux heures et demi avec un rank de A ou B.
Mitrailliette : Compléter le second scénario en moins de trois heures avec un rank de A ou B.
Les trois armes : Compléter le second scénario en moins de deux heures et demi avec un rank de A ou B.

Image de Rebecca
Si vous fouillez le bureau sur la gauche du bureau des S.T.A.R.S. il vous est dit : « It's trashed, someone must have searched it. ». Examinez cet endroit plusieurs fois (environ 50 fois) jusqu'à ce qu'une pellicule tombe. Allez la développer dans la chambre noire pour voir Rebecca dans une tenue de base ball. Qu'est-ce que vous croyiez ?



BUREAU EST

Il y a encore plus de zombies à tuer ici. Cuisez-les à la sauce que vous préférez. Allez ensuite dans le petit bureau tout au bout et observez le petit coffre-fort. Entrez le code 2-2-3-6 pour le dévérouiller. À l'intérieur, il y a quelques grenades acides pour votre lance-grenades et une carte du coin. Sortez et fouillez le ptit bureau près de la porte bleue pour trouver un ruban d'encre. Sortez par la porte de derrière et fouillez le flic pour trouver des munitions. Retournez aux portes bleurs, allez à droite puis tournez jusqu'à la prochaine porte. Une bonne porte est une porte…

COURROIR AILE EST

Encore et toujours des zombies par ici, que votre pistolet soit en marche.
Prenez le long couloir et utilisez la clé diamant pour entrer par la porte droit devant. Soufflez un peu et…

SALLE D'INTERROGATOIRE

Prenez les fils sur la table et allez vers les étagères dans le coin. Vous pouvez y trouver la pierre Aigle. Prenez-là et armez-vous solidement. Quand vous vous retournez un Licker surgit du miroir sans teint et vous attaque. Explosez-le. Allez dans la prochaine pièce et prenez les munitions. Une fois de retour dans le corridor de l'aile est, vous pouvez prendre l'Herbe Rouge. Vous ne pouvez pas passer par les portes vertes alors partez.

COULOIR NORD-EST

Avec la clé-cœur maintenant en votre possession, retournez par le passage des corbeaux et allez dans la porte qui mène vers les escaliers extérieurs. Descendez et prenez la porte vers la zone du bureau ouest. Passèz le cadavre et allez droit vers la porte au fond du couloir, la clé-cœur

vous permet d'entrer. Il y a une Herbe Verte à prendre près de la porte, sinon il n'y a pas grand chose d'autre dans la zone. Si vous avez les fils électriques, utilisez-les sur le circuit de commande près de la fenêtre cassée.
Les fenêtres métalliques se fermeront alors et les zombies ne pourront pas entrer. Maintenant vous pouvez prendre les escaliers de pierre vers la zone du sous-sol.

SECTION 3: LE SOUS-SOL

COULOIR SOUS-SOL

Cette zone est peuplée de chiens sauvages, il faut donc marcher, et non pas courir. Une fois qu'un chien vous a repéré, utilisez l'arc et tirez lui dessus à bout portant. Les choses deviennent un poil plus compliquée. Marchez précautioneusement jusqu'à l'intersection et occupëz vous correctement des deux chiens de chaque côté du couloir.

ZONE EXTERIEURE

Une fois les chiens morts (un bon chien est un chien mort), allez à gauche puis en haut (vers le fond de l'écran) et entrez par la double porte après le coin. Il y a encore plus de chien à descendre ici, et ils vous sautent dessus . Courrez et descendez par la bouche d'égout.

NOTE: Leon n'a pas besoin de visiter cette zone, mais ici on peut sauvergarder et obtenir une Herbe Rouge.

Retournez dans le couloir du sous-sol et allez vers la première porte à droite après l'escalier. C'est la salle du générateur. Vous y trouvez une Herbe Verte et une carte su sous-sol. Mais le but principal est de remettre le courant sur la porte de la salle d'armes au fond du couloir.
Allez jusqu'au générateur dans le coin et regardez de plus près. Vous devez maintenant appuyer sur le boutons appropriés de façon à restaurer le courant sans en mettre au dessus de 100.
C'est en fait très facile, faites simplement : On, On, Off, Off, On.

PARKING

Aidez Ada à bouger le camion dans le parking pour débloquer la sortie.

À partir du générateur, prenez par la droite et allez à côté à la porte tout au bout. Cela vous mène jusqu'au parking. Si vous avancez un petit peu, un coup retentit et une scène vous présente à Ada Wong, une femme en mission. Après quelques discussions de politesse, aidez là à déplacer la camion qui bloque la sortie du parking puis sortez. Il y a une Herbe Verte dans le coin du parking si vous avez besoin de soins.

CELLULES

Continuez jusqu'à la fin du corridor et prenez à gauche vers les cellules de détention. Ici, vous faites la connaissance de Ben, un reporter. Après une discute rapide, prenez l'ouvreur dans les étagères. Avant de quiter les cellules, prenez des Herbes à côté de Ben. Maintenant sortez et prenez le corridor.

Leon et Ada font une petit visite dans les cellules pour trouver Ben le reporter.

LE CHENIL

Revenez en arrière, prenez la première porte sur la gauche et vous entrez dans le chenil. Des chiens sauvages sont dans des cages mais si vous marchez à côté, il y a des chances qu'ils réussissent à s'enfuir et attaquer. Il est mieux de les laisser tranquille et d'aller directement ouvrir la bouche d'égout avec l'ouvreur. Maintenant on descend.

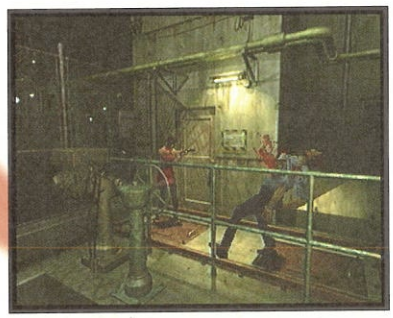
ENTREE DES EGOUTS

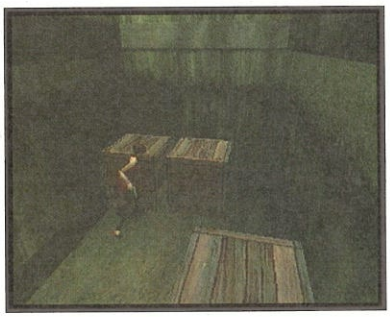
C'est la première rencontre avec les araignées géantes. Équippez le fusil à pompe et courrez à travers les couloirs humides. Deux tirs à bout portant sont suffisant pour descendre les araignées et éviter d'être empoisonné. Mais le mieux est encore de courir sans s'arrêter. Prenez la porte et allez à gauche. C'est une salle de sauvegarde. Il est important d'y aller sinon vous ne rencontrez pas Ada en sortant. Quand vous quittez la pièce, Ada vous attend. Après une autre discussion, elle passe par le trou dans le mur et vous pouvez la contrôler..

En entrant dans les égouts préparez le fusil à pompe pour accueillir les araignées.

ADA MISSION 1

Ada Wong est armée d'un pistolet standard, après avoir pris contrôle d'elle et pris la porte vous pouvez tuer les deux chiens. Maintenant passez par le pont et allez à gauche vers la porte. Une fois dans la nouvelle salle, passez le panneau de contrôle et descendez les grandes marches. En bas, il y a trois caisses. Vous devez les arranger de façon à former une ligne sur le mur du fond. Avec un peu de poussage par ci par là, ça ne devrait pas être trop dur. Une fois terminé, remontez et appuyez sur le bouton du panneau de contrôle pour remplir la fosse avec de l'eau. Maintenant vous pouvez traverser grâce aux caisses. Allez vers les étagères de l'autre côté de la salle. Ici, vous trouvez la cle-trèfle. Prenez-là et sortez de la salle. Maintenant vous pouvez jouer les lâches et repartir ou alors aider Leon et aller prendre quelques munitions. On peut les trouver en tournant en droite après la salle aux caisses, puis aller vers la porte tout au bout après le coin.
Mais si vous jouez contre le temps, mieux vaut allez voir Leon directement.



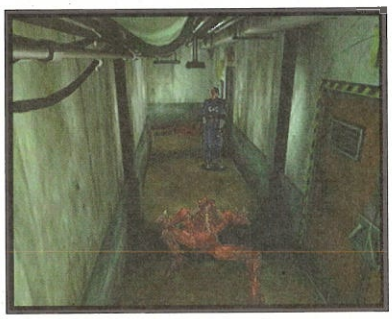


LA MORGUE

Quand vous regagnez le contrôle de Leon, retournez sur vos pas par le passage des égouts et le parking et revenez vers les double porte sur la droite. C'est la tristement célèbre morgue. Ignorez les cadavres et marchez vers le coin pour obtenir la Carte Rouge.
Les choses se compliquent un peu maintenant. Les cadavres décident de se réveiller et commencent à s'approcher de vous. Armez vous puissament et commencez le massacre. Un bon cadavre est un cadavre mort !

SALLE D'ARMES 2

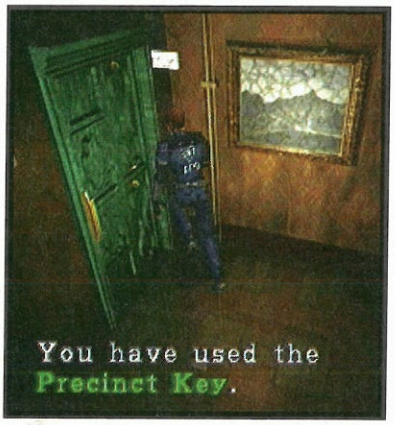
Quittez la morgue et allez à la prochaine porte vers la droite. Utilisez la Carte Rouge sur l'appareil près de la porte et entrez à l'intérieur. Il y a beaucoup de munitions pour le pistolet et l'arc à l'intérieur. Dans le casier au fond se trouve un Sidepack et une mitraillette.
Le Sidepack vous permet de transporter plus d'objets dans votre inventaire, il est donc mieux de le prendre à cause de toutes ces grenades. Cependant, vous avez le choix de prendre la mitraillette ou de la laisser pour Claire dans le second scénario. Nous vous conseillons de la laisser. Quittez la salle et remontez.



CHAMBRE DU GARDE

Maintenant que vous avez la clé-trèfle, vous pouvez entrer dans la pièce en haut des escaliers. Attention, cet endroit est maintenant infesté de chiens.
Une fois dans la chambre, prenez le magnum, le Spray d'urgence et lisez le journal avant de partir.

SALLE DE PRESSE



Quitez le couloir nord-est et retournez dans le bureau ouest. Passez les portes bleues et tournez à droite. L'idée est d'aller vers la zone où se trouve la salle d'interrogatoire et d'entrer dans la porte verte à la fin, c'est la salle de presse. Quand vous entrez, il y a juste un Licker, il est donc mieux de s'armer avec le fusil à pompe avant. Allez derrière le bureau de presse au fond de la salle et utilisez le briquet sur la fournaise dans le coin. Vous devez maintenant activer les torches sur le mur dans l'ordre suivant : Reine, Roi, Valet ou 12, 13, 11. Une fois la mission accomplie, l'engrenage d'or tombe du tableau de l'autre côté de la pièce.

Insérez l'engrenage d'or dans l'espace du mécanisme d'horlogerie et appuyez.

Allez-y et prenez le. Prenez aussi le pellicule photo sur le bureau à côté pendant que vous y êtes. Maintenant, vous pouvez partir.

NOTE : à ce point, assurez-vous de transporter l'engrenange et le levier.

Revenez à la bibliothèque (utilisez l'échelle de secours dans le hall principal, faites attention, il y a un Licker qui vous barre le chemin) et montez les marches. Passez par la porte et vous vous retrouvez au deuxième étage du hall. Marchez jusqu'à la porte et vous vous retrouvez dans la salle de l'horloge.

HORLOGE

Utilisez le levier sur le mécanisme pour faire descendre un escalier caché. Montez et insérez l'engrenage d'or dans l'espace parmi les mécanismes de l'horloge. Appuyez sur le bouton et un compartiment secret s'ouvre sur le mur. Prenez la pièce du Cavalier et prenez le raccourci vers vers la prison. N'oubliez pas, une bonne prison est une prison fermée.

CELLULE (CONT)

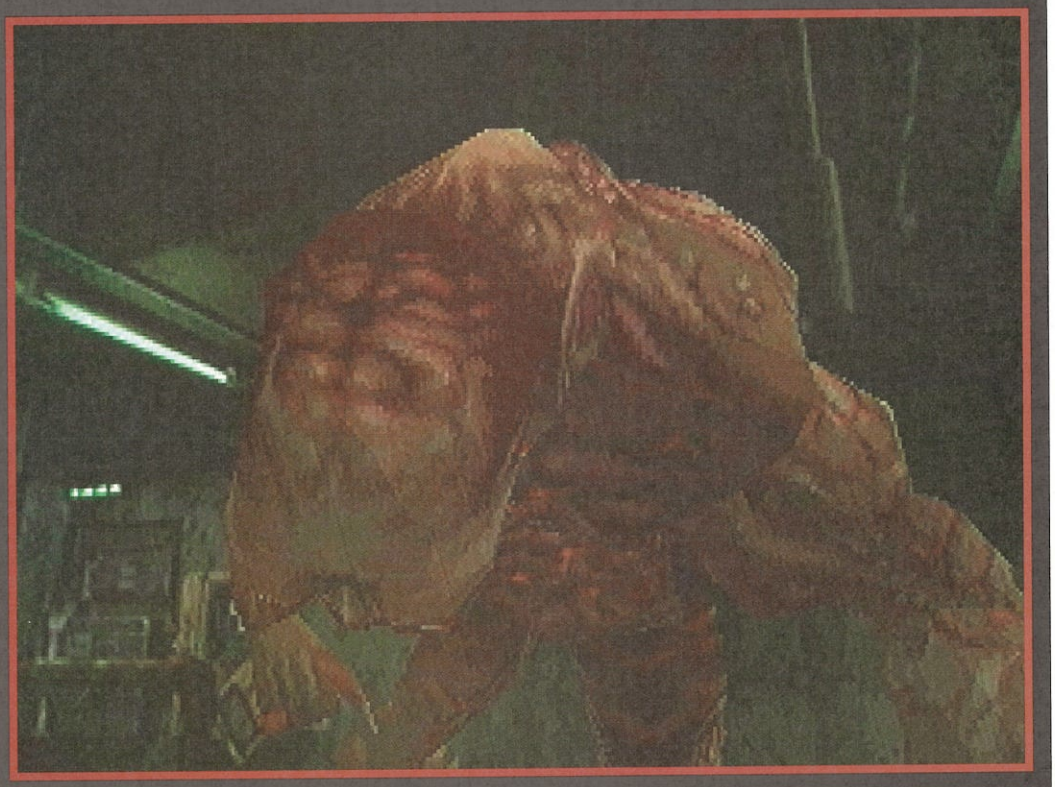
Allez voir Ben dans les cellules (une scène le montre d'abord horriblement mutilé par une étrange mutation). Il sort quelques paroles avant de mourir.
Vous pouvez maintenant quitter les cellules et retourner par l'entrée des égouts (là ou Ada vous a abandonné il y a quelques instants). Après le passage aux araignées, allez dans la salle de sauvegarde, équipez-vous et prenez les quatre pièces d'échec.
Quittez la pièce et passez par la porte sur la gauche.

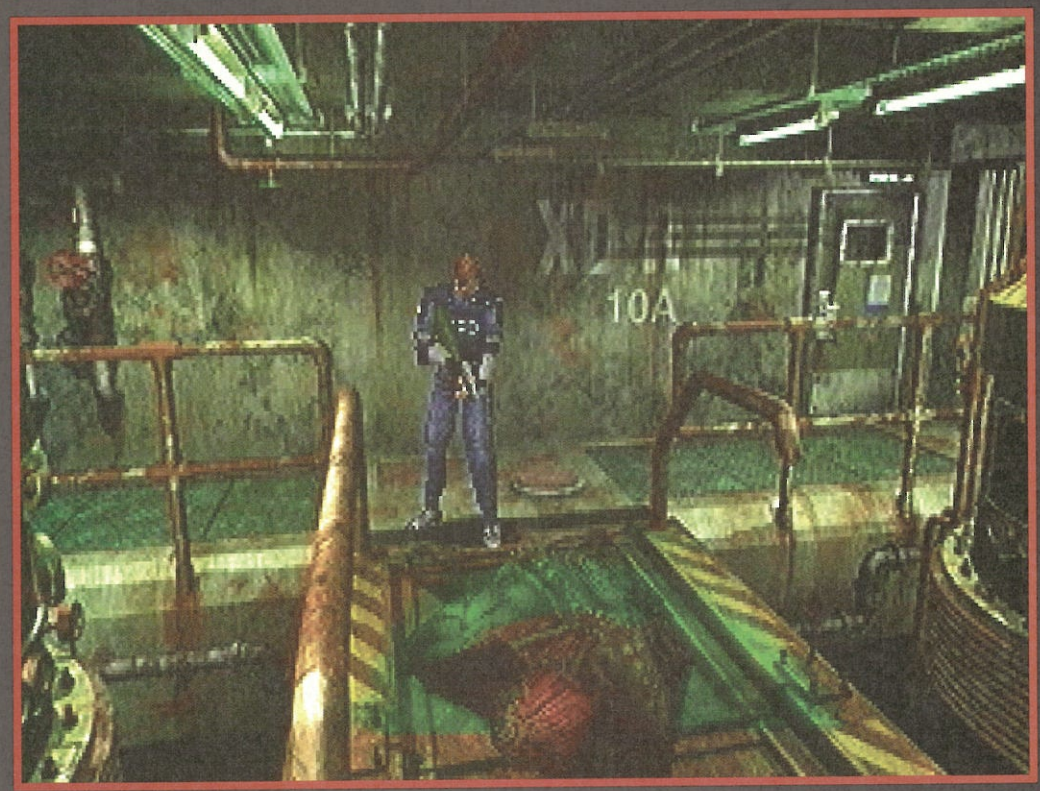
Un Ben bien décrépit essaie de vous dire quelquechose avant de mourir.

BOSS 1

Vous vous souvenez de la bestiole sortie de Ben ? Eh bien elle est de retour ! Elle est descendue dans les égouts, a grossi un peu et s'est changé and grosse bête rampant droit sur vous. Elle s'arrête de temps en temps et crache des petites bestioles.

Si vous avez la mitraillette ou le magnum cela sera fort utile pour la tuer. Tirez tout simplement pendant qu'elle rampe vers vous. Assurez vous d'ajuster votre tir quand les petites bêtes sont trop près. Une fois mort, il explose dans une belle gerbe et disparaît. C'était pas trop difficile.
Une fois le boss battu, utilisez les quatre pièces d'échec sur le panneau à côté de la porte au fond de la salle. Maintenant vous pouvez entrer.



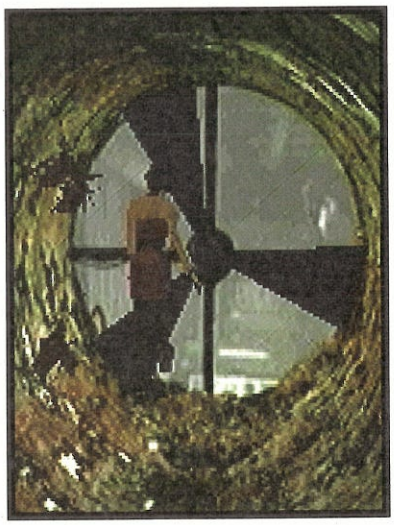


SALLE NORD

Après deux tunnels en ligne droite, vous vous retrouvez dans une salle de sauvegarde. Utilisez la malle pour poser les objets encombrants. Il y a un ruban d'encre, un Spray d'urgence et quelques munitions dans la zone, alors fouillez.
Il y a deux niveaux dans cette salle. L'échelle pour descendre se trouve derrière le placard. Il suffit de le pousser pour dégager le passage. Cet étage est dans les ténèbres pour commencer, mais vous pouvez trouver des lanternes à allumer avec le briquet. Maintenant que vous pouvez voir, fouiller pour trouver des munitions de fusil à pompe et des balles de magnum. Remontez, prenez la commande de valve dans la malle et utilisez l'ascenseur.
Une fois arrivé en bas, vous retrouvez Ada. Après une discussion, Annette Birkin arrive et vous tire dessus. Pas de chance. Comme Leon est gravement blessé, vous prenez le contrôle de Ada qui part à la poursuite de cette scientifique un peu allumée.

ADA MISSION 2

Prenez la carte au passage dans les égouts et continuez par la porte suivante. Il y a quelques araignées géantes à tuer par ici, Ada peut les descendre avec son pistolet. Une fois les araignées mortes (ce qui économisera des munitions à Leon par la suite), continuez par le tunnel et montez à l'échelle sur le mur. Tout en haut se trouve un tunnel plein de cafards.
La meilleure tactique est juste de courir et de les éviter. Si quatre ou plus de ces insectes vous touchent vous pouvez dire adieu à la vie.
Une fois au bas de l'échelle de l'autre côté, Ada en découd avec Annette dans un combat féminin. Résultat, Annette se retrouve projetée par dessus la barrière. Très vite après cette scène, l'action revient sur notre ami Leon.



Maintenant que vous revoici avec Leon, suivez la route que Ada a prise dans les égouts puis prenez à gauche dans le passage principal en dépassant l'échelle utilisée par Ada. Allez dans l'alcove avec deux cadavres (le ventilateur est en marche maintenant, donc Leon ne peut pas passer par là). Fouillez-les pour trouver la médaille Loup et quelques munitions, puis revenez par la passage puis à gauche.
Par l'autre porte se trouvent deux autres araignées, descendez-les au fusil à pompe (ou laissez-là). Plus loin il y a une chute d'eau avec un panneau de contrôle. Utilisez la médaille du Loup ici pour avoir un espace supplémentaire dans votre inventaire. Allez maintenant dans l'alcove et prenez la porte.

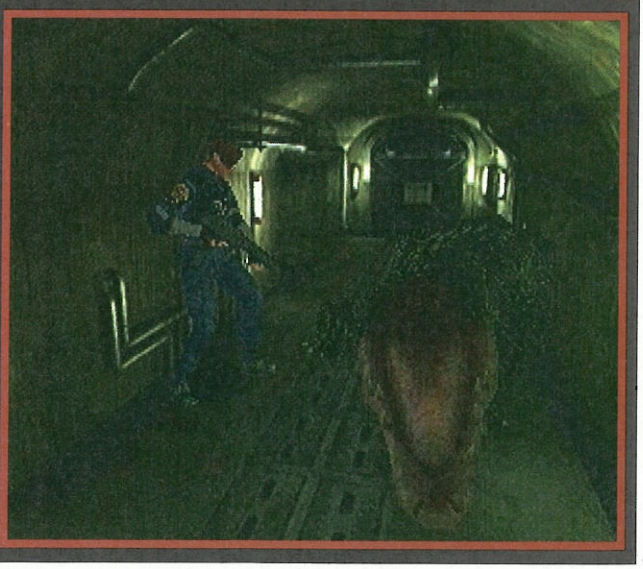
BASSIN TOXIQUE

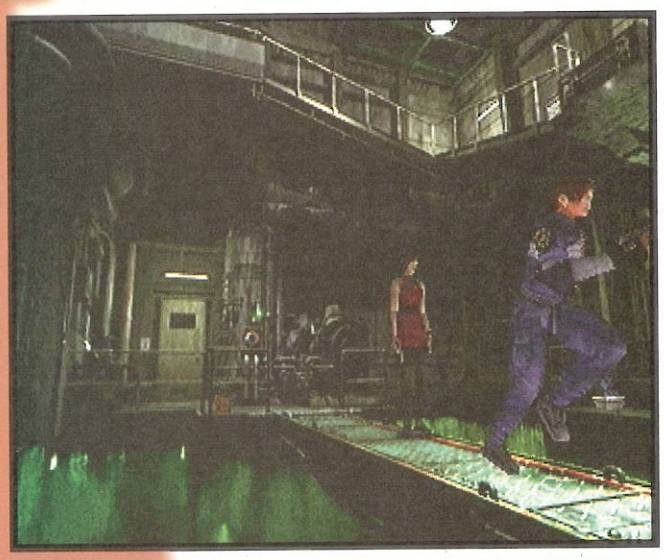
En entrant dans cette section il y a un pot d'Herbes Bleues infinies à côté de la porte. Utilisez-les mais ne les prenez pas si vous êtes empoisonné. Allez vers le panneau sur le mur et utilisez la commande de valve pour descendre le pont métallique. Une fois de l'autre côté, prenez les Herbes Vertes, le ruban d'encre et les munitions avant d'utiliser la commande valve une fois de plus (faisant remonter le pont à nouveau). Maintenant, prenez la porte.

BOSS 2

Vous vous retrouvez dans un long passage. Allez-y et prenez le coin. Arrêtez vous pour examiner la lumière jaune sur le mur de gauche. Cela vous indique que la bouteille d'oxygène est relâchée en cas d'urgence. Continuez votre chemin jusqu'à ce que vous atteignez l'entrée du compacteur d'ordures au bout. Vous voyez Ada au loin mais avant de pouvoir faire contact, un énorme crocodile saute hors des ordures pour vous attaquer.
Courrez dans le passage et il commence à vous chasser. Quand vous arrivez à la bouteille d'oxygène, examinez-la encore ce qui la fera tomber sur le sol. Attendez que le crocodile l'atteigne. Comme dans une scène digne des dents de la mer, le crocodile attrappe la bouteille dan sa gueule et continue la chasse. Il suffit maintenant de tirer dans la bouteille, et boum la tête du crocodile !
Retournez au compacteur d'ordures, utilisez le panneau sur le mur pour ouvrir la porte de secours. Vous pouvez maintenant traverser le dépot pour voir Ada. Elle guérit votre blessure avant que vous ne preniez l'échelle.

Note : Il y a une méthode plus difficile pour descendre le crocodile. Il suffit de lui tirer constamment dessus pendant qu'il vous suit dans le passage puis atteindre jusqu'à ce que la perspectibe change pour la dernière fois (la porte du début) avant de décharger le dernier, et fatal, tir.



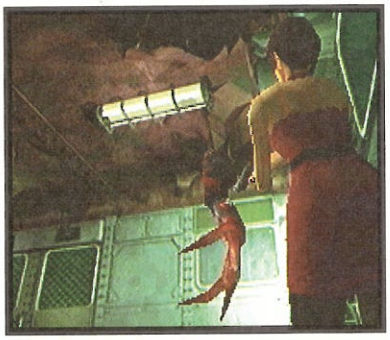


COMPACTEUR HAUT

Une fois dans cette zone, allez vers la zone de contrôle et fouillez le cadavre pour trouver la médaille Aigle, puis regardez la note. Marchez vers la boîte de contrôle près du ventilateur géant et ouvrez le passage vers les égouts. Une fois de retour dans le bassin toxique, utilisez les médailles de l'Aigle et du Loup sur la boîte de contrôle près de la chute d'eau, un passage sera alors ouvert (note : si vous prenez la route secrète pour arriver là, quelques zombies sortiront de l'eau, alors que si vous passez par la zone du crocodile, il n'aura pas de problèmes).

STATION

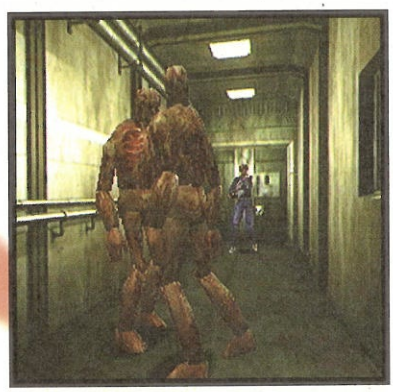
Vous voici dans un petit passage, avancez simplement et prenez la porte pour entre dans la station principale. Droit devant se trouve des étagères, et si vous avez tué le crocodile de la manière difficile il y a des munitions pour le pistolet et pour le magnum (rien du tout si vous avez utilisé la méthode simple). Allez à la droite du tram et appuyez sur le bouton sur le panneau de contrôle avant d''embarquer. Pendant votre trajet, un mutant monte sur le toit et essaie de vous frapper en perçant la carlingue de la cabine.
En vous déplacçant vous pouvez l'éviter facilement. De toute façon Ada s'en occupe en tirant dessus de façon frénétique.



SECTION 4: LE LABORATOIRE

FABRIQUE

Une fois arrivé à votre nouvelle destination, observez le canon sur la gauche. Vous pouvez le mettre en marche en utilisant le briquet. Ça ne fait pas grand chose d'autre que d'illuminer le tunnel et montrer l'emplacement de la clé W. Box cachée sur le sol à côté. Ensuite, il suffit de s'engouffrer dans la prochaine porte.
Les prochains endroits sont infestés de zombies, alors que votre pistolet soit prêt à décharger sa violence (Ada vous aide, et en plus ses munitions sont infinies). Si vous tournez à gauche après le premier passage vous trouvez un cadavre. Fouillez-le pour dégoter les parties de fusil à pompe pour augmenter la puissance du votre.
Maintenant prenez l'autre passage.
Encore un paquet de zombies par ici. Si vous tournez à droite après le premier passage, il y a des Herbes Vertes à prendre. Sinon, passez par la gauche et allez donc monter par l'échelle.
Vous voici dans une chambre saine. Prenez tous les objets, munitions, Sprays d'urgence... Si vous le désirez, vous pouvez sauvegarder, puis sortez.



PLATEFORME

Quand vous entrez, tournez à gauche et fouillez les tonneaux au bout pour trouver des munitions. Marchez vers le grand véhicule et entrez. Vous trouverez des grenade de feu et la clé de contrôle nécessaire pour faire fonctionner la plateforme. Actionnez le panneau de contrôle et remontez.

BOSS 3

Vous avez déjà rencontré Anette Birkin (c'est la mère de Sherry), et bien préparez vous à faire la connaissance de son mari, William. Pendant que la plate-forme descend dans la labo, William arrive et vous devez l'affronter, ou plutôt affronter sa terrible mutation en monstre. Comme les autres boss, des tirs bien ajustés sont nécessaires, mais faites attention car il peut donner de grand coups de griffes. Assurez de ne pas vous faire coincer car il est très difficile de s'en sortir. La meilleure tactique consiste à courir autout et lui tirer dessus quand vous en avez l'occasion. Quand il est presque mort, le monstre lève les bras et bouge moins vite. Attendez que ses bras se baissent pour le tir crucial (sinon il faut gâcher un autre tir).
Une fois rempli de plomb, le monstre saute hors de la plate-forme, vous laissant hors de danger.

Malheureusement, Ada a été blessée par la bête quand elle a été attaquée la première fois. Leon la transporte alors automatiquement dans la salle de sécurité.

SUR VOTRE MINITEL

Vous voulez VENDRE, ACHETER, ECHANGER, du matériel des logiciels, des livres, des accessoires...

Bon pour une annonce gratuite dans le magazine de petites annonces OKAZ

Nom : ..... Prénom : .....
Age : ..... Profession : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....
Tél. : .....

❒ ACHATS ❒ ECHANGES ❒ VENTES ❒ RECHERCHES

❒ CONSOLES
- ❒ NINTENDO
- ❒ SEGA
- ❒ SONY
- ❒ DIVERS

❒ ORDINATEURS
- ❒ PC
- ❒ MAC
- ❒ AMIGA
- ❒ ATARI
- ❒ DIVERS

❒ JAPANIMATION
- ❒ MANGAS
- ❒ VIDEO
- ❒ MUSIQUE
- ❒ GOODIES
- ❒ CONTACTS
- ❒ DIVERS

❒ IMAGES & SON
- ❒ MATÉRIEL
- ❒ LD/K7
- ❒ DIVERS

❒ DIVERS
- ❒ BD
- ❒ MUSIQUE
- ❒ TRADING-CARDS
- ❒ CONTACTS
- ❒ AUTRES

TEXTE DE L'ANNONCE :

Okaz-Service Petites Annonces 5/7, rue Raspail - 93108 Montreuil cedex

Recevez rapidement vos magazines préférés par Minitel sur le

08 36 29 25 63* CONNEXION-FIN

Sommaire des CD-Rom

Commander plus rapidement

Attribution d'un code client pour le suivi de votre commande

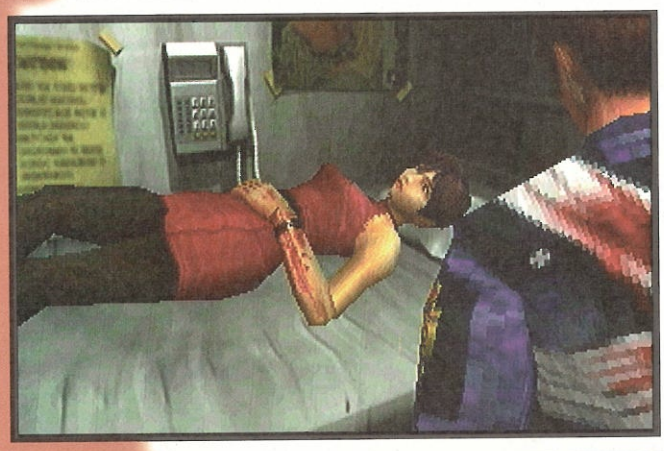
Mise à jour permanente

Allo Presse

Sur le 08 36 29 25 63, vous pouvez commander le numéro en cours (disponible en kiosque) le prochain numéro, ou un ancien numéro.

** Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication Minitel. Les envois sont effectués sous 48 heures.*

* Éditeur Pressimage : 9,21 F TTC/Mn



Petite discussion avec Ada puis fouillez la pièce pour trouver d'utiles objets.

SALLE DE SECURITE

Après une séance de pansements, vous pouvez prendre quelques objets comme des balles de fusil à pompe et de magnum. Également un ruban d'encre et une Herbe Verte. Quittez la pièce, tournez à droite vers la porte.

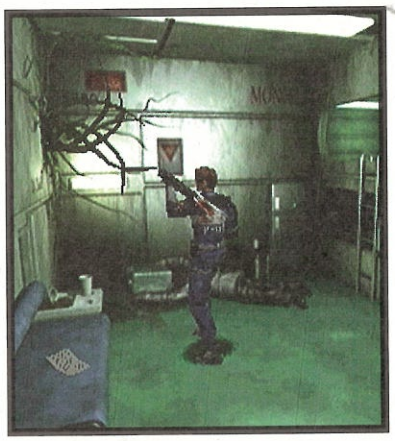
CHAMBRE FROIDE

Vous voici dans le complexe du laboratoire principal. Marchez jusqu'au centre et prenez l'allée bleue sur la gauche. Prenez la porte et tournez encore à gauche. Juste à côté se trouve une porte vers la chambre froide. Ici, prenez la boîte à fusibles dans l'étagère et utilisez la sur la machine à l'opposé.
Une séquence montre les fusibles insérés dans la machine et activés. Prenez les fusibles et quittez la pièce. Retournez maintenant au centre de la salle principale et utilisez les fusibles sur la mchine. Celà remet le courant dans le labo.

Brrr, on ne l'appelle pas la chambre froide pour rien. Prenez donc les fusibles.

QUARTIERS DE REPOS

Prenez le chemin rouge à partie de la salle principale et prenez la porte. Allez à droite et prenez la porte tout au bout vers les quartiers de repos. Dans la pièce se



trouve un lance-flammes, des notes et des Herbes Bleues infinies. Dans cette pièce se troube également un ordinateur qui vous permet d'actionner le gas BOW. Faites ça et enflammez la plante dans le coin. Quand elle brûle montez par la bouche d'aération.
Dans la pièce suivante se trouvent deux Lickers. Si vous avez activé le gaz, ils peuvent être tués en utilisant le fusil à pompe. Dans cette pièce il y a deux boîtes de munirions et un ruban d'encre. Prenez-les et sortez par la porte principale.

ESCALIER OUEST

Une fois que vous avez quitté les quartiers de repos, allez vers la porte de métal et ouvrez-la à l'aide du bouton rouge sur le mur. Faites attention car il y a deux plantes de l'autres côté. Utilisez le lance-flammes pour les tuer. S'ils vous empoisonnent, retournez dans les quartiers de repos pour guérur. Une fois cramés, prenez la porte suivante vers la plate-forme métallique. Il y a une autre plante à tuer ici, mais elle est tellement lente que vous pouvez atteindre l'échelle avant qu'elle ne vous voie. Une bonne plante est une plante qui ne voit pas.

SOUS-SOL 4

Allez par la porte en bas des escaliers et préparez-vous à rencontrer quelques Lickers aggressifs. Ils sont bien plus féroces qu'auparavant et sont plus résistants. Continuez par le couloir (ignorez l'ordinateur et la grande porte, ils ne servent à rien). Passez par la porte au bout vers la salle de contrôle principale.

SALLE DE CONTROLE

Marchez autour du mur d'écrans et prenez la carte sur le terminal. Vous pouvez sauvegarder et stocker des objets dans la malle si vous le désirez. Maintenant sortez par la porte de l'autre côté (note : ayez la clé W. Box avec vous, cela vaut mieux).

LABO DU DR BIRKIN

Prenez le passage et tournez à gauche jusqu'à la prochaine porte. Vous êtes dans le labo du Dr Birkin. Utilisez la clé W. Box sur les armores à gauche dès que vous entrez. Vous y trouvez des parties de magnum. Prenez maintenant l'autre porte et tuez les zombies décharnés. Il y a un autre groupe de zombies à tuer dans le laboratoire, soyez prêt.
Une fois à l'intérieur prenez la Carte Lab sur la table puis sortez.

ADMINISTRATION RESEAU

Une fois sorti du labo, allez tout droit dans la pièce devant laquelle se trouve d'étranges œufs, utilisez la Carte Lab pour y entrer. Vous voici en face d'une mouche géante. Ne vous inquiétez pas trop cependant. Utilisez l'artillerie lourde pour la descendre puis allez sur l'ordinateur dans le coin. Utilisez n'importe quel arme pour descendre les bestioles puis utilisez l'ordinateur. Entrez comme nom « GUEST » sans mot de passe et enregistrez vos empreintes (vous verrez pourquoi tout à l'heure). Maintenant, sortez et reprenez les escaliers par lesquels vous êtes arrivé.

SALLE G-CAPSULE

Une fois en haut, retournez au rond central et prenez l'allée bleue. Maintenant, au lieu d'aller dans la chambre froide, prenez à droite et passez la porte. Ayant enregistré vos empreintes, vous pouvez maintenant entrer par cette porte. En apposant votre main sur le terminal, vous permettez à Claire de faire la même chose dans la seconde mission et de pouvoir rentrer.

SALLE V.A.M.

Utilisez la Clé Lab pour entrer dans la pièce entre la chambre froide et la salle G; préparez-vous à de l'action.
Il y a un paquet de zombies à détruire. Ensuite, appuyez sur le bouton rouge sur le mur droit devant quand vous entrez et prenez le disque MO sur le lit à côté. Redescendez au couloir du sous-sol 4 et utilisez le disque MO sur l'ordinateur près de la grande porte. Puis entrez et assurez-vous de transporter de l'artillerie lourde sur vous. Le fusil à pompe et le magnum amélioré (en le combinant avec les parties de magnum) sont idéals pour se farcir le dernier boss que voici...

BOSS FINAL

C'est la confrontation finale de la première mission pour Leon, et ils ont gardé le meilleur pour la fin. Une fois dans la salle de l'ascenseur, allez droit devant ey appuyez sur le bouton sur le mur à côté de l'ascenseur au bout. La boss arrive alors par le plafond. Dans sa première forme, le boss est lent et peut être combattu à distance. Utilisez le magnum et le monstre tombe après 5 coups. Ce n'est pas fini, la bête se transforme en quadrupède de la mort et commence à sauter un peu partout de façon à vous attraper pour vous corriger. Utilisez la même tactique qu'avant, n'arrêtez pas de courir (ne vous laissez pas coincer) et tirer tout ce que vous pouvez dans sa carcasse. Normalement six balles de magnum amélioré devraient suffir pour s'en débarasser. Puis il finira par tomber raide.

Reposez-vous et admirez la séquence de fin. Le meilleur est à venir, sauvegardez la partie et continuez avec la 2nde Mission mettant en scène Claire. Bonne chance.

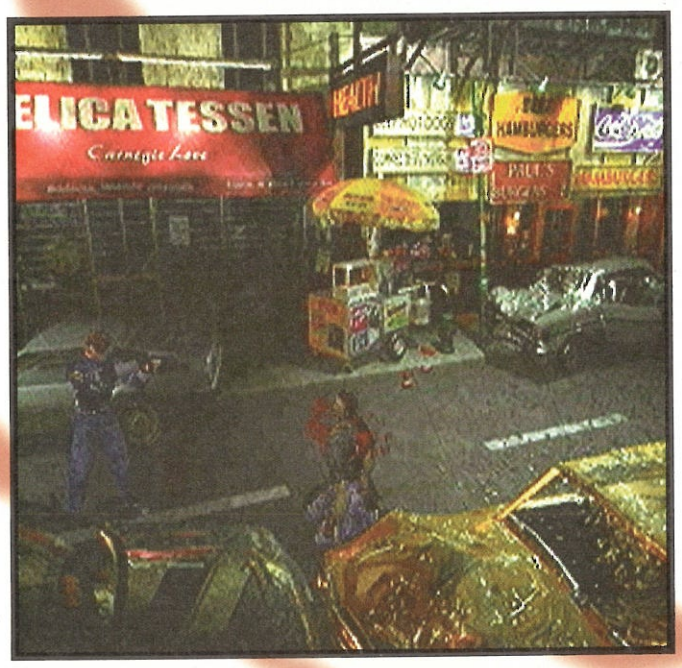
Leon Kennedy MISSION 2

Après avoir terminé le jeu avec Claire c'est au tour de Leon de parcourir ce moment d'horreur intense. Plusieurs choses vont changer dans cette nouvelle mission, notamment l'emplacement de certains objets clés. Ce guide devrait vous donner un coup de main. Il est temps de quitter Racoon City pour de bon !

SECTION 1: LA VILLE

LES RUES

Les différences dans la seconde mission deviennent apparentes dèsle début. Maintenant vous commencez de l'autre côté du camion, et heureusement, il n'y a pas autant de zombies à éviter. Courrez tout simplement en évitant les trois squatteurs de cette petite rue en allant vers la porte de l'arrière cour du commissariat.



Leon retourne dans les rues infestées de zombies dans cette nouvelle mission.

ARRIÈRE COUR

C'est une autre nouvelle section. Courrez dans l'écran, passez les deux zombies et allez dans le petit bureau de l'autre côté de la cour. Vous y trouverez une clé. Allez de l'autre côté de la court et utilisez la clé pour entrer dans le petit hangar.

LE HANGAR

Les choses commencent à devenir familières. En effet vous êtes entré par la porte que vous ne pouviez ouvrir auparavant dans la première mission (celle avec les deux zombies qui entrent). Sur la table de gauche se trouvent quelques munitions pour le pistolet et un ruban d'encre.

ZONE EXTERIEURE

Quittez le petit hangar par la porte et allez jusqu'au escaliers de fer pour atteindre le toit. Une scène cinématique vous montre comment l'hélicoptère s'est retrouvé dans le mur. Laissez tomber et allez dans le couloir aux corbeaux.

SECTION 2: LE COMMISSARIAT

PASSAGE AUX CORBEAUX

Une fois encore, il faut tuer ou éviter les corbeaux. Il serait plus facile de les tuer car le cadavre contient des munitions pour pistolet et vous devrez passer par là quelques fois encore. Quittez cet endroit par la porte opposée à celle par laquelle vous êtes entré.

COULOIR 1ER

Encore une fois, une épave d'hélicoptère enflammé dans ce couloir, mais plus grave, il y a aussi deux Lickers !
Vous pouvez les descendre mais il est bien plus facile de les éviter et de courir jusqu'à la salle de sauvegarde. À l'intérieur on y trouve un ruban d'encre, 30 munitions pour le pistolet, une petite clé et un journal. Prenez tout et mettez les objets encombrants dans la malle. Une bonne malle est une malle pleine.

HALL PRINCIPAL 1ER

Quittez la salle de sauvegarde par la porte au fond et vous atterrissez au 1er étage du hall principal. Foncez rapidement vers le côté opposé, en prenant soin d'exploser les zombies sur le chemin, et prenez la médaille Licorne sur le mur à l'extremité du balcon. Maintenant, revenez au centre du couloir et activez l'échelle d'urgence puis descendez vers le hall principal.

HALL PRINCIPAL RDC

Allez vers le bureau de la réception et prenez le fusil et le ruban d'encre.
Puis allez vers la statue sur la fontaine et, comme dans la 1ère mission, utilisez la médaille Licorne pour obtenir la clé-pique.

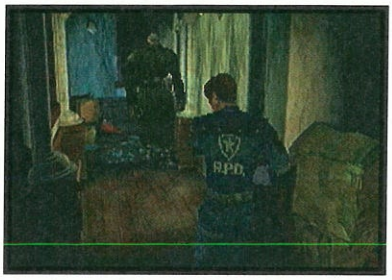
BUREAU EST

Une fois la clé en votre possession, remontez par l'échelle d'urgence et retournez au passage aux corbeaux. Une fois arrivé, allez vers la porte droit devant et utilisez les escaliers de fer pour descendre au bureau est. Après la porte, tournez à gauche dans la zone du bureau principal et la première chose que vous voyez est une commande de valve sur un bureau près de la porte. Prenez là et nettoyez la zone de ses zombies. Il y a des munitions et une carte dans le coffre (dans le petit bureau, le combinaison est toujouts 2-2-3-6) et une Herbe Verte et un ruban d'encre quelquepart dans le bureau. Ressortez.

LE TOIT

Repassez par les corbeaux et allez à la porte qui mène au toit. Vous connaissez la maneuvre, utilisez la commande de valve sur le réservoir d'eau pour éteindre les flammes de l'hélico. Fouillez l'épave pour trouver des balles.

TYRANT – 103



Vous vous doutez que quelque chose se passe depuis cette scène cinématique montrant une caisse larguée à travers le toit du commissariat. Vous allez faire connaissance avec le contenu de la caisse. C'est une sorte de Terminator géant qui ne cessera de vous poursuivre. Pendant qu'il marche vers vous, déchargez votre fusil à pompe sur lui. Assurez vous qu'il ne s'approche pas trop, son coup de poing est dévastateur. Après quelques coups, il tombe inconscient (bien qu'il ne soit pas mort) vous permettant de le fouiller pour trouver des munitions de fusil à pompe.

STOCKAGE

Après la petite frayeur, revenez au couloir du 1er étage avec le morceau d'hélicoptère à travers le mur. Vous pouvez maintenant entrer dans la salle devant la carlingue qui vous mènera dans la salle de stockage. Vous ne pourrez pas faire grand chose ici à part prendre la Carte Bleue au dessus des caisses. Maintenant sortez et retournez dans le hall principal en utilisant l'échelle de secours. Utilisez la Carte Bleur sur l'ordinateur situé dans le bureau de réception. Cela va ouvrir électroniquement les deux portes du bas ainsi que la porte de la bibliothèque.

SALLE D'ATTENTE

À partir de l'ordinateur, allez vers la porte près de la fontaine dans la salle d'attente. Les choses ont changé maintenant. Il y a des zombies dans cette salle, trois pour être précis, tuez-les sans pitié aucune. Stockez les objets encombrants dans la malle et utilisez la petite clé sur le bureau pour des munitions pour le fusil à pompe. Maintenant, sortez par la porte dans le coin. Une bonne porte est une porte dans le coin

ARCHIVES

Vous êtes maintenant dans le couloir dans lequel vous avez rencontré un Licker la première fois. Utilisez la clé-pique pour entrer dans la première porte et allez à droite dans les archives. Rien d'important ici à part un Spray d'urgence et un ruban d'encre. Sortez et continuez par le corridor.

SALLE DE BRIEFING

Allez à la porte au fond du corridor et allez dans le prochain passage avec les fenêtres condamnées. Prenez la première porte sur la droite et allez dans la salle de briefing. Allez directement dans l'arrière salle. Utilisez votre briquet sur la cheminée pour obtenir un bijou rouge puis fouillez les boîtes à droite pour avoir quelques munitions. Et maintenant, on sort.

ESCALIER OUEST

Allez dans le couloir, prenez la porte au bout pour entrer dans la section qui était pleine de zombies la dernière fois. Cependant, il n'y en a plus tellement, alors ne paniquez pas. Allez dans la chambre noire sous les escaliers (prenez les deux Herbes Vertes au passage), prenez le ruban d'encre, stockez les objets encombrants et sauvegardez (si vous le désirez). Montez les escaliers. Oui, ce sont des escaliers qui montent.

COULOIR AUX STATUES

Comme avant, résolvez l'énigme des statues pour obtenir le bijou rouge puis quittez la zone par la porte de derrière.

BUREAU S.T.A.R.S.

Il y a des zombies à tuer alors préparez vous. Quand le chemin est libre allez dans la première porte, le bureau des S.T.A.R.S. Allez vers le placard à droite de la porte et prenez le magnum qui s'y trouve. Puis fouillez le reste de la salle pour trouver des munitions avant de quitter les lieux pour de bon. Un bon bon abîme les dents.

SALON 1ER

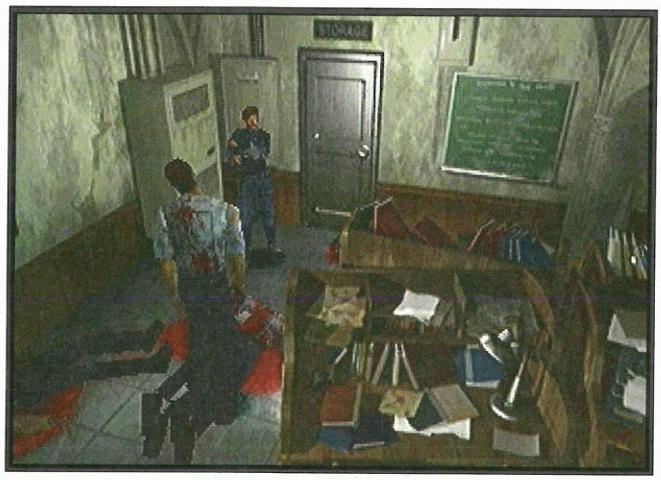
Après avoir poursuivi Sherry, elle vous mène jusqu'à la clé-diamant au fond du passage. Sur la gauche il y a quelques munitions. Sortez du passage et ouvrez le bureau dans le coin avec la petite clé pour obtenir des parties de pistolet, puis revenez par là où vous êtes venu. Il ne vaut mieux pas entrer dans la bibliothèque car sinon, les fusibles sautent et les fenêtres s'ouvrent, laissant les zombies se déverser. Redescendez et passez la porte à côté de la chambre noire.

SALLE D'ARMES 1

À partir du bas des escaliers, allez en avant puis tournez à gauche pour aller jusqu'au bout du passage. Maintenant entrez par la porte dans la salle d'armes. Il n'y a pas d'ennemis à tuer par ici, mais il y a une pellicule photo et des balles de fusil à pompe. Sortez l'autre porte qui mène au bureau ouest.

BUREAU OUEST

Cet endroit est maintenant plein de zombies. La première chose à faire et de s'en débarasser. Le fusil à pompe est un bon argument dans ces cas là. Allez au placard de l'autre côté et fouillez le pour trouver des munitions pour le pistolet. Visitez le petit bureau et prenez la petite clé. Maintenant, sortez par la porte fermée qui mène au hall principal.



Tuez les zombies dans le bureau ouest puis fouillez pour trouver des objets.

AILE EST

À partir du hall principal, allez par la petite porte près de l'éntrée principale et préparez vous à shooter du zombie. Le premier est derrière la porte, alors équipez-vous du magnum et préparez-vous à le décapiter dès que vous entrez. Puis courrez contre le mur, tournez-vous et tuez le reste d'entre eux à un rythme soutenu. Allez par le couloir et atteignez la porte à l'autre bout.

SALLE D'INTERROGATOIRE

Suivez le passage et entrez dans la première porte que vous voyez dans la salle d'interrogatoire. Prenez le Spray d'urgence et la pièce d'échec dans l'étagère et préparez vous à tuer le Licker qui jaillit par la vitre. Sortez et prenez la porte suivante. Il y a un autre Licker au pafond, alors soyez sur vos gardes. Quelques coups de magnum ou de fusil à pompe bien sentis, et il n'y aura plus de tâches. Prenez les munitions dans le placard et sortez.

PASSAGE AUX CORBEAUX

Il y a maintenant un chien dans cette zone. Descendez-le au pistolet à distance. Puis descendez vers le sous-sol.

SECTION 3: LE SOUS-SOL

GÉNÉRATEUR

Prenez à droite après le long passage puis encore à droite dans la salle du générateur. Remettez le courant dans la salle d'armes 2 en utilisant la même combinaison de bouton que précédemment et sortez.

CELLULES

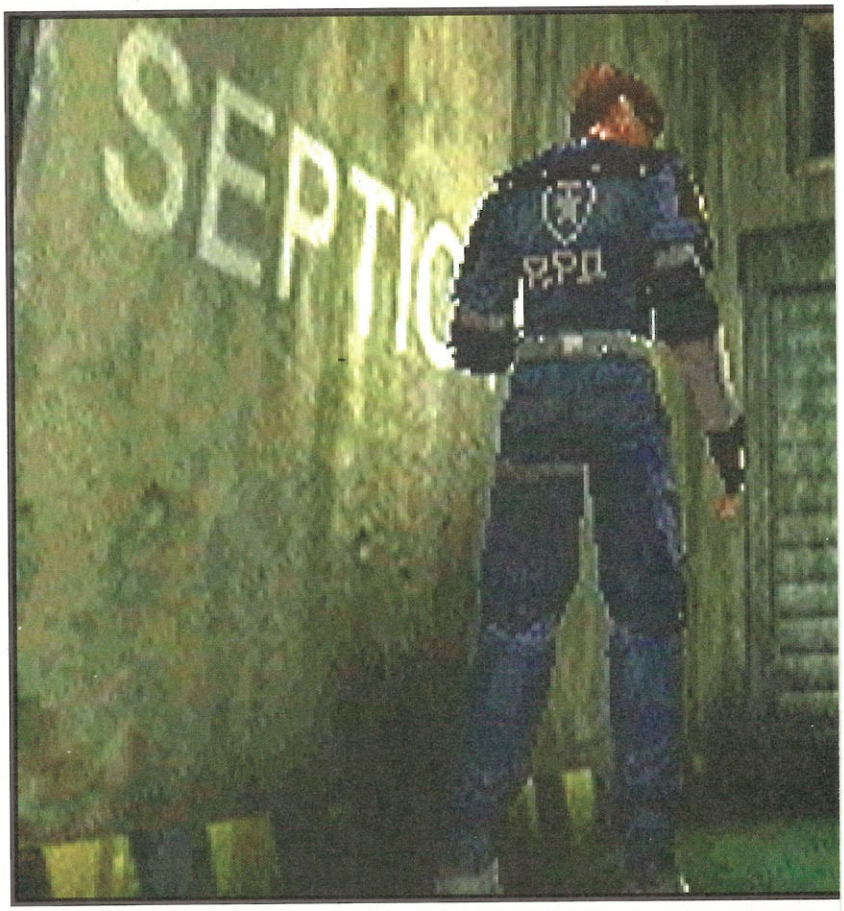
Prenez à droite après le générateur puis allez jusqu'au parking. Allez droit devant et marchez encore et encore jusqu'aux cellules de détention.
Ici on trouve une pellicule photo sur la table près de l'entrée de laprison. Prenez-la et discutez un peu avec Ben. Une fois la parlotte terminée, prenez l'ouvreur de bouche d'égout sur les étagères. Quittez la zone de la prison et prenez la première porte sur la gauche vers le chenil.
Ne vous occupez pas des chiens et allez droit dans la bouche d'égout.

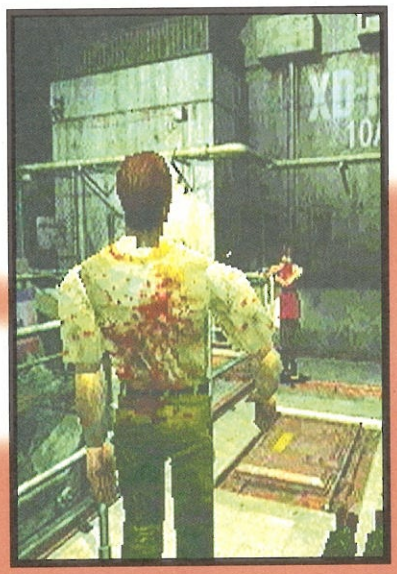
LES ÉGOUTS

C'est la première rencontre avec les araignées géantes. Équippez le fusil à pompe et courrez à travers les couloirs humides. Deux tirs à bout portant sont suffisant pour descendre les araignées et éviter d'être empoisonné. Mais le mieux est encore de courir sans s'arrêter. Prenez la porte et allez à gauche. C'est une salle de sauvegarde. Il est important d'y aller sinon vous ne rencontrez pas Ada en sortant. Quand vous quittez la pièce, Ada vous attend. Après une autre discussion, elle passe par le trou dans le mur et vous pouvez la contrôler.

ADA MISSION 1

Ada Wong est armée d'un pistolet standard, après avoir pris contrôle d'elle et pris la porte vous pouvez tuer les zombies. Maintenant passez par le pont et allez à gauche vers la porte. Une fois dans la nouvelle salle, passez le panneau de contrôle et descendez les grandes marches. En bas, il y a trois caisses. Vous devez les arranger de façon à former une ligne sur le mur du fond. Avec un peu de poussage par ci par là, ça ne devrait pas être trop dur. Une fois terminé, remontez et appuyez sur le bouton du panneau de contrôle pour remplir la fosse avec de l'eau. Maintenant vous pouvez traverser grâce aux caisses. Allez vers les étagères de l'autre côté de la salle. Ici, vous trouvez la cle-trèfle. Prenez-là et sortez de la salle. Maintenant vous pouvez jouer les lâches et revenir ou alors aider Leon et aller prendre quelques munitions. On peut les trouver en tournant en droite après la salle aux caisses, puis aller vers la porte tout au bout après le coin. Mais mieux vaut allez voir Leon directement.





LA MORGUE

Quand vous reprenez le contrôle de Leon revenez sur vos pas en passant par le parking. Dépassez l'escalier qui mène en haut et prenez les double-portes à droite. C'est la tristement célèbre morgue.
Il y a deux Lickers à abattre. Magnum ou fusil à pompe, vous avez le choix des armes pour réduire ces créatures en bouillie sanglante. Une fois morts, marchez vers le coin pour obtenir la Carte Rouge. Sortez maintenant.

SALLE D'ARMES 2

Quittez la morgue et allez à la prochaine porte sur la droite. Utilisez la Carte Rouge sur l'appareil près de la porte et entrez à l'intérieur. Il y a des munitions à l'intérieur pour le pistolet ainsi qu'un lance-grenades. Aussi, si vous avez laissé la mitraillette la première fois avec Claire, Leon peut maintenant la prendre. Sinon, il y a quelques munitions à prendre.

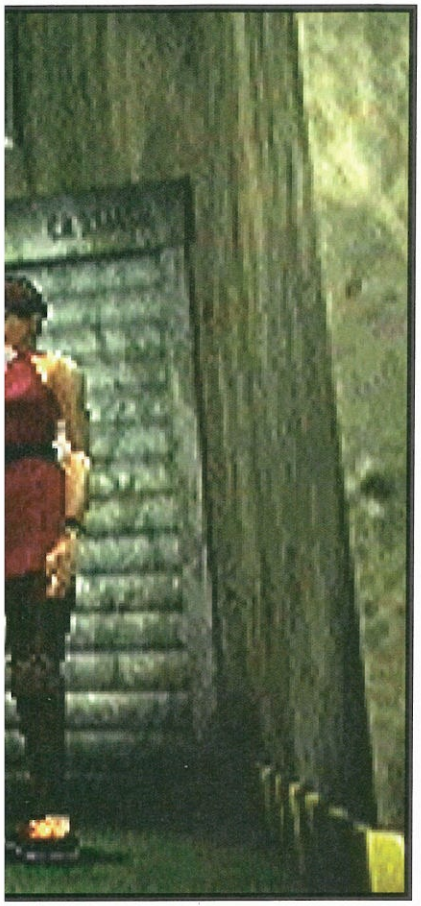
SALLE DE GARDE

Maintenant que vous avez la clé-trèfle, vous pouvez entrer dans la pièce en haut des escaliers. Une fois dans la chambre, prenez les munitions pour le fusil à pompe et pour le magnum puis lisez le journal du gardien. Maintenant, sortez si vous le désirez vraiment.

secrets

Le 4ème Survivant
Réussissez la seconde mission de Claire ou Leon en moins de 3 heures avec un rank A. Un écran vous permet de créer une sauvegarde pour Hunk. Sauvegardez et vous pouvez charger la partie de Hunk. Vous jouez ce soldat au service de Umbrella. À partir des égouts, il faut atteindre le toit du commissariat en combattant uniquement. Pas d'énigmes à résoudre.

Tofu
Ce n'est pas une blague, vous pouvez jouer avec un morceau de tofu. La mission est la même que pour Hunk, mais équipé uniquement d'un simple couteau à pain.
Il n'est pas facile d'obtenir ce personnage cependant. Vous devez d'abord finir chacune chacun des premier et deuxième scénarios des deux personnages en moins de trois heures (pour chaque mission). Il faut encore jouer une troisième fois et terminer les premières et secondes missions en moins de trois heurs. En fait il s'agit de jouer six parties à la suite sur la même sauvegarde.
Note : la partie doit être sauvegardée moins de 12 fois pendant chacun des six scénarios et les armes infinies sont interdites. Vous devez commencerà partir d'une nouvelle partie de Leon ou Claire et sauvegarder à chaque fois. De plus, le fichier de Hunk (Le 4ème Survivant) doit être présent sur le memory card AVANT de commencer le jeu pour la 3ème fois.



SALLE DE PRESSE

Quittez le couloir nord-est et retournez dans le bureau ouest. Passez les portes bleues et tournez à droite. L'idée est d'aller vers la zone où se trouve la salle d'interrogatoire et d'entrer dans la porte verte à la fin, c'est la salle de presse. Allez derrière le bureau de presse au fond de la salle et utilisez le briquet sur la fournaise dans le coin. Vous devez maintenant activer les torches sur le mur dans l'ordre suivant : Reine, Roi, Valet ou 12, 13, 11. Une fois la mission accomplie, l'engrenage d'or tombe du tableau de l'autre côté de la pièce. Cependant Tyrant arrive à travers le mur pour vous frapper. Esquivez-le ou procédez de la façon précédente pour le descendre et récupérer quelques munitions sur son corps. Allez-y prendre l'engrenage de l'autre côté de la pièce et sortez.

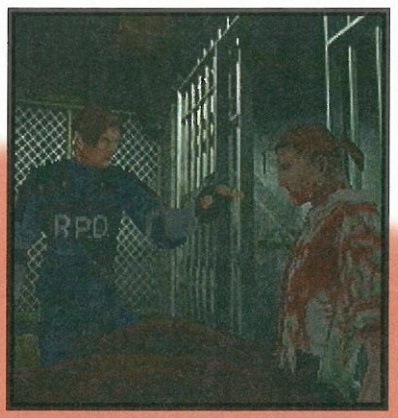
NOTE: Assurez-vous d'avoir le levier et l'engrenage sur vous.

HORLOGE

Revenez à la bibliothèque (utilisez l'échelle de secours dans le hall principal, faites attention, un Licker vous barre le chemin !) et montez les marches. Passez par la porte et vous vous retrouvez au deuxième étage du hall principal. Marchez jusqu'à la porte et vous vous retrouvez dans la salle de l'horloge. Utilisez le levier sur le mécanisme pour faire descendre un escalier caché. Montez et insérez l'engrenage d'or dans l'espace parmi les mécanismes de l'horloge. Appuyez sur le bouton et un compartiment secret s'ouvre sur le mur. Prenez la pièce du cavalier. Quittez la pièce en utilisant le raccourci menant droit dans la zone de détention du commissariat.

CELLULES (CONT)

Allez voir Ben dans les cellules de détention du commissariat (une scène le montre d'abord horriblement mutilé par une fort étrange mutation). Il sort quelques paroles avant de mourir dans des souffrances particulièrement atroces. Vous pouvez maintenant quitter les cellules et retourner par l'entrée des égouts (et revenr là ou Ada vous a abandonné il y a quelques instants). Après le passage aux araignées (une bonne araignée a huit pattes), allez dans la salle de sauvegarde, équipez-vous du mieux que vous pouvez et prenez également les quatre pièces d'échec. Quittez la pièce et passez par la porte sur la gauche pour rencontrer le premier boss de cette aventure.



BOSS 1

Vous vous souvenez du type qui a massacré Ben ? Eh bien vous allez faire sa connaissance. Il essaie de vous mettre en pièces avec une barre de fer. Gardez vos distances et canardez le à l'aide du magnum ou du fusil à pompe. Quand il est sur le point de mourrir, il frappe au hasard avec sa barre. Faites donc attention à ne pas être trop près alors. Une fois qu'il est mort, branchez les pièces d'échec dans le panneau au fond de la pièce, puis passez par la porte maintenant dévérouillée.

SALLE NORD

Après deux tunnels en ligne droite, vous vous retrouvez dans une salle de sauvegarde. Utilisez la malle pour poser les objets encombrants. Il y a un ruban d'encre, un Spray d'urgence et quelques munitions dans la zone, alors fouillez.
Il y a deux niveaux dans cette salle. L'échelle pour descendre se trouve derrière le placard. Il suffit de le pousser pour dégager le passage. Cet étage est dans les ténèbres pour commencer, mais vous pouvez trouver des lanternes à allumer avec le briquet. Maintenant que vous pouvez voir, fouiller pour trouver des munitions de fusil à pompe et des balles de magnum. Remontez, prenez la commande de valve dans la malle et utilisez l'ascenseur avec Ada.
Une fois arrivé en bas, Annette Birkin arrive et vous tire dessus. Comme Leon est gravement blessé, vous prenez le contrôle de Ada qui part à sa poursuite .

ADA MISSION 2

Prenez la carte au passage dans les égouts et continuez par la porte suivante. Il y a quelques araignées géantes à tuer par ici, Ada peut les descendre avec son pistolet. Une fois les araignées mortes (ce qui économisera des munitions à Leon par la suite), continuez par le tunnel et montez à l'échelle sur le mur. Tout en haut, se trouve un tunnel plein de cafards.
La meilleure tactique est juste de courir et de les éviter. Si quatre ou plus de ces insectes vous touchent vous pouvez dire adieu à la vie.
Une fois au bas de l'échelle de l'autre côté, Ada en découd avec Annette dans un combat féminin. Résultat, Annette se retrouve projetée par dessus la barrière. Très vite après cette scène, l'action revient sur notre ami Leon.
Maintenant que vous revoici avec Leon, suivez la route que Ada a prise dans les égouts puis prenez à gauche dans le passage principal en dépassant l'échelle utilisée par Ada. Allez dans l'alcove avec deux cadavres (le ventilateur est en marche maintenant, donc Leon ne peut pas passer par là). Fouillez-les pour trouver la médaille Loup et quelques munitions, puis revenez par la passage puis à gauche.
Par l'autre porte se trouvent deux autres araignées, descendez-les au fusil à pompe (ou laissez-les, il n'est pas nécessaire de les tuer). Plus loin il y a une chute d'eau avec un panneau de contrôle. Utilisez la médaille du Loup ici pour avoir un espace supplémentaire dans votre inventaire. Allez maintenant dans l'alcove et prenez la porte.

BASSIN TOXIQUE

En entrant dans cette section il y a un pot d'Herbes Bleues infinies à côté de la porte. Utilisez-les mais ne les prenez pas si vous êtes empoisonné. Allez vers le panneau sur le mur et utilisez la commande de valve pour descendre le pont métallique. Une fois de l'autre côté, prenez les Herbes Vertes, le ruban d'encre et les munitions avant d'utiliser la commande valve une fois de plus (faisant remonter le pont à nouveau). Maintenant, prenez la porte.
Vous voici maintenant dans le long passage où vous avez rencontrer le crocodile dans le scénario précédent. Allez juqu'au bout vers le compacteur d'ordures. Ouvrez la porte et traversez pour rencontrer Ada. Elle guérit votre blessure avant que vous ne montiez par l'échelle.

COMPACTEUR HAUT

Une fois dans cette zone, allez vers la zone de contrôle et fouillez le cadavre pour trouver la médaille Aigle, puis regardez la note. Marchez vers la boîte de contrôle près du ventilateur géant et ouvrez le passage vers les égouts. Une fois de retour dans le bassin toxique, utilisez les médailles de l'Aigle et du Loup sur la boîte de contrôle près de la chute d'eau, un passage sera alors ouvert
(note : si vous prenez la route secrète pour arriver là, quelques zombies sortiront de l'eau, alors que si vous passez par la zone du crocodile, il n'aura pas de problèmes).

STATION

Vous voici dans un petit passage, avancez simplement et prenez la porte pour entre dans la station principale. Droit devant se trouve des étagères. Allez à la droite du tram et appuyez sur le bouton sur le panneau de contrôle avant d''embarquer. Pendant votre trajet, un mutant monte sur le toit et essaie de vous frapper en perçant la carlingue de la cabine. En vous déplacçant vous pouvez l'éviter facilement. De toute façon Ada s'en occupe en tirant dessus .

SECTION 4: LE LABORATOIRE

FABRIQUE

Une fois arrivé à votre nouvelle destination, observez le canon sur la gauche. Vous pouvez le mettre en marche en utilisant le briquet. Ça ne fait pas grand chose d'autre que d'illuminer le tunnel et montrer l'emplacement de la clé W. Box cachée sur le sol à côté.
Ensuite, il suffit de s'engouffrer dans la prochaine porte.
Les prochains endroits sont infestés de zombies, alors que votre pistolet soit prêt à décharger sa violence (Ada vous aide, et en plus ses munitions sont infinies). Si vous tournez à gauche après le premier passage vous trouvez un cadavre. Fouillez-le pour dégoter les parties de fusil à pompe. Maintenant prenez l'autre passage.
Encore un paquet de zombies par ici.
Si vous tournez à droite après le premier passage, il y a des Herbes Vertes à prendre. Sinon, passez par la gauche et allez donc monter par l'échelle.
Vous voici dans une chambre tranquille pour se reposer. Prenez tous les objets, munitions, Sprays d'urgence...
Si vous le désirez, vous pouvez sauvegarder, puis sortez.

SALLE DE CONTROLE

Tournez à gauche et fouillez les boîtes pour trouver des munitions pour le pistolet, puis retournez vers la plate-forme en pensant à prendre la carte de la zone sur le mur. Prenez le petit ascenseur et marchez jusqu'à la salle de contrôle. Si

vous continuez jusqu'au bout, vous trouvez la clé nécessaire à faire revenir la plate-forme. Prenez-là et allumez le moniteur de surveillance.
À votre grand désarroi vous rélisaez que Tyrant est de retour dans le secteur et avance très vite. Utilisez votre fusil amélioré pour le détruire et fouillez son corps. Ramenez maintenant la clé à la salle de sauvegarde et utilisez-là sur le panneau pour amener la plate-forme.

PLATE-FORME

Marchez vers le gros véhicule et appuyez sur le bouton puis embarquez sur la machine. Pendant que vous descendez une énorme griffe éclate le bord de la machine et blesse Ada. Il faut alors sortir de la cabine et faire face à ce nouveau monstre énorme.

BOSS 2

Pendant que la plate-forme descend dans la labo, le mutant arrive et vous devez l'affronter. Comme les autres boss, des tirs bien ajustés sont nécessaires, mais faites attention car il peut donner de grand coups de griffes. Assurez de ne pas vous faire coincer. La meilleure tactique consiste à courir autout et lui tirer dessus quand vous en avez l'occasion. Quand il est presque mort, le monstre lève les bras et bouge moins vite. Attendez que ses bras se baissent pour le tir crucial (sinon il faut gâcher un autre tir). Une fois rempli de plomb, le monstre saute hors de la plate-forme.

LABO NIVEAU 1-3

Malheureusement, la plate-forme ne vous emmène pas jusqu'en bas. Le courant est coupé et vous vous arrêtez ici. Marchez un peu pour trouver une sortie. Vous vous retrouvez dans une allée près d'un ascenseur. Malheureusement il n'est pas actif. Il faut le remettere en route en trouvant le générateur.
Le premier étage du sous-sol a une boîte mouvante, mais vous ne devez pas vous en inquiéter maintenant. Prenez le petit ascenseur et prenez le ruban d'encre et lesm unitions. Il n'y a rien d'autre à faire ici, prenez l'autre petit ascenseur pour trouver le bouton. Il y a deux Lickers à tuer ici, alors préparez-vous. Quand le chemin est libre, appuyez sur le bouton et revenez vers le premier ascenseur de façon à vous amener à la chambre de sécurité où vous avez laissé Ada la première fois.

SALLE DE SÉCURITÉ

Claire a enfermé Sherry dans cette pièce. Vous ne pouvez donc pas y aller.
Tuez donc les hordes de zombies décharnés et allez dans la chambre froide pour prendre le fusible.

CHAMBRE FROIDE

Vous voici maintenant dans le complexe principal. Marchez au centre de la salle et prenez le chemin bleu sur la gauche. Prenez la porte et tournez à gauche. Vous trouvez tout de suite la porte vers la chambre froide. Ici, prenez la boîte à fusibles dans l'étagère et utilisez la sur la machine à l'opposé. Une séquence montre les fusibles insérés dans la machine et activés. Prenez les fusibles et quittez la pièce. Retournez maintenant au centre de la salle principale et utilisez les fusibles sur la mchine. Celà remet le courant dans le labo.

QUARTIERS DE REPOS

Prenez le chemin rouge à partie de la salle principale et prenez la porte. Allez à droite et prenez la porte tout au bout vers les quartiers de repos. Dans la pièce se trouve la Clé-Labo, des flèches, des grenades et des Herbes Bleues infinies. Dans cette pièce se troube également un ordinateur qui vous permet d'actionner le gas BOW (normalement déjà actionné par Claire dans la mission précédente). Montez par la bouche d'aération. Dans la pièce suivante se trouvent deux Lickers.
Si vous avez activé le gaz, ils peuvent être tués en utilisant des tirs de fusil à pompe. Un bon Licker est un Licker mort. Dans cette pièce il y a deux boîtes de munitions. Prenez-les et sortez par la porte principale.

ESCALIER OUEST

Une fois que vous avez quitté les quartiers de repos, allez vers la porte de métal et ouvrez-la à l'aide du bouton rouge sur le mur. Faites attention car il y a deux plantes de l'autres côté. Utilisez les grenades de flamme pour les tuer.
S'ils vous empoisonnent, retournez dans les quartiers de repos pour guérur. Une fois cramés, prenez la porte suivante vers la plate-forme métallique. Il y a une autre plante à tuer ici, mais elle est tellement lente que vous pouvez atteindre l'échelle avant qu'elle ne vous voie.

Il semble que Ada ait besoin d'aide pour revenir.

Leon fait de son mieux pour aider Ada à remonter.

LABO DU DR BIRKIN

Allez maintenant au laboratoire de Birkin qui contient la clé pour allez au générateur dans le sous-sol. Une fois à l'extérieur du labo, utilisez la Clé-W.box sur les placards à gauche de l'entrée pour obtenir les parties de magnum.
Allez dans l'autre porte et tuez les zombies décharnés. Encore des zombies à tuer dans le laboratoire, soyez prêt.
À l'intérieur, prenez la clé de la salle du générateur sur la table et sortez.

ADMINISTRATION RÉSEAU

Une fois sorti du labo, allez tout droit dans la pièce devant laquelle se trouve d'étranges œufs, utilisez la Carte Lab pour y entrer. Vous voici en face d'une mouche géante. Ne vous inquiétez pas trop cependant. Utilisez l'artillerie lourde pour la descendre puis allez sur l'ordinateur dans le coin. Utilisez n'importe quel arme pour descendre les bestioles puis utilisez l'ordinateur. Entrez comme nom « GUEST » sans mot de passe et enregistrez vos empreintes (vous pouvez maintenant pénétrer la salle Capsule-G). Maintenant, sortez le plus vite possible.

Utilisez la puissance de la technique moderne pour griller cette grossemouche.

SALLE CAPSULE-G

Proceed back upstairs and use your handprint to enter the second half of the code needed to get into this room. Inside will be some naked zombies to kill and some goodies to pick up including the Machine-Gun (if you don't already have it, and some Magnum rounds. Now leave and visit the room next door.

SALLE V.A.M.

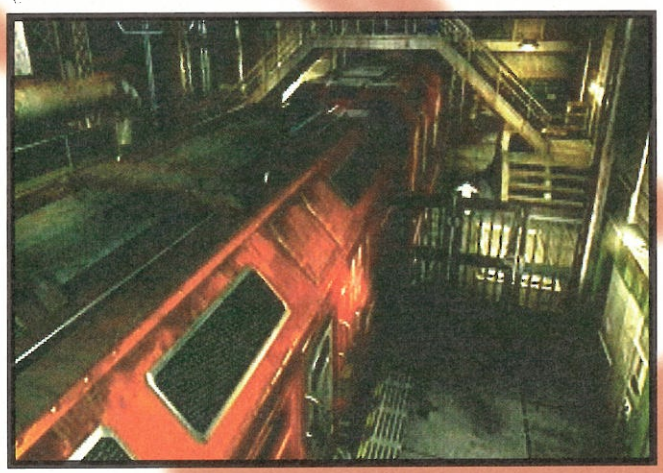
Rien à faire ici cette fois ci à part tuer deux plantes et ramasser quelques grenades. C'est à vous de choisir si vous voulez y entrez ou pas.

NIVEAU 1-3

Avec la clé du générateur, retournez vers la salle de sécurité et monter dans l'ascenseur. Allez dans le laboratoire niveau 1-3 et poussez la boîte sur le petit ascenseur. Quand vous êtes descendu, poussez la boîte dans l'allée étroite et utilisez-la pour grimper jusqu'au générateur. Utilisez la clé et allez à l'intérieur. Quand les évènements prévus dans cet endroit se déroulent, prenez la Clé-Master sur le sol et retournez à la salle de sécurité puis à l'ascenseur.

LE TRAIN

En avant pour la partie finale de l'aventure, se sauver de la ville de Racoon. Sauvegardez la partie devant le train, prenez de l'artillerie lourde, de quoi vous guérir et la clé de plate-forme (il doit vous rester deux espaces libres dans votre inventaire avant de partir). Sortez du train, allez dans la plate-forme en utilisant la clé et allez sur le pont. De l'autre côté, marchez droit devant et dirigez vous vers le placard pour prendre les branchements N et S. Maintenant, retournez vous et allez par la porte sous le pont. Dans cette zone suivante, prenez les branchements et insérez les dans le générateur du coin et utilisez les. Attention…



BOSS : TYRANT FINAL

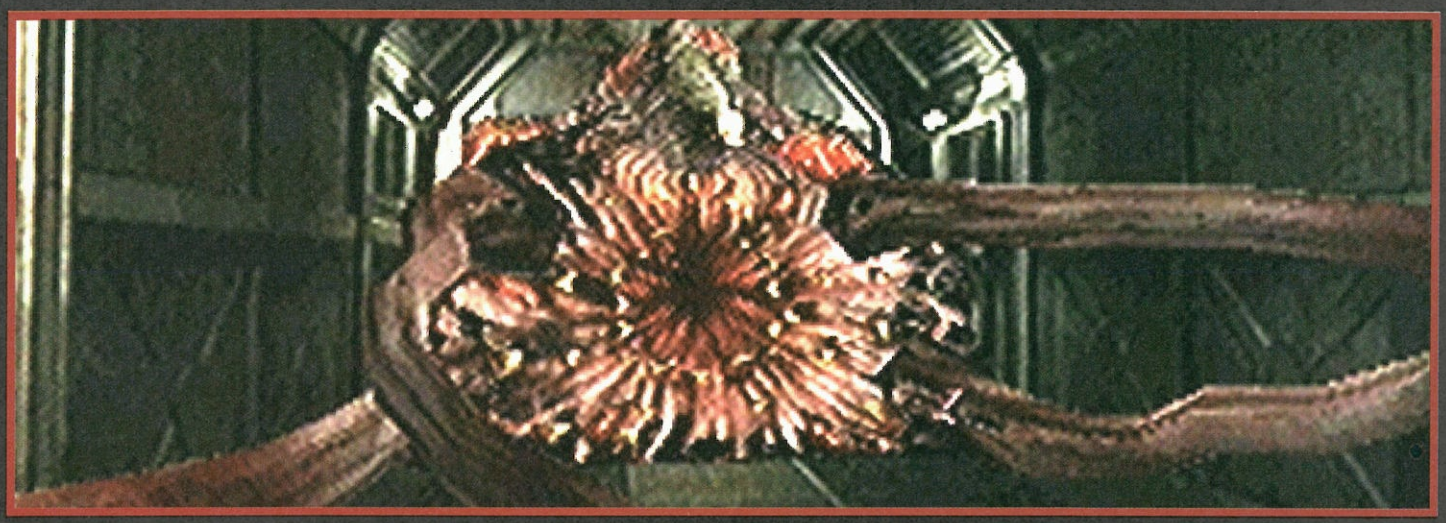
Quand les lumières s'éteignent, Tyrant saute du métal liquide brûlant pour vous affronter. Mettez lui deux coups avant qu'il ne courre vers vous, puis courrez rapidement pour l'éviter quand il met un coup de griffe. Courrez de l'autre côté et tirez deux autres coups avant qu'il ne puisse vous atteindre. S'il attaque avec son enchaînement multiple, utilisez vos potions de soin pour vous guérir et continuez à tirer. Après un court moment, une mystérieuse femme vous envoie le lance-roquettes, l'arme nécessaire pour détruire Tyrant. Foncez le prendre et équipez le avant que le Tyrant ne vous attrape, puis réduisez le en cendres. Visez bien car vous n'avez que deux essais. Quand la bête est cramée, sortez par l'endroit où vous petes arrivé et allez au train.

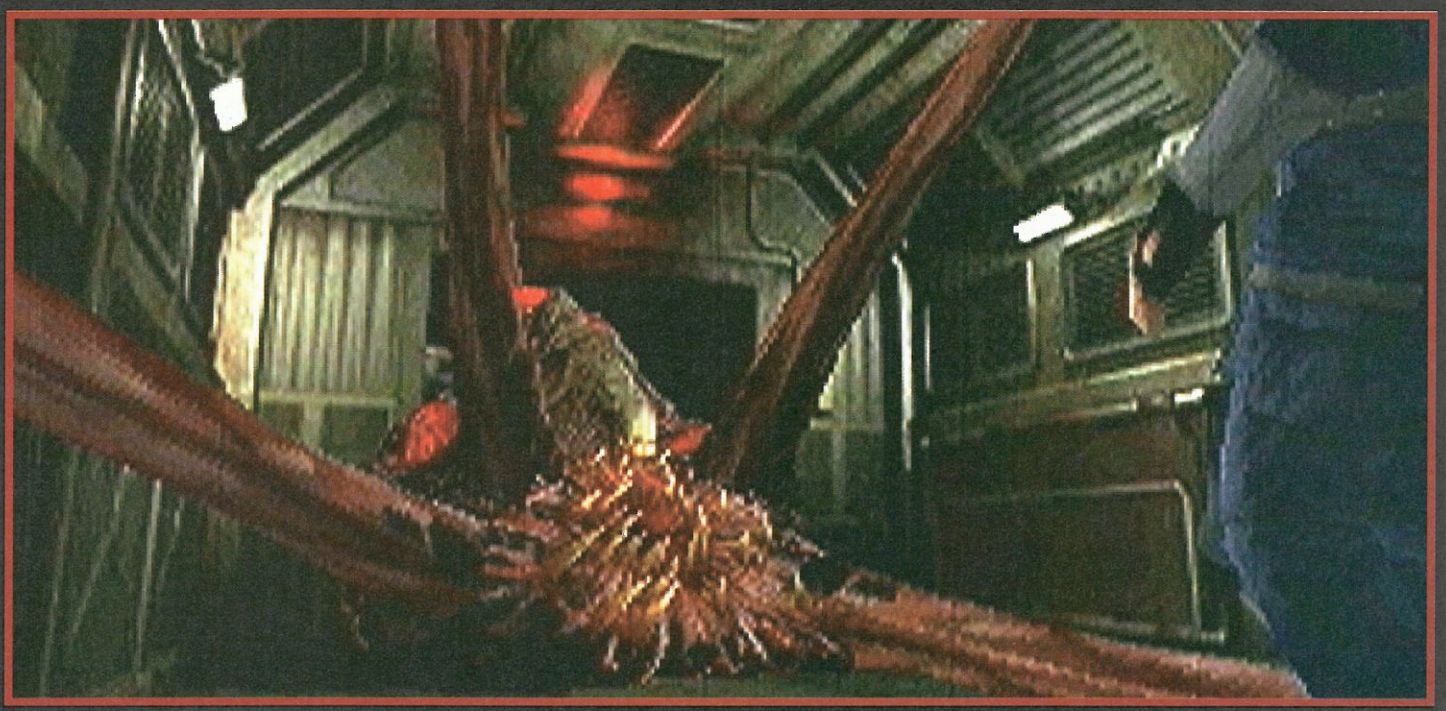
LE TRAIN (CONT)

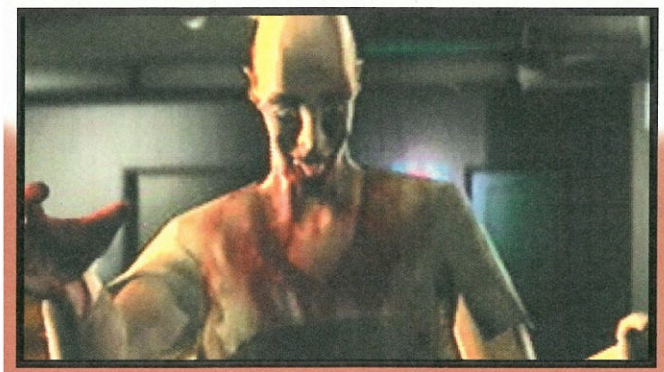
Il y a une horde de zombies décharnés à tuer quand vous atteignez la plate-forme. Détruisez-les avec les armes qu'il vous reste. Ouvrez les portes pour permettre le train de partir et embarquez rapidement pour vous échapper.

BOSS FINAL

C'est quand on croit que tout va bien qu'en fait… tout va mal ! Vous retrouvez la séquence de fin originale, mais quelquechose d'autre est dans le train. Marchez dans le train jusqu'au point de sauvegarde et tout deviend clair. Une énorme arme biologique vous coince dans le compartiment et vous force à aller contre la porte. Déchargez votre magnum sur la bête (pas difficile à rater) ou bien vider un chargeur de mitraillette dessus et elle se désitégrera dans un bain de slime. Comme dit le proverbe : un bon boss final et un boss final mort ! Admirez maintenant l'une des meilleurs fins jamais réalisée pour un jeu vidéo.







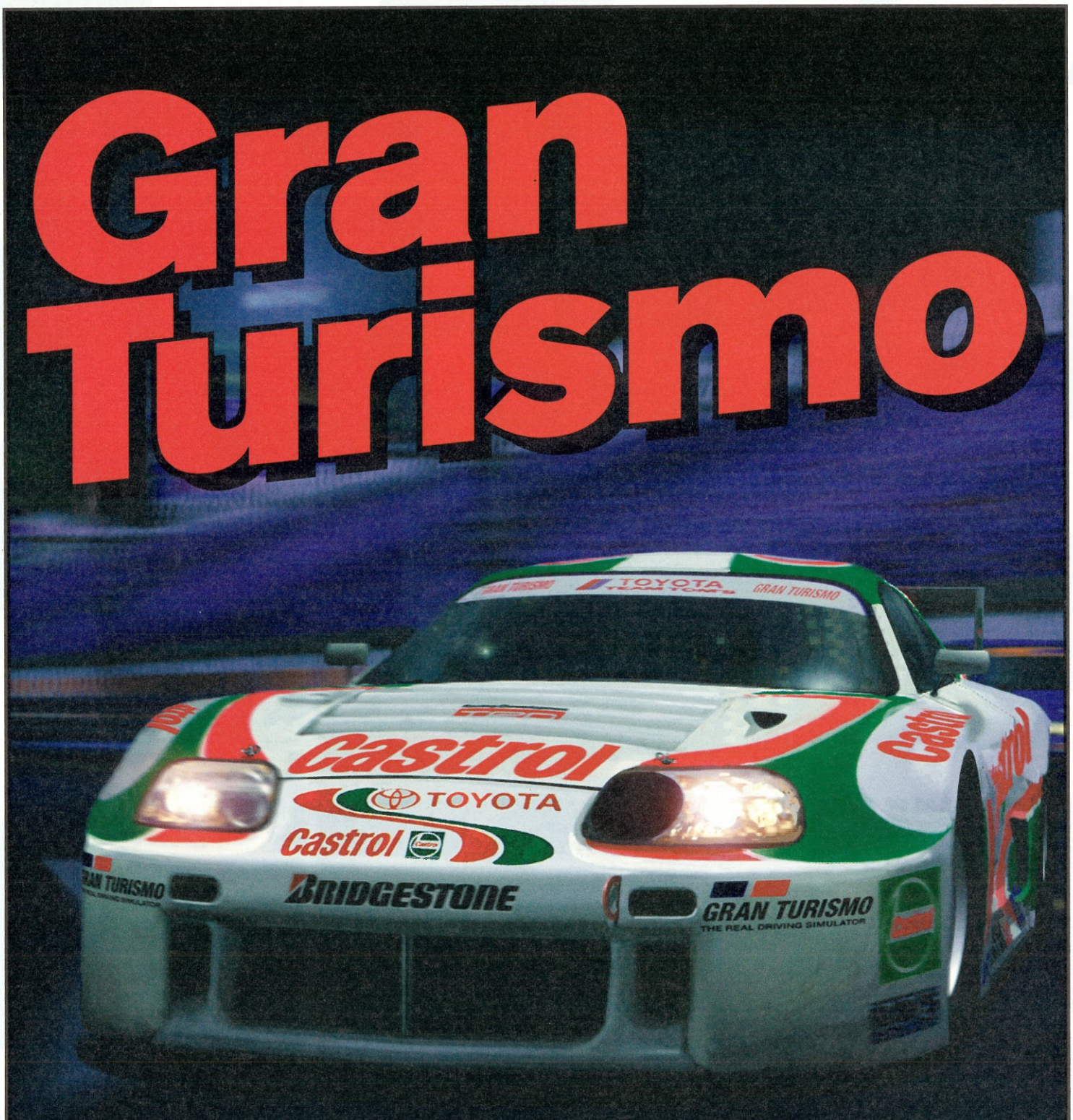
Votre travail ici est terminé jeune Leon. Avec le G-Virus éradiqué de Racoon, il va falloir se tourner vers un challenge plus délicat – comme s'introduire dans les bureaux de Umbrella en Europe… dans Resident Evil 3 !

Editeur	Sony
Prix	environ 370 F
Format:	PAL

1 ou 2 Joueurs

Compatible pad analogique

Gran Turismo

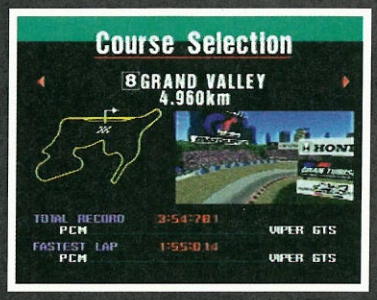


Si vous pensiez avoir tout vu dans le domaine des jeux de voitures sur console, alors vous avez tout faux. *Gran Turismo* est le Dieu, le Gourou, le Big Boss de tous les titres du genre. C'est pourquoi les disciples du bitume chez PLAY SOLUCES vous ont concocté ce guide exclusif sur le meilleur jeu de caisses jamais réalisé.

ARCADE MODE

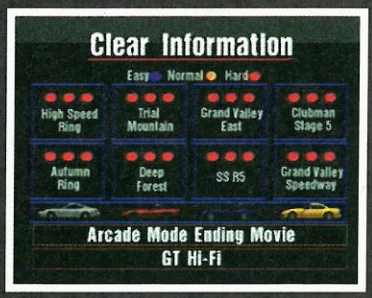
Petits Bonus, Goodies

En mode Arcade, il y a de nombreuses petites choses cachées que vous pouvez obtenir. Mais les obtenir toutes découle d'un processus des plus longs, pour ne pas dire infernalement herculéen ! Travaillez dur en suivant nos conseils pour être recompensé comme il se doit.



Courses supplémentaires

(En mode Facile). Pour mettre à jour quatre courses en plus (Autumning, Deep Forest, SS R5 et Grand Valley Speedway) vous devez réussir les trois classes (A, B & C), sur les quatres premières courses (High Speed Ring, Trial Mountain, Grand Valley East, and Clubman Stage 5).



Voitures supplémentaires (version japonaise)

(En mode Facile). En finissant chacuns des nouveaux circuits (voir au dessus), vous obtiendrez de nouveaux concessionaires. Autumnring – Aston Martin; Deep Forest – Chevrolet; SS R5 – Chrysler Corporation; Grand Valley Speedway – TVR.

Voitures supplémentaires (Version Européenne)

(En mode Facile). Tout pareil comme au dessus, sauf que les concessionaires disponibles sont : Toyota, Subaru et Dodge.

Démo de fin en mode Arcade

(En mode Normal). Pour accéder à la démo de fin vous devez réussir les huit courses sur les trois classes. A ce moment vous pouvez voir la fin autant que vous le voudrez.

GT Haute Résolution

(En mode Difficile). Le bonus final c'est ce fameux mode Haute Résolution. Même s'il n'y a que trois circuits sur lesquels courir – Clubman Stage Route 5, Special Stage Route 5, et Special Stage Route 11 – ça vaut le détour !

MODE GRAN TURISMO

Tips Licence Test

Trois trophées peuvent êtres gagnés sur chaque test. Le premier est « Bronze » si vous réussissez normalement; puis « Argent » si vous obtenez un excellent temps; le troisième - l'ultime et meilleur - est « Or ». Gagner tous les trophées d'Or sur tous les tests d'une licence vous permet d'obtenir une nouvelle voiture (voir la section « Un tour au garage »). Pour connaître les temps à battre, choisissez « Records » dans le menu License.

Classe B

Pour participer aux différentes coupes et événements, vous devez obtenir une licence.

Avant de concourir dans une épreuve, il faut d'abord gagner la License Classe B. Evidemment, ce sont les tests les plus facile à passer.

Classe A

Une fois la classe B complétée, on va droit sur la classe A, un poil plus difficile.

La licence classe B obtenue, dirigez vous vers la classe A. Plus difficile que la classe B, cette épreuve demande une bonne maîtrise du dérapage.

Classe A International

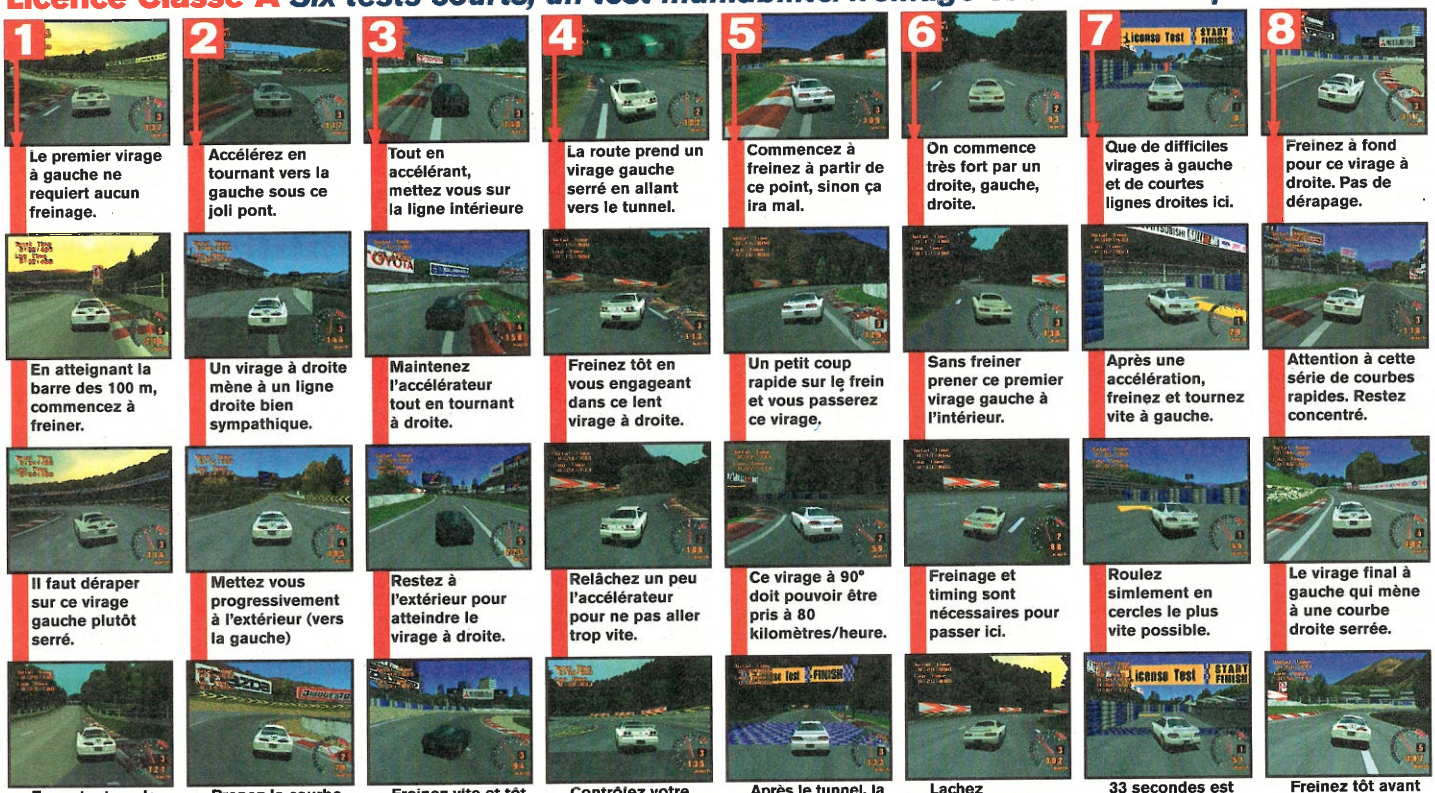
Woohoo ! Vous avez la licence A International, qui donne accès à toutes les épreuves.

Après plusieurs tests de dérapages, accélération, maniabilité et contrôle, voici maintenant l'ultime test de conduite : la licence Classe A International. Il va falloir courir un circuit entier sur chaque test. Dur, dur !

Licence Classe B *Consiste en sept courts tests et un tour autour du High Speed Ring.*

1. Gardez le compte-tour élevé quand le compte à rebours est à un.
2. Faites attention car cette fois ci la voiture est plus rapide.
3. Déplacez vous graduellement sur le côté droit de la route.
4. Pareil que le test précédent mais avec une voiture plus rapide.
5. Encore la même chose, avec une voiture encore plus rapide.
6. Ralentissez dès que vous commencer à tourner.
7. Identique au précédent mais dans une meilleure voiture.
8. Une bonne courbe vers la gauche, accélérez à fond.
9. Vous atteignez les 300 mètres, vous devriez être à fond.
10. En passant les 400 m, vous devez toujours accélérer.
11. Les 100 mètres sont en vue, rester sur le bord extérieur.
12. Vous passez les 100 mètres, restez toujours sur la droite.
13. Commencez à tourner vers l'intérieur du virage.
14. Restez cool sur la droite jusqu'à la courbe vers la droite.
15. Ralentissez graduellement tout en prenant le virage
16. Freiner n'est pas nécessaire, relâchez juste l'accélérateur.
17. Les 800 m sont en vue, préparez-vous à enclencher le frein.
18. Commencez à freiner après avoir passé les 900 mètres.
19. Sans freiner trop fort, déplacez vous vers le bord intérieur.
20. Restez sur la ligne intérieure, réduisez votre vitesse.
21. Chassez un peu de l'arrière pendant la prise du virage.
22. Mettez des coups d'accélérateur pour ne pas glisser.
23. Hors d'une courbe pour arriver dans une autres, restez en ligne droite.
24. Un virage ample qui mène à un autre bien serré, à gauche.
25. Commencez à freiner à 950 m pour stopper sur la ligne.
26. A partir de maintenant, c'est l'arrêt complet et total.
27. Maintenez l'accélérateur en sortant du virage à gauche.
28. Bravo, la ligne d'arrivée n'est pas loin. Votre temps est assez bon ?
29. Appuyez sur le champignon, c'est la dernière ligne droite.
30. Entrez dans le tunnel par la droite, l'arrivée est proche.
31. Traversez la ligne d'arrivée par la droite, chaque seconde compte.
32. La courbe gauche finale : pas de freinage, pas d'accélération.

Licence Classe A *Six tests courts, un test maniabilité/freinage et un tour complet.*



1. Le premier virage à gauche ne requiert aucun freinage.
2. Accélérez en tournant vers la gauche sous ce joli pont.
3. Tout en accélérant, mettez vous sur la ligne intérieure
4. La route prend un virage gauche serré en allant vers le tunnel.
5. Commencez à freinez à partir de ce point, sinon ça ira mal.
6. On commence très fort par un droite, gauche, droite.
7. Que de difficiles virages à gauche et de courtes lignes droites ici.
8. Freinez à fond pour ce virage à droite. Pas de dérapage.
9. En atteignant la barre des 100 m, commencez à freiner.
10. Un virage à droite mène à un ligne droite bien sympathique.
11. Maintenez l'accélérateur tout en tournant à droite.
12. Freinez tôt en vous engageant dans ce lent virage à droite.
13. Un petit coup rapide sur le frein et vous passerez ce virage.
14. Sans freiner prener ce premier virage gauche à l'intérieur.
15. Après une accélération, freinez et tournez vite à gauche.
16. Attention à cette série de courbes rapides. Restez concentré.
17. Il faut déraper sur ce virage gauche plutôt serré.
18. Mettez vous progressivement à l'extérieur (vers la gauche)
19. Restez à l'extérieur pour atteindre le virage à droite.
20. Relâchez un peu l'accélérateur pour ne pas aller trop vite.
21. Ce virage à 90° doit pouvoir être pris à 80 kilomètres/heure.
22. Freinage et timing sont nécessaires pour passer ici.
23. Roulez simlement en cercles le plus vite possible.
24. Le virage final à gauche qui mène à une courbe droite serrée.
25. En restant sur le bord, accélérez jusqu'à la ligne d'arrivée.
26. Prenez la courbe buis dérapez en longeant le bord de la piste.
27. Freinez vite et tôt sur ce virage à droite des plus vicieux.
28. Contrôlez votre tenue de route en prenant ce virage à gauche.
29. Après le tunnel, la ligne d'arrivée n'est vraiment pas loin.
30. Lachez l'accélérateur en allant vers l'intérieur.
31. 33 secondes est le temps à battre pour pouvoir réussir.
32. Freinez tôt avant d'atteindre cette diffcile courbe à droite.

Licence Classe A International *Consiste en huit tours complets contre la montre.*

1 Un virage gauche serré. Il faut freiner pour un peu déraper.

2 Restez à l'intérieur pendant que votre Viper fait tremblerle tunnel.

3 Faites attention à ne pas partir dans le gravier. Freinez tôt.

4 Grâce aux bonnes qualitésde dérapage de la Viper, facile.

5 Restez à l'intérieur en collant bien au bord.

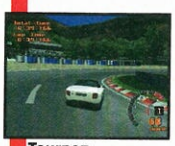
6 Freinez à fond pour ne pas vous prendre le tunnel violemment.

7 Freinez à fond avant de négocier cette chicane. Ca peut aider.

8 Après un virage gauche étroit, maintenez l'allure dans cette courbe

Restez à l'intérieur car ce virage à droite mène à...

Un virage rapide a droite mène à une courbe large à gauche.


Tournez précisément dans ce difficile virage à droite.

Relâchez la pédale en passant ce virage à droite.

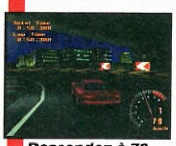
Freinez un petit coup et mettez les gaz pour déraper.

Chassez un peu de l'arrière pendant ce virage.

Ne prenez pas cette section à grande vitesse, sinon Bang !

Freinez fond avant de prendre ce virage à 90° à 80 km/h.

...un virage à gauche rapide. Lachez l'accélérateur de temps en temps.

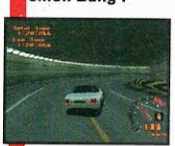

Descendez à 70 km/h quand la route part en tête d'épingle.

Maintenez les gaz en passant sous ce joli petit pont de bois.

La route se courbe rapidement avant d'arriver sur la colline.

Ce virage à 90° nécessite un freinage précis anticipé.

Dérapez à fond en prenant cette large courbe. C'est conseillé.


Dirigez vous vers l'intérieur pour prendre ce virage sous le tunnel.

En sortant du virage gauche étroit, roulez à fond.

Un peu de freinage nécessaire pour ce virage facile.

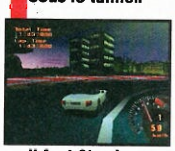
Faites attention à votre vitesse dans cette succession de virages.

Après un virage gauche précis faites attention au prochain.

Pas besoin de freiner sur cette courbe finale. Concentrez-vous.

En haut de la colline vers une série de virages à droite précis.

Freinez rapidement en arrivant vers le dernier virage.

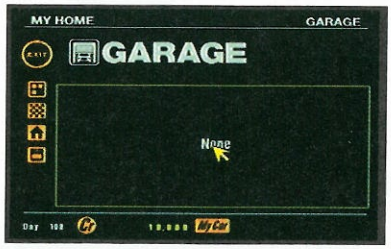

Il faut être à peu près à 70 km/h pour cette longue courbe à droite.

Le virage final nécessite un bon freinage en allant à l'intérieur.

TIPS GENERAUX

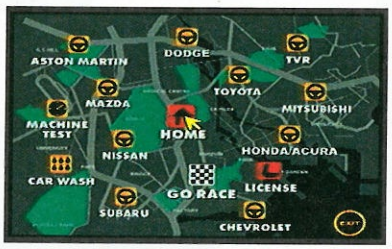
Du pognon en banque

Vous commencez la partie avec une ridicule somme d'argent. Il est évident que les bonnes voitures coûtent trop cher, c'est pour cela qu'il y a plein de véhicules d'occasion à choisir. La plupart sont hors de vos moyens, mais il y en a quelques unes accessibles à votre bourse. Prenez bien le temps de regarder avant d'acheter. Si vous n'êtes pas sûr de votre acquisition, il vous suffit de sauvegarder, acheter une voiture, puis si elle ne vous plait pas, recharger votre ancienne partie.



Garages

Il y a plusieurs garages à choisir : des distributeurs standards comme Nissan, Mazda et Toyota; jusqu'au plus chers comme Aston Martin et Chevrolet.
Les garages standards - Mazda, Toyota, Mitsubishi, Nissan, Honda/Acura et Subaru - vous proposent des voitures neuves ou d'occase. Par contre, les



garages les plus chers - Aston Martin, Dodge(Chrysler), TVR et Chevrolet - n'ont que du neuf en stock.

Customisation

L'un des meilleurs aspects du jeu est la possibilité de customiser votre voiture. Il y a 8 domaines susceptibles d'être modifiés, remplacés ou améliorés : Freinage, Moteur, Transmission, Turbo, Suspension, Pneu, Bruit et Autres. Chaque domaine a jusqu'à 5 zones pouvant être modifiées pour augmenter les capacités de votre voiture. Généralement les modifications sont

Sport, Semi-Course et Course. Cependant seulement les deux derniers révèlent une utilité.
L'ultime amélioration pour votre voiture est la modification de course. Votre véhicule se refait alors une beauté. Les pièces lourdes sont remplacées par des plus légères et la carosserie est complètement revue. La voiture est alors décorée de sponsors généreux
Même s'il y a beaucoup de modifications à faire, le processus n'est pas compliqué. La plupart des voitures de Gran Turismo ne peuvent pas être classées dans la catégorie des engins de course, mais avec quelques modifications bien placées, on peut faire des merveilles.

Test machine

Une section sans grande importance mais qui vous donne l'opportunité de tester l'accélération et la vitesse de votre véhicule. Ainsi vous pouvez comparer les performances de toutes vos voitures à disposition.

Lavage de voitures

Un petit boulot comme laveur de voiture ? Même si cette section est futile, elle apporte un petit plus au jeu. En effet, vous pouvez laver votre voiture ! Le plus dingue, c'est que l'on constate la disparition de tâches en temps réel ! La lessive X a encore frappé.

Les modifications augmentent les capacités des véhicules..

Vous pouvez customiser les moteurs à votre guise.

Poussez vos voitures dans leurs derniers retranchements..

La voiture se salit ? Il suffit juste de la laver !

MODELES SPECIAUX

Chacun des garages standards on un menu supplémentaire dans leur écran de voitures. En plus des options habituelles vous pouvez choisir « Modèle Spécial ». Chacun des six modèles spéciaux n'ont pas besoin d'être modifiés car elles arrivent avec toutes le options de base. Voici un descriptif de chacun de ces petits bijoux...

Test Machine

MODELE	0-400M	0-1000M	VIT. MAXI
RX-7 LM Edition	0:09:586	0:17:191	302 km/h
Castrol Supra GT	0:09:863	0:17:369	353 km/h
GTO LM Edition	0:09:562	0:17:142	345 km/h
NSX-R GT1 Turbo	0:09:467	0:16:863	329 km/h
Impreza Rally Edition	0:09:173	0:17:727	257 km/h
Nismo GT-R LM	0:10:211	0:17:689	338 km/h

La RX-7 cartonne en plein virage. Elle semble déraper un poil plus que les autres.

RX-7 LM EDITION

Type: FR
Chevaux : 606bhp
Poids : 960kg

Notes	***(/10)***
Maniabilité	9
Acceleration	9
Vitesse Maxi	8
Adhérence	9
Style	9
Son	9
Drague	9
Total	***9***

Commentaire
L'un des meilleurs Modéles Spéciaux, la RX-7 offre une bonne maniabilité malgré une perte d'adhérence sur les virages rapides. Elle glisse également plus que la plupart des autres Modèles Spéciaux sur les routes étroites des courses de nuit. Mais c'est un excellent achat, spécialement si vous adorez la glisse.

La magnifique Castrol Supra GT est le bolide que tout le monde rêve de posséder.

SPECIAL MODEL CASTROL SUPRA GT

Type: FR
Chevaux : 666bhp
Poids : 1,150kg

Notes	***(/10)***
Maniabilité	10
Acceleration	9
Vitesse Maxi	10
Adhérence	10
Style	10
Son	10
Drague	10
Total	***10***

Commentaire
Les mots ne sont pas suffisant pour décrire cette merveille, mais essayons quand même ! La maniabilité est excellente, équivalente à son adhérence et sa vitesse de pointe. Une simple vision de cette bête et l'adversaire est aveuglé. Inutile de dire que nous l'adorons !

GTO LM EDITION

Type: 4WD
Chevaux : 622bhp
Poids : 1,280kg

Notes	***(/10)***
Maniabilité	9
Acceleration	10
Vitesse Maxi:	10
Adhérence	9
Style	10
Son	9
Drague	9
Total	***9***

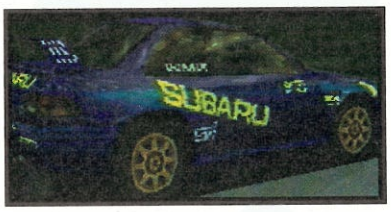
Commentaire
De même que la Castrol Supra GT, la GTO à l'allure d'une voiture de course et se conduit de même. Le seul petit défaut par rapport à ses congénères, c'est que les virages sont difficiles à prendre à grande vitesse.

NSX-R GT1 TURBO

Type: MR
Chevaux : 634bhp
Poids : 1,050kg

Notes	***(/10)***
Maniabilité	8
Acceleration	10
Vitesse Maxi	9
Adhérence	8
Style	10
Son	8
Drague	9
Total	***8***

Commentaire
Belle gueule et bonne accélération sont les seuls choses pouvant êtres dites sur ce cauchemard de conducteur. La NSX tend à partir pendant les virages, spécialement si vous freinez. Un conseil : ne gâchez pas votre argent avec ce modèle.



IMPREZA RALLY EDITION

Type: MR
Chevaux : 593bhp
Poids : 980kg

Notes	***(/10)***
Maniabilité	10
Acceleration	10
Vitesse Maxi	8
Adhérence	10
Style	8
Son	9
Drague	8
Total	***9***

Commentaire
L'impreza n'a peut-être pas l'air fantastique mais vous aurez du mal à trouver une voiture avec une meilleure accélération. De plus la maniabilité est excellente et la voiture colle à la route. Le freinage n'est pas mal mais un élément vital est absent : une bonne vitesse maximale. Si la course ne contient pas trop de lignes droites, alors cette spéciale Rally vaut son pesant d'or.

NISMO GT-R LM

Type: FR
Chevaux : 673bhp
Poids : 1,140kg

Notes	***(/10)***
Maniabilité	10
Acceleration	8
Vitesse Maxi	9
Adhérence	9
Style	8
Son	9
Drague	8
Total	***9***

Commentaire
Le dernier des Modèles Spéciaux. Il n'y a pas de réels défauts sur cette voiture. Cependant il n'y a pas de flagrants avantages non plus. Si vous êtes monsieur Moyen, alors la Nismo est certainement pour vous !

FONDATION GRAN TURISMO (FTG)

La Fondation Gran Turismo propose deux sections de compétition : Ligue GT et Evenement Special. Dans chacune de ces sections il y a plusieurs Coupe auxquelles participer. Pour trouver la route du succès, lisez.

Acheter une voiture

Premièrement vous avez besoin d'une voiture. C'est une question de choix. Prenez celle qui vous convient le mieux.

En regardant partout, vous verrez qu'il n'y a aucun moyen d'en acheter une nouvelle, seulement des caisses à savon. Mais au moins, vous pouvez rouler, c'est l'essentiel, n'est-ce pas ?

Parmi les voitures d'occasion, la meilleure mise serait la Mazda RX-7 GT-X. Elle est rapide et possède une bonne maniabilité ainsi qu'une bonne accélération. Essayre de vous procurer des pneus mous pour améliorer l'adhérence du véhicule.

LIGUE GT

C'est là que tout commence. Quatre compétition vous préparent aux Evenements Spéciaux à venir.

COUPE SUNDAY

Licence B nécessaire, pas de restrictions sur la voiture.

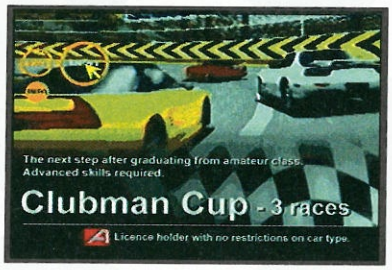
La plus facile des compétitions : trois courses simples sur lesquelles gagner un peu d'argent. Une fois la compétition remportée - pas si dur - vous serez récompensé par une nouvelle voiture et un peu de cash. Continuer à gagner de l'argent sur cette compétition jusqu'à pouvoir acheter la Dodge Viper GTS.

Courses

1. Autumnring Mini
2. High Speed Ring
3. Grand Valley East

COUPE CLUBMAN

Licence A nécessaire, pas de restriction de voiture



Si vous n'avez pas la patience de terminer la Coupe Sunday essayez donc la compétition de classe A. Au moins vous gagnerez un peu plus d'argent si vous arrivez vainqueur.

Une fois la Dodge Viper achetée (nous vous le recomandons fortement), la chose à faire est d'améliorer la bête avec des pièces de courses. Laissez tomber les pièces Sport et Semi-course, allez directement vers les pièces Course, bien plus cher. Elles valent leur prix.

Il est mieux d'économiser son argent pour acheter un paquet de modifications en une fois. Améliorez votre voiture graduellement jusqu'à n'avoir que les modification de course. Vous trouverez tout ça dans les « options ». La voie est difficile mais elle vaut le coup

Courses

1. Autumnring
2. Clubman Stage Route 5
3. Trial Mountain

EVENEMENT SPECIAL

Alors, vous avez poussé votre voiture customisée dans ses derniers retranchements ? Voici maintenant la meilleure partie de Gran Turismo. Les Evenements Spéciaux donnent accès à 13 nouvelles compétitions.

CHALLENGE FF!

Licence B nécessaire, voitures à traction avant seulement.

La voiture pour réussir le championnat est la Mitsubichi FTO GPX. Une occasion à petit prix qui vous laisse suffisamment de crédits pour améliorer la bête. Une fois customisée à fond, vous pourrez facilement gagner les courses les plus folles du championnat.

Avant d'arriver à ces championnats, vous devriez avoir une Mitsubishi FTO GPX bien modifiée.

Courses

1. Deep Forest Racing Way II
2. Grand Valley East
3. Special Stage Route 11

CHALLENGE FR!

Licence B nécessaire, tractions arrière uniquement.

Le choix est facile ici. Prenez la Dodge Viper pour vous débarasser de vos concurrents un à un.

Courses

1. Grand Valley East II
2. Deep Forest Racing Way
3. Grand Valley speedway II

La Dodge Viper GTS est une bien belle vue pour les pauvres adversaires largués.

Coupe Gran Turismo

License A nécessaire sans restriction de voiture.

Les choses deviennent un peu plus intéressantes à partir de maintenant. Vous voilà face à des pilotes de haute classe avec des voitures excellentes. Votre Viper customisée devrait figurer une arme efficace contre les autres participants à la compétition.

Courses

1. Grand Valley Speedway
2. Deep Forest Racing Way
3. Special Stage Route 5
4. Trial Mountain

Coupe du monde Gran Turismo

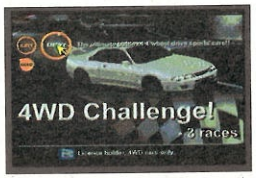
License A International nécessaire, sans rétriction de voiture.

C'est là que les meilleurs pilotes concourent pour obtenir le tant convoité prix mondial. Vous devriez maintenant avoir une Viper GTS customisée à fond ou une autre voiture du même calibre. Vous pourriez même avoir assez d'argent pour acheter un Modèle Spécial. Dans tous les cas, vous êtes paré.

Courses

1. High Speed Ring
2. Trial Mountain
3. Grand Valley Speedway
4. Special Stage Route 5
5. Deep Forest Racing Way
6. Special Stage Route 11

PlaySolutces
Les solutces et les Playstation de A à Z



Seules les 4WD sont autorisées, c'est la guerre entre Subaru et Mitsubishi.

CHALLENGE 4WD !

Licence B, voitures 4WD seulement.

Si vous n'avez pas le modèle spécial Mistubichi (GTO LM Edition), ne craignez rien, il existe aussi la GTO Twin Turbo. Quelques modifications et ce poupon est près à mordre le bitume.

Courses

1. Trial Mountain II
2. Grand Valley Speedway
3. Special Stage Route 5 II

Battle Stage Poids Plumes

Licence B nécessaire, faibles poids seulement.

Même si notre choix préféré est la FTO GPX customisée utilisée dans le Challenge FF, de nombreuses autres voitures peuvent concourir.

Courses

1. Autumnring Mini II
2. Clubman Stage Route 5
3. Deep Forest Racing Way II

Voitures pouvant participer

Starlet Glanza V
Corolla Levin BZ-G
Sprinter Trueno BZ-G
AE86 Corolla Levin 1600GT Apex
AE86 Sprinter Trueno GT-Apex
'94 FTO GR
'94 FTO GPX
FTO GR
FTO GPX
FTO GP-R Version
Mirage Asti RX
'92 3000R Mirage Cyborg-R
Integra SIR-G
Integra TYPE R
EK Civic Ferio SI-II
EK Civic SiR II
EK Civic Type R
'92 CR-X Del Sol VXI
'92 CR-X Del Sol SiR
CR-X Del Sol VGI
CR-X Del Sol SiR
'93 EG Civic SiR II
'93 EG Civic Ferio SiR
CR-X EF-8 SIR
'89 Eunos Roadster 1600
'90 Eunos Roadster 1600 V-Special
'92 Eunos Roadster 1600 S-Special
Eunos Roadster
Eunos Roadster V-Special
Eunos Roadster S-Special
Demio GL-X
Demio GL
Demio LX

Une course entre les deux géants de l'industrie . Les USA avec la Viper et le Japon avec la Supra GT.

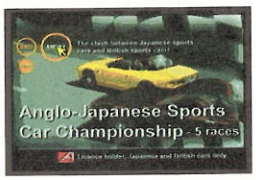
CHAMPIONNAT US-JAPON SPORT

Licence A nécessaire, voitures US et japonaises seulement.

La compétition est sévère quand la fierté d'un pays est mise en jeu. Une Dodge Viper customisée à fond est le premier choix pour une telle bataille. Cependant, si vous avez réussi à obtenir assez d'argent, procurez le Modèle Spécial Castrol Supra GT. Sans hésitation, c'est le meilleur choix possible.

Courses

1. Trial Mountain II
2. Special Stage Route 5
3. High Speed Ring
4. Grand Valley East II
5. Special Stage Route 11



La fierté anglaise est à son apogée quand il faut faire face aux japonais.

CHAMPIONNAT ANGLO-JAPANAIS VOITURES DE SPORT

Licence A nécessaire, voitures anglaises et japonaises seulement.

Laissez tomber les anglaises, penchez plutôt pour la Castrol Supra GT. Si vous ne l'avez pas, procurez vous de l'argent.

Courses

1. Trial Mountain II
2. Special Stage Route 5
3. High Speed Ring
4. Grand Valley East II
5. Special Stage Route 11

CHAMPIONNAT VOITURES ANGLO-AMERICAINES

Licence A nécessaire, voitures Anglaises et US seulement

La Viper GTS de course modifiée obtient notre vote, c'est ce que l'Amérique offre de mieux ! Mais si vous voulez un peu de challenge, essayez donc la TVR Griffith 500. Un puissant moteur malgré une maniabilité défaillante.

Courses

1. Trial Mountain II
2. Special Stage Route 5
3. High Speed Ring
4. Grand Valley East II
5. Special Stage Route 11

COUPE MEGASPEED

Licence A nécessaire, pas de restriction de voitures.

A partir de maintenant vous devriez avoir réalisé que la Toyota Castrol Supra GT est la meilleure voiture du jeu. Et si vous ne l'avez pas encore : achetez-la ! Maintenant !

Courses

1. High Speed Ring
2. Test Course
3. High Speed Ring II

COURSE DE VITESSE VOITURES NORMALES

Licence A, voitures normales.

Choix facile pour cette compétition : la Dodge Viper GTS. Faites attention cependant, car vous n'avez pas le droit d'effectuer de modifications.

Courses

1. Autumnring Mini II
2. Grand Valley East II
3. Clubman Stage Route 5 II
4. Deep Forest Racing Way II
5. Special Stage Route 11

VOITURES CUSTOMISEES

Licence A nécessaire, pas de modèles spéciaux de course.

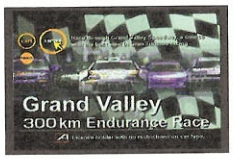
Une fois de plus, la Viper GTS est la favorite parmi les favorites. Libre à vous de faire les modifications qu'il vous plait, sauf bien évidemment des modifications de course.

Courses

1. High Speed Ring II
2. Grand Valley Speedway II
3. Clubman Stage Route 5 II
4. Autumnring II
5. Special Stage Route 11

GRAND VALLEY 300KM COURSE D'ENDURANCE

Licence A International nécessaire, pas de restrictions.



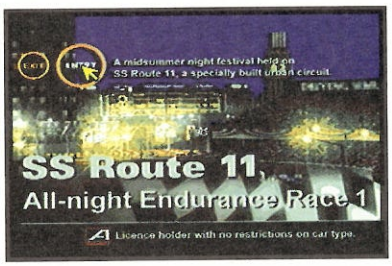
Un choix simple et sans surprises : la Castrol Supra GT. Gardez en tête que c'est le choix de nos experts, votre opinion peut différer. Elle sera fausse, mais différente. Aussi, les effets sur les pneus sont importants. Si vous êtes bon, choisissez les tendres mous pour plus d'adhérence. Mais il faudra peut-être s'arrêter aux stands de temps en temps. Sinon, restez avec les pneus durs.

Course

Grand Valley Speedway

SS ROUTE 11 ALL-NIGHT COURSE D'ENDURANCE 1

Licence A International nécessaire, pas de restriction de voiture.



Comme pour la compétition précédente, choisissez la Castrol Supra GT pour de meilleures chances de victoire. Vous avez en tout 30 tours à effectuer. Les pneus tendres sont idéals parfait pour ce genre de circuit.

Course

SS Route 11

SS ROUTE 11 ALL-NIGHT COURSE D'ENDURANCE 2

License A International nécessaire, pas de modèles spéciaux.

La plus dure de toutes les courses d'endurance, 60 tours d'action non-stop. Malheureusement la Castrol n'est pas disponible. Cependant, la Viper GTS est là. La meilleure approche est d'utiliser les pneus tendres. Vous devrez vous arrêter aux stands mais l'adhérence n'est pas négligeable.

Course
SS Route 11

UN TOUR AU GARAGE

Une fois une compétition remportée en mode Gran Turismo vous gagnerez un peu d'argent. Comme si ce n'était pas assez, on vous offre aussi une voiture, gratuite ! Comme vous vous en doutez, il faut lutter dur avant qu'on ne vous propose une voiture hors normes. Jusqu'à ce que vous obteniez une bonne voiture, n'hésitez pas à faire de l'argent.

Nul doute que la plupart d'entre vous veulent savoir quelles voiture est offerte pour chaque compétition. Jetez un œil sur le tableau de droite pour tout savoir. Le tirage au sort dépend du nombre de fois que vous regardez la démo de fin.

Les voitures bonus ! Toutes les voitures de Gran Turismo.

Competition	Voiture donnée	Couleurs
Coupe Sunday	Mazda Demio A-Spec	Argent
Coupe Clubman	Camaro Z28 30th Anniversary	Blanc/Rouge
Coupe GT	Toyota Chaser LM Edition	Noir
* GT Coupe du monde	Rien	
Voitures FF	CR-X EF-8 SiR	Violet, Jaune, Noire
Voitures FR	Sil Eighty	Bleu, Jaune, Violet
	Silvia Q's 1800cc	Violet, Jaune, Vert
Voitures 4WD	Lancer GSR Evolution IV	Vert, Jaune, Violet
	Alcione SVX S4	Violet, Blanc
Poids plumes	Civic Type R	Noir/Jaune, Noir/Rose, Noir/Bleu ciel
	Eunos Roadster	Jaune/Or/Violet
US v Japon	Mitsubishi FTO LM (4WD)	Noir/Vert
	Dodge Viper GTS-R	Blanc/Vert, Blanc/Rouge
Angleterre v Japon	Honda CR-X Del Sol LM (MR)	Rouge, Noir/Blanc
	TVR Cerbera LM Edition	
Angleterre v US	RX-7 A-Spec LM Edition	Bleu, Vert
	Chrysler (Dodge) Concept Car	Jaune, Violet
Megaspeed	Soarer 2.5GT-T VVT-i	Jaune, Roufe
	Aston Martin DB7 Coupe	Violet, Blanc, Rouge foncé
Voitures normales	Impreza '96 Sedan WRX Sti ver. III	Orange
	Supra RZ	Orange, Bleu ciel
Voitures Customisées	AE86 Sprinter Trueno GT APEX	Rouge, Bleu, Vert
	R32 Skyline GT-R '91	Jaune, Rouge, Bleu
Grand Valley 300	Castrol Supra GT	Noir/Rouge/Bleu, Noir/Rouge/Vert
All-night I	S14 Silvia LM Edition	Vert, Rouge
All-night II	Nismo GT-R LM Edition (FR)	Blanc
Tous les « Or » dans...		
Test Licence B	Chrysler (Dodge) Concept Car	Rouge
Test Licence A	TRD 3000GT	Argent
Test Licence A International	Nismo 400R	Métallisé, Jaune

* En gagnant la Coupe du monde GT vous obtenez le mode haute résolution au lieu de rcevoir une voiture. Pour connaître le choix de circuits, appuyez simplement sur le bouton «suivant» dans la sélection des évènements spéciaux; juste à la droite des courses d'endurance.

Terrible !

On vous le dit, on vous le répète, Gran Turismo est à ce jour le plus grand jeu de voitures de tous les temps. Ainsi nous avons décidé de mettre nos lecteurs à l'honneur pour connaître leurs meilleurs temps. Faites chauffer les pad analogiques et les volants et donnez le meilleur de vous-même.

ENVOYEZ VOS TEMPS

Les meilleurs temps se verront le privilège d'êtres publiés dans nos pages ô combien sacrées.

Envoyez-nous vos meilleurs temps sur n'importe quel circuit en mode Contre la montre, configuration Gran Turismo.

Ecrivez vos réponses sur carte postale ou sous enveloppe et envoyez-les à : **Play Soluces, 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil CEDEX**. Si vos temps nous impressionnent, nous les publieront dans les prochains numéros de Play Soluces.

Photos des versions PAL et Japonaise

Éditeur	Namco
Prix	environ 500 F
Format:	Japon/USA

1 ou 2 Joueurs

Memory Card 1 Bloc

Tekken 3

L'un des jeux de combat les plus attendus en Europe est finalement arrivé dans nos contrées, même si nous devons attendre jusqu'à septembre pour la sortie officielle. À peine le jeu arrivé que nous vous proposons une liste de coups des plus complètes pour le plus grand titre de baston 3D existant..

Coups généraux
→, → – Dash avant
←, ← – Dash arrière
■ ou ▲ ou ■ + ▲ – Esquiver une projection
←, ←, ←, N – Flip arrière
↑, N ou ↓, N – Décalage
↘ + ■ – Uppercut
↘ + ▲ – Uppercut fort
↘ + ✕ – Pied latéral
↘ + ● – Front Kick
↑ or ↗ + ▲ – Écrasage rapide
Maintenir ↑ + ▲ – Écrasage fort
→, →, → – courir (coup d'épaule, écrasage ou Tackle selon la distance)

En courrant
Maintenir ← – Arrêter de courir
■ + ▲ – Flying Cross Chop
✕ – Coup de pied volant
● – Glissade

Au sol
Maintenir ↓ + ■ – Rouler d'un côté
■ –Rouler de l'autre côté
✕ – Balayette relevée
● – Coup de pied relevé
Maintenir ↓ + ● – Ankle Kick
← – Rouler en arrière
→ – Rouler en avant
Certains personnages n'ont pas tout.

Légende
■: Poing gauche
▲: Poing droit
✕: Pied gauche
●: Pied droit

→: Avant
←: Arrière
↓: Bas
↑: Haut

↖: diagonale haut/arrière
↘: bas/avant
↙: diagonale bas/arrière
↗: diagonale haut/avant

M→: Maintenir vers l'avant
M ←: Maintenir vers l'arrière

M ↓: Maintenir vers le bas
M ↑: Maintenir haut

M↘: Maintenir bas/avant
M↙: Maintenir bas/arrière
M↗:Maintenir haut/avant
M↖: Maintenir haut/arrière

+ – Appuyez les boutons de part et autre du + ensemble
, – Faire les mouvments à la suite
WC – En se baissant
FC – En étant baissé
WS – En se levant
N – Joypad à la position neutre

Gun Jack

Projections

■ + ✕	Body Slam
▲ + ●	Gorilla Press
↓, ↙, ← + ▲	Backbreaker
↓, ↘, → + ■	Pyramid Driver
↙, → + ■ + ▲	Piledriver
↙ + ▲ + ✕	Face contre terre
→, M→ + ▲ + ✕	Jaw Breaker
↘ + ▲ + ●	Catapulte
↘, ↘ + ▲ + ●	Catapulte modifiée
■ + ✕ ou ▲ + ●	Flipping Choke (de gauche)
■ + ✕ ou ▲ + ●	Projection (de droite)
■ + ✕ ou ▲ + ●	Longue projection (arrière)

Projections multiples

↗ + ■ + ▲	Punishment Drop
←, ↙, ↓, M↘ + ▲	Gigaton Punishment (après Punishment Drop)

Techniques spéciales

■, ■, ■	Hammer Combo
▲, ■, ▲	Poing, Coude, Uppercut
■ + ▲, ■ + ▲	Hammer Knuckle, Double Uppercut
(WS) ■	Uppercut Violent
(WS) ■ + ▲, ■ + ▲	Double Uppercut, Hammer Knuckle
→, → + ■ + ▲, ■ + ▲ ou ↘ + ▲	Ciseaux
(FC) ■ + ▲	Palm Lift
(FC), ↘ + ■ + ▲	Ciseaux bas
(FC), ↘ + ■, ▲, ■, ■	Wild Swing, Backfist
(FC), ↘ + ▲, ↓ or ↘ or → + ■	Short Hammer Rush
(FC), ↘ + ▲, ■, ▲	Hammer Rush
(FC), ↘ + ■, ▲, ↓ ou ↘ ou → + ■	Hammer Rush
(FC) ■, ■, ■, ▲, ↓ or ↘ or → + ■	Hammer Rush
(FC) ■ ou ▲	Megaton Strike
M↘ + ▲, ■, ▲, ↓ or ↘ or → + ■	Uppercut Rush
M↘ + ■, ▲, ■, ▲	Uppercut Rush
↓ + ■ + ▲	Bravo Knuckle
←, ↙, ↓, M↘ + ■ ou ▲	Megaton Sweep Megaton Knuckle
↘ + ■, ▲, ■, ▲	Uppercut Rush
↘ + ▲ + ✕	Palm Strike Bas
↓ + ●	Earthquake Kick
↙ + ■, ■, ■, ■, ■, ▲	Machine Gun Punches, Megaton Punch
M↙ + ✕, ●, ✕, ●, ✕, ●	Danse Russe
↗ + ✕ + ●	Hip Press
→ + ✕ + ●	Tête foncée
↓ + ✕ + ●	Sitting
✕ + ●	Saut avant, Hip Press (après Sitting)
M← ou M→	Rouler arrière ou avant (après Sitting)
■, ▲, ■, ▲	Sitting Punches (aprèsSitting)
→ + ●, ■	Dark Cutter
✕ + ●, ✕ + ●, ✕ + ●	Dive Bomber
←, ↙, ↓, ↘, →, ↗, ↑, ↖ (5 fois)	Gigaton Punch

Panda

Projections

■ + ✕	Rabid Bear
▲ + ●	Double Backbreaker
→, → + ■ + ●	Coup de tête
→, ↘, ↓, ↙, ←, → + ■ + ▲	Circus Roll
■ + ✕ ou ▲ + ●	Big Bear Drop (de droite)
■ + ✕ ou ▲ + ●	Rag Doll (de gauche)
■ + ✕ ou ▲ + ●	Mauling Bear (de derrière)

Techniques Spéciales

→, → + ▲	Demon Godfist Uppercut
↗ + ✕ + ●	Hip Press
■, ▲, ■, ▲	Bloody Claws (après Hip Press)
(WS) ■, ▲	Uppercut–Terrible Griffe
▲, ■, ▲	Poing–Coude–Uppercut
←, ↙, ↓, ↘ + ▲	Megaton Claw
↘ + ■, ▲, ■, ▲	Uppercut Rush
M↘ + ■, ▲	Bear Rush
■	Uppercut Finish (après Bear Rush)
M→ + ■	High Finish (après Bear Rush)
M↓ + ■	Low Finish (après Bear Rush)
→, → + ■ + ▲	Bear Scissors
■ + ▲, ■ + ▲	Knuckle, Uppercut
(WS) ■ + ▲, ■ + ▲	Uppercut, Knuckle
M↓ + ✕ + ●	Sitting
■, ▲, ■, ▲	Bloody Claws (après Sitting)
■, ■, ■	Combo Poings
→ + ■, ■, ■	Heaven Cannon Combo
(FC) M↓ + ■, ■, ■, ▲, ■	Low Rush Combo
(FC) M↘ + ■, ▲, ■, ▲	Wild Swing
■ + ✕ + ●	Dance de l'ours
M↓ + ●	Dance arrière (adv. au sol)
← + ■ + ▲	Terrible Claws Invincible
←, ← + ▲ + ✕ + ●	Bear Blow Invincible

Lei Wulong

Certaines ↑ / ↓ directions pour changer de garde sont suivi par « vers droite ». Cela signifie que vers la gauche : ↑ devient ↓ et vice versa.

Projections

■ + ✕	Flying Sky Kick
▲ + ●	Neck Wringer
→, → + ■ + ▲	Balayage
↗ + ■ + ▲	Balayage, coup de coude

Techniques spéciales

↓ + ✕ + ●	Faire le mort
↓ + ■ + ▲	Glissé
← + ✕ + ●	Tourner le dos
→ + ✕ + ●	Garde de l'homme ivre
← + ■ + ▲	Coup de tête
↙ + ●, ●	Rave Spin
→, N, ■, ▲, ■, ▲, ✕ ou ●	Punch Rush, Pied Bas/Haut
M→ + ●, ■, ▲, ✕ ou ●	Crescent, 2 Poings Pied Bas/Haut
M→ + ●, ▲, ■, ▲, ✕ ou ●	Crescent, 3 Poings Pied Bas/Haut
→, N, ●, ■, ▲, ✕, ●	Cinq-hit Combo, Mid Kick
→, N, ●, ■, ▲, ✕, ↓ + ●	Cinq-hit Combo, Low Kick
→, N, ✕, ●	High Crescent, Mid Kick
→, N, ✕, ↓ + ●	High Crescent, Low Kick
✕, ✕	Crescent, Low Kick Combo, Dos tourné
■ + ▲	2 Poings tournant, Dos tourné
■ + ▲, M← ou Décalage + ■ + ▲	Poing tournant vers Dos tourné
■ + ▲, ■ + ▲	Poing Tournant, Back Uppercut
↑ ou ↗ + ●	Petit pied sauté
●, ✕	Cartwheel Kick , Face à terre
●, ●, ✕, ✕	Rolling Kicks, Face à terre
●, ●, ✕	Rolling Kicks vers K.O.
✕, ●, M↑	Triple Jumping Crescents vers Dos tourné
✕, ●, M↓	Jump Crescents vers K.O.
→, N, ▲, ■, ▲, ■	Guard Punches, Dos tourné
(WS) ●	Front Kick Relevé
→, →, → + ●	Flying Hawk Kick
← + ■ + ●	Garde du Phénix
↗ + ■ + ✕ ou ↗ + ▲ + ●	Combo Breaker Bas
↗ + ▲	Elbow Drop vers Faire le mort
→ + ▲ + ✕ ou Décalage + ■ + ● ou Décalage + ▲ + ✕	Garde du Serpent

Séries multiples

■, ▲, ■, ✕ + ●, ▲, ■, ●, ■, ●, ●	
■, ▲, ■, ✕ + ●, ▲, ■, ●, ■, ▲, ✕	
■, ▲, ■, ✕ + ●, ✕ + ●, ✕ + ●, ■, ■, ▲	

Positions Spéciales

Dos tourné

■	High Backfist vers Dos tourné
↓ + ■	Low Backfist vers Dos tourné
▲	Back Uppercut
●	Back Mid Kick
↓ + ●, ●	Rave Spin
✕ + ●, ✕ + ●, ✕ + ●	Triple Backflip

Position Faire le mort

(Dos au sol, tête vers l'adversaire)

✕, ●	Rave Spin
●	Pied relevé
✕ + ●	Double Kick
M↓ + ■	Glissade
→ ou ←, ✕, ●	Rouler, Rave Spin
→ ou ←, ●	Rouler, Rising Mid Kick
↑	Se lever

Position Glissé

(Face au sol, tête vers l'adversaire)

●, ✕	Glissade
✕ ou ●	Balayette
■	Faire le Mort
→ ou ←, ✕	Roulade, Balayage
→ ou ←, ●	Roulade, Pied Relevé
↑	Se Lever

Position Face à Terre

(Face contre terre, tête à l'opposée de l'adversaire)

●, ✕	Cartwheel Kick vers Face à Terre
✕	Balayette
✕, ●	Balayette vers Faire le mort
✕, ●, ●	Rave Spin
●	Pied Relevé
■	Position K.O.
→ ou ←, ✕, ●	Rouler, Rave Spin
→ ou ←, ●	Rouler, Pied Relevé
↑	Se Lever

Position K.O.

(Face vers le haut, tête à l'opposée de l'adversaire)

✕	Balayette
●	Pied Relevé
✕ + ●	Spring Up
M↓ + ■	Face à Terre
→ ou ←, ✕	Rouler, Balayette
→ ou ←, ●	Rouler, Pied relevé

Garde du Phénix

✕, ✕, ✕, ✕	Hawk's Claw Kicks
●	Phoenix Kick

Garde de l'Homme ivre

■	Poing Bourré
✕ + ●	Double Low Kick vers Face à terre

Garde du Serpent

■, ■, ■, ■, ■, ■	Poings Rapides
▲, ▲, ▲	Poings Coupants
✕	Tomber et Kick Up, Face à terre
●	Low Jab Kick to Snake Stance
■ + ✕	Garde du Dragon, Projection
↑	Garde du Dragon (vers la droite)
↓	Garde de la Panthère (vers la droite)

Garde du Dragon

■	Spin vers Neck Shaker
■ + ▲	Boisson (pendant Neck Shaker)
▲	Double Arm Strike
✕, ✕	Crescent, Low Kick Combo, Dos tourné
●, ■, ▲, ✕, ●	Cinq-hit Combo, Mid Kick
●, ■, ▲, ✕, ↓ + ●	Cinq-hit Combo, Low Kick
↑	Garde du tigre (vers la droite)
↓	Garde du Serpent (vers la droite)

Garde de la Panthère

■, ▲	Double Poing Bas
▲	Uppercut
✕	Balayette
●, ■, ▲, ✕ ou ●	Crescent, 2 Poings, Low/Mid Kick
●, ▲, ■, ▲, ✕ ou ●	Crescent, 3 Poings, Low/Mid Kick
↓	Garde de la Grue (vers la droite)
↑	Garde du Serpent (vers la droite)

Garde du Tigre

■ ou ▲	Overhead Swipe
✕, ●	High Crescent, Mid Kick
✕, ↓ + ●	High Crescent, Low Kick
↑	(vers la droite) Garde du Serpent
↓	(vers la droite) Garde du Dragon

Garde de la Grue

■	Guard Melting Punch
▲	Hard Backfist vers Dos Tourné
●	Jump Forward vers Low Kick
✕, ●, ▲, ✕	Quatre-hit Combo
↓	Garde du Serpent (vers la droite)
↑	Garde de la Panthère (vers la droite)

Forest Law

Projections

■ + X ou ▲ + ●	Projection inversée (dos tourné à l'adversaire)
■ + X	Dragon's Fire
▲ + ●	Hopping Frog
■ + X ur ▲ + ● (Gauche)	Headlock Kick
■ + X ou ▲ + ● (Droite)	Ballbreaker
■ + X ou ▲ + ● (Arrière)	Dragon Bites
M↘+■+▲,■,▲,■+▲	Headlock Drop
→, M→ + X + ●	Knee Lift
M→ + ▲ + X	Up To Drop

Techniques Spéciales

■, ▲	Left Right Combo
■, ■, ■, ■	Machine Gun Arrow
▲, ▲	Rave War Combo
M→ + ▲, ▲, ▲	Rave War Juggler
→ + ▲, ■	Poison Arrow
→, →, → + X	Running Side Kick
X, X, X	Triple Head Kick
X + ●, X, ↑ + ●, ●	Back Flipper
●, X, ●	Shaolin Spin Kick
●, ↑ + X	Cresent Kick
↙ + ▲	Dragon Whip
↙ + ●	Dragon's Tail
↙ + ▲, ●	Elbow Spring Kick
↘ + X	Mid Kick
↓ + X + ●	Frogman (↓ pour rester au sol)
← + ▲, X, ●	Junkyard Kick (soulève)
← + ■, ▲, ■	Dragon Storm (soulève)
M↓, haut, N, ●	Somersault Fake
M↓, haut + ●	High Catapult Kick
Saut + ●	Low Catapult Kick
M↓, Saut + X + ●	Rainbow Kick
↓, ↘, M↘ + X	Slide Kick
(WC) X	Dragon Low Kick
(WC) X, ●	Double impact
(WC) ●, X	Rampage
↓ + ●, X	Low Kick et Somersault
(WS) ●, X	Front Kick et Somersault
X, ●	High Kick et Right Somersault
M↓ ou ↓ + ▲, X	Body Blow et Somersault
↓ + X, X, X, X, ●	Triple Head Kick et Somersault
Saut + X, ●	Jumping Kick et Somersault
X + ●	Quick Somersault
(WS) X, ●	Side Kick et Somersault
(WS) X + ●	Double Dragon
↙ + ■ + ▲	Invincible Power Punch (↑, ↑ Pour annuler!)
M↓, M↑	Feinte
■ + ▲ + X + ●	Coup Spécial: Supercharge
■	Blackout (après Supercharge)
■, X	Mugging (après Supercharge)

Séries Multiples

↘ + ■, ▲, ▲, ■, X, X, X, ●, X, ●
↘ + ■, ▲, ▲, ■, X, X, M↓ + X, M↓ + X, ●, ●, ●
↘, ■, X, ▲, ▲, X, X, X, ●, X, ●
↘, ■, X, ▲, ▲, X, M↓ + X, M↓ + X, ●, ●, ●

Julia Chang

Projections

■ + X	Death Valley Bomb
▲ + ●	Fisherman Suplex
↓, M↘ + ■ + X	Front Suplex
↙, ↙, ■ + ▲	Cyclone Suplex
↘ + ■ + ▲	Armlock Suplex
↓ ↙ ←, → + ■ + ▲	Triple Threat
■ + X ou ▲ + ●	Running Bulldog (Gauche)
■ + X ou ▲ + ●	Spinning Frankensteiner (Droite)
■ + X ou ▲ + ●	Spinning Air Neck Breaker (Arrière)
↙ + ■ + X ou ▲ + ●	Low Attack Breaker

Techniques Spéciales

■, ■, ■ ou ↘ + ■, ■	Catapult Combo
■, ■, ●, X	Catapult, Sweep, Bow Leg
↘ + ■, ●, X	Overhead Chop, Back Sweep, Fankick
M→ + ■	Rushing Uppercut
→, → + ■, ●	Dashing Left Elbow et High Kick
■, ▲, ■ ou X ou ●	Punch, Death Push, Heaven Cannon ou Low/High Kick
■ + ▲	Double Strike
(WS) ▲ ou X, ▲	Slice Uppercut
▲	Elbow
■, ■	Catapult Combo
■, ●, X	Club Fist, Sweep, Bow Leg
●, N + ● ou ↓ + ● ou ■	Sweep, High Kick ou Fankick ou Uppercut
(WS) ●	Skyscraper Kick
▲ + X, ■	Death Push, Punt Kick, Uppercut
↘ + ▲, X ou ●	Death Push, Low Kick ou High Kick
■, ↘ + ▲, ■	Jab, Death Push, Sky Uppercut
▲, ←	Poing, tourner derrière
↘ + ■, ▲	Rushing Punch, Dash Elbow
M→ + ■, ▲	Lunging Palm Attack
■ + ●, X	Club Fist, Sweep, Bowleg
↓ + ●, ● ou ↓ + ● ou ■	Spinsweep, High Kick ou Sweep ou Uppercut
●, ●, ● ou ↓ + ● ou ■	Kick, Sweepkick ou High Kick ou Sweep Uppercut
X + ●	Sidestep Spin
X + ●, ●, ●, ● ou ↓ + ● ou ■	Spin, High Kick, Sweepkick, High Kick ou Low Kick ou Upper
↙ + X + ●	Earthquake Stomp
→ + ■ + ●	Unblockable Heaven Cannon

Séries Multiples

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

Eddy Gordo

Projections

■ + X	Rio Deal
▲ + ●	Rio Special
■ + X ou ▲ + ●	(Gauche) Missile Launcher
■ + X ou ▲ + ●	(Droite) Shadow Dancer
■ + X ou ▲ + ●	(Arrière) Air Mail
←, ↙, ↓, ↘, M→ + ■ + ▲	Rodeo Spin
■ + X ou ▲ + ●	Projection inversée (dos tourné à l'adversaire)

Techniques Spéciales

■, ▲	1-2 Coudes
↙ + ●	Barbed Wire
↙ + ●, ← + ●	Barbed Wire vers Handstand
X, ●	Slippery Kick
X, ●, M←	Slippery Kick vers Handstand
X, ●, ●, ●	Slippery Kick to Side Flop
→, M→ + X + ●	Boomerang
●, X	Satellite Moon
→ + ●	Samba
→ + ●, M←	Head Banger
→ + ●, X + ●	Samba vers Slippery Kick
↙ + X, X	Bushwacker
↙ + X, ●	Shin Cutter
↙ + X, ●, ●	Cut Crosser
↙ + X, ●, ■ + ▲	Cut Cross Header
↙ + X, N, ●	Cutting Leg Whipper
↙ + X, N, X	Bushwacker et Hot Plate Special
↑ ou ↗ + ●	Roundhouse
← + ●	Leg Whip
← + ●, X, X	Leg Blast
← + ●, ●, X + ●	Mars Attack
→ + ■, ▲, ●	Shin Cutter Combo
↘ + ●	Kneecap Crusher
X + ●	Back Handspring (vers Handstand)
↑ ou ↗ + X + ●	Fire Kick
↑ ou ↗ + X + ●, ↙ or ↓	Fire Kick & Relax
→ + X	Brush Fire
← + X	Knee Thruster
→, M→ + ●	Back Somersault
→, M→ + ●, M↓	Back Somersault et Scoot Kick
→, M→ + ●, X	Back Somersault et Fire Kick
→, M→, ●, ●	Back Somersault Crouch
→, M→ + X	Lunging Brush Fire
→, M→ + X, M↓	Lunging Brush Fire et Laydown
→, M→ + X, M←	Linging Brush Fire et Fade Away
●, X, ↑ + ●	Illusion etSpin Kick
↘ + X + ●	Freak Show
↘ + X + ●, M↓	Freak Show vers Crouch
↘ + X	Toe Tap
↘ + X, M↙ ou M↓	Toe Tap vers Laydown
↘ + ▲	Elbow Uppercut
(WS) ●	Circle Kick
(WS) X	Face Jammer
↙ + X + ●	Unblockable Fruit Picker
■ + ▲ + X + ●	Supercharge
(WC) ■ + ▲, ■ + ▲	Hammerhead

Baissé

↘ + ■ + ▲	Tourne et roule
■ + ▲	Crying Needle

Position Relaxée

●	Knee Slicer
■ + ▲	Low Header
●, X	Ipanema Wings
X + ●	Low Front Stinger
X + ●, X	Low Front Stinger Cancel Kick
●, X + ●	Low Front Stinger Combo
X, ●	Reverse Scoop Up Kick
●, X, X + ●	Slippery Kick Combo
X, N, ●	Rio Delight

Position Handstand

Les coups suivants doivent être effectués quand Eddy est en position Handstand. De nombreux coups mènent à cette garde.

→ + ■ + ▲	Handstand
M←	Handstand Backward
M↘	Handstand Forward
→	Handstand Walking
→ + ■ + ▲	Handstand vers Armadillo
M↓	Handstand Perch
↑	Handstand Tilt Right
↑ ou ↓ + X + ●	Handstand Tilt Right vers Low Kick
●	Handstand vers Helicopter
●, X + ●	Handstand vers Circle Sit
X, ●	Handstand vers Circle Stand
X, ●, M←	Handstand vers Scoot Kick
X	Handstand vers Giant Step
X, M←	Handstand vers Combo
M↓ + X + ●	Handstand vers Flop Kick
■	Handstand vers Flop Right
▲	Handstand vers Flop Left
▲, ●, M←	Handstand vers Circus
▲, ●, X	Handstand vers Carnival
▲, ●, X, M←	Handstand vers Super Carnival
▲, X, X	Handstand vers Calipso
→, M→ + ■ + ▲	Handstand vers Dive
↑ + X ou ●	Handstand vers Straight Flop
↑ + X ou ●, M↓	Handstand vers Rotator

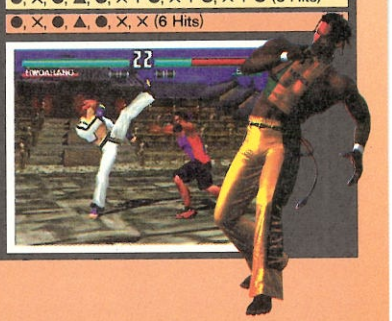
Coups en décalage

Utilisez ces coups pendant un décalage ou après l'un des Rewinder

■ + ▲	Rewinder (décalage)
↓ + ■ + ▲	Rewinder (décalage)
↑ + X	Jumping Jacks
↑ + X, M↓	Jumping Jacks et Laydown
↑ + X, X	Jumping Jacks et Back Kick
↑ + X, M↓ + X + ●	Jumping Jacks vers Evil Stinger
X	Hot Plate Special
X, M←	Hot Plate Special vers Handstand
●	Twister Scoop Kick vers Back Plant
●, M←	Twister Swirl Kick
●, X, M←	Twister Swirl Kick vers Back Plant
●, N, X	Twisters
●, X + ●	Twisters Combo
■ + ▲	Jumping Jacks vers Hand Staps
■ + ▲, X	Jumping Jacks vers Mirage
■ + ▲, N, X	Jumping Jacks vers Island Mirage
X + ●	Jumping Jacks vers Wheel Kicks
X + ●, M↓	Jumping Jacks vers Wheel Kicks vers Duck Position
X + ●, X + ●, ↙ + X + ●, ↗ + X + ●	Jumping Jacks vers Sao Paulo Special
●, X	Jumping Jacks vers Dos Sole
▲	Jumping Jacks vers Cruncher

Séries Multiples

●, X, ●, ▲, ●, ▲, ●, ●, X + ●, X + ●, X + ● (10 Hits)
●, X, ●, ▲, ●, X, ●, ●, ● (8 Hits)
●, X, ●, ▲, ●, X + ●, X + ●, X + ● (8 Hits)
●, X, ●, ▲, ●, X, X (6 Hits)



Jin Kazama

Projections

■ + X	Double High Sweep
▲ + ●	Over The Shoulder Reverse
■ + X ou ▲ + ●	Soul Flip (gauche)
■ + X ou ▲ + ●	Over The Limit (droite)
■ + X ou ▲ + ●	Chicken Butcher (arrière)
■ + X ou ▲ + ●	Projection inversée (dos à l'adversaire)
➡, M➡ + ■ + ▲	Coup de tête
⬇ ou M↗ + ■ + ▲	Ultimate Tackle
▲, ■, ▲, ■, ▲	Ultimate Punch (pendant tackle)
■ + ▲	Cross Arm Lock (pendant tackle)
▲, ■, ▲, ■ + ▲	Ultimate Punch et Cross Arm Lock (pendant tackle)
⬇, ↙, M⬅ + ■ + X	Complicated Wire
M↘ + ▲ + X	Wrist Clutch Slam
⬅ + ■ + X ou ▲ + ●	Contre Attaque

Techniques Spéciales

■, ▲	Left Right Combo
➡, ➡, ➡ + X	Leaping Side Kick
■, ▲, ▲	Demon Slayer
■, ■, ▲	Flash Punch Combo
⬅, M➡ + ▲	Heavy Body Blow
⬅, M➡ + ▲, ■, ▲	Laser Cannon
⬅, M➡ + ▲, ■, M⬇ + ▲	Laser Scraper (soulève)
➡, N, ⬇, ↘ + ▲	Rising Uppercut (soulève)
➡, N, ⬇, ↘ + ■	Dragon Uppercut
➡, N, ⬇, M↘ + ■, X	Dragon Uppercut vers Spinning Mid Kick
➡, N, ⬇, M↘ + ■, ●	Dragon Uppercut vers Spinning Low Kick
➡, N, ⬇, M↘ + ●, ●	Spinning Demon
(WS) ■, ▲	Twin Pistons (soulève)
(WS) ▲	Uppercut
➡ + X	Spinning High Kick
➡, ➡ + X	Left Splits Kick
➡ + ●	Knee Kick
●	Back Spin Kick
↘ + ●, ●	Heel Drop
(WS) ●, ●	Tsunami Kick
↗ + ●, ●, ●, ●	Round House vers Triple Spin Kick
➡ + ▲	P-Stun
➡, ➡ + ▲	Demon's Paw
↘ + ■, ▲	Twin Lancer
■, ▲, X, ●	Shoot The Works
■, ▲, X, ➡ + ●	Shoot The Works Upper
■, ▲, ●	1-2 Knee Kick
●, X	Demon Scissors
⬇ + X + ●	Double Lift Kick (soulève)
■ + ●, ▲, ●	3 Ring Circus
■ + ●, ▲, ⬇ + ●	3 Ring Circus Combo
⬅ + ■ + ●	Invincible Lightning Uppercut
M⬅ + ■ + ●	Invincible Lightning Screw Uppercut
⬅ + ■ + ▲	Force
■ + ▲ + X + ●	Supercharger

Séries Multiples

⬅ + ▲, ●, ●, ●, ●, ▲, ■ + ●, ▲, ■, X ou ● (11 hits)
⬅ + ▲, ●, ●, ●, ●, ▲, ■ + ●, ▲, X + ● (11 hits)
➡, ➡, N + ▲, ■, ▲, ▲, X, ●, ●, ■, ▲, ■ (10 hits)
➡, ➡, N + ▲, ■, ▲, ▲, X, ●, ●, X, ▲, ■ (10 hits)
X, ▲, ●, X, ■ + ●, ▲, ▲, ■, ▲ (10 hits)
➡, ➡, N + ▲, ■, ●, ●, ▲, ●, X, ▲, ■ (9 hits)
X, ▲, ●, X, ■ + ●, ▲, ■, X ou ● (9 hits)

Paul Phoenix

Projections

■ + X	Over The Shoulder
▲ + ●	Shoulder Pop
■ + X ou ▲ + ● (Gauche)	Dragon Screw
■ + X ou ▲ + ● (Rightt)	Fall Away
■ + X ou ▲ + ● (Arrière)	Reverse Neck Throw
■ + X ou ▲ + ●	Projection Inversée (Dos à l'adversaire)
M⬅ + ▲ + X	Foot Launch
➡, M➡ + ■ + ▲	Push Away
↘ + ■ + ▲	Twist & Shout
M↗ + ■ + ▲	Unblockable Ultimate Tackle
▲, ■, ▲, ■, ▲	Ultimate Punch (aprèsTackle)
■ + ▲	Arm Breaker (aprèsTackle)
▲, ■, ▲, ■ + ▲	Ultimate Punch to Arm Breaker (aprèsTackle)
M⬅ + ■ + X or ▲ + ●	Contre Attaque

Techniques Spéciales

■, ▲	Left Right Combo
▲, X	Jab-Roundhouse
➡, ▲, X	Quick PK Combo
▲, M⬇ + X	Jab-Sweep
■, ●	Reverse PDK Combo
↗ + X, ●	Shredder
⬇, ↘, ➡ + ▲	Phoenix Smasher
(WC) ●, ▲	Bone Breaker
➡, ➡ + ●	Neutron Bomb
M⬇ + ▲	Down Strike (Sur un adversaire au sol uniquement)
➡, ➡ + X, ●, ●	Double Hop Kick High
➡, ➡ + X, ●, ➡ ou ↘ + ●	Triple Kick Combo
➡, ➡ + X, ●, ⬇ ou ↙ + ●	Double Hop Kick Low
Hold ⬇ + ■	Hammer Punch
Hold ⬇ + ■, ▲	Hammer to Power Punch
M⬇ + ■, ●, ▲	Hang Over
(WC) M↘ + ▲	Jaw Breaker
(WC) M↘ + ▲, ■	Gut Buster
(WC) M↘ + ▲, ▲	Bone Breaker (soulève)
➡, M➡ + ▲	Flash Elbow
M⬇, attendre, ⬆ + ▲ + X + ●	Incomplete Somersault
➡ + ■ + ●	Shoulder Tackle
⬇, ↘, ➡ + ■	Thruster (soulève)
➡ + ■ + ▲	Hammer Of The Gods
⬇, ↙, M⬅	Sway
⬇, ↙, ⬅, N, ▲	Rubberband Attack
⬇, ↙, ⬅, N, ■	God Hammer Punch
⬇, ↙, ⬅, N, X	Sway & Low Kick
⬇, ↙, ⬅, N, X, ▲	Rapid Fire
⬇, ↙, ⬅, N, X, ▲, ■	Rapid Fire et Phoenix Smasher
⬇, ↙, ⬅, N, X, ▲, ▲	Rapid Fire et Stone Breaker
■ + ▲ + X + ●	Supercharge
M⬅ + ■ + ▲	Invincible Burning Fist

Séries Multiples

■, ▲, X, ▲, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■ (10 hits)
■, ▲, X, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■ (10 hits)
■, ▲, X, ■, ▲ (5 hits)

Yoshimitsu

Projections

■ + X ou ▲ + ●	Projection inversée (Dos à l'adversaire)
■ + X	Jumping Body Slam
▲ + ●	Sword Hit to Face
■ + X ou ▲ + ●	Wheels Of Hell (gauche)
■ + X ou ▲ + ●	Spiritual Division (droite)
■ + X ou ▲ + ●	Tornado Drop (arrière)
⬇, ↙, M⬅ + ■ + ▲	Rainbow Drop
↙ ou ⬇ + ■ + X ou ▲ + ●	Lower Dodge
⬅ + ■ + ●	Flash

Techniques Spéciales

↘ + ■, ■, ■, ■	Door Knocker
↘ + ■, ▲	Door Knocker to Back Knuckle
➡, ➡ + X + ●, ■ + ▲, X + ●	Shark Attack Blow
➡ + ▲	Back Blow
⬇ + X + ●	Indian Style
▲	Slap-U-Silly (après Indian Style)
●	Kangaroo Kick (après Indian Style)
●, X	Kangaroo Kick
➡, ➡ + X, ■	Invincible Wood Chopper
⬆ + ■ + ▲ (⬇ annule)	Unblockable Flea
➡, M➡ ou ⬅, M⬅	Unblockable Running Flea (après Flea)
↖ ou ⬆ ou ↗	Invincible Jumping Flea (après Flea)
X + ●	Wriggle et Kanga Kick(aprèsFlea)
↖ ou ⬆ ou ↗ + ●	Ground Skip
➡, M➡ + ■ + ▲	Solar Kick
■ + ●	Healing Life Health Sucker (après Solar Kick ou Energy Charge)
M➡ + ■ + ●	Enemy Healing Energy Drain (après Solar Kick ou Energy Charge)
↘ + ■, ▲, M↗ + ▲	Megaslap
➡, M➡ + ▲	Yoshimitsu Blade
Décalage+ X + ●	Special Move Energy Charge
M➡	Invincible Energy Field (après Energy Charge)
↗ + X + ●	Poison Wind
⬅ + ■	Bronze Fist
X + ●	Steel Fist
M↗ + ■	Invincible Gold Fist
(WC) ↙, ⬅ + ■	Invincible Samurai Cutter
M↗ + ■ + ▲, ⬅	Invincible Deathcopter Trick
⬇, ⬇, ➡, ➡ + ■	Invincible Moonsault Slayer
M⬅ + ■ + ▲	Invincible Bad Stomach
■ ou ▲ ou X ou ●	Invincible Poison Breath
⬇ + ■ + ●, ⬅ + ■, ■, ■	Invincible Ultimate
X, X, X, X, X	Harakiri Dance

Séries Multiples

■, ▲, ■, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■ (10 Hits)
■, ▲, ■, ●, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ■ (10 Hits)
●, ●, ▲, ▲, ●, ●, ■, ■, ■, ■ (10 Hits)
■, ▲, ■, ●, ●, ●, ■, X + ● (8 Hits)
●, ●, ▲, ▲, ●, ●, ■, X + ● (8 Hits)

Nina Williams

Projections

▲ + ●	Izori
■ + X	Shihounage
■ + X ou ▲ + ●	Super Backbreaker (gauche)
■ + X ou ▲ + ●	Coconut Crusher (droite)
■ + X ou ▲ + ●	Overhead Limb Break (derrière)
↘, ↘ + ■	Kakaekomihijiuchi
M➡ + ■ + X	Kubikarinage
▲ + ●, ■, ▲, ■	Izori hijiotoshi
⬇, ↘, ➡, X + ●	Kanibasami
⬇, ↘, ➡, ■ + ▲	Shouaku
⬇, ↙, ⬅, ■ + ●	Shikkyaku
⬇, ↙, ⬅, ■ + ●	Shikkyaku

Techniques Spéciales

⬅ + ▲, ▲	Twin Slap
➡, ➡ + X	Bad Habit
➡, ➡ + ▲	Right Panther's Claw
➡, ➡ + ■	Left Panther's Claw
⬅, ↙, ⬇, ↘ + ▲	Slap-U-Crazy
Décalage+ ■ + ▲	Sidestep Double Palm
Décalage+ ▲	Sidestep Uppercut
Décalage + ⬅ + ■	Killing Blade
Décalage + ■	Quick Slap
Décalage+ ●	Sidestep Sweep
↗ + ●, X, ●	Can Opener
↘ + X, ■, ▲, ➡ + ■ + ▲	Low Kick, 2 Poings, Blonde Bomb
↙ + ▲	Right Backhand Body Blow
M⬅ + ■	Left Backhand Body Blow
↙ + ●, X	Low Kick vers Air Blast Kick
↙ + X + ●	Air Blast Kick
↘ + X, ■, ▲, Hold ➡ + ■ + ▲	Assault Bomb
⬇ + X + ●	Twisted Mind (Sur un adversaire au sol uniquement)
(WC) ↘ + ●	Wipe The Floor
➡, ➡, ■ + ▲ ou M➡ + ■ + ▲	Soushouha
➡, ➡ + ●	Forward Flip Kick
↗ + ●, X, ●	Hunting Kick Combo
➡, ➡, ➡ + X	Bone Cutter
⬇, ↙ + X	Divine Cannon
↙ + ●	Slicer
↙ + ●, X	Geyser Cannon Combo
↘, ■, ▲, ●	Triple Smashes
↘, ■, ▲, M⬇ + X, ●	Jail Crusher
↘, ■, ▲, M⬇ + X, ▲	Cemetery Crash
↘, ■, ▲, ■, ▲, M➡ + ■ + ▲	Double Explosion (Rengeki Soushouha)
↘, ■, ▲, M➡ + ■ + ▲	Double Explosion
↘, ■, ▲, ■, ●	Spark Combo
⬇ + X, ▲	Low Left Kick, Uppercut
⬇ + X, ●	Leg Break Combo
M⬇ + X, M⬇ + ●	Low Leg Break Combo
X, ●	Head Ringer
↘ + X, X, X, ●	Rapid Kick Combo
↘ + X, X, X, ■, ▲, M➡ + ■ + ▲	Rapid Combo & Soushouha
↘ + X, X, X, X	Rapid Combo & Left Low Kick
↘ + X, ■, ▲	Flush Combo
↘ + X, ■, ▲, M➡ + ■ + ▲	Assault Combo
↙ + ■ + ▲	Invincible Hunting Swan
⬇, ↙, ⬅, M↘ + ▲ + X	Unblockable Sleeping Breath
⬅ + ■ + X ou ⬅ + ▲ + ●	Contre attaque

Séries Multiples

■, ▲, ■, ▲, X, X, ▲, ■, ▲, ● (10 hits)
■, ▲, ■, ▲, X, X, ▲, ■, ●, X (10 hits)
■, ▲, ■, ▲, ●, X, ●, ▲, ●, X (10 hits)

Ling Xiaoyu

Projections

■ + X	Jade
▲ + ●	Ruby
■ + X ou ▲ + ● (Gauche)	Arm Flip
■ + X ou ▲ + ● (Droite)	Dump The Bucket
■ + X ou ▲ + ● (Arrière)	Crank Up
■ + X ou ▲ + ●	Projection arrière A (après Rain Dance)
➡, M➡ + ■ + X ou ▲ + ●	Projection arrière B (après Rain Dance)
⬇ + ■ + X ou ▲ + ●	Cradle Throw (après Art du Phoenix)
M➡ + ▲, ■	Shoe
➡, M➡ + X + ●	Back Layout (après Rain Dance)
⬇, ↘, M⬅ + ▲	Dislocater
⬅ + ■ + ●	Upper Dodge
⬇ + ■ + ● ou ↙ + ■ + ●	Lower Dodge
■ + ●	Parade haute et moyenne
⬇ + ■ + ●	Parade Basse

Techniques Spéciales

■, ▲	Bayonet
■, ⬇ + ▲	Bayonet Twist
▲, ■	April Showers
▲, ↘ + ■	May Showers
⬅ + ■	Great Wall Left et Counter
⬅ + ▲	Great Wall Right et Counter
↙ + ■	Storming flower
M↘ + ■	Belly Chop to forward
↘ + ■	Belly Chop to backward
➡, M➡ + X	Raccoon Swing vers Dos tourné
⬆ + ■	Single Fan Backward
M⬆ + ■	Single Fan Forward
↘ + ▲	Butter The Bread
(WS) ▲	Sunflower
(WS) ▲, ➡	Sunflower vers l'adversaire
(WS) ●	Skyscraper Kick
(WC) M↘ + ▲, ■	Lotus Twist
(WC) M↘ + ▲, M↘	Shady Lotus
(WC) X, ▲, ■, ●	Fire Dancer
(WC) ↘ + ●, ●	Flower Garden vers AdP
➡, M➡ + ●	Step Kick
↙ + ●	Cyanide
⬆ + ■ + ▲	Double Fan Forward
⬆ + ■ + ▲, ▲	Hydrangea
⬆ + ■ + ▲, ▲, ■	Fortune Cookie
⬆ + ■ + ▲, X + ●	Ginger Snap
↙ + ●	Nutcracker
⬇ + ■	Flapping Wings
M⬇ + ■	Flapping Wings vers AdP
⬅ + ■ + ▲, ▲	Spin Sticker
➡, M➡ + ■ + ▲, ■ + ▲	X Marks The Spot
➡, M➡ + X + ●	Front Layout
↙ + X	Knee Cracker
⬅ + ■ + ▲	Hypnotist
➡ + ■ + ▲	Cartwheel
➡ + X + ●	Cartwheel
X + ●	Left Spinner
⬇ + X + ●	Right Spinner
(WC) M↙ + X + ●	Low Back Turn
■ + X + ●	False Salute
▲ + X + ●	Greetings
■ + ▲ + X + ●	Supercharge
M⬅ + ■ + X ou ▲ + ●	High Combo Break
M↙ + ■ + X ou ▲ + ●	Low Combo Break
M⬅ + ■ + ▲, ■ + ▲	Invincible Thunder Strike

Art du Phénix (AdP)

Les coups suivants doivent être fait quand Xiaoyu est en position du Phénix.

⬇ + ■ + ▲	Garde du Phénix
■ + ▲	Power Wave Crest
⬇ + ■ + ▲	Heavy Wave Crest
■	Left Handful
▲	Right Handful
X	Knee Stabber
↖ ou ⬆ ou ↗ + X, X	Double Barrel Shotgun
↖ ou ⬆ ou ↗ + ●, ●	Double Scissor Kick
↖ ou ⬆ ou ↗, N, X	Pirouette sautée
↖ ou ⬆ ou ↗, N, ●	Pirouette sautée
●	Back Kick
●, ⬅	Flower Scissors
●, X	Fire Cracker
●, X, ⬇	Fire Cracker vers Sidestep
➡ + ●, ●	Flower Garden
⬆ + ●, ●	Flower Power
M⬆ + ●	Flower Power vers Dos tourné
⬇	Butterfly
⬆	Saut
➡ + ■ + ▲	Dos tourné
➡ + X + ●	Roll Ball

Position Rain-Dance

Tous ces coups doivent êtres executés pendant la pose Rain-Dance (dos à l'adversaire).

⬅ + X + ●	Rain Dance
⬇ + ■ + ▲	Ultra Phoenix
➡ + X + ●	California Roll et Crouching
X + ●	Spin Tornado vers Décalage (loin de l'adversaire)
⬇	Spin Tornado vers Décalage (De près)
▲, ■, ●	Dark and Stormy
●	Mistrust
⬇ + X	Back Circle Breaker
M⬇ + X	Back Circle Breaker
➡ + X + ●, X + ●	Cyclone
➡, M➡ + X	Back Layout

Séries Multiples

⬆ + ●, ■, ▲, ■ + ▲, ■, X, ●, ●, ●, ■
⬆ + ●, ■, ▲, ●, ●, ▲, ■ + ▲, ■, ●, ▲

Kuma

Projections

■ + X	Rabid Bear
▲ + ●	Double Backbreaker
➡, ➡ + ■ + ●	Stonehead
➡, ↘, ⬇, ↙, ⬅, ➡ + ■ + ▲	Circus Roll
■ + X ou ▲ + ●	Big Bear Drop (Droite)
■ + X ou ▲ + ●	Rag Doll (Gauche)
■ + X ou ▲ + ●	Mauling Bear (Arrière)

Techniques Spéciales

➡, ➡ + ▲	Demon Godfist Uppercut
↗ + X + ●	Hip Press
■, ▲, ■, ▲	Bloody Claws (Après Hip Press)
(WS) ■, ▲	Uppercut Terrible Claw
▲, ■, ▲	Punch Elbow Uppercut
⬅, ■, ⬇, ● + ▲	Megaton Claw
● + ■, ▲, ■, ▲	Uppercut Rush
M↘ + ■, ▲	Bear Rush
■	Uppercut Finish (après Bear Rush)
M➡ + ■	High Finish (après Bear Rush)
M⬇ + ■	Low Finish (après Bear Rush)
➡, ➡ + ■ + ▲	Bear Scissors
■ + ▲, ■ + ▲	Knuckle, Uppercut
(WS) ■ + ▲, ■ + ▲	Uppercut, Knuckle
M⬇ + X + ●	Sitting
■, ▲, ■, ▲	Bloody Claws (après Sitting)
■, ■, ■	Punch Combo
➡ + ■, ■, ■	Heaven Cannon Combo
(FC) M⬇ + ■, ■, ■, ▲, ■	Low Rush Combo
(FC) M↘ + ■, ▲, ■, ▲	Wild Swing
■ + X + ●	Danse de l'ours
M⬇ + ●	Danse arrière (adversaire au sol)
⬅ + ■ + ▲	Invincible Terrible Claws
⬅, ⬅ + ▲ + X + ●	Invincible Pet de l'ours

Heihachi Mishima

Projections

■ + X	Neck Breaker
▲ + ●	Power Bomb
➡, ➡ + ■ + ▲	Coup de tête
■ + X ou ▲ + ●	One Hand Slam (Gauche)
■ + X ou ▲ + ●	Tile Splitter (Droite)
■ + X ou ▲ + ●	Atomic Drop (Arrière)

Techniques Spéciales

▲ + X + ●	Papi Electrique
M⬅ + ▲	Spinning Gutpunch
⬇, ↘, ➡ + ▲	Deathfist
⬇ + ■, ▲	Tile Splitter, Deathfist
➡, ➡ + ▲	Demon Godfist
■, ■, ▲	Shining Fists
■, ▲, ▲	2 Punches, Backfist
↘ + ■, ▲	Twin Pistons
● ou X	Flipstomp
➡ + ●	Right Axe Kick
⬇ + ●	Demon Stomp
➡ + ■, ⬅ + ▲, ■ ou ●	Punch, Gutpunch, Slice Kick
➡ + ■ + ▲	Chi Palm
■, ▲, ■ + ▲	2 Punches, Chi Palm
	Fast Chi Palm
↗ + X, ●	Hell Axle Kicks
M↗ + ▲ + ●	Corpse Splitter
↗ + ●, ●	High-Low Jumping Spin Kicks
(WS) ●, ●	Axe Kicks
➡, N, ⬇, ↘ + ■	Thunder Godfist
➡, N, ⬇, ↘ + ▲	Wind Godfist
➡, N, ⬇, ↘ + X, N	Slice Kick
➡, N, ⬇, M↘ + X	Low Slice Kick
➡, N, ⬇, M↘ + ●, ●, ●	Hell Sweeps
➡, N + ■	Thunder Godfist
➡, N + ▲	Demon Godfist
➡, N + ●, ●	Axe Kicks
➡, ➡ + X	Left Axe Kick
➡, ➡, M➡ + X, ↗ + ●	Lunging Side Kick, Hell Axle
⬅, ⬅, N + X + ●	Shadow Foot Sidestep
⬇ + ■ + ●	Invincible Demon Tile Splitter

Séries Multiples

↘ + X, ▲, ▲, ●, ●, ■, ▲, ■, ▲, ■
↘ + X, ▲, ▲, ●, ●, ■, ●, ■, ▲, ●
➡, M➡, ▲, ■, ▲, ▲, X, ●, ●, ■, ▲, ■

Bryan Fury

Projections

■ + X	DDT
▲ + ●	Falling Brain Blaster
(FC) ↘, ↘ + ■ + ▲	Death Messenger
■ + X ou ▲ + ●	Free Fall (gauche)
■ + X ou ▲ + ●	Knee Blast (droite)
■ + X ou ▲ + ●	Hummer Throw (Arrière)

Techniques Spéciales

■ + X + ●	Knee Taunt
➡, ➡ + ▲	Mach Punch
➡, ➡ + X	Running Spin Kick
Décalage+ ■	Devil's Claw
Décalage+ ▲	Side Hummer
Décalage+ ■, ▲	Phantom's Claw
↘ + X	Snake Edge
↘ + ●	Spin Kick
↘ + ■, ▲	Double Body Blow
⬇ + X + ●	Side Low Kick
X, X	Quick Kicks
⬅ + X, ●	Stopping Kick, Feint Knee
M⬅ + ●	Knee
⬅, ⬅ + ●	Flipping Ankle
■ + ▲	Backdodge, Double Snake Fang
➡ + ■ + ▲	Spinning Elbow
⬅ + ▲, ●	Spinning Punch, Low Kick
■, ▲, X	Northern Lights
■, ▲, ■, ▲	4-Poings Combo
■, ▲, ■, ●	3-Poings, Low Kick
■, ●, X, X	Southern Cross
■, ●, ▲, ●	Atomic Combo
■, ●, ▲, ■, ● ou ▲	Atomic Combo 2 ou Snake Combo
M↘ + ■, ■, ■, ■, ▲	Piston Punches, Straight
⬅ + ▲, ■, ▲ ou ●	Spinning Punches, Punch ou Low Kick
⬇, ↙, ⬅, N + ▲	Backdash Smash
X, ▲, ■, ● ou ▲	Gatling Combo ou Gatling Punches
⬅ + X, ▲, ■, ▲ ou ●	Stopping Kick, Punches, Kick
⬇, ↘, ➡ + ■ ou (WS) ■	Lifting Uppercut
⬇, ↘, ➡ + ▲ ou (WS) ▲, ⬅ + ▲	Gutpunch, Counterhit Throw
⬇, ↘, ➡ + X ou (WS) X, ●	Knee, Crushing Knee
M➡ + ●, X, ●	Triple Kick
⬇ + ■ + X ou ▲ + ●	Low Attack Breaker
⬅ + ■ + ●	Slow Super Backfist
➡ + ■ + ●	Fast Super Backfist

Séries Multiples

■, ●, ▲, ■, ▲
■, ●, ▲, ■, ●
■, ●, ▲, ■, ■, ▲
■, ●, ▲, ■, ■, ●
⬅ + X, ●, ■, ▲, ■, ●, X, X
⬅ + X, ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲

Hwoarang

Projections

■ + ✕	Windmill Neck Kick
▲ + ●	Reverse Neck Kick
→ + ■ + ✕	Run Up Back
→, → + ▲	Jawbreaker
↓, ↙ + ■ + ✕	Trip
↓, ↙, ← + ✕	Boot To The Head
■ + ✕ ou ▲ + ●	Five Strike Combo (gauche)
■ + ✕ ou ▲ + ●	Foot In Face (droite)

Techniques Spéciales

→, ↘, ↓, ↙, ← + ✕	Boot
↓ + ■ + ✕ ou ▲ + ●	Combo Breaker
■ + ▲	Se retourner
✕ + ●	Jambre droite/Jambe gauche
→, N, ↘	Crouch Dash
→, N, ↘ + ▲	Uppercut
→, N, ↓, ↘ + ✕	Flamand Gauche
→, N, ↘ + ✕, ✕	Stabbing Kick
→, N, ↘ + ●	Sky Blast Kick
↓ + ✕	Shin Kick
↓ + ●, ●	Bird Hunter
↘ + ■ + ▲	Body Blow
↘ + ✕, ●	Axe Kick
↘ + ●	Toe Kick
↙ + ●	Trip Kick
↙ + ●, ●	Crushing Axe Kick
↑ + ✕	Hoping Sidekick
↗ + ✕, ●, ✕	Air Combo
(WS) ✕	Rising Crescent
(WS) ●	Toe Kick
(WS) ●, ●	Axe Kick
↙ + ✕ + ●	Heel Explosion

Jambe Droite en Avant

▲, ■, ■	Triple Punch
→ + ●	Right Flamingo Stance
← + ✕	High Kick
← + ●	Sidestepping Roundhouse
→ + ●, ● (Rapidement)	Lifting Leg
●, ✕ (Rapidement)	High Roundhouse
●, ✕	Chainsaw Kick
→ + ✕	Hook Kick
→ + ✕, ✕	Hook Kick, Axe Kick
→ + ✕, ■, ✕, ✕, ✕	Hook Kick, Machine Gun Kicks
→ + ✕, ■, ✕, ✕, ●	Hook Kick, Triple Kick
→ + ✕, ■, ✕, ✕, ●, ●	Change Up Combo
→ + ✕, ← + ✕	Hook, Stepping Roundhouse
→ + ✕, ↓ + ✕	Hook Kick, Shin Kick
→ + ✕, ●	Bad Dancer
→, → + ●, ✕	Screw Kick
✕, ✕	Teaser Combo
●, ●	Double Hook Kicks

Jambe Gauche en avant

■, ▲	1-2 Poings
→ + ▲	Backfist
← + ▲	Backfist
← + ●	High Kick
→ + ✕	Flamand Gauche
→ + ✕, ✕	Stabbing SideKick
→, → + ✕	Crescent Kick
→ + ●	Face Kick
✕, ✕, ✕	Machine Gun Kicks
✕, ✕, ↓ + ✕, ●	Insane Combo
✕, ✕, ↓ + ✕, ●, ●	Assailant Combo
✕, ✕, ✕, ●	Butterfly Attack
✕, ✕, ✕, ●, ●	Butterfly Combo
✕, ✕, ●	Knife Foot Combo
✕, ✕, ●, ●	Change Up Combo
✕, ✕, ●, ●, ← + ●	Wind Kick Combo
●, ●, ●, ●	Hot Feet
●, ●, ●, ✕	Fourfooter
●, ●, ●	Triple Right Kick
●, ●	Right Hook Kicks
↑ + ✕, ✕, ✕	Sky Combo
↑ + ●	Right Sky Kick
■, ■, ✕, ✕	2 Poings 2 Pieds
■, ▲, ✕	2 Poings, Kick Combo 1
■, ▲, ●	2 Poings, Kick Combo 2
✕, ●	Flying Eagle
(WS) ●	Reverse Roundhouse
●, ●, →	Right Hook Kicks
●, ✕	Double High Kick Combo

Flamand Gauche

■	Jab
●	Spin Kick
●	Spin Kick
→ + ✕	Axe Kick
← + ✕	Sidestep, Roundhouse
↑ + ✕	Shin Kick
↑ + ●	Right Leg Sweep
▲, ▲	Spinfist
✕, ✕, ✕	Machine Gun Kicks
✕, ✕, ●	Kicks
✕, ✕, ●, ●	Change Up Combo
■ + ●	Power Blast (Invincible)

Flamand Droite

▲	Jab
■	Left Spinfist
✕	Spin Kick
●	Side Kick
→ + ●	Axe Kick
↑ + ✕	Left Leg Sweep
↑ + ●	Low Kick

Séries Multiples

▲, ▲, ✕, ●, ✕, ●, ●, ●, ●, ✕	(à partir de Flamand Gauche, 10 hits)
■, ▲, ✕, ●, ✕, ●, ●, ●, ●, ✕	(à partir de Flamand Droite, 10 hits)

King

Projections

↘ + ▲ + ✕	Coconut Crunch
▲ + ●	Suplex
↙, ↙ + ■ + ▲	DDT
←, ↙, ↓, ↘, → + ■	Leg Swing
↙ + ■ + ▲	Figure-4
■ + ✕	Swinging DDT
↓, ↙, ← + ■ + ▲	Power Bomb
(De gauche) ■ + ✕ or ▲ + ●	Atomic Knee Buster
(De droite) ■ + ✕ or ▲ + ●	Argentine Backbreaker
(De derrière) ▲ + ●	Cobra Twist
(De derrière)■ + ✕	Half Boston Crab
(De derrière)) ←, → + ■ + ▲	Shoulder Power Bomb
Décalage+ ▲ + ● (De derrière ou de côté)	Cannonball
↓ + ■ + ✕ ou ▲ + ●	Low Power Bomb
↘, ↘ + ▲ + ● (Adversaire au sol, sur le dos, pieds devant)	Reverse Full Nelson
↙ + ■ + ✕	Mini Swing
↙ + ▲ + ●	Crotch Headbutt
M↙ + ▲ + ●	Figure Four (Adversaire au sol, face à terre, Pieds devant)
↙ + ■ + ✕ ou ▲ + ● (Adversaire au sol, sur le dos, pieds devant)	Camel Clutch
↙ + ■ + ✕ ou ▲ + ●	Crucifixion (Adversaire au sol, face à terre, pieds derrière)
↙ + ■ + ✕ ou ▲ + ●	Chicken Wing
↙, → + ■ + ▲	Tombstone Piledriver
↘ + ✕ + ●	Frankensteiner
(De derrière) ■ + ✕	Half Crab
(De derrière) ▲ + ●	Cobra Twist
→, ←, ↙, ↓, ↘, → + ■	Giant Swing

Projections Multiples

↓, ↘, → + ■	Jaguar Driver
■ + ▲	Flying Press (pendant Jaguar Driver)
→, N, ↘ + ■ + ✕	Reverse Arm Clutch
▲, ■, ■ + ▲	Back Drop (pendant Reverse Arm Clutch)
(Back Drop) ✕ + ●, ■ + ▲	German Suplex
■, ▲, ✕ + ●	Power Bomb (pendant German Suplex)
▲, ■, ✕, ●	Giant Swing (pendant Power Bomb)
✕, ■, ▲, ✕ + ●, ■ + ▲ + ✕ + ●	Split Power Bomb (pendant Power Bomb)
←, →, ↘ + ▲ + ✕	Standing Achilles Hold
■, ▲, ✕, ■, ■ + ▲	Drop (pendant Achilles Hold)
■ + ▲, ✕, ■, ■ + ✕	Scorpion Death Lock (pendant Achilles Hold)
■, ▲, ✕, ■ + ▲	STF (pendant Standing Achilles Hold)
■ + ▲, ■, ✕, ■ + ▲ + ●	Indian Death Lock (pendant Standing Achilles Hold)
■ + ▲, ✕, ●, ■ + ▲, ■ + ▲ + ✕ + ●	Romero Special (pendant Indian Death Lock)
→, →, N, ▲	Stomach Smash
■ + ▲	Backbreaker (après Stomach Smash)
■ + ▲, ↑, ↓, ✕ + ●	Power Bomb (après Stomach Smash)
↘ + ■ + ▲	Full Nelson
▲, ▲, ■ + ▲	Cannonball (pendant Full Nelson)
✕ + ●, ■ + ▲, ■ + ▲ + ✕ + ●	Manhattan Drop (pendant Cannonball)
■, ▲, ✕ + ●, ■ + ▲	Super Freak (pendant Manhattan Drop)
✕, ■, ▲, ✕ + ●, ■ + ▲ + ✕ + ●	Split Power Bomb (pendant Super Freak)
▲, ■, ✕, ●	Swing (pendant Super Freak)
← + ■ + ▲	Irish Whip
✕ + ●	Ground Smash (pendant Irish Whip)
▲ + ●	Quick Slam (pendant Irish Whip)
■ + ✕	Spin (pendant Irish Whip)
■ + ▲	Turn Around (pendant Irish Whip)
→, N, ↘ + ■ + ●	Single Arm Hyperextension
■ + ▲, ■ + ▲	Double Arm Hyperextension (pendant Single Arm Hyperextension)
■ + ▲, ●, ▲	Reverse DDT (pendant Single Arm Hyperextension)
●, ✕, ●, ✕ + ●, ■ + ▲	Arm Crucifixion (pendant Reverse DDT)
▲, ■, ■ + ▲ + ✕	Chicken Wing Facelock (pendant Single Arm Hyperextension)
■ + ✕, ✕ + ●, ▲ + ●, ■ + ▲, ■ + ▲ + ✕	Rolling Death Cradle (pendant Chicken Wing Facelock)
▲, ■, ✕, ■ + ▲ + ●, ■ + ▲ + ●	Sleeper (pendant Rolling Death Cradle)
↙ + ■ + ▲	Tackle
■, ▲, ■, ▲, ■	Poings (après Tackle)
■ + ▲	Casse Bras (après Tackle)
✕ + ●	Casse Jambe (après Tackle)
■, ▲, ■, ■ + ▲	Poings, Casse Bras (aprèsTackle)
■, ▲, ■, ✕ + ●	Poings, Casse Jambe (aprèsTackle)

Techniques Spéciales

↘ + ■	Hammer
↘ + ✕	Medium Savante Kick
↘ + ●	Low Savante Kick
↘ + ✕, ●	Savante Kick Combo
← + ●	Back Kick, Dos tourné
■ + ▲	Turning Knife, Dos tourné
■	Backhand (dos tourné)
■ + ▲	Unblockable Clothesline (avec le dos tourné)
■ + ●	Invincible Moon Press (avec le dos tourné)
Décalage + ✕ + ●	Jumping Side Kick
(WS) ▲	Uppercut
Décalage+ ▲	Dark Arrow
M↓, ↘ + ■	Ankle Smash
↘ + ▲	Gut Punch
→, → + ▲	Middle Smash
→, → + ■ + ▲	Flying Chop
M↓, ↘ + ▲	Dynamite Uppercut
↗ + ■ + ▲	Knuckle Bomb
→, N, ↓, ↘ + ■ + ▲	Bouncing Knuckle Bomb
↓ + ■ + ▲	Quick Elbow Drop
↑ + ▲ + ●	Elbow Drop
→, N, ↘ + ▲	Dash, Jump Back
▲, ■	Punch, Uppercut
↓ + ■, ▲	Punch, Uppercut
■, ▲, ■	2 Punches, Uppercut
→, → + ●	Jail Kick
→, → + ✕ + ●	Drop Kick
→ + ▲ + ✕	Black Shoulder
✕ + ●	Delayed DropKick
→, →, → + ✕ + ●	Satellite Drop Kick
↗ + ✕ + ●	Double Knee Drop
M↓, ↘ + ●, ▲	Ali Kick, Middle Smash
↓ + ✕ + ●, ●, ●, ● ou ▲	Ali Kicks, Middle Smash
→ + ■ + ▲	Unblockable Clothesline
→ + ■ + ●	Unblockable Moon Press

Séries Multiples

■, ▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, ■ ou ✕	(10 hits)
■, ▲, ■, ■, ✕, ✕, ●, ●, ■, ■ ou ✕	(10 hits)
■, ▲, ■, ■, ✕, ✕, ●, ✕, ▲, ■ + ▲	(10 hits)

Tekken 3

Après tous les coups spéciaux voici maintenant tous les petits secrets de Tekken 3 : nouveaux costumes, modes cachés et les superbes fins.

CHOIX DU COSTUME

Chaque personnage peut être choisi dans deux costumes différents. Il suffit de choisir son combattant en appuyant sur un bouton de poing pour le premier costume et un bouton de pied pour le second constume.

COSTUMES SECRETS

Certains des personnages ont un troisième costume. Afin de pouvoir le choisir, il suffit de prendre votre combattant en appuyant sur Start. Mais attention, pour certains personnages il faut les avoir sélectionnés un certain nombre de fois dans n'importe quel mode (sauf le mode Practice). Jouez par exemple en mode versus avec 1 seul Round et 20 secondes au compteur. Une manière rapide et efficace.

Xiaoyu

Pour voir son uniforme d'écolière, il faut jouer 50 fois avec elle.

Jin

Encore un uniforme d'écolier, mais pour Jin cette fois-ci. Il faut également le sélectionner 50 fois.

Anna

Un costume réalisé spécialement par un couturier japonais (si si). Il faut jouer avec Anna 25 fois.

Gun Jack

Pour l'avoir dans son ancienne forme humaine, il suffit de le sélectionner 10 fois, et le tour est joué

TEKKEN BALL

Regardez les fins des dix personnages principaux pour accéder au mode Tekken Ball. Vous combattez alors en frappant dans une balle de plage !

Il y a trois façon d'infliger des dégats à l'adversaire.

1. Frappez le directement s'il se trouve à votre portée.

2. Frappez la balle de façon à ce qu'elle atterrisse derrière l'adversaire.

3. Touchez l'adversaire avec la balle.

Pour charger la balle il faut lui mettre un coup puissant. Si l'adversaire la renvoie, vous pouvez la charger à nouveau. L'accumulation de charge est indiquée par la barre en bas de l'écran – Mais elle retombe à zéro si vous vous faîtes toucher par une balle chargée. Si la barre atteint le maximum, la balle s'enflamme et enlève 100% d'énergie.

Pour renvoyer une balle chargée :

1. Rechargez là avec une coup puissant et précis.
2. Enlevez la charge en bloquant ou en mettant un petit coup.
3. Mettez une projection (△+○ or □+×) pour la faire briller et tourner dans les airs

Quand la balle tourne (après une projection), vous pouvez l'envoyer à toute vitesse en mettant une attaque faible. La toucher avec un coup puissant la rendra normale à nouveau.

Le ballon rond

• Si l'adversaire s'approche un peu trop de la ligne centrale, une bonne tactique consiste à le lober pour la faire atterrir derrière lui et ainsi lui enlever un peu de sa précieuse énergie.

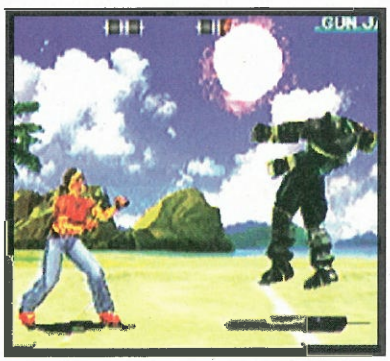
• En essayant d'attirer votre adversaire sur la ligne, vous pouvez le tenir occupé en combattant avec lui. Peut-être manquera-t-il la balle ?

• Contrairement au volley ball, vous pouvez toucher la balle autant de fois qu'il vous plaira. Vous pouvez ainsi la charger et la décharger à volonté.

• Faites attention à ne pas charger la balle lorsque vous êtes trop près de l'adversaire. Un coup de malchance est vite arrivée et un coup à bout portant peut faire très mal.

• Il est possible d'infliger plus de dégats en collant votre adversaire au sol puis en lui envoyant la balle en traître. Les coups de pied sautés sont efficaces dans ce genre de situation.

• Effectuer une projection pour faire vriller la balle n'est pas aisé, car le timing est difficile. Mais si vous maîtrisez cette technique, vous n'aurez aucun mal à battre vos opposants.



secrets

Combattants Secrets

Kuma
Réussissez le jeu en mode Arcade.

Julia
Réussissez le mode Arcade deux fois.

Gun Jack
Réussissez le mode Arcade trois fois.

Mokujin
Réussissez le mode Arcade quatre fois.. Mokujin est un personnage de bois adopte les coups et techniques de tous les personnages au hasard.

Anna
Réussissez le mode Arcade cinq fois.

Bryan
Réussissez le mode Arcade six fois..

Heihachi
Réussissez le mode Arcade sept fois.

Ogre
Réussissez le mode Arcade huit fois.

True Ogre
Réussissez le mode Arcade neuf fois.

Panda
Allez sur Kuma sur l'écran de sélection et appuyez sur ● ou ×.

Tiger
Finissez le jeu avec les personnages principaux. Puis allez sur Eddy et appuyez sur le bouton Start.

Doctor B
Réussissez le mode Tekken Force quatre fois, puis battez le docteur Boskonovitch. Vous pouvez alors le choisir dans n'importequel mode. Son décor vaut le détour.

Gon
Il y a deux façons de l'obtenir. Soit finir le mode Arcade avec Doctor B, soit battre Gon dans le mode Tekken Ball. Gon apparaîtra alors dans l'écran de sélection des personnages.

ENDINGS

Même si certains personnages ont la même fin, il n'y en a pas moins de vingt à découvrir, toutes originales et différentes. Nos fins préférées : Mokujin, Gon et Xiaoyu.

Mode Théâtre
Pour accéder à ce mode, il faut voir les dix premières fins. Ensuite vous pourrez voir toutes les fins que vous atteignez à volonté.
Pour obtenir les options Sons et Disc, il faut voir les fins de tous les personnages secrets en comptant Tiger. Notez que certains personnages possèdent la même fin, ils suffit donc de finir avec un seul des deux personnages : Yoshimitsu/Doctor B, Kuma/Panda, Ogre/True Ogre etc.
L'option Son vous permet d'écouter toutes les musiques du jeu alors que l'option Disc vous occtroie la possibilité de voir les fins de Tekken 1 et 2.

Law

Lei

Mokujin

Nina

Ogre/True Ogre

Paul

Tiger

Xiaoyu

Yoshimitsu/Dr B

« EMBU » SECRETES

Il y a deux introductions (embu en japonais) supplémentaires.

1: Finissez le jeu avec les personnages principaux pour les voir dans leur deuxième costume pendant l'intro.

2: Obtenez les personnages secrets pour avoir une intro avec des personnages alternatifs : Heihachi, Tiger, Doctor Boskonovitch, Jin et Xiaoyu en écoliers etc...

Secret Intro 1

Secret Intro 2

Editeur	Electronic Arts
Prix	Environ 390 F
Format	PAL

1 ou 2 Joueurs

Memory Card 2 Blocs

Need For Speed III

Vitesse de folie, aggressions incessantes et pics d'adrénaline sont les composantes du dernier jeu d'Electronic Arts, troisième addition à la série Need for Speed. Nous avons éloignés les flics assez longtemps pour vous fournir un guide plus que complet sur cette folle poursuite.

HOT PURSUIT

OBTENIR LES CIRCUITS EN PLUS

Country Woods, Lost Canyons, Aquatica & The Summit

Il y a huit circuits dans le jeu, plus un circuits bonus (Empire City). Les quatre premières courses (Hometown, Redrock Ridge, Atlantica, et Rocky Pass) sont disponible dans n'importe quel mode. Cependant, pour obtenir les quatre autres circuits - de façon à ce qu'ils soient disponibles dans les autres modes - vous devez participez à un « tournoi ». Vous avez sûrement remarqué que les circuits apparaissent dans l'ordre. Vous devez rester parmi les trois premiers pour accéder à la course suivante. Une fois une course atteinte, elle devient sélectionnable dans les autres mode.

Une fois les courses supplémentaires découvertes mieux vaut les sauvegarder.

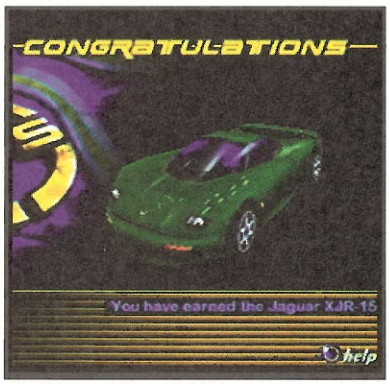
Empire City

Pour accéder à ce circuit bonus dans les autres modes, vous devez d'abord le mode Knockout débutant. Vous avez deviné, il faut maintenant réussir l'épreuve pour obtenir le circuit.

OBTENIR LES VOITURES EN PLUS

Jaguar XJR-15

Réussissez un tournoi en mode « Débutant » et la Jaguar sera disponible dans les autres modes.



Contrôle optionnel
Volant

Pad Analogique
Compatible

Need for Speed III

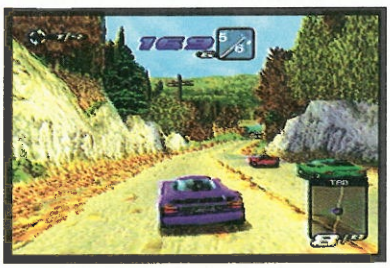
MODE TOURNOI

Tournoi Débutant

Pour les quatre premiers circuits vous avez le choix entre la 355 F1, la Corvette, ou la Countach. La voiture la plus équilibrée pour ce job est la Ferrari 355 F1. Elle a une bonne vitesse, bonne maniabilité et freinage. De plus, l'option ABS fournit une voiture rapide et agréable à conduire.
Une fois les quatre premiers circuits réussis, vous pouvez choisir trois nouvelles voitures : Nazca C2, 550 Maranello, et Diablo SV. Même s'il est facile de se dire : « Je prends la plus rapide ! » (la Diablo en l'occurence), ce n'est pas toujours le bon choix. Les courses ne sont pas de longues lignes droites à prendre à toute allure. Loin de là, ce sont des mixtures de virages et de longues courbes. La meilleure voiture à choisir est la Ferrari 550 Maranello. Une bonne vitesse depointe, excellents freinage et maniabilité font de la Ferrari un très bon choix. Particulièrement avec l'ABS qui vous permet d'utiliser le frein à main dans certains virages.

Tournoi Expert

Le choix est simple, utilisez la Jaguar XJR-15 (disponible après avoir fini le tournoi Débutant') pour réussir à coup sûr. On vous l'assure !



C'est le K.O. !

Le tournoi Knockout consiste en huit voitures se battant dans un processus d'élimination. À chaque round, la dernière voiture à finir est éliminée du tournoi. Quand il ne reste plus que deux voitures, c'est le un contre un sur un circuit bonus, Empire City. En réussissant ce round final, vous obtenez le circuit Empire City dans tous les modes.

Smokey & Le Bandit

Voiture idéale

Choisir la voiture la plus rapide ou la plus légère n'est pas toujours la clé de la victoire. La meileure voiture pour ce job à un poids moyen et une accélération acceptable. La Countach est probablement le meilleur choix pour les débutants. Mais si vous voulez choisir par vous même, jetez un œil aux statistiques des voitures, paticulièrement le poids et l'accélération.

Un petit pas de géant au-dessus de la loi

Inutile de dire qu'il faut garder au moins une distance de voiture devant vos poursuivants. S'ils vous dépassent (ce qui arrive souvent) vous devez faire le premier pas et les dégager du chemin. Autrement, s'il vous rentre dedans en premier, il y a des chances que vous perdiez le contrôle. Si vous êtes entouré par les forces de l'ordre, mettez un petit coup de frein puis démarrez en trombe pour dépasser sur le côté de la route. Mais ne freinez pas trop au risque de vous faire arrêter.
N'hésitez pas à utiliser les raccourcis dans les circuits pour respirer un peu : les flics ne les utilisent pas.

Pas de Ferrari ?

Peut-être vous êtes vous demandé pourquoi la Ferrari n'est pas disponible en mode Hot Pursuit. La raison est fort discutable. En effet, Ferrari ne veut pas que ses voitures soient montrées poursuivies par la police. Il y a des choses qu'on ne discute pas.

Disponibilité de voiture
Hometown Onwards
Ferrari 355 F1
Chevrolet Corvette
Lamborghini Countach
Country Woods Onwards (5-8)
Italdesign Nazca C2
Ferrari 550 Maranello
Lamborghini Diablo SV
Gagner le tournoi
Jaguar XJR-15 (Mode débutant)
Mercedes-Benz CLK-GTR (Mode expert)

Balancer les voitures de flics dans le décor est essentiel. Ne ralentissez pas trop.

Mercedes-Benz CLK-GTR
Réussissez un tournoi en mode Expert. Plus facile à dire qu'à faire, c'est sûr. Mais au bout du tunnel, c'est la Mercedes qui se retrouve dans votre garage.

Bonus Car
Réussissez un Knockout en mode Expert et cette voiture mystère est à vous. La mission n'est pas impossible, mais extrêmement difficile.

L'opposition

Ice
L'adversaire numéro un. Même s'il est très fair play, les chances de le battre – particulièrement en mode Expert – sont très basses car il ne fait pas d'erreurs.

Bullit
Plus aggressif que Ice, il saisit sa chance à chque fois qu'il peut vous envoyer dans le décor.

Blazin
Un conducteur très persistant, surtout s'il se trouve derrière vous. Il peut être battu facilement si vous êtes bon.

Terror
Le plus aggressif des personnages. Il mettra tout en ordre pour vous mettre hors course et également pour remporter la victoire.

Swerve
Très facile à dépasser lors des virages, il ne présente aucune menace particulière, sauf si vous êtes mauvais

Tad
Aucune menace particulière, il est juste venu pour faire coucou à la caméra.

Karkas
Le conducteur le plus lent, vous pouvez en faire ce que vous voulez. Pas d'autres commentaires sinon.

LES VOITURES

Ferrari 355 F1

Notes
Acceleration : 9
Vitesse Max : 10
Freinage :10
Maniabilité : 10
Total : 10

General
Prix £85,500
Status: Production
Poids: 2,976 livres
Longueur: 167.3 pouces
Largeur: 74.8 pouces
Hauteur 46.1 pouces

Performance
Vitesse Maxi 183 mph
0–60 mph: 4.6 seconde
0–100 mph: 10.5 secor

Transmission
Type: Formula 1 Sequential Gearbox
Boîte: 6 Vitesses

Moteur
Type: 40 valve, V8
Displacement: 3,496 cc
Chevaux: 375 bhp @ 8,250 rpm
Torque: 268 lb-ft @ 6,000 rpm
Moteur vitesse maxi: 8,500 rpm

Chevrolet Corvette

Notes
Acceleration : 8
Vitesse Maxi : 8
Freinage : 12
Maniabilité : 9
Total : 9

General
Prix: £23,250
Status: Production
Poids: 3,245 livres(estimaté)
Longeur:179.1 pouces
Largeur: 73.6 pouces
Hauteur: 47.7 pouces

Performance
Vitesse maxi: 175 mph
0–60 mph: 4.7 secondes
0–100 mph: nc

Transmission
Type: Manuel/Automatique
Boîte: 6 Speed/4 Speed

Moteur
Type: OHV V8
Displacement: 5,672 cc
Chevaux: 345 bhp @ 5,600 rpm
Torque: 350 lb-ft @ 4,400 rpm
Moteur Vitesse Maxi 6,000 rpm

Lamborghini Countach

Notes
Acceleration: 9
Vitesse Maxi: 10
Freinage: 8
Maniabilité: 8
Total: 9

General
Prix: n/a
Status: Production
Poids: 3,685 livres
Longeur: 177.2 pouces
Largeur: 80.0 pouces
Hauteur: 42.8 pouces

Performance
Vitesse maxi 180+ mph
0–60 mph: 4.4 seconds
0–100 mph: nc

Transmission
Type: Manuel
Boîte: 5 Speed

Moteur
Type: 24 valve, V-12
Displacement: 5,167 cc
Chevaux: 449 bhp @ 7,000 rpm
Torque: 370 lb-ft @ 7,300 rpm
Moteur vitesse maxi: 7,300 rpm

Italdesign Nazca C2

Notes
Acceleration: 10
Vitesse Maxi: 12
Freinage: 12
Maniabilité: 9
Total: 11

General
Prix: Not For Sale
Status: Prototype
Poids: 2,293 livres
Longeur: 173.0 pouces
Largeur: 82.1 pouces
Hauteur: 43.5 pouces

Performance
Vitesse maxi: 193+ mph
0–60 mph: 3.6 seconds
0–100 mph: 9.9 seconds

Transmission
Type: Manuel
Boîte: 6 Speed

Moteur
Type: 24 valve, V-12
Displacement: 5,576 cc
Chevaux: 380 bhp @ 5,300 rpm
Torque: 406 lb-ft @ 4,000 rpm
Moteur Vitesse Maxi: 6,900 rpm

Ferrari 550 Maranello

Notes
Acceleration: 10
Vitesse Max 13
Freinage: 11
Maniabilité: 11
Total: 11

General
Price: £125,500
Status: Production
Poids: 3,726 livres
Longeur: 179.1 pouces
Largeur: 76.2 pouces
Hauteur: 50.3 pouces

Performance
Vitesse maxi: 199 mph
0–60 mph: 4.3 secondes
0–100 mph: 11.2 secondes

Transmission
Type: Manuel
Boîte: 6 Vitesses

Moteur
Type: 48 valve, V-12
Displacement: 5474 cc
Chevaux: 485 bhp @ 7,000 rpm
Torque: 420 lb-ft @ 5,000 rpm
Moteur vitesse maxi: 7,500 rpm

Lamborghini Diablo SV

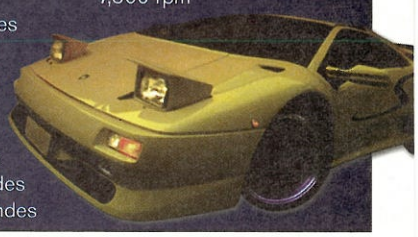
Notes
Acceleration: 12
Vitesse Maxi: 16
Freinage 10
Maniabilité: 9
Total: 12

General
Prix: £119,500
Status: Production
Poids 3,575 livres
Longueur: 178.8 pouces
Largeur: 81.6 pouces
Hauteur: 44.2 pouces

Performance
Vitesse maxi: 208 mph
0–60 mph: 3.8 secondes
0–100 mph: 8.0 secondes

Transmission
Type: Manuel
Bpîte: 5 Vitesses

Moteur
Type: 48 valve, V-12
Displacement: 5,707 cc
Chevaux : 529 bhp @ 7,100 rpm
Torque: 443 lb-ft @ 5,500 rpm
Moteur vitesse maxi: 7,300 rpm



Jaguar XJR-15

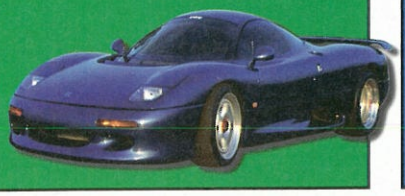
Notes
Acceleration: 14
Vitesse maxi: 11
Freinage:16
Maniabilité: 16
Total:14

General
Prix: £500,000
Status: Course
Hauteur: 2,310 livres
Longueur: 183.2 pouces
Largeur: 74 pouces
Hauteur: 45.5 pouces

Performance
Vitesse maxi: 190 mph
0–60 mph: 3.8 secondes
0–100 mph: nc

Transmission
Type: Manuel
Boîte: 6 Vitesses

Moteur
Type: Normally Aspirated V12
Displacement: 6,000 cc
Chevaux: 470 bhp @ 6,250 rpm
Torque: 450 lb-ft @ 4,500 rpm
Moteur vitesse maxi: 6,500 rpm



Mercedes-Benz CLK-GTR

Notes
Acceleration: 16
Vitesse maxi: 13
Freinage: 14
Maniabilité: 13
Totazl:14

General
Prix:: nc
Status: Course
Poids: 2,200 livres
Longueur:194.2 pouces
Largeur: 78 pouces
Hauteur: 44 pouces

Performance
Vitesse maxi 200 mph (estimé)
0–60 mph: 4.0 secondes (estimé)
0–100 mph: 6.5 secondes (estimé)

Transmission
Type: Manuel
Boîte : 6 Vitesses

Moteur
Type: 48 valve, V12
Displacement: 5,987 cc
Chevaux: 600 bhp @ 7,000 rpm
Torque: nc
Moteur vitesse maxi: 8,000 rpm

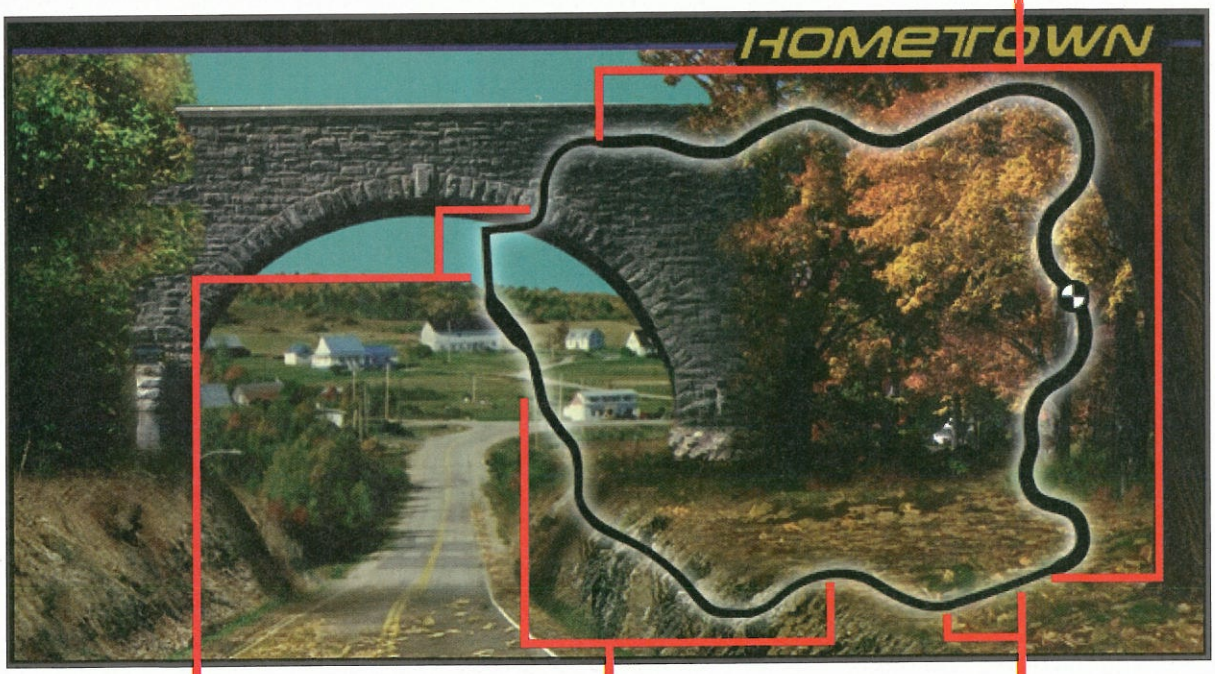
LES CIRCUITS

Hometown

Longueur : 3.6 Miles
Difficulré : Débutant

Ce circuit rural offre une action à haute vitesse pour ceux qui veulent pousser leur voiture dans ses derniers retranchements. La Diablo est un choix parfait ici pour rouler à toute vitesse sans risques particuliers.

1. De larges virages et des courbes obtuses testeront vos capacités de votre voiture à prendre les virages à grande vitesse.



4. La partie la plus difficile de la course. La courbe à 90° demande pas mal de freinage et de freinage à main, pour s'en sortir.

3. Maintenir l'accélérateur n'est pas une bonne idée ici. Pas besoin de freiner non plus. Relâchez juste l'accélérateur de temps en temps.

2. Juste avant le pont vous sauterez dans les airs grâce au saut. Soyez sûr de rouler bien droit, sinon vous serez éjecté sur le côté de la route. Ce serait dommage.

Options de voitures

Pendant Need For Speed III, vous avez l'option de changer les réglages de votre voiture. Même s'il n'y a pas de réglages idéaux, la plupart d'entre vous aurez des préférences personnelles sur le temps de réponse de la voiture. Voici une description de chacun des réglages.

Engine Tuning
En mettant l'engine tuning sur « high end » vous améliorez la puissance finale de votre voiture sur les circuits rapides. Pour les circuits plus lents, avec beaucoup de virages, mettez-vous simplement sur « low end ».

Brake Balance
Mettez la brake balance vers l'avant de la voiture pour créer un freinage prévisible. Si vous équilibrez le freinage vers l'arrière, cela génère des dérapages pendant les virages car les roues arrières se bloquent.

Steering Speed
En mettant la steering speed vers « slow », vos virages seront plus larges et plus stables. Si vous réglez plutôt vers « quick » vous pourrez prendre des virages plus brusques. Cependant, en agissant ainsi vous allez mettre en danger la prévisibilité de votre maniabilité.

Gear Ratios
Baisser le rapport de transmission augmentera la vitesse maximale de votre voiture. C'est idéal sur les circuits rapides avec de longues lignes droites et des courbes simples. Cependant, si le circuit est sinueux sans chances d'atteindre de hautes vitesses, il faut alors augmenter le rapport de transmission.

Suspension Stiffness
Cette option permet d'augmenter la capacité à prendre un virage. Si vous mettez la suspension sur « soft » cela vous permet de chasser de l'arrière pendant les virages. Idéal pour les virages brusques mais vous perdez malheureusement en précision. On ne peut décidemment pas tout avoir.

Aerodynamics
Si vous êtes confrontés à un cauchemard sinueux de virages, augmentez un peu l'aerodynamique de votre voiture pour augmenter l'adhérence à haute vitesse. En descendant l'aérodynamique vous perdez un peu d'adhérence au bénéfice de plus de vitesse. Question d'équilibre.

Tyres
Sur des circuits recouverts de neige ou de pluie, vous pouvez augmenter l'adhérence de votre voiture en changeant de pneus. Si le circuit est sec, choisissez des pneus de course. Cependant si la course comprend plusieurs surfaces, choisissez les pneus « stock » pour équilibrer l'adhérence selon les changements de route.

Redrock Ridge

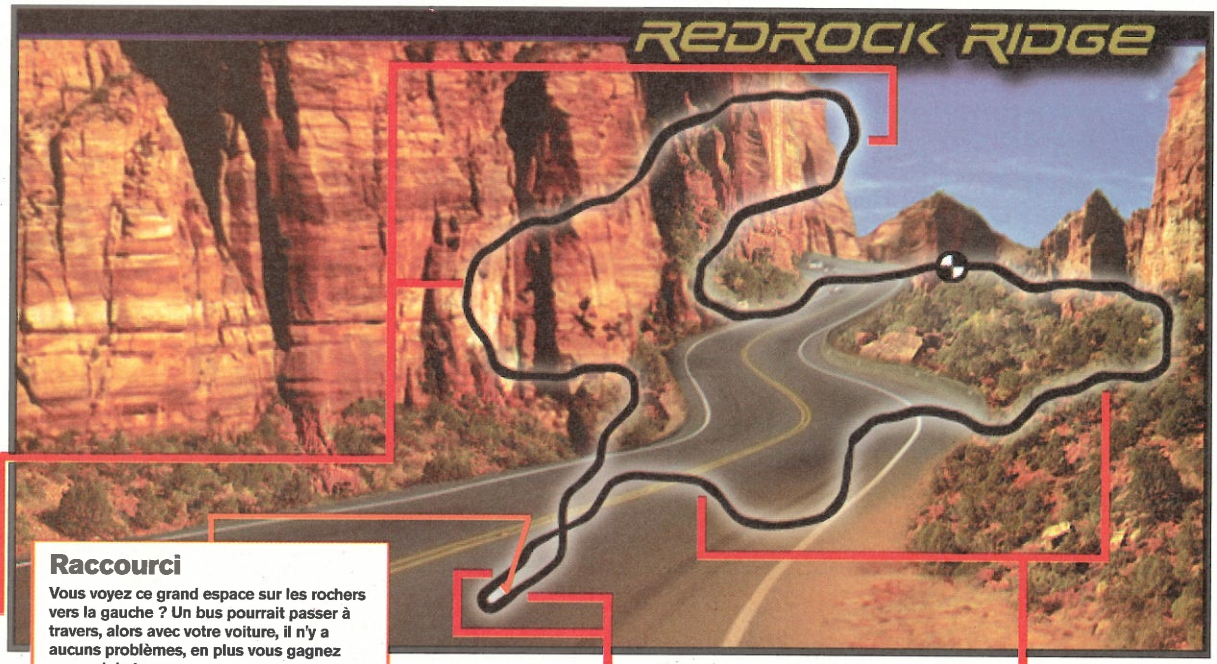
Lo,gueur: 5.4 Miles
Difficulté: Débutant

Comme le circuit précedent, Redrock Ridge est excellent pour taper des pointes de vitesse. Il faut donc choisir la Diablo. Elle est faite pour l'action et le bourrinage. Faites tout de même attention aux obstacles sur la course.

4. Relâchez l'accélérateur si nécessaire en passant ces larges courbes.

3. Vous atteindrez de grandes vitesses sur cette section poussièreuse de la course Attention aux trous.

Pas le temps de s'arrêter pour l'essence sur cette course.



Raccourci

Vous voyez ce grand espace sur les rochers vers la gauche ? Un bus pourrait passer à travers, alors avec votre voiture, il n'y a aucuns problèmes, en plus vous gagnez pas mal de temps.

2. Prenez le virage large puis freinez à l'apogée. Mettez ensuite l'accélérateur à fond et maintenez-le tout le temps.

1. Il y a une très faible marge d'erreur sur ces hauts ravins qui requièrent le meilleur de votre contrôle.

Atlantica

Longueur : 4.9 Miles
Difficulté : débutant

Un petit style Monaco pour celui-ci. Ce circuit est un paradis pour les conducteurs. Avec des virages spectaculaires et rapides, de difficiles chicanes, Atlantica vous fournira un bonheur incomensurable.

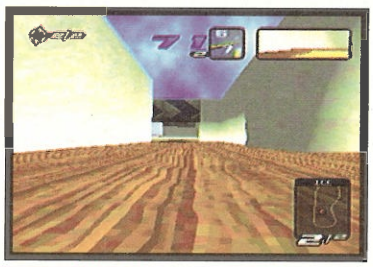
1. Ces longs virages testent la maniabilité de votre à haute vitesse. Essayez de garder la meilleure trajectoire possible.

3. La route commence à se séparer. Il faut choisir le prochain chemin, aussi bon l'un que l'autre.

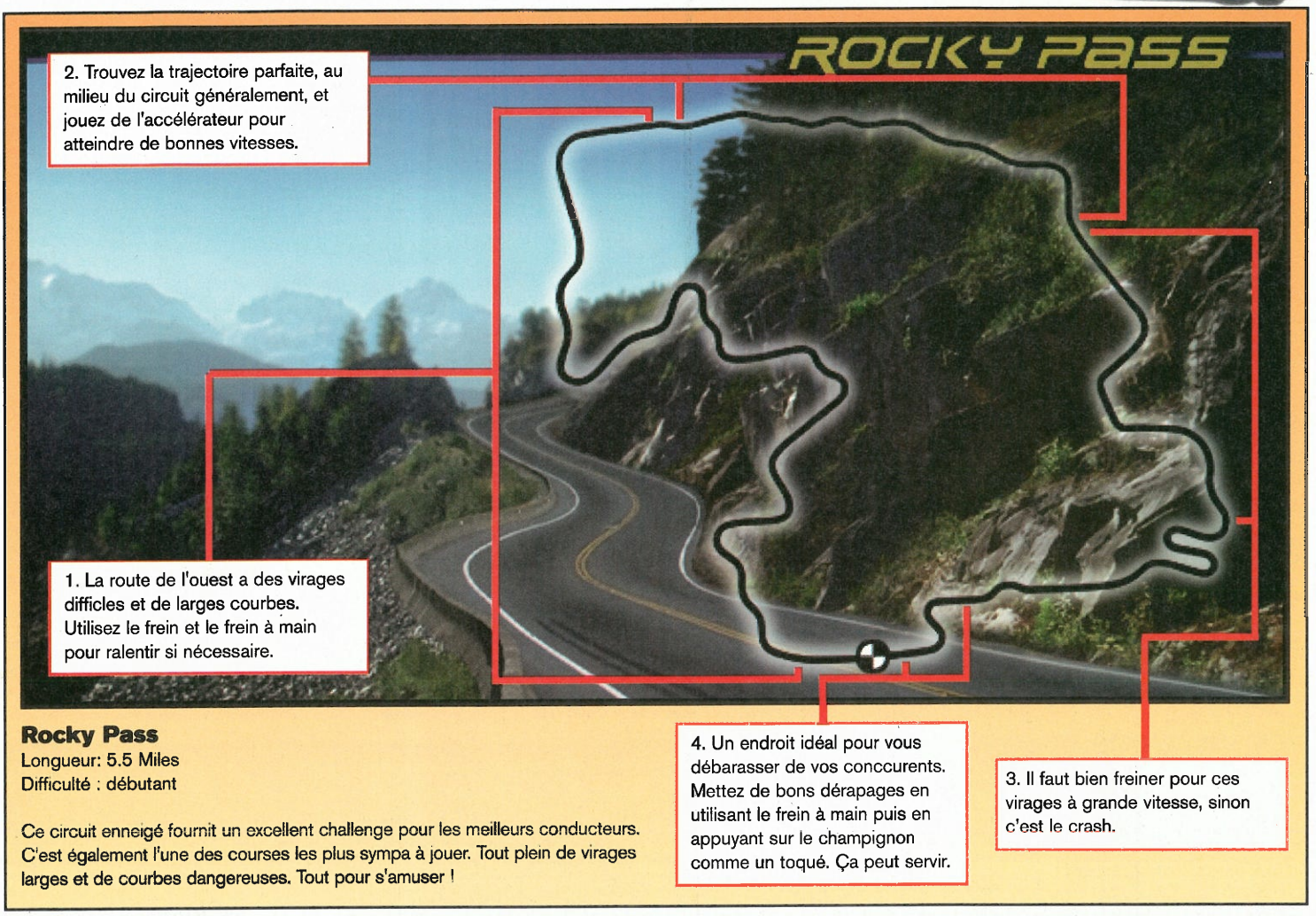
4. Ces chicanes testeront votre résistance. Relâchez l'accélérateur pour bien passer.

Raccourci

Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué. C'est que pensent ceux qui n'utilisent pas les raccourcis. Dès que vous voyez du sol marron sur la droite, freinez et prenez un virage brusque pour vous introduire. Préparez vous à prendre un autre virage sur la droite pour revenir sur le bitume. de la course

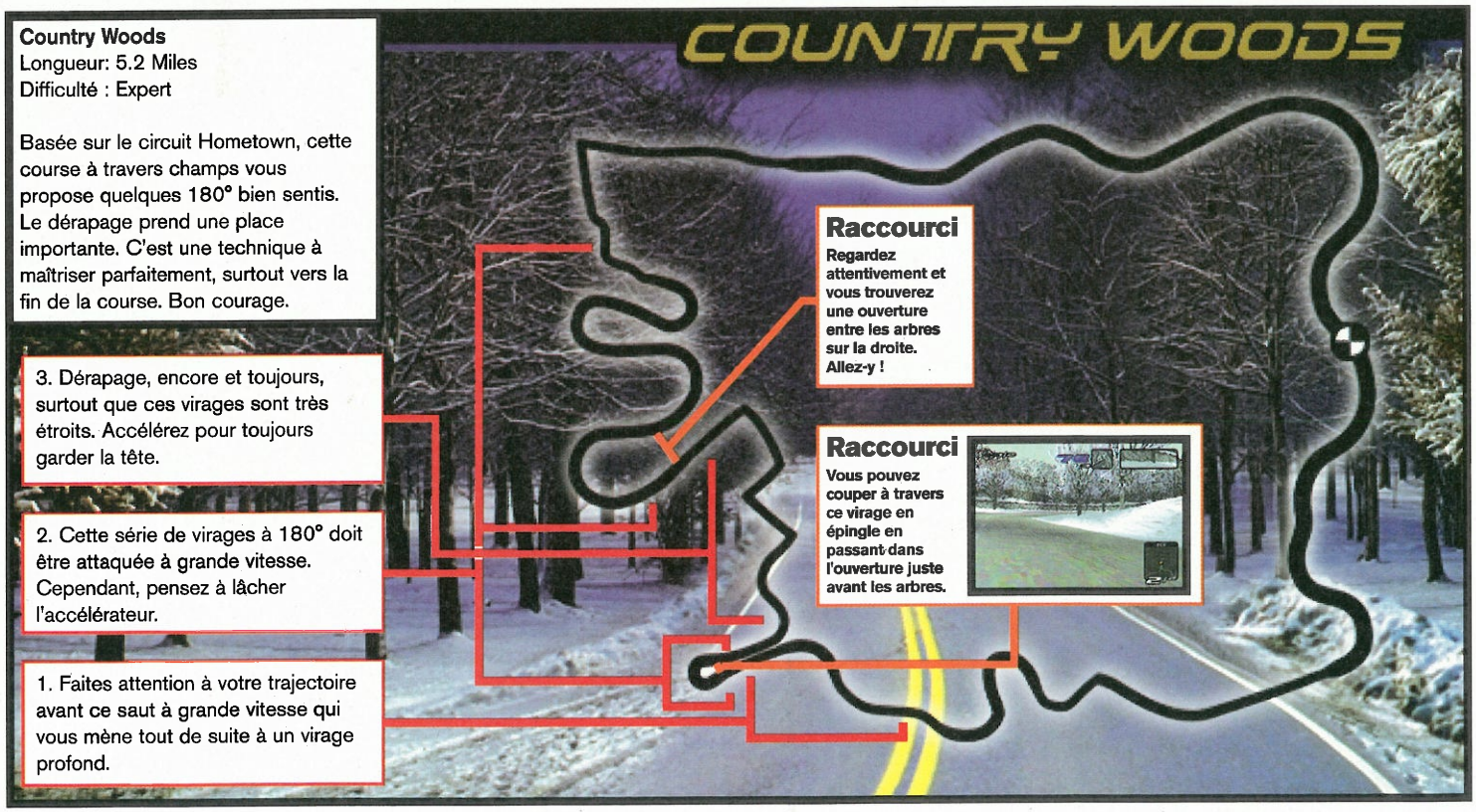


2. Ces deux courbes totalisent un angle de 180°. Surveillez votre vitesse et votre trajectoire.



Rocky Pass
Longueur: 5.5 Miles
Difficulté : débutant

Ce circuit enneigé fournit un excellent challenge pour les meilleurs conducteurs. C'est également l'une des courses les plus sympa à jouer. Tout plein de virages larges et de courbes dangereuses. Tout pour s'amuser !



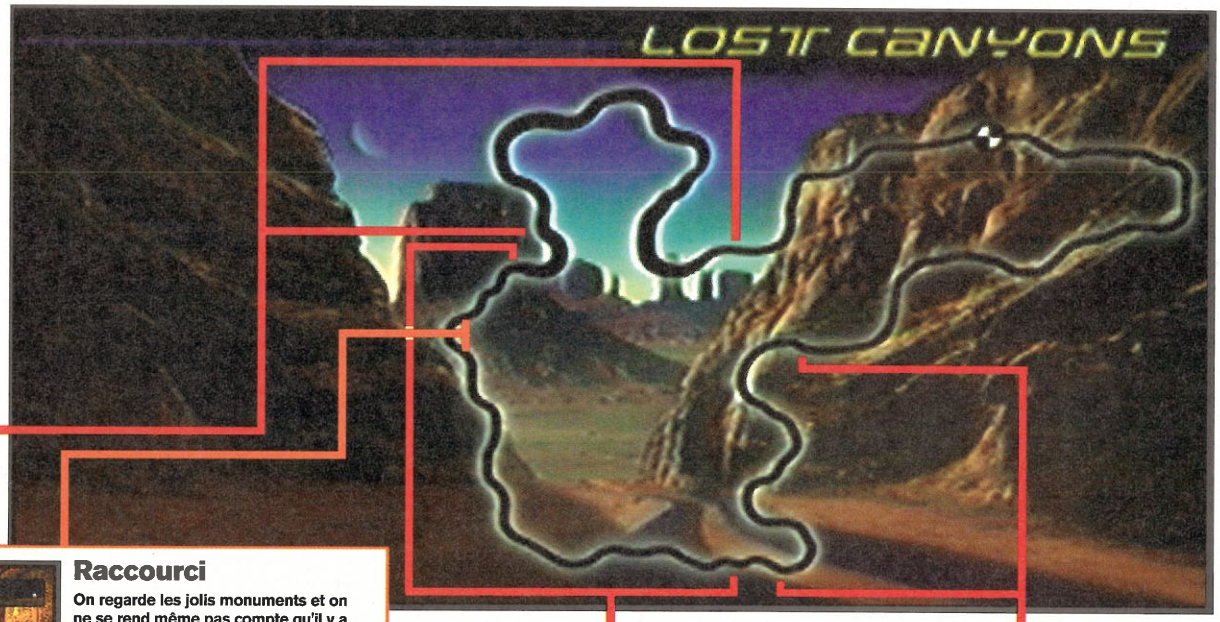
Country Woods
Longueur: 5.2 Miles
Difficulté : Expert

Basée sur le circuit Hometown, cette course à travers champs vous propose quelques 180° bien sentis. Le dérapage prend une place importante. C'est une technique à maîtriser parfaitement, surtout vers la fin de la course. Bon courage.

Lost Canyons

Longueur : 6.3 Miles
Difficulté : Expert

Une parfaite maîtrise du véhicule est demandée ici. Les changements de dénivellation sont très fréquents. Restez bien concentré et tout devrait bien se passer, nous vous l'assurons.



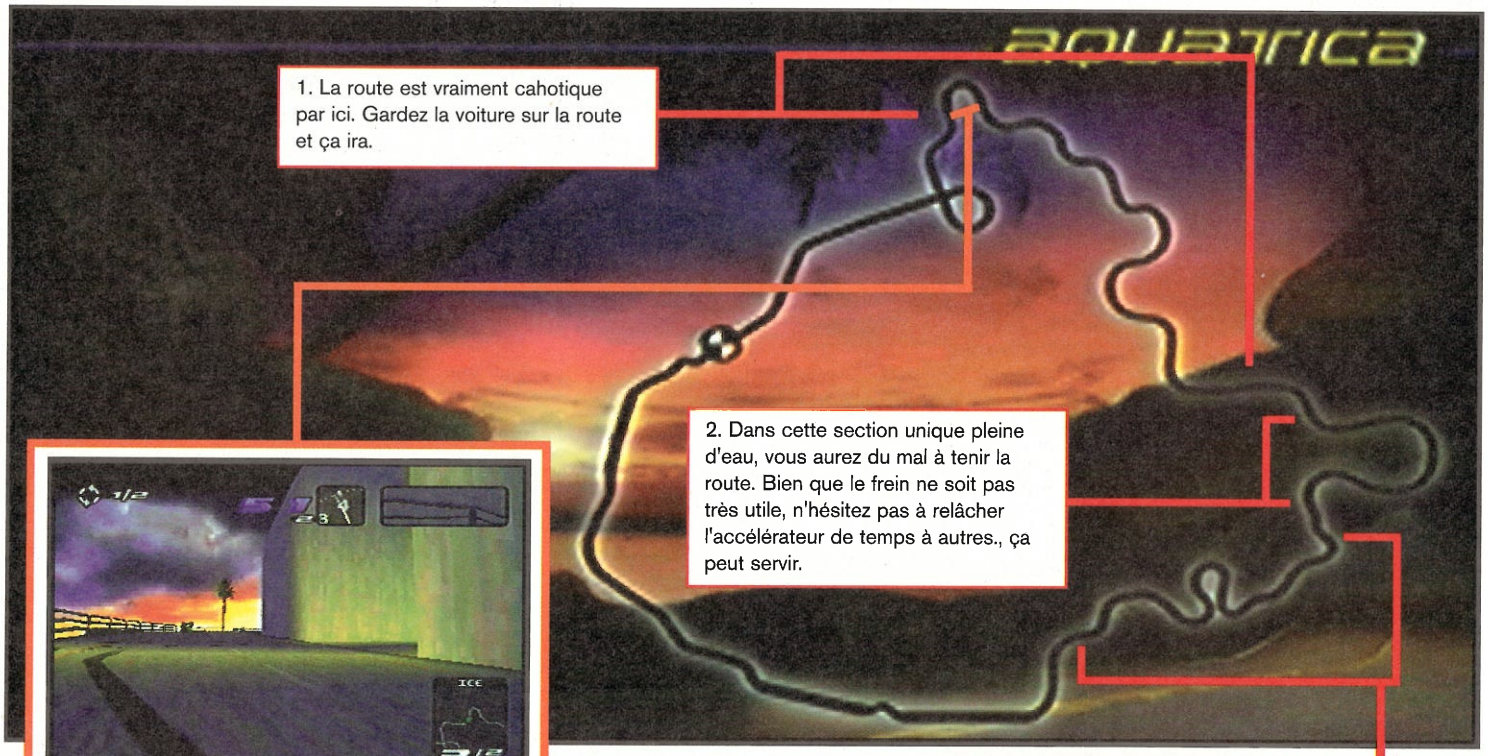
3. Les grandes vitesses sont possibles à travers cette route à multi-niveaux. Poussez le champignon, car c'est très bon !

Raccourci

On regarde les jolis monuments et on ne se rend même pas compte qu'il y a un raccourci dans le coin. Pas besoin de suivre la voiture devant vous. Vous voyez cet ancien temple à droite ? Voilà, il vous suffit de rouler sur la rampe entre les pilliers pour couper une bonne portion du circuit. Pour rejoindre la course à la fin du raccourci, allez tout simplement vers la droite.

2. La route tend à être pleine de creux dans cette zone. Et avec tout plein de sauts dans le coin, cela met à l'épreuve votre tenue de route.

1. Tous ces virages vicieux doivent être pris à grande vitesse. Cependant relâchez l'accélérateur de temps en temps pour éviter les collisions avec les bords de la route.



1. La route est vraiment cahotique par ici. Gardez la voiture sur la route et ça ira.

2. Dans cette section unique pleine d'eau, vous aurez du mal à tenir la route. Bien que le frein ne soit pas très utile, n'hésitez pas à relâcher l'accélérateur de temps à autres., ça peut servir.

Raccourci

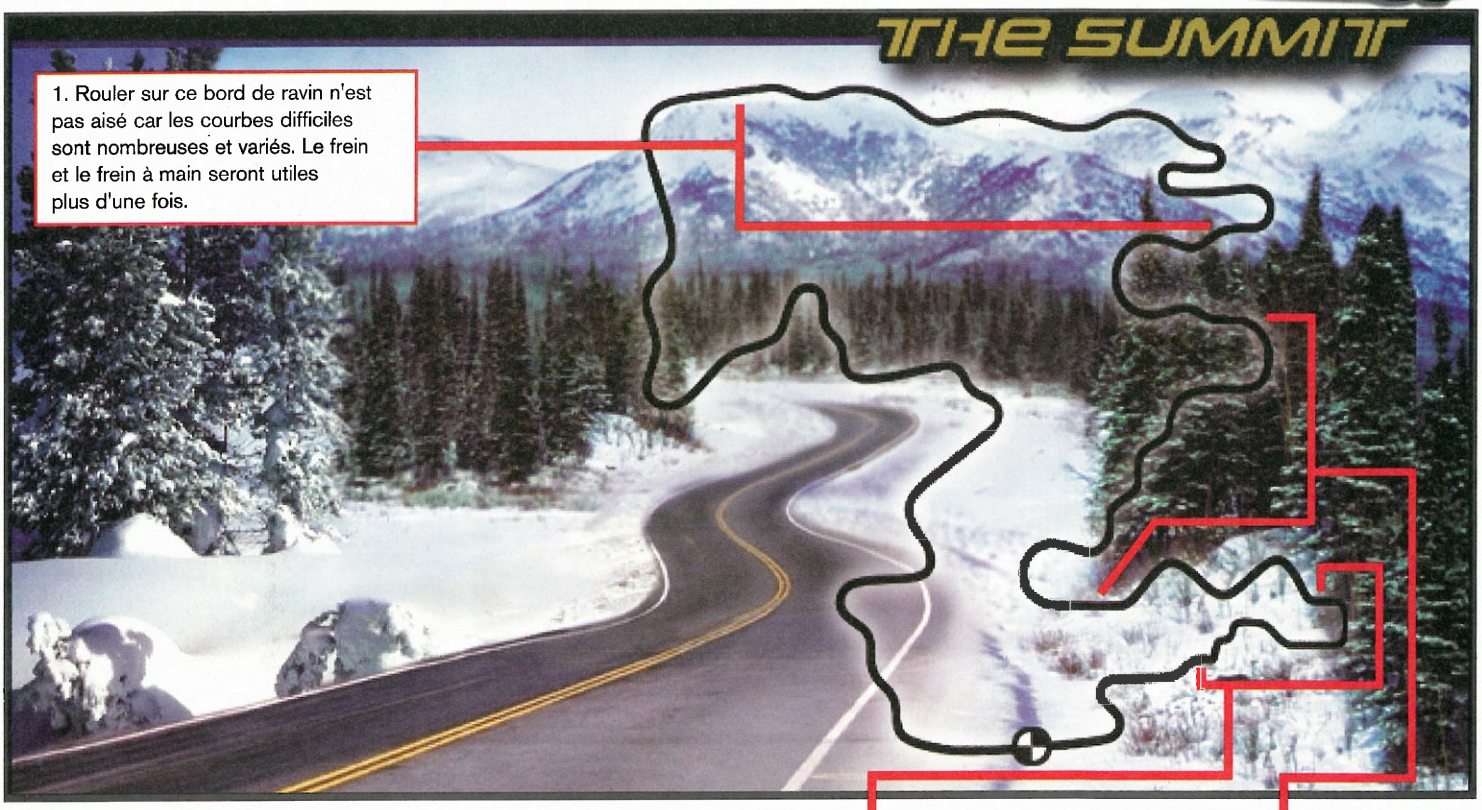
Que la foudre s'abbate sur moi si il n'y a pas de grosse ouverture dans le mur de droite. Foncez dedans et le tour est joué. Pensez à tourner à droite à la fin du raccourci pour rejoindre le circuit.

Aquatica

Longueur : 5.3 Miles
Difficulté : Expert

Cette expérience de conduite sur la côte demande beaucoup de confiance pour obtenir de bon temps. Un peu plus longue que la version faceile, Atlantica, cette course est aussi un malheur pour la tenue de route.

3. Allez-y mollo sur l'accélérateur. Les méchants virages sont encore et toujours présents dans cette section.



1. Rouler sur ce bord de ravin n'est pas aisé car les courbes difficiles sont nombreuses et variés. Le frein et le frein à main seront utiles plus d'une fois.

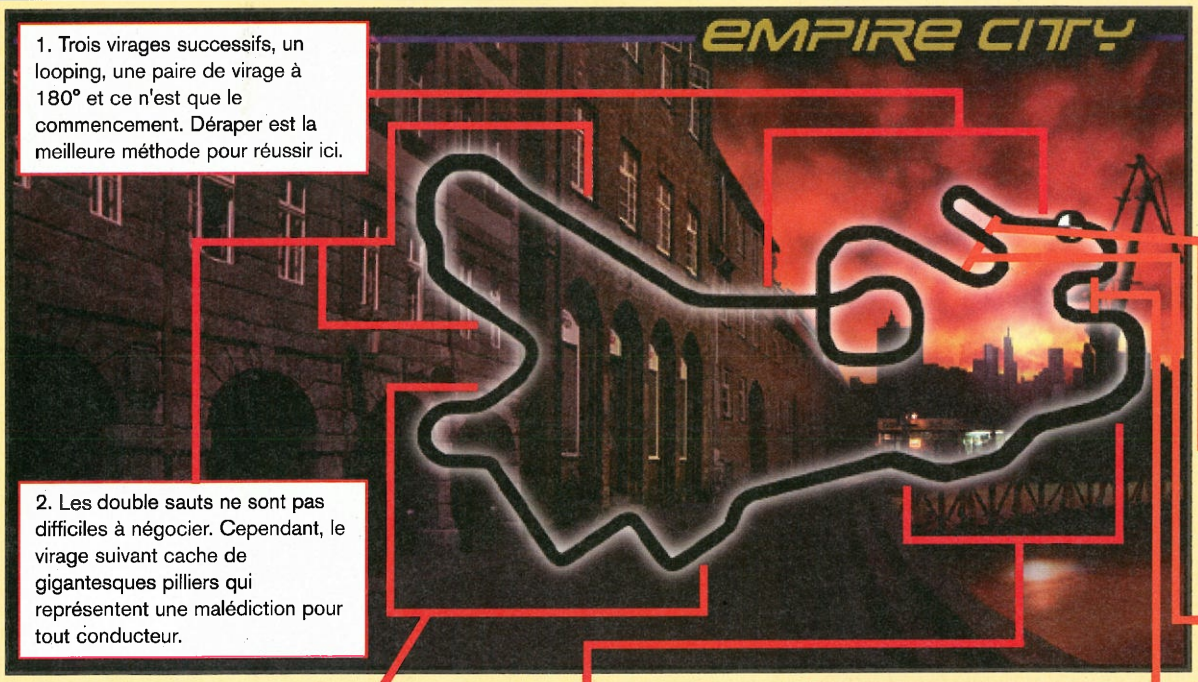
2. La route est glissante. Dérapez sur les virages et faites attention à ne pas valdinguer.

3. Ce village rustique cache de dangereux virages brusques à grande vitesse et également des sauts qui peuvent affecter votre trajectoire.

The Summit

Longueur : 6.4 Miles
Difficulté : Expert

Cette course dans la neige est certainement la plus difficile de toutes. Bien sûr il faut être excellent en conduite mais aussi être particulièrement concentré. La moindre erreur peut s'avérer fatale.



1. Trois virages successifs, un looping, une paire de virage à 180° et ce n'est que le commencement. Déraper est la meilleure méthode pour réussir ici.

2. Les double sauts ne sont pas difficiles à négocier. Cependant, le virage suivant cache de gigantesques pilliers qui représentent une malédiction pour tout conducteur.

3. Beaucoup de virages étroits par ici. Par contre les trois prochains virages à 90° nécessitent de bons dérapages.

4. Cette section nécessite de prendre une trajectoire parfaite. Car si vous vous prenez un pillier, impossible de revenir en course après.

Empire City (Bonus)

Longueur : 4.6 Miles
difficulté : Expert

Dans un métrople qui a mal tourné, vous rencontrerez pas mal de situations hasardeuses pleines de virages vicieux. La tension est à son comble dans cette course.

Raccourci
Entrez dans l'ouverture entre les immeubles juste après le départ pour utiliser ce raccourci.

Raccourci
A la fin du tour il y a encore un raccourci. Allez droit dans l'ouverture pour couper le virage.

Raccourci
Continuez à partir du précédent raccourci pour passer les barrières vers un autre passage.

Éditeur	Virgin Interactive
Prix	Environ 370 F
Format:	PAL

1 ou 2 Joueurs

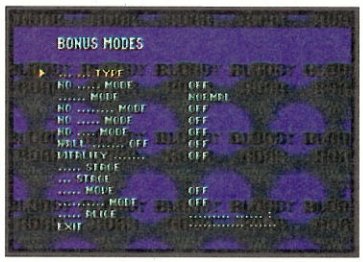
Memory Card 1 Bloc

Bloody Roar

Avec huit personnages pouvant chacun se transformer en monstre, ce beat-'em-up sanglant fournit son lot d'action hurlante. Alors installez vous tranquillement dans votre fauteuil pendant que nous vous fournissons coups spéciaux et autres secrets.

Menu Bonus

Ce menu permet d'obtenir des petits cadeaux si certaines conditions sont réunies.



Gros Bras
Finissez le jeu sans Continues.

Pas de jauges
Finissez le jeu avec Yugo en difficulté d'au moins quatre étoiles.

Mode Caméra
Finissez le jeu avec Alice en difficulté d'au moins quatre étoiles.

Pas d'éclairs
Finissez le jeu avec Long en difficulté d'au moins quatre étoiles.

Pas de garde
Finissez le jeu avec Gado en difficulté d'au moins quatre étoiles.

Pas de murs
Finissez le jeu avec Mitsuko en difficulté d'au moins quatre étoiles.

Murs invisibles
Finissez le jeu avec Fox en difficulté d'au moins quatre étoiles.

Récupérer l'énergie
Finissez le jeu avec Bakuryu en difficulté d'au moins quatre étoiles.

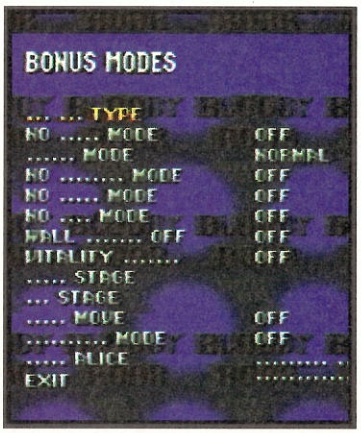
Petit stage
Finissez le jeu avec Greg en difficulté d'au moins quatre étoiles. Ces deux stages deviendront alors accessibles.

Grand stage
Battez au moins dix personnages en mode Survival. Ces deux stages deviendront alors accessibles une fois la tâche accomplie.

Décalage
Finissez le mode Time Attack en moins de dix minutes. Vou pouvez maintenant vous décaler en appuyant sur L1 ou L2.

Mode rémanence
Finissez le jeu avec tous les personnages en difficulté d'au moins quatre étoiles. Vous n'aurez plus de décor et à la place, vos combattants seront suivis par leur rémanence.

Sailor Alice
Finissez avec Alice en difficulté d'au moins 6 et sans Continues. Elle sera alors habillée en tenue d'écolière.



Alice

Info...
Age : 17
Sexe : Féminin
Groupe sanguin : B
Nationalité : Japon-Allemagne
Taille : 154 cm (Humain), 155 cm (Bête)
Poids : 57 kg (Humain), 68 kg (Beête)

Humain
■ ..... High punch
⇨ + ■ ... Strong mid slash
⇩ + ■ ..... Mid punch
⇩ + ■ ..... Low punch
⇨ + ■ . Spinning leg punch
⇦ + ■ Retreat & mid punch
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ■ Jumping head attack
✕ ..... High kick
⇨ + ✕ .... Forward flip kick
⇩ + ✕ ..... Shin kick
⇩ + ✕ ..... Low lick
⇨ + ✕ . Turning leg kick (FA)
⇩ + ✕ ..... Fast reverse roundhouse kick (KD)
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ✕ Jumping rising kick (KD)

Bête
● ..... High punch
⇨ + ● ..... Jump kick
⇩ + ● . Low leg stomp kick (KD)
⇩ + ● ..... Low punch
⇨ + ● .... Turning low kick
⇦ + ● . Jumping double foot stomp kick (KD)
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ● Forward flip kick (KD)

De dos
■ ..... Turning face punch
⇩ ou ⇨+ ■ Turning low punch
✕ .... Turning mid kick (KD)
⇩ ou ⇨ + ✕ .. Sweep (KD)
● ..... Jumping back stomp kick (KD)
⇩ or ⇨ + ● ..... Low punch-sweep (KD)

Coups spéciaux
⇩ ⇘ ⇨ + ■ .... Rising spin attack
⇩ ⇙ ⇦ + ■ ..... Charge-up mid forearm attack
⇩ ⇘ ⇨ + ✕ .... Handstand flip kick
⇩ ⇙ ⇦ + ✕ ..... Flip kick
⇩ ⇘ ⇨ + ● ..... Jump-in head throw
⇩ ⇙ ⇦ + ● ... Jump & land kick attack

Attaque fonçantes
⇨, M⇨ + ■ ..... Shoulder charge
⇨, M⇨ + ✕ .... Slide attack
⇨, M⇨ + ● ..... Run-up flip kick
⇨⇨ + ■ ..... Rushing low punch
⇨⇨ + ✕ .... Rushing knee
⇨⇨ + ● .... Dashing rising kick (floats)
⇦⇦ + ● ..... Retreats and waits impatiently (appuyez ● pour uppercut)

Attaques basses (à partir de ⇩, M⇩)
■ ... Rising double fist strike
✕ .... Backward handstand flip kick
● ..... Somersault handspring kick (floats)

Attaques au sol (adversaire au sol)
⇩ + ■ ..... Double fist ground attack
⇩ + ✕ ..... Splits kick
⇩ + ● ..... Jumping somersault splits kick

Combos
■, ■, ■, ⇨ + ■
■, ■, ■, ⇩ + ■
■, ■, ■, ⇖ + ✕
■, ✕, ✕, ⇦ + ✕
■, ✕, ✕, ⇖ + ✕
■, ✕, ✕, ⇩ + ✕
●, ●, ●, ⇨ + ●
●, ●, ●, ⇨ + ●
●, ●, ●, ⇩ + ●
⇩ + ●, Coup spécial
M⇩ + ●, ●, ●
M⇩ + ●, ●, ✕, ■
M⇨ + ■, ■
⇦ + ■, ■, ✕
⇦ + ■, ✕
M⇩ + ■, ✕, ✕
⇩ + ■, ■
⇨ + ■, ✕
M⇩ + ●, ●, ✕, ●
■, ■, ■, ⇨ + ■, ●, ●
●, ⇦ + ●
M⇩ + ■, ■, ●, ●, ●
M⇩ + ✕, ●, ●
⇩ ⇙ ⇦ + ✕, ● + ✕, ●
⇩ ⇙ ⇦ + ●, ⇩ ⇘ ⇨ + ●
✕, ✕, ⇨ + ✕
✕, ✕, ⇦ + ✕
✕, ✕, ⇩ + ✕
⇨ + ✕, ⇦ + ✕
⇨ + ✕, ⇩ + ✕
⇩ + ✕, ✕
M⇩ + ✕, ✕
⇩ ⇙ ⇦ + ✕, ● + ✕

Légende
■ ..... Poing
✕ ..... Pied
● ..... Bête
▲ ..... Rave
KD ..... Met l'adversaire au sol
FA ..... Se mettre de dos
Soulève ..... Soulève l'adversaire

Coups généraux
Ataques communes
⇨⇨ ..... Dash avant
⇨, M⇨ ..... Courir
⇦⇦ ..... Dash arrière
⇩, M⇩ ..... Position basse (reste à peu près une seconde)
■+✕ ..... Projection haute
⇩ + ■ + ✕..... Projection basse (adversaire baissé)
■ + ✕ (en l'air) .... Atterrir sur ses pieds en cas d'enchaînement
⇧ + ■ ou ✕ ou ● ..... Écrasage (adversaire au sol)

Attaques en l'air
⇨ + ■ ou ⇦ + ■ (en l'air) ..... Descending mid slam (KD)
⇨ + ✕ (en l'air) . Double foot kick & backward roll (KD)
⇦ + ✕ (en l'air) .. Back double foot kick & forward roll
⇩+ ■ (avant d'atterrir) .. Rushing low punch (KD)
⇩+✕ (avant d'atterrir) ..... Sweep

En se relevant
Direction .. Rouler dans la direction
✕ ..... Attaque coup de pied

Bakuryu

Info...
Age: Inconnu
Sexe: Mâle
Groupe sanguin : Inconnu
Nationalité : Secret
Taille : 153 cm (Humain), 147 cm (Bête)
Poids : 51 kg (Humain), 67 kg (Bête)

Humain
■ ..... High punch
⇨ + ■ ..... Turning mid swipe
⇩ + ■ ..... Rising mid strike
⇩ + ■ ..... Low punch
⇨ + ■ ..... Leg strike (FA)
⇖ + ■ ..... Turning mid backhand
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ■. Jump over opponent
✕ ..... High kick
⇨ + ✕ ..... Forward flip kick
⇩ + ✕ ..... Shin kick
⇩ + ✕ ..... Low kick
⇨ + ✕ ..... Sweep (KD)
⇖ + ✕ ..... Revolving side kick
⇖ or ⇧ or ⇗ + ✕ ..... Flip kick

Bête
● ..... High slash
⇨ + ● ..... Step-in mid slash
⇩ + ● ..... Slide (KD)
⇩ + ● ..... Low slash
⇨ + ● ..... Uppercut slash (KD)
⇖ + ● ..... Step-back double-claw slash (KD)
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ● Jump-in slam (KD)

De dos
■ ..... High punch
⇩ ou ⇨ + ■ ..... Low punch
✕ ..... Turning roundhouse (KD)
⇩ ou ⇨ + ✕ ..... Sweep (KD)
● ..... Turning slash (KD)
⇩ ou ⇨ + ● .... Quick crawl away

Coups spéciaux
⇩ ⇘ ⇨ + ■ ..... Air throw (adversaire dans les airs)
⇩ ⇙ ⇦ + ■ ... Charge-up mid palm
⇩ ⇘ ⇨ + ✕ Ninja disappear: appear behind opponent (bonne distance)
⇩ ⇙ ⇦ + ✕ ..... Ninja disappear: spinning move in front of opponent
⇩ ⇘ ⇨ + ● .. Stab and slash (proj)
⇩ ⇙ ⇦ + ● ..... Slashing uppercut (soulève)

Attaques fonçantes
⇨, M⇨ + ■ .. Charging leg sweep
⇨, M⇨ + ✕ .... Running jump kick
⇨, M⇨ + ● ..... Diving attack and spring back (FA)
⇨, ⇨ + ■ ... Rushing double palm
⇨, ⇨ + ✕ ..... Rising kick
⇨, ⇨ + ● ... Rushing double claw
⇖, ⇖ + ● ..... Rush back, jumping swipe

Attaques baissées (À partir de ⇩, M⇩)
■ ..... Mid strike
✕, ✕ ..... Rising face kick, forward flip kick
● ..... Low double swipe

Attaque au sol (adversaire au sol)
⇩ + ■ ..... Ground punch
⇩ + ✕ ..... Ground kick
⇩ + ●, ●, ●, ●, ● Ground slashes

Combos
■, ■, ■, ⇨ + ■
■, ■, ■, ⇩ + ■
■, ■, ■, ⇖ + ✕
■, ✕, ✕, ⇨ + ✕
■, ✕, ✕, ⇖ + ✕
■, ✕, ✕, ⇩ + ✕
●, ●, ●, ⇨ + ●
●, ●, ●, ⇦ + ●
●, ●, ●, ⇩ + ●
⇩ + ●, Coup spécial
M⇩ + ●, ●, ●
M⇩ + ●, ●, ✕, ■
M⇨ + ■, ■
⇦ + ■, ■, ✕
⇦ + ■, ✕
M⇩ + ■, ✕, ✕
⇩ + ■, ■
⇦ + ■, ✕
M⇩ + ●, ●, ✕, ●
■, ■, ■, ⇨ + ■, ●, ●
●, ⇦ + ●
M⇩ + ■, ■, ●, ●, ●
M⇩ + ✕, ●, ●
⇩ ⇙ ⇦ + ✕, ● + ✕, ●
⇩ ⇙ ⇦ + ●, ⇩ ⇘ ⇨ + ●
✕, ✕, ⇨ + ✕
✕, ✕, ⇦ + ✕
✕, ✕, ⇩ + ✕
⇨ + ✕, ⇦ + ✕
⇨ + ✕, ⇩ + ✕
⇩ + ✕, ✕
M⇩ + ✕, ✕
⇩ ⇙ ⇦ + ✕, ● + ✕

Fox

Info...
Âge : 22
Sexe : Féminin
Groupe sanguin : AB
Nationalité : Angleterre
Taille : 186 cm (Humain), 190 cm (Bête)
Poids : 65 kg (Humain), 65 kg (Bête)

Humain
■ ..... Head jab
⇨ + ■ ..... Mid swipe
⇩ + ■ ..... Rising mid swipe
⇩ + ■ ..... Low punch
⇨ + ■ ..... Double low attack (FA)
⇖ + ■ ..... Turning mid slap
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ■ Flip over opponent
✕ ..... High Kick
⇨ + ✕ ..... Step-in high kick (KD)
⇩ + ✕ ..... Mid kick
⇩ + ✕ ..... Low kick
⇨ + ✕ ..... Standing sweep (KD)
⇖ + ✕ ..... Roundhouse kick (KD)
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ✕ ... Flip kick (KD)

Bête
● ..... Mid kick
⇨ + ● ..... Step-in mid jab
⇩ + ● ..... Low claw (KD)
⇩ + ● ..... Low jab
⇨ + ● ..... Double leg low kick (KD, FA)
⇖ + ● Turning backhand swipe (KD)

De dos
■ ..... Turning high chop
⇩ ou ⇨ + ■ ..... Turning low chop
✕ ..... Descending mid kick (KD)
⇩ ou ⇨ + ✕ ..... Sweep (KD)
● .... Turning overhead swipe (KD)
⇩ ou ⇨ + ● ..... Sweep (KD)

Coups spéciaux
⇩ ⇘ ⇨ + ■ ..... Triple mid strike
⇩ ⇙ ⇦ + ■ ..... Charge-up rising backhand strike
⇩ ⇘ ⇨ + ✕ ..... Rising kick
⇩ ⇙ ⇦ + ✕ .... Rising windmill kick
⇩ ⇘ ⇨ + ● ..... Charging double-claw swipe
⇩ ⇙ ⇦ + ● .. Roll back (Appuyez ● pendant la roulade)

Attaques fonçantes
⇨, M⇨ + ■ ... Charging leg sweep
⇨, M⇨ + ✕ .. Charging forward flip head stomp
⇨, M⇨ + ● ..... Flying headbutt
⇨, ⇨ + ■ ..... Rushing mid strike
⇨, ⇨ + ✕ ..... Rushing knee
⇨, ⇨ + ● ..... Forward flip slam
⇖, ⇖ + ● ..... Flip back, handspring forward attack

Attaques baissées (à partir de ⇩, M ⇩)
■ ..... Rising slap uppercut
✕ ..... 2 hit leg sweep
● ..... Hind leg kick

Attaques au sol (adversaire au sol)
⇩ + ■ ..... Double ground strike
⇩ + ✕ ..... Ground kick
⇩ + ● ..... Ground swipe

Combos
■, ■, ■, ■
■, ■, ■, ⇩ + ✕
■, ■, ✕
■, ✕
⇨ + ■, ■, ■, ⇧ + ✕
●, ●, ●, ●, ⇧ + ✕
●, ●, Coup spécial
⇨ + ●, ●
■, ■, ●, ●
⇖ + ✕, M⇧ + ■, ●
M⇗ + ✕, ✕, ✕, ✕, ■
⇖ + ✕, ■, ■
⇩ + ■, ■, ■
⇩ + ✕, ✕
M⇩ + ✕, ✕
⇨ + ■, ■, ■, ⇖ + ✕
⇨ + ■, ■, ■, ⇩ + ✕
⇧ + ■, ■
M⇧ + ■, ■
⇨, ⇨ + ✕, ✕
⇩ ⇘ ⇨ + ■, ■

Gado

Info...
Âge : 43
Sexe : Mâle
Groupe sanguin : O
Nationalité : France
Taille : 187 cm (Humain), 188 cm (Bête)
Poids : 75 kg (Humain), 78 kg (Bête)

Humain
■ ..... High punch
⇨ + ■ ..... Elbow
⇩ + ■ ..... Mid punch
⇩ + ■ ..... Low punch
⇨ + ■ ..... Turn-around low punch
⇖ + ■ ..... Turn-around elbow
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ■ .. Jumping chop (KD)

✕ ..... High side kick
⇨ + ✕ ..... Knee
⇩ + ✕ ..... Mid roundhouse kick
⇩ + ✕ ..... Low kick
⇨ + ✕ ..... Sweep (KD)
⇖ + ✕ ... High reverse roundhou kick (KD)
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ✕ ... Jumping face stomp kick (KD)

Bête
● ..... High swipe
⇨ + ● ..... Mid stab
⇩ + ● Pouncing double claw swipe
⇩ + ● ..... Low slash
⇨ + ● ... Back leg sweep (KD, FA)
⇖ + ● ..... Reverse roundhouse kick (KD)
⇖ or ⇧ or ⇗ + ● ... Flip kick (KD)

De dos
■ ..... Turning backhand
⇩ oru⇨ + ■ ... Turning low punch
✕ ..... Back kick (KD)
⇩ ou ⇨ + ✕ ..... Sweep (KD)
● ..... Kick-out mid stomp (KD)
⇩ ou ⇨ + ✕ ..... Low slash

Coups spéciaux
⇩ ⇘ ⇨ + ■ ..... Double hit & toss (projection)
⇩ ⇙ ⇦ + ■ Charge-up power punch
⇩ ⇘ ⇨ + ✕ ..... Double axe kick
⇩ ⇙ ⇦ + ✕ ... Charge-up triple kick
⇩ ⇘ ⇨ + ● ..... Neck rip & slash (projection)
⇩ ⇙ ⇦ + ● .. Uppercut slash (soul.)

Attaques fonçantes
⇨, M⇨ + ■ ..... Running tackle
⇨, M⇨ + ✕ ..... Rushing sweep
⇨, M⇨ + ● ..... Running dive
⇨, ⇨ + ■ ..... Shoulder charge
⇨, ⇨ + ✕ ..... Rushing knee
⇨, ⇨ + ● ..... Jumping headbutt
⇖, ⇖ + ● ... Step back, advancing uppercut, descending strike

Attaques baissées (à partir de ⇩, M ⇩)
■, ■ .... Double uppercut (soulève)
✕ ..... Rising kick (soulève)
● ..... Rolling low swipe

Attaques au sol (adversaire au sol)
⇩ + ■ ..... Jumping ground elbow
⇩ + ✕ ..... Ground kick

Combos
■, ■, ⇨ + ■
⇨ + ■, ■, ■
⇨ + ■, ✕
⇩ + ■, ■
M⇩ + ■, ✕
⇖ + ■, ■
✕, ✕, ✕
✕, ✕, ⇨ + ✕, ⇩ + ✕, ✕
✕, ⇖ + ■, ■
⇨ + ✕, ✕, ✕
●, ●, ●
●, ●, ⇩ + ●
●, ●, Coup spécial
●, ⇩ + ●, ●
Special move
⇨ + ●, ●
⇨ + ●, ⇩ + ●
⇩ + ●, ●, Coup special
■, ■, ⇩ + ●
⇩ + ■, ⇨ + ●, ●
✕ ⇖ + ■, ■, ●, ⇩ + ●

Long

Info...
Âge : 26
Sexe : Mâle
Groupe sanguin : A
Nationalité : Chine
Taille : 179 cm (Humain), 181 cm (Bête)
Poids : 71 kg (Humain), 74 kg (Bête)

Humain

■ ..... High Punch
⇨ + ■ ..... Strong high punch
⇩ + ■ ..... Turning low punch (FA)
⇩ + ■ ..... Low punch
⇨ + ■ ..... Mid attack
⇖ + ■ Charge-up double palm (KD)
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ■ ..... Jumping head strike
✕ ..... Back leg high kick
⇨ + ✕ . Forward double-hit jumping roundhouse (KD)
⇩ + ✕ ..... Mid kick
⇩ + ✕ ..... Low kick
⇨ + ✕ ..... Sweep kick (KD)
⇖ + ✕ ..... Forward roundhouse kick (KD)
⇖ or ⇧ or ⇗ + ✕ . Jumping reverse roundhouse kick (KD)

Bête

● ..... High slash
⇨ + ● .. Descending back leg slam (KD)
⇩ + ● ..... Double claw slash sweep (KD)
⇩ + ● ..... Low slash
⇨ + ● ... Back leg sweep (KD, FA)
⇖ + ● .. Back leg kick-up (KD, FA)
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ● .. Flip kick (KD)

De dos

■ ..... Turning elbow
⇩ ou ⇨ + ■ ..... Low punch
✕ ..... Roundhouse kick (KD)
⇩ ou ⇨ + ✕ .. Turning sweep (KD)
● ..... Back slam (KD)
⇩ ou ⇨ + ● ..... Low swipe (KD)

Coups spéciaux

⇩ ⇘ ⇨ + ■ .. Charging high punch
⇩ ⇙ ⇦ + ■ .. Charge-up mid elbow
⇩ ⇘ ⇨ + ✕ .. Jumping double kick
⇩ ⇙ ⇦ + ✕ .... Head stomp (head stomp throw if at correct range)
⇩ ⇘ ⇨ + ● ..... Diving neck throw (à la bonne distance)
⇩ ⇙ ⇦ + ● ..... Earthquake stomp

Attaques fonçantes

⇨, M⇨ + ■ .. Charging mid punch
⇨, M⇨ + ✕ ..... Flying kick
⇨, M⇨ + ● ..... Flying somersault attack
⇨, ⇨ + ■ ..... Rushing mid elbow
⇨, ⇨ + ✕ ..... Step-in sweep
⇨, ⇨ + ● ..... Uppercut slash
⇖, ⇖ + ● ..... Flip back, rushing shoulder charge

Attaques baissées (à partir de ⇩, M⇩)

■, ■ .. Uppercut, descending strike
✕ ..... Handspring rising kick
● ..... Lifting attack

Attaques au sol (adversaire au sol)

⇩ + ■ ..... Ground punch
⇩ + ✕ ..... Ground stomp
⇩ + ● ..... Ground slash

Combos
Les combos de Long commencent par un starter (■, ■, ■) suivi par plusieurs combinaisons.

A n'importe quel moment pendant le combo, il est possible d'arrêter l'enchaînement en utilisant un Finishing ou ●, Bête Finishing si jamais vous êtes en mode Bête.

■, ■, ■,
■,
⇨ + ✕, ⇩ + ■, ✕, ⇨ + ■, ⇩ + ✕, Finishing
⇩ + ✕, ⇨ + ■, ✕, ⇩ + ■, ⇨ + ✕, Finishing
Finishing
●, Bête Finishing

⇨ + ■,
✕, ⇩ + ■, ⇨ + ✕, ■, ⇩ + ✕, Finishing
⇩ + ✕, ■, ⇨ + ✕, ⇩ + ■, ✕, Finishing
Finishing
●, Bête Finishing

Finishing
Finishing
●, Bête Finishing

⇩ + ■,
✕, ⇨ + ■, ⇩ + ✕, ■, ⇨ + ✕, ⇩ + ■, Finishing
⇨ + ✕, ■, ⇩ + ✕, ⇨ + ■, ✕, Finishing
Finishing
●, Bête Finishing

✕,
⇨ + ■, ⇩ + ✕, ■, ⇨ + ✕, ⇩ + ■, Finishing
⇩ + ■, ⇨ + ✕, ■, ⇩ + ✕, ⇨ + ■, Finishing
Finishing
●, Bête Finishing

⇨ + ✕,
■, ⇩ + ✕, ⇨ + ■, ✕, ⇩ + ■, Finishing
⇩ + ■, ✕, ⇨ + ■, ⇩ + ✕, ■, Finishing
Finishing
●, Bête Finishing

⇩ + ✕,
■, ⇨ + ✕, ⇩ + ■, ✕, ⇨ + ■, Finishing
⇨ + ■, ✕, ⇩ + ■, ⇨ + ✕, ■, Finishing
Finishing
●, Bête Finishing

■, ■, ⇨ + ■,
✕, ⇩ + ■, ⇨ + ✕, ■, ⇩ + ✕, Finishing
⇩ + ✕, ■, ⇨ + ✕, ⇩ + ■, ✕, Finishing
Finishing
●, Bête Finishing

■, ■, ⇨ + ✕,
■, ⇩ + ✕, ⇨ + ■, ✕, ⇩ + ■, Finishing
⇩ + ■, ✕, ⇨ + ■, ⇩ + ✕, ■, Finishing
Finishing
●, Bête Finishing
⇨ + ■, ■,
⇨ + ✕, ⇩ + ■, ✕, ⇨ + ■, ⇩ + ✕, Finishing

⇩ + ✕, ⇨ + ■, ✕, ⇩ + ■, ⇨ + ✕, Finishing
Finishing
●, Bête Finishing

⇨ + ■, ✕,
⇨ + ■, ⇩ + ✕, ■, ⇨ + ✕, ⇩ + ■, Finishing
⇩ + ■, ⇨ + ✕, ■, ⇩ + ✕, ⇨ + ■, Finishing
Finishing
●, Bête Finishing

✕, ⇩ + ■,
✕, ⇨ + ■, ⇩ + ✕, ■, ⇨ + ✕, Finishing
⇨ + ✕, ■, ⇩ + ✕, ⇨ + ■, ✕, Finishing
Finishing
●, Bête Finishing

✕, ⇩ + ✕,
■, ⇨ + ✕, ⇩ + ■, ✕, ⇨ + ■, Finishing
⇨ + ■, ✕, ⇩ + ■, ⇨ + ✕, ■, Finishing
Finishing
Finishing

●, Bête Finishing

■, ✕, ⇩ + ✕, forward or down Finishing
●, ●, Bête Finishing
●, ⇩ + ●
⇩ ⇙ ⇦ + ●,
●, ●, ●, ⇩ ⇙ ⇦ + ✕
M⇨ + ●, ●, ●, ●, ●, ●, Finishing
● + ●, ●, ●, ●, ●, ●, Finishing
M⇩ + ●, ●, ●, ●, ●, ●, Finishing
M⇧ + ●, ●, ●, ●, ●, ●, Finishing

Finishing
Finishing avant
⇨, ⇨ + ■ – Reverse body slam
⇨, ⇨ + ✕ – Forward flip kick

Finishing arrière
⇖ + ■ – Charging slam
⇖ + ✕ – 2 kicks

Finishing bas
⇩, ⇩ + ■ – Stunning uppercut & punch fury (throw)
⇩, ⇩ + ✕ – Sweep

Beast Finishing
● – Jumping spin kick (FA)
⇨ + ● – Lifting attack (floats)
⇩ + ● – Double-claw leg attack
⇩ ⇘ ⇨ + ■ – Charging high punch
⇩ ⇙ ⇦ + ■ – Jumping double kick
⇩ ⇘ ⇨ + ✕ – Charge-up mid elbow
⇩ ⇙ ⇦ + ✕ – Head stomp (throw)
⇩ ⇘ ⇨ + ● – Diving neck throw
⇩ ⇙ ⇦ + ● – Earthquake stomp (continuer avec ⇩ ⇙ ⇦ + ●)

Greg

Info...
Âge : 35
Sexe : Mâle
Groupe sanguin : O
Nationalité : USA
Taille : 197 cm (Humain), 203 cm (Bête)
Poids : 100 kg (Humain), 120 kg (Bête)

Humain

■ ..... High punch
⇨ + ■ ..... High slam (KD)
⇩ + ■ ..... Mid punch
⇩ + ■ ..... Low jab
⇨ + ■ ..... Mid backhand
⇖ + ■ ... Double descending strike
⇖ oru ⇧ ou ⇗ + ■ .. Jumping strike
✕ ..... Face stomp kick
⇨ + ✕ ..... Step-in mid kick
⇩ + ✕ ..... Low kick (front leg)
⇩ + ✕ ..... Shin kick
⇨ + ✕ ..... Low kick (back leg)
⇖ + ✕ ..... Back lifting kick (floats)
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ✕ .. Jumping rising kick (floats)

Bête

● ..... Face swipe
⇨ + ● ..... Backhand
⇩ + ● ..... Double hammer (KD)
⇩ + ● ..... Low slash
⇨ + ● .... Low double claw swipe
⇖ + ● ..... Face slap (FA)
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ● ..... Lifting slap (soulève)

De dos

■ ..... Turning face strike
⇩ ou ⇨ + ■ .... Turning low punch
✕ ..... Turn-around kick (KD)
⇩ ou ⇨ + ✕ ..... Sweep (KD)
● ..... Mid backhand (KD)
⇩ ou ⇨ + ✕ ..... Low power punch (KD)

Coups spéciaux

⇩ ⇘ ⇨ + ■ Leg grab & swing throw
⇩ ⇙ ⇦ + ■ ..... Wind up punch (appuyez ● + ■, ■, etc. et ■)
⇩ ⇘ ⇨ + ✕ .... Lifting throw (avant)
⇩ ⇙ ⇦ + ✕ ..... Charge-up kick
⇩ ⇘ ⇨ + ● Grab & triple slam throw
⇩ ⇙ ⇦ + ● ... Lifting throw (arrière)

Attaques fonçantes

⇨, M⇨ + ■ ..... Low dive
⇨, M⇨ + ✕ ..... Flying face stomp
⇨, M⇨ + ● Charging stomach bash
⇨, ⇨ + ■ ..... Dashing hammer
⇨, ⇨ + ✕ ..... Flying kick (FA)
⇨, ⇨ + ● ..... Mid punch
⇖, ⇖ + ● ..... Backward flop

Attaques baissées (à partir de ⇩, M⇩)

■ ..... Lifting strike (soulève)
✕ ..... Leg stomp
● ..... Lifting throw (arrière)

Attaques au sol (adversaire au sol)

⇩ + ■ ..... Jumping ground elbow
⇩ + ✕ ..... Ground kick

Combos
■, ■, ■
■, ■, ⇩ + ■
⇩ + ■, ■, ■
M⇩ + ■, ✕, ✕

⇧ + ■, ■
⇖ + ■, ⇩ + ■
⇖ + ■, ⇨ + ✕
■, ✕, ⇩ ⇙ ⇦ + ✕
⇖ + ✕, ✕

⇨, ⇨ + ■, ■
●, ●, ●, ●, ●, ●
●, ●, ●, ●, ●, ⇩ + ●
●, ⇨ + ●
●, ⇩ + ●

●, ●, Coup spécial
⇖ + ●, ●, ●, ●
⇖ + ●, ●, ●, ⇩ + ●
■, ⇩ + ●, ⇩ ⇘ ⇨ + ■
⇖ + ✕, ✕, ●, ■

Mitsuko

Info...
Âge : 39
Sexe : Féminin
Groupe sanguin : AB
Nationalité : Japon
Taille : 182 cm (Humain), 183 cm (Bête)
Weight: 78 kg (Humain), 85 kg (Bête)

Humain
■ ..... Face attack
⇨ + ■ ..... Fast head punch (KD)
⇩ + ■ ... Lifting middle punch (KD)
⇩ + ■ ..... Low punch
⇨ + ■ ..... Overhead mid swipe
⇖ + ■ ..... Double fist slam (KD)
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ■ Jumping double fist slam (KD)

× ..... High kick
⇨ + × ..... Mid knee
⇩ + × ..... Shin kick
⇩ + × ..... Low kick
⇨ + × ..... Sweep (of sorts; KD)
⇖ + × ..... Reverse roundhouse kick (FA)
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + × . Jump face kick

Beast
● ..... Headbutt
⇨ + ● ..... Knee
⇩ + ● ..... Rush-in lifting sweep (soulève)
⇩ + ● ... Lifting shoulder (soulève)
⇨ + ● ..... Low charge (KD)
⇖ + ● .... Charging headbutt (KD)
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ● ..... Jump-in slam (KD)

De dos
■ ..... Turning backhand fist
⇩ ou ⇨ + ■ ... Turning low punch
× ... Jump back attack (KD, still FA)
⇩ ou ⇨ + × . Standing sweep (KD)
● ..... Mid back stomp kick (KD)
⇩ ou ⇨ + ● ..... Low swipe (KD)

Coups spéciaux
⇩ ⇘ ⇨ + ■ ..... Neck slam (throw)
⇩ ⇙ ⇦ + ■ . Charge-up head strike
⇩ ⇘ ⇨ + × . Neck throw (King style throw)
⇩ ⇙ ⇦ + × ..... Earthquake stomp
⇩ ⇘ ⇨ + ● .... Lift & smash throw
⇩ ⇙ ⇦ + ● ..... Wind up (appuyez plusieurs fois sur ●)

Attaques fonçantes
⇨, M⇨ + ■ ..... Shoulder charge
⇨, M⇨ + × ... Rushing low double foot kick
⇨, M⇨ + ● ..... Diving headbutt
⇨, ⇨ + ■ ..... Turning mid punch
⇨, ⇨ + × ... Rushing forward kick
⇨, ⇨ + ● ..... Rushing headbutt
⇖, ⇖ + ● ... Dash back, charge in, lifting headbutt (soulève)

Attaques baissées (à partir de ⇩, M⇩)
■ ..... Jumping uppercut
× ..... Strong rising kick
● ..... Head-first slide

Attaques au sol (adversaire au sol)
⇩ + ■ ..... Ground punch
⇩ + × ..... Ground stomp
⇩ + ● ..... Horn ground attack

Combos			
■ ■ ■	⇨ + × ×	● ● ⇩ + ● ●	■ ■ ● ● ⇧ + ●
■ ■ ×	⇨ + × ⇩ + ×	● ● ⇧ + ● ⇧ +	⇨ + ● ⇨ + ●
■ ■ ⇧ + ×	⇨ + ■ ■	● ⇧ + ●	■ ■ ● ● Coup special
■ × ■	× ■	● ● Coup spécial	
⇨ + ■ ×	M⇩ + × × ×	M⇨ + ● ●	⇩ ⇘ ⇦ + ● ⇧ + ●
M⇨ + ■ × ×	M⇩ + × × ⇨ + ×	■ ■ ● ● ⇨ + ●	⇩ ⇘ ⇦ + ● ● ● ●
	● ● ⇨ + ●	■ ■ ● ● ⇧ + ● ●	● ● ● ● ● ● ● ●

Yugo

Info...
Âge : 17
Sexe : Mâle
Groupe sanguin : ●
Nationalité: Japon
Taille : 175 cm (Humain), 177 cm (Bête)
Poids : 67 kg (Humain), 71 kg (Bête)

Humain
■ ..... High punch
⇨ + ■ ..... Mid punch (strong)
⇩ + ■ ..... Mid punch (weak)

⇩ + ■ ..... Low punch
⇨ + ■ ..... Turning low punch
⇖ + ■ ..... Turning high punch
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ■ . Jumping elbow slam (KD)
× ..... High kick
⇨ + × ..... Axe kick (KD)
⇩ + × ..... Mid kick
⇩ + × ..... Low kick
⇨ + × ..... Sweep (KD)
⇖ + × ..... Spinning kick (KD)
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + × . Flying spinning kick (KD)

Bête
● ..... Mid slash
⇨ + ● ..... Jumping double slash
⇩ + ● ..... Low swipe
⇩ + ● ..... Lifting attack (soulève)
⇨ + ● ..... Low kick-out (FA)
⇖ + ● Turning backhand swipe (KD)
⇖ ou ⇧ ou ⇗ + ● .. Flip kick (KD)

De dos
■ ..... Turning high punch
⇩ ou ⇨ + ■ .... Turning low punch
× ..... Turn around kick (KD)
⇩ ou ⇨ + × . Standing sweep (KD)
● ..... Turning claw (KD)
⇩ ou ⇨ + × .... Rising handspring kick (soulève)

Coups spéciaux
⇩ ⇘ ⇨ + ■ ..... Rushing elbow
⇩ ⇙ ⇦ + ■ ... Charge-up uppercut
⇩ ⇘ ⇨ + × ..... Jumping knee
⇩ ⇙ ⇦ + × ..... Flip kick
⇩ ⇘ ⇨ + ● ... Neck rip (throw, FA)
⇩ ⇙ ⇦ + ● ..... Jump back (si vous êtes assez près d'un mur, appuyez ■ ou ● ou ×)

Attaques fonçantes
⇨, M⇨ + ■ ..... Rushing attack
⇨, M⇨ + × ..... Rushing sweep
⇨, M⇨ + ● ..... Somersault face stomp
⇨, ⇨ + ■ .. Jumping uppercut (FA)
⇨, ⇨ + × ..... Rushing knee
⇨, ⇨ + ● ..... Claw slam
⇖, ⇖ + ● .. Turn-around low swipe

Attaques baissées (à partir de ⇩, M⇩)
■ ..... Uppercut (soulève)
×, × ..... Double axe kick
● ..... Rising uppercut (floats)

Attaques au sol (adversaire au sol)
⇩ + ■ ..... Ground punch
⇩ + × ..... Ground kick

Combos			
■ ■ ■ ×	● + ■ ■ ■	M⇩ + ×, ×	●, ■ ■ ■, ⇩ + ×
■ ■ ■, ⇩ + ×	M⇩ + ■, ■, ■, ■	⇩ + ×, ×	M⇩ + ●, ■
■ ■ ⇨ + ■	⇩ ⇘ ⇨ + ■, M⇨ +	⇨, ⇨ + ×, ⇩ + ×	M⇨ + ●, ●
■ ■ ×	■ ■	● ● ●	■ ■ ●
■ × ×	× ×	● ● Coup spécial	
	× ⇩ + ×	● ■ ×, ⇩ + ×	

Editeur	Konami Platinum
Prix	Environ 100 F
Editeur	PAL

International Superstar Soccer Pro

Un excellent jeu de foot, détaillé à l'extrême et plein de joueurs mondiaux, ISS Pro est un excellent titre sur PlayStation. Acclamée par la foule en délire, l'équipe de PLAYSOLUCES engage la partie avec ce guide plein d'astuces et de conseils pour devenir le meilleur...

STRATEGIES, FORMATIONS & SUBSTITUTIONS

En allant dans l'écran de formation pendant le jeu, vous pouvez changer plusieurs aspects de votre équipe pour améliorer ses performances. Voyons donc.

STRATEGIES

En appuyant sur L2 ou R2 sur l'écran de formation, vous pouvez changer de stratégie. Voilà ce que ça fait :

No Strategy – L'équipe joue normalement.
All Offence – Votre équipe avance à fond pour l'attaque.
All Defence – Quand vousmenez à la marque, choisissee cette option pour défendre.
Centre Attack – Vos joueur attaquent l'opposition en se concentrant sur le centre.
Side Attack – Vos joueurs mettront des contre-attaques en courant rapidement sur les côtés.
Zone Press – C'est pour le marquage individuel.
Counter Attack – Après une manœuvre défensive, vos joueurs contre-attaquent rapidement.
Offside Trap – Très utile : à chaque fois qu'une équipe opposée est dans votre terrain, votre équipe s'avance pour essayer d'obtenir le hors-jeu.

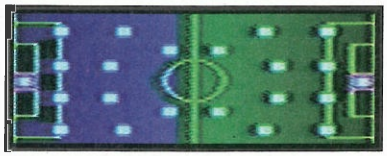
• Une fois votre stratégie choisie, elle ne se mettra à effet que si vous appuyez sur le bouton Select pendant la partie. Pour indiquer qu'elle a été activée, un logo apparaît au dessus du nom du joueur. Très pratique.

FORMATIONS

Normal 4-3-3

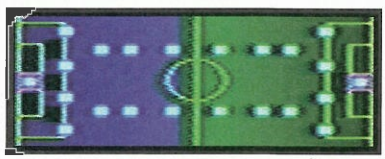
ISi vous voulez une forte attaque vers l'avant, vous ne trouverez pas meilleur que ça. Le mur défensif s'occupe sans problèmes des attaques ennemies pendant que les milieux de terrain et les attaquant s'introduisent chez l'adversaire.

Defensif 4-4-2a



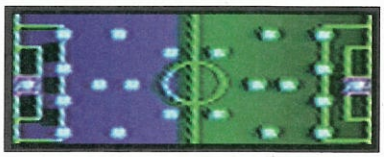
Comme son nom l'indique, c'est une formation défensive avec deux barres solides de joueurs placées à l'arrière et au milieu avec deux avants pour saisir des opportunités d'attaque. Une formation qui n'a rien de folichon, mais elle rempli ses fonctions.

Normal 4-4-2b



Cette formation fournit plus d'occasions pour le jeu individuel. Elle a la ligne défensive logée précisément à l'arrière et deux avants. Mais le milieu est arrangé en carré de quatre joueurs. Cela donne de bonnes opportunités pour les passes et les attaques.

Normal 4-4-2c



Comme avant, la défense est solide comme un roc et les deux attaquants sont bien positionnés au cas où.
La seule différence c'est qu'il y a deux milieux de terrain au centre et deux ailiers sur chacun des côtés pour l'assistance. Et ça marche plutôt pas mal en situation dangereuse.

Defensif 5-3-2

Qu'y a-t-il ? Vous n'arrivez vraiment pas à

PAS DE CHEATS ?
C'est vrai, selon Konami il n'y a aucun cheat mode dans ISS Pro. Voilà qui est fort triste, surtout quand on sait que la version N64 a tout plein d'équipes cachées et autres fioriture. Tain ça me casse le moral !

CONSEILS GENERAUX
• Ne jamais tackler par l'arrière dans surface de réparation. C'est la meilleure façon de se manger un penalty, sans parler du risque d'expulsion. Ça ne vaut simplement pas le coup. Essayez plutôt un tackle par l'avant ou utilisez toujours le bouton X c'est mieux.
• Lors des tournois et des ligues, sauvegardez régulièrement la partie après chaque victoire. En faisant cela, si jamais vous perdez à un moment crucial, vous pouvez toujours recharger une partie et essayer encore.
• Essayez de ne pas pas sortir les joueurs de leur position en tackiant. Cela laisserait des zones de vulnérabilité.

CONFIG CAMERA
Il y a quatre angles de caméra parmi lesquels choisir. Voici ce que nous pensons de chacune d'elles..

Middle Cam

La vue standard choisie automatiquement dès le départ. Elle montre une bonne proportion du terrain et permet de voir parfaitement chacun de ses joueurs. La meilleure, c'est sûr.

Far Cam

Un peu plus loin et plus haut que la caméra précédente, cette vue montre plus d'action. On a une meilleure vision du jeu pour construire une bonne attaque. On perd cependant graphiquemen

Close Cam

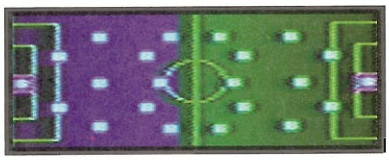
Cette caméra se trouve plus près du terrain. C'est certainement la meilleure vue pour le détail graphique, mais c'est un cauchemard pour jouer avec car le champ de vision est très limité et il est difficile de construire.

Back Cam

La perspective est complètement changée et l'on se déplace en hauteur plutôt qu'en longueur. C'est très joli mais les défauts deviennent vite apparent. Par exemple il est difficile de savoir où sont vos joueurs, ceci empêchant de construire activement et au bon endroit.

défendre votre partie du terrain ? Si c'est le cas alors adoptez cette formation hyper défensive. Bien sûr l'amusement est loin d'être assuré. Jouez à la passe à dix dans votre moitié de terrain et occasionnellement passez la à l'avant si vous vous sentez aventureux.

Offensif 2-3-5

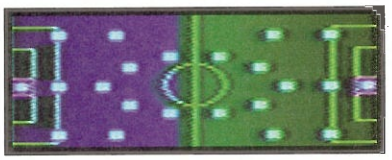


Vous vivez sur le bord ou quoi ? Si vous avez désespérément besoin d'un résultat vous devez mettre le plus d'homme possible à l'avant. Cependant, en choisissant cette formation vous laisserez votre défense désespéremment vide. Alors faites attention.

Defensif 3-5-2a

Si vous avez une avance à protéger mais n'avez pas envie d'utiliser une formation ennuyeuse comme 5-3-2, celle-ci peut être utile. Elle consiste en une ligne plate de trois défenseurs avec une autre ligne de quatre milieux de terrain pour aider les défenseurs au cas où. Un milieu de terrain tout seul se trouve en position d'aider les deux attaquant en cas de charge surprise. Ça peut servir.

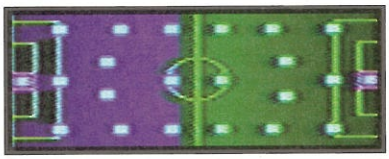
Offensif 3-5-2b



Très similaire à la version défensive de cette formation, excepté l'arrangement triangulaire des milieux de terrain qui favorise une meilleure chance offensive pour passer rapidement aux deux attaquants et assaillir le terrain adverse. Cette formation permet également un jeu de milieu de terrain très construit.

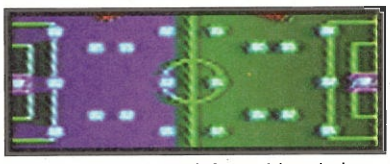
Normal 3-4-3a

Une formation bien solide qui fournit un bon espace de jeu avec une bonne envergure pour plus ou moins d'assauts tactiques. Cette formation marche en lignes droites et consiste en une solide



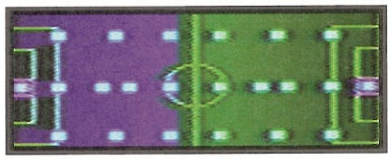
défense, bien qu'un peu vulnérable, et une barrière de milieu puissante. Cela se fini par par trois attaquant prêt à foncer.

Offensif 3-4-3b



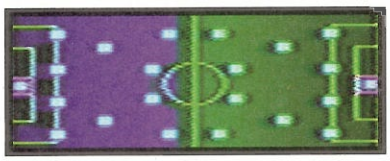
Une attaque et une défense bien droites, liées par des milieux de terrain positionnés en deux lignes pour une meilleure couverture du terrain. Cependant, les milieux laissent un large fossé au centre facilement pénétrable par l'adversaire. Il faut donc se méfier de l'eau qui dort.

Normal 3-4-3c



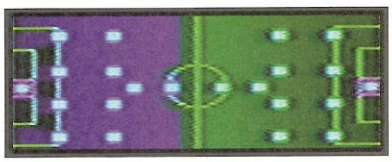
C'est de loin notre formation favorite. Elle conserve la ligne plate arrière, a deux ailier en position large, deux joueurs au milieu du terrain et trois avant pour attaquer. Totalement solide avec excellents résultats garantis.

Offensif 4-2-4



L'une des meilleures formations offensives. Pendant qu'une ligne défensive solide laisse peu de marge à l'erreur. Le milieu de terrain est pratiquement inexistant et l'emphase est mise sur la ligne avant qui peut pénétrer la plus dure des défenses.

Defensif 4-5-1



Une autre formation ennuyeuse qui garde l'ensemble de l'équipe à l'arrière, à part un attaquant solitaire poussé ici dans une vaine tentative d'approcher les cages adverses. Une formation impénétrable pour éviter de se prendre des buts.

SUBSTITUTIONS

Comme dans la réalite, avoir une équipe de joueurs en forme est essentiel pour de bons résultats. Il est facile de jeter un œil sur leur état physique en allant dans l'écran de formation pour obserber les petits visages :

Excellent
Très bon
OK
Pas bon
Nul

COUPS

Comme dans ISS il y a quelques petits coups à apprendre pour avoir un meilleur jeu. Ici, nous vous les décrivons tous, en vous expliquant comment les faire.

Général

Accélération – R1
Quand vous êtes en possession du ballon, vous pouvez taper un sprint pour gagner du terrain. Notez que vous ne pouvez changer de direction en courrant. Alors lâchez le bouton d'accélération et changer de direction avant de rappuyer.

Choix du joueur – L1
Même si c'est l'ordinateur qui décide, vous pouvez choisir manuellement le joueur le plus proche de la balle à tout moment pour accélérer les choses.

Attaquer

Balle en profondeur – △

À utiliser de préférence dans la zone de but, la passe en profondeur est un excellent moyen de couper la défense. Appuyez et maintenez le bouton △ pour faire la passe en profondeur. Cela demande de l'entraînement.

Passe – ×

Cette passe basique envoie la balle bas au ras du sol. Le plus souvent elle va droit sur un joueur, il n'est donc pas la peine de s'inquiéter pour la visée, ça marche plutôt bien tout seul.

Passe haute – ○
Si votre route est bloquée, cette autre technique de passe permet de passer au-dessus des têtes droit dans les pieds

d'un coéquipier. En le positionnant correctement, il contrôle la balle et continue son chemin .

Tir – □
Si vous appuyez et maintenez le bouton de tir, une jauge apparaît et commence à augmenter pour déterminer la force et la hauteur du tir. Une simple pression et vous envoyez un tir brusque et bas.

Talonade – ⇦ + ✕
À n'importe quel moment pendant la partie, vous pouvez réaliser une talonade en appuyant sur la direction opposé et le bouton de passe. Cela peut être efficace pour confondre la ligne de défense et permettre une meilleure construction.

Shimmy – ⇨⇨
Évitez ces tackles dangereux avec cette manœuvre . Connue également sous le nom de « Chrissy Waddle » cette technique est aussi belle qu'utile.

Tête – ⇨ + □
À chaque fois qu'une balle arrive dans une zone haute, c'est une bonne idée que d'essayer de faire une tête. Votre joueur éclate la balle avec son front pour tenter de marquer. Une tête plongeant se réalise de la même façon mais vous devez être dans la bonne position.

Reprise de volée – ⇘ + □
C'est encore une question de positionnement. Si une balle haute arrive, il est possible de la reprendre avec une volée pour le plaisir de la foule.

Swift Turn – ⇗ ⇗ ⇗
Apprenez à mener la défense en bourrique avec ce tournant brusque. C'est un excellent moyen de garder la balle en sa possession et de faire de la placeà chaque fois que nécessaire.

Une-deux – L2
Quand vous êtes près de l'un de vos joueurs vous pouvez réaliser le une-deux de façon à prendre la défense à revers et avancer plus rapidement.

Croisé – R2
Pendant ces accélérations sur les côtés, ce bouton vous permet de centrer automatiquement. Très utile pendant les corners également, si si.

Défense

Tackle glissé – I
Vous devez mettre le tackle au bon timing de façon à gagner la balle et s'échapper. Il vaut mieux l'utiliser de devant ou sur le côté quand l'adversaire pousse la balle.

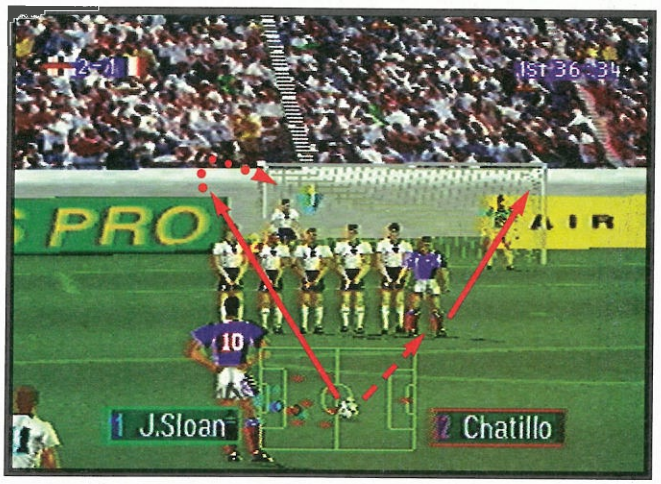
Barge – ✕
C'est la méthode la plus sûre de reprendre la balle. Il faut bloquer le chemin de l'adversaire et essayer de lui dérober le ballon des pieds.

SITUATIONS

Les ballons arrêtés sont des situations idéales pour marquer des buts. Voici les meilleures façons de les utiliser.

Coups Francs

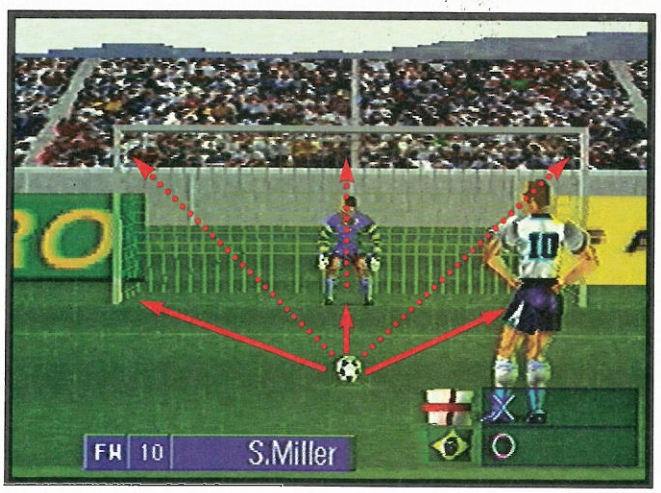
Voici quelques méthodes de marquer à partir d'un coup franc, mais tout dépend de votre positionnement. Par exemple, si vous êtes juste en dehors de la surface, il y a des chances d'avoir un joueur non marqué à côté du mur. Faites donc une simple passe balle et il aura le temps de courir et de tirer dans les cages. Alternativement, essayez l'approche directe et positionnez votre joueur de façon à ce qu'il fasse face au poste de loin. Maintenant frappez vers les cages et utilisez les boutons L2 et R2 pour incurver la balle de façon à ce qu'elle s'introduise.



Tir
Passe
Courbe

Corners

Les corners peuvent être pris de deux façons différentes. Soit l'approche directe dans la face du gardien, en espérant qu'un joueur ne se trouve pas loin pour tenter une reprise dévastatrice. Ou alors une passe courte vers un joueur dans les parages. Puis courrez pour effectuer un centre. Dans la plupart des cas, un joueur se trouve sur la trajectoire pour effectuer une reprise directement dans le filet. Quoi qu'il en soit, le corner, c'est bien.



Penalty

Vous devez juste savoir où viser et espérer que le goal ne soit pas medium. Utilisez notre illustration pour viser votre tir puis utilisez le bouton □ pour torer haut ou le bouton ✕ pour garder la balle au sol

□
✕

LES SUPERSTARS DU FOOT

Il y a une pléthore de joueurs immanquables dans ce jeu. Voici un échantillons des meilleurs footballeurs que nous avons trouvé. Tiens au fait, la coupe du monde, ça vous a plut ? Il est amusant de comparer les jeux de foot aux vrais matches. Parfois les ressemblances sont troublantes.

GOAAAALL !

Comme n'imprte quel jeu de foot ISS propose tout plein de techniques différentes pour marquer des buts. Entraînez-vous comme un fou de façon à humiliez vos adversaires.

#1: Missile en profondeur

1. Attaquez le goal en position centrale, assurez vuos d'avoir deux équipier de chacun de vos côtés.

2. Débrouillez vous de façon à tirer une balle en profondeur entre les défenseurs en diagonale vers l'un de vos coéquipiers sus-mentionés.

3. Une fois la passe complète, faites quelques pas dans la surface puis tirez avec une jauge de puissance à la moitié à peu près..

4. Si vous visez à partir de la bonne distance la balle volle directement derrière le gardien malgré tous ses efforts.

#2: L'intrusion

1. Approchez le goak par l'aile, mettez une balle en profondeur vers votre joueur au centre des défenseurs.

2. Marchez, ne courrez pas, vers le gardien et attendez que ce dernier se rue vers vous..

3. Quand il est bien loin de sa ligne, appuyez sur le bouton ○ pour envoer la balle au-dessus de sa tête..

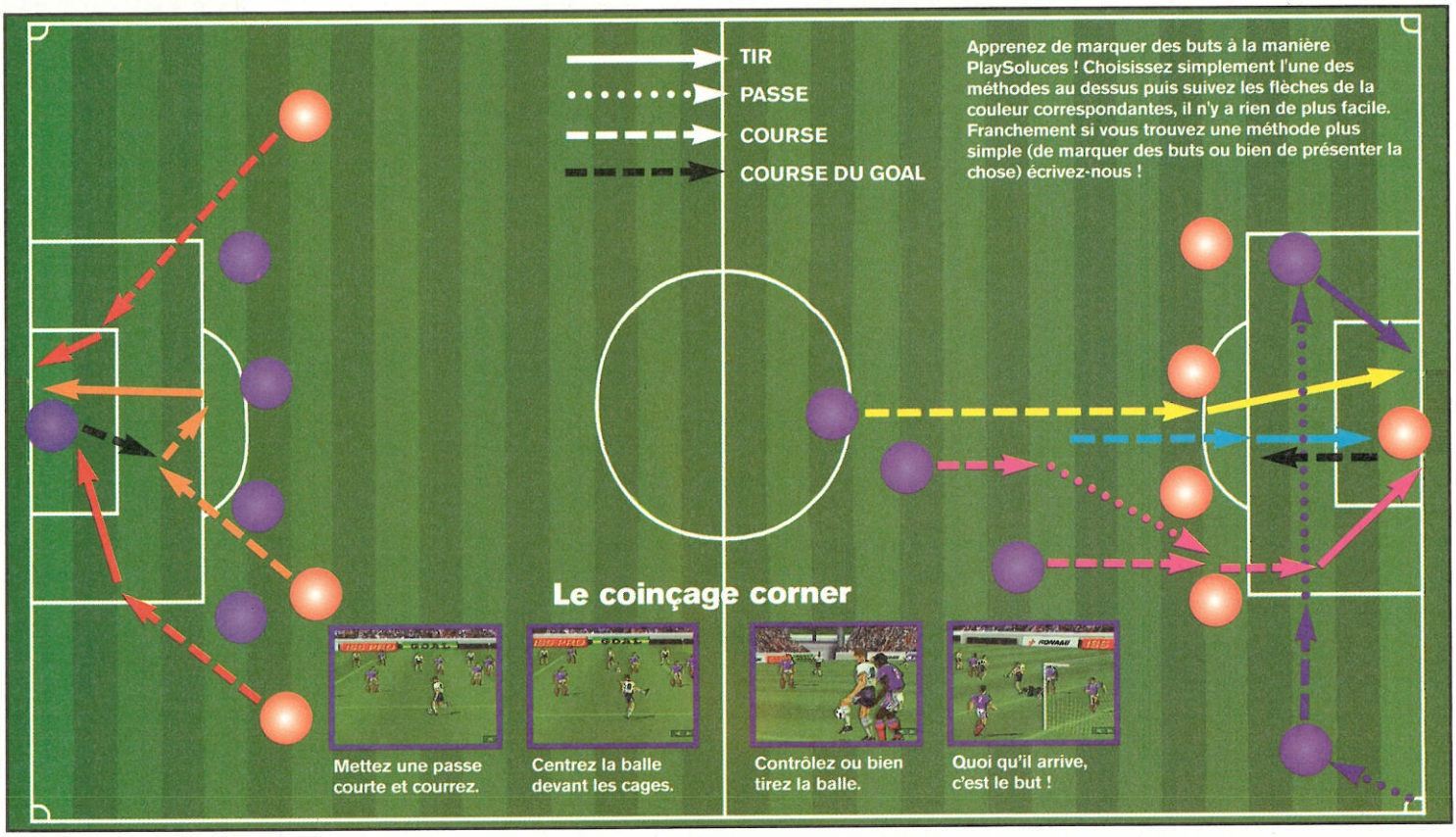
4. Si votre timing est parfait le gardien tentera désespérément d'attraper la balle. Mais malheureusement c'est trop tard, la voici au fond des filets.

#3: La pieuvre infernale

Step 1. Par n'importe quel moyen, passez derrière les défendeurs et dribblez vers les cages.

2. Attendez que le gardien, s'éloigne de sa ligne puis faites un rapide demi-tour en diagonale vers les défenseurs.

3. Quand le gardien plonge à vos pieds pour prendre la balle, tournez-vous et



faites face à la direction opposée et faites un pas de côté pour l'éviter.

4. Finissez par pivoter et frapper la balle comme un fou. Peut-être faudra-t-il viser correctement de façon à eviter un éventuel défenseur.

#4: Le rebond

1. Plus de chance qu'autre chose mais frappez vers les cages, de préférence dans un angle mort.

2. Avec un peu d'espoire le gardien n'arrive pas à attraper la balle et la fait rebondir…

3. Le chemin est maintenant dégagé pour que l'un de vos partenaires arrive et contrôle le rebond.

4. Finissez simplement en tirant la balle au travers des défenseurs droit dans les filets

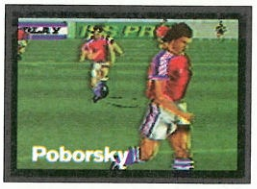
#5: Le crack droit

1. Essayez de passer la défense adverse et courrez en diagonale jusqu'au centre de la surface de la réparation. À partir du haut ou bien du bas.

2. Continuez à courir en diagonale, commencez à chargez votre barre de tir tout en avançant.

3. En atteignant la ligne tirez une grosse patate juste en visant le coin du filet dont vous faites face.

4. Le goal peut essayer tant qu'il veut, il ne pourra pas arrêter cette balle logée en plein dans le coin haut.



GAME OVER

LEAGUE RANKING

29th Match		W	D	L	F	A	Pts	Y	R
1	ENGLAND	21	3	5	145	44	66	16	2
2	BRAZIL	19	5	5	65	37	62	44	6
3	ITALY	18	6	5	70	33	60	45	9
4	FRANCE	17	5	7	79	61	56	51	7
5	COLOMBIA	16	4	9	57	55	52	45	8
6	NETHERLANDS	15	6	8	71	53	51	40	11
7	GERMANY	13	7	9	62	54	46	47	9
8	BULGARIA	12	7	10	60	63	43	54	11
9	ARGENTINA	10	10	9	68	60	40	38	8
10	RUSSIA	11	7	11	51	67	40	40	7
11	SPAIN	9	8	12	57	62	35	57	7
12	SWEDEN	9	8	12	66	77	35	48	7
13	BELGIUM	9	7	13	53	63	34	37	3
14	SCOTLAND	3	7	19	30	80	16	50	3
15	U.S.A.	1	3	25	16	84	6	44	12
16	REP.OF IRELAND	0	5	24	15	72	5	35	7

Il y a deux tournois majeurs auxquels participer : la coupe internationale et la ligue internationale. Comme vous pouvez le voir sur les photos d'écran, le Brésil a été victorieux dans la coupe. Résultat : une nation heureuse et un podium montrant toute leur gloire au monde entier. L'Angleterre de son côté a effacé tous ses adversaires de la ligue avec un nombre impressionnant de victoires et un total de buts à faire palir d'envie n'importe quelle équipe. Les fiers Anglais ont rafflé le trophée et paradé dans un tour d'honneur. Mais bon, tout cela n'est que science-fiction puisque nous soutenons la France !

Le Brésil fidèle à sa réputation remporte la coupe.

Les Anglais ont gagné, la ville va être saccagée par les hooligans !

Éditeur:	Sony Platinum
Prix:	moins de 200 F
Format:	PAL

Soul Blade

La gamme Platinum comporte de nombreux bons titres dont Soul Blade qui fait fière figure. Personnages cachés, armes et astuces sont dévoilés dans ce guide.

LE GUIDE DES COMBATTANTS CACHÉS

Il y a-t-il plus de cinq personnages cachés dans *Soul Blade* ? Nous en doutons même si des rumeurs le laissent croire. Cependant, estimons-nous heureux que tous ceux présents dans la version japonaise le soient aussi dans la version PAL. Les voilà décortiqués pour vous.

POUR LES MYOPES
Dans le mode Edge Master, il est possible de zoomer sur les pages du livre en utilisant les boutons situés sur la tranche. Le bouton L1 ou R1 permet de zoomer sur le haut d'une page tandis que R2 ou L2 servent pour le bas de ces mêmes pages.

Sophitia!

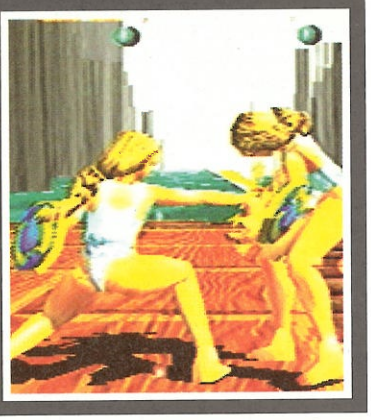
Un personnage peu intéressant à ne pas sous-estimer tout de même. Elle est toujours vêtue d'une courte jupe mais sans armure et ne possède pas de nouveaux coups. Pour jouer avec elle, terminez le mode Edge Master avec Sophitia et obtenez ainsi la huitième arme. Si vous y parvenez, Sophitia! apparaît dans le menu de selection dans le mode Arcade à gauche du valeureux Hwang. Quelques secondes d'entrainement s'imposent.

Soul Edge

Le personnage caché le plus facile à obtenir. Terminez Soul Blade en mode Arcade avec chacun des combattants. Il existe une autre manière pour son obtention bien qu'elle ne soit pas vérifiée : jouer vingt heures consécutivement (appelez nous si ça marche). Il se révèle tout de même bien plus facile de foncer tête baissée dans la compétition. Remarque, vous mettrez peut-être plus de vingt heures pour terminer Soul Blade avec tous les combattants (c'est une blague). Une fois terminé avec le dernier personnage, Soul Edge apparaît en mode Arcade entre Mitsurugi et Siegfried. Si vous recommencez tout avec cette option nouvelle, vous avez droit à une fin exclusive.

Sophitia!!

Elle revient encore et presque dévêtue! En effet, Sophitia!! demeure Sophitia avec pour seuls vêtements un simple et léger maillot de bain. Pour avoir le privilège de jouer avec elle en mode Arcade, vous avez la lourde tâche de récuperer les armes de tous les personnages en mode Edge Master. Pas facile mais ça en vaut largement la chandelle.



Siegfried!

Ce dernier personnage s'avère des plus intéressants. En effet, si vous avez vu la séquence de fin dans laquelle Siegfried, possédé par la Soul Blade, se transforme en une sorte de chevalier démoniaque, vous imaginez sans mal qui est Siegfried!. Pour jouer avec lui, il suffit d'obtenir sa huitième arme dans le mode Edge Master. Il apparaît alors en mode Arcade à gauche de Sophitia et promet comme toujours une baston plus totale.

Han Myong

Assez facile d'obtenir ce personnage caché une fois la procédure indiquée, laquelle comporte deux étapes majeures. La première vous oblige à terminer Soul Blade avec Hwang et Seung pour voir leur séquence de fin « normale ». Répétez le même procédé avec ces mêmes combattants pour voir leur seconde séquence de fin (voir l'encadré). Han Myong se manifeste, ne reste plus qu'à le sélectionner pour s'éclater un max.

L'ACADEMIE DES ARTS

Pensez-vous réellement tout savoir, connaitre les subtilités de *Soul Blade*? Il y a en effet bien plus à faire que de frapper bêtement et simplement en matraquant les boutons de son pad.

Combos aériens

Tous les combattants proposent une manipulation ↘ + △, laquelle projette l'adversaire dans les airs. De plus si l'attaque se place en contre (coup effectué quand l'adversaire attaque) vous pouvez asséner divers gnons avant qu'il ne retombe. Pour provoquer davantage de dégâts, achevez-le au sol. Notez cependant qu'il existe des mouvements spécifiques à chaque combattants pour ces combos.

Durée de vie de l'arme

Chaque fois qu'un adversaire vous attaque avec une attaque spéciale ou un combo alors que vous êtes en parade, votre arme se dépréciera. Sa barre de vie est située en dessous de la votre et est représentée par une épée. Si votre arme perd tous ses points de vie, vous devrez alors vous résoudre à combattre avec vos petites mimines pour gagner . L'arme récupère un peu de ses points de vie entre chaque round. Cette barre représente aussi la jauge de Critical Edge. Ainsi, à chaque exécution d'un Critical Edge, l'arme perdra un tiers de ses points de vie. Autant dire qu'il ne faudra pas trop l'abîmer

Parade

La parade est effectuée enfaisant la manipulation ⇨ + ✕. Si votre adversaire vous attaque lorsque vous êtes en parade, vous aurez la possibilité de contrer son attaque. Cette manipulation peut être faite à n'importe quel moment. Cependant, gardez en mémoire qu'il est impossible de parer un coup de pied.

Pierre, feuille, ciseaux

Lorsque les deux combattants attaquent au même moment, leur arme se croisent et les deux protagonistes se lancent dans une épreuve de force. Pour la remporter, il faudra batailler sec en appuyant frénétiquement sur l'un des boutons suivants : ○, □ ou △. En fait, cette épreuve s'appare au jeu « pierre, feuille, ciseaux » dans laquelle un joueur prend l'ascendant en choisissant la pierre si son adversaire choisit les ciseaux, papier si c'est la pierre et finalement les ciseaux s'il choisit le papier. Mettez donc votre chance à l'épreuve!

○ – Papier
□ – Pierre
△ – Ciseaux

Soyez photogénique

Chaque personnage possède plusieurs poses lors des fins de rounds : quatre lorsqu'il gagne et deux s'il perd. Elles dépendent du dernier bouton employé pendant le round. Les deux poses en cas de défaite sont uniquement possibles lorsque le temps est totalement écoulé. Les poses lorsque le combattant est armé diffèrent entre elles, cependant, perdre à cause du temps et en étant mains nues donnera toujours la même pose : tous les combattants vont baisser la tête et avoir leurs mains sur les genoux.

Les Critical Edges

Les Critical Edges sont des combos de quatre coups que chaque combattant peut utiliser en appuyant sur les boutons □, △, et ○ au même moment. Mais pour pouvoir utiliser cette attaque spéciale, son arme doit nécéssairement posséder au moins 33% de ses points de vie. Il est possible de rajouter trois ou quatre coups au Critical Edge est faisant une manipulation propre à chaque combattant. Remarque importante : si votre Critical Edge fait l'objet d'une parade par votre adversaire, votre arme perdra 50% de ses points de vie au lieu des 33 habituels.

Annulation des attaques spéciales

L'attaque Edge Critical ainsi que l'ataque non blocable peuvent être annulées en appuyant sur le bouton de garde (✕). Cela permet à certains combattants de placer des attaques très rapides après. En annulant puis en appuyant rapidement sur □ et/ou △, la traînée du coup subsitera tandis que votre coup spécial perdra de sa puissance.

Les fins alternatives

Soul Blade, aussi bien en arcade que sur console possède ds fins en temps réels. Il est possible de changer ces fins en appuyant rapidement sur un bouton ou en choisissant une direction. Par exemple, Li Long vivra, Mitsurugi tuera Tanegashima, Voldo détruira la Soul Edge, etc. Notez cependant qu'il n'est possible de changer ces cinématiques que lorsqu'elles sont en plein écran.

Le mode Edge Master

Ce mode optionnel permettra à votre combattant de s'improviser aventurier en partant en quête de nouvelles armes. Les armes que vous récuperez peuvent être sauvées sur votre carte mémoire et être utilisées en mode Arcade. Celles-ci possèdent parfois des propriétés assez surprenantes qui, heureusement, vous sont décrites. Les sept premières armes sont assez faciles à obtenir puisqu' elles vous sont données après chaque combat. Cependant, obtenir l'ultime et dernière arme est une autre histoire.

Lorsque vous battez Soul Edge edans le mode Edge Master, la dernière arme va se trouver forcément dans un pays adjacent à l'Espagne. Si vous vous déplacez jusqu'à ce pays, et que vous remportez la rencontre qui vous y attend, vous obtindrez la huitième arme. Si vous perdez, vous verrez une animation de votre combattant en retournant au plan. L'arme se sera alors déplacée encore vers un autre pays, toujours adjacent à celui dans lequel elle se trouvait Il vous suffit alors de continuer votre périple pour l'avoir. La plupart du temps, l'arme se déplace en Italie après que vous ayez battu Soul Edge. Allez y, battez Voldo et recupérez l'arme tant convoitée. Si vous perdez, allez soit au pays suivant, soit au précédent et retentez votre chance. Vous l'obtiendrez forcément !

Commandes principales :
□ ... Faible attaque (horizontale)
△ .. Attaque puissante (verticale)
○ ..... Coup de pied
✕ ..... Garde

H ..... Attaque haute
M ..... Attaque moyenne
L ..... Attaque basse
WS ..... En se relevant (position neutre du pad)

DÉPLACEMENTS
⇩, ⇩..... Vers l'écran
⇩, ⇧ ..... Vers le fond de l'écran

ATTAQUES AU SOL
⇧ + △ ..... Petite attaque
Maintenir ⇧ + △ .. Coup puissant
✕ + □ ou ✕ + △ .... Projections (En face ou derrière l'adversaire)

REPLAY
□ ..... Zoom avant
△ ..... Zoom arrière
Pad directionnel ..... Rotation

LES RUMEURS QUI COURENT
Nous vous avons présenté les cinq combattants cachés. Cependant, de nombreuses rumeurs courent sur le Net concernant d'éventuels personnages cachés inédits. Qu'en est il? Voilà les plus répendues d'entre elles.

TANEGASHIMA
Lorsque vous terminez le jeu avec Mitsurugi, vous affrontez en vue subjective un mystérieux combattant muni d'un arc. Les croyances populaires voudraient que ce personnage soit jouable, mais étrangement, personne n'a encore découvert comment.

BANGOO
Une des autres rumeurs est la possibilité de jouer avec Bangoo, l'ami de Rock que l'on entend lorsqu'on assiste à la séquence de fin. Pourquoi pas finallement? Il doit bien y avoir quelqu'un derrière cette voix.

SOPHITIA!!!
Si Sophitia est de moins en moins vêtue à chacune de ses nouvelles apparitions, on aimerai beacoup que Sophitia!!! soit vraiment dans le jeu.

Carnaval

Chaque combattant a une panoplie de cinq déguisements. Utilisez les combinaisons suivantes pour les avoir :
Costume #1 – □
Costume #2 – ✕ + □
Costume #3 – ○
Costume #4 – △
Costume #5 – ✕ + △

Edge Master La Quête

Episode 1 : Rock
Conditions : Battre Rock.
Arme obtenue : Onimaru.

Episode 2 : Taki
Conditions : La battre en temps limité.
Arme obtenue : Iron Slasher

Episode 3 : Seung Mi Na
Conditions : La battre en utilisant des projections.
Arme obtenue : Aucune

Episode 4 : Li Long
Conditions : Le battre avant que le poison ne vous tue.
Arme obtenue : Kojiro's Sword

Episode 5 : Hwang
Conditions : Le battre en ne lui faisant que des combos aériens.
Arme obtenue : None.

Episode 6 : Colosseum
Conditions : Battre tout le monde.
Arme obtenue : Water Moon.

Episode 7 : Siegfried
Conditions : Le battre en avant que le compteur de temps n'atteigne zéro.
Arme obtenue : Two Handed Sword.

Episode 8 : Voldo.
Conditions : Le battre en n'utilisant que des Critical Edge.
Arme obtenue : Falcus

Episode 9 : Cervantes/Soul Edge
Conditions : Les battre.
Arme obtenue : None

Arme ultime : Muramasa.

Heishiro Mitsurugi

AGE :	22
NÉ LE :	8 juin
TAILLE :	168 cm
POIDS :	59 kg
NATIONALITÉ :	Japon
GROUPE :	AB
FAMILLE :	Décédée (Mort naturelle)
ARME :	Korefuji
STYLE :	Mitsurugi

Coups

Samurai Slash – □ (H)
Samurai Slashes – □, □ (HH)
No Escape – □, □, □ (HHH)
Slice & Dice – □, □, ⇩ + □ (HHL)
Wind Storm – □, □, △ (HHM)
Tiger Sweep – △ + □ (H)
Hard Slash – ⇨+ □ (M)
Hard Slash + Low Spin Slash – ⇨+ □, ⇩ + □ (ML)
Hard Slash Blade Uppercut – ⇨ + □, △ (MM)
Hilt Gut-Strike – ⇘+ □ (M)
Shin Slicer – ⇗ + □ (L)
Low Spinning Slash – ⇩ + □ (L)
Rising Spin Slash – WS + □ (M)
Rising Spin Slash, Low Spin Slash – WS + □, ⇩ + □ (ML)
Rising Spin Slash, Blade Uppercut – WS + □, △ (MM)
Shoulder Cutter – △ (M)
V-Cutter – △, △ (MM)
Triangle Cutter – △, △, □ (MMH)
Wipe Out – △, △, □, △ (MMHM)
Sudden Wind – △, △, □, ⇩ + □ (MMHL)
Wasp Stinger – ⇨ + △ (M)
Let It Roll – ⇦ + △ (M)
Drop Slash – ⇩ + △ (M)
Thunder Strike – ⇨, ⇨+ △ (M)
Uppercut – ⇘ + △ (M)
Rising Stab – WS + △ (M)
High Kick – ○ (H)
Side Kick – ⇘+ ○ (M)
Charging Lance – ⇦+ ○ (M)
Wood Chopper – ⇦+ ○, △ (MM)
Coiling Snake – ⇩ + ○ (L)
Leg Sweeper – ⇩ + ○, △ (LM)
Steel Slicer – △ + □ (MM)
Phoenix Tail – ⇨, ⇨ + □ + △ (M)
Silent Step – ⇩ ⇘ ⇨
Step Swing, Low Slash – ⇨ + □, ⇩ + □
Stepping Steel Slicer – ⇨ + □ + △ (MM)
Silent Stab – ⇨ + △ (M)
Stepping Kick – ⇨ + ○ (M)
Sliding Kick – Dash + ○ (L)
Rising Knee – WS + ○ (M)

Sea Of Madness – □ + × (Throw)
Hell Striker – △ + × (Throw)
Dirty Stab – △ + □ + × (Counter, With Weapon)
Life After Death – △ + □ + × (Counter, Without Weapon)
Final Strike – ⇘+ △ (Strikes Downed Opponent)

Unblockable – ⇨ ⇘ ⇩ ⇗ ⇦ + △
Critical Edge + Cross The Styx – □ + △ + ○, ⇦ ⇗ ⇩ ⇘ ⇨ + △ + ○
Critical Edge + Ticket To Styx – □ + △ + ○, ⇦ ⇗ ⇩ ⇘ ⇨ + □ + ○

Mitsurugi Fin V.I
Mitsurugi perdface à Tanegashima et se laisse aller à la déprime.

Mitsurugi Fin V.II
Mitsurugi sort victorieux de sont affrontement face à Tanegashima.

Seung Mi Na

AGE :	16
NÉE LE :	3 novembre
TAILLE :	159 cm
POIDS :	46 kg
NATIONALITÉ :	Corée du Sud
GROUPE :	A
FAMILLE:	Père (Seung Han Myong), Mère (morte)
ARME :	Zanbatah
STYLE :	Seung's long blade

Coups

Fly Flapper – □ (H)
Triangle Flap – □, □ (HH)
Fly Flipper Kick – □, ○ (HH)
Sparrow's Rush – □, □, □ (HHH)
Rising Sparrow – □, □, □, ○ (HHHM)
Burning Sparrow – □, □, □, ⇩ + ○ (HHHL)
Lightning Sparrow – □, □, △ (HHM)
Flashing Sparrow – □, □, ○ (HHH)
Crazy See-Saw – □, ⇨ + □ (HH)
Bad Attitude – □, ⇨ + □, □ (HHH)
Dancing Souls – □, ⇨ + □, □, ○ (HHHM)
Sleeping Souls – □, ⇨ + □, □, ⇩ + ○ (HHHL)
Breathtaker – ⇨ + □ (M)
Xylophonist – ⇨ + □, ○ (MH)
Quick Low Slash – ⇩ + □ (L)
Spark Spin Slash – WS + □ (M)
Spinning Sparrow – ⇘ + □ (M)
Trick Retreat Low Strike – ⇙ + □ (L)
Star Dancer – ⇧ + □ + △ (M)
Garden Plower – △ (M)
Sheep Chaser – △, △ (MM)
Meteor Shower – △, △, △ (MMM)
Triple Wave – △, △, ⇩ + □ (MML)
Art Of Heaven – △, □ (MH)
Art Of Earth – △, ⇩ + □ (ML)
Fire Dance – △, ○ (MH)
Spear – ⇨ + △ (M)
High Tide – ⇨ + △, △ (MM)
Rip Tide – ⇨ + △, □ (MM)
Low Tide – ⇨ + △, ⇩ + □ (MML)
Enchanted Spear – ⇦ + △ (M)
Glaive Drop – ⇩ + △ (M)

Skyscraper (hits downed opponent) – ⇦ + △, ⇩ + □ + △ (MM)
Big Dipper – ⇘ + △ (M)
Glitter Big Dipper – WS + △ (M)
Meteor Explosion – ⇗ + △ + ○ (MM)
High Kick – ○ (H)
Middle Kick – ⇘ + ○ (M)
Spinning Kick – △ + ○ (H)
Low Kick – ⇩ + ○ (L)
Sweeping Kick – ⇙ + ○ (L)
Rocket Launcher – ⇨, ⇨ + ○ (M)
Moon Crusher – ⇨, ⇨ + ○, ○ (MM)
Earth Crusher – ⇨, ⇨ + ○, ○, ○ (MMM)
Sliding Kick – Dash + ○ (L)
Starlight Explosion – □ + △ (M)
Orion Express – □ + △, ⇨ + □ (MH)
Star Destroyer – □ + △, ⇨ + □, △ (MHM)
Baton Twirler – □ + △, □ + △ (MM)
High Kick – ⇨ + ○ (M)
Vertical Kick – WS + ○ (M)
Vane Kick – △, ⇨ + ○ (MM)

Rail Crusher – □ + × (Throw)
Super Zonk – △ + × (Throw)
Knee Crusher (hits downed opponent) – ⇘ + ○

Unblockable Killing Vault – ⇗ + □ + △
Critical Edge + Crystal Cyclone – □ + △ + ○, ⇦ ⇦ + □ + △

Edge Master La Quête

Episode 1 : Mitsurugi
Conditions : Battre l'adversaire durant le temps alloué.
Arme obtenue : Aucune

Episode 2 : Rock
Conditions : Battre l'ennemi
Arme obtenue : Tiger Fang

Episode 3 : Taki
Conditions : Battre Taki en temps fini.
Arme obtenue : Long Handled Sword.

Episode 4 : Li Long
Conditions : Le battre en utilisant des projections.
Arme obtenue : Nagamaki

Episode 5 : Hwang
Conditions : Le désarmer.
Arme obtenue : Aucune

Episode 6 : Sophitia
Conditions : La battre.
Arme obtenue : Halbard

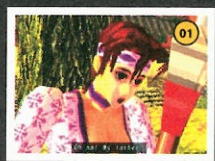
Episode 7 : Siegfried
Conditions : Le battre avant le couché du soleil.
Arme obtenue : Morning Star

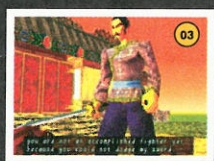
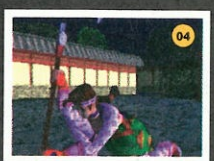
Episode 8 : Voldo
Conditions : Le battre avec le peu de vie qu'il vous reste.
Arme obtenue : Sickled Spear

Episode 9 : Cervantes/Soul Edge
Conditions : Battre les deux.
Arme obtenue : Aucune

Arme ultime : Spiked Mace

Seung Fin V.I
Elle retourne chez son père et incapable de parer le coup de celui-ci, elle doit continuer à s'entraîner.



Seung Fin V.II
Impressionné par par la dextérité avec laquelle sa fille a paré son coup, Han arrange son marriage avec Hwang.

Edge Master La Quête

Episode 1 : Mitsurugi
Conditions : Le battre.
Arme obtenue : Grimblade

Episode 2 : Sophitia
Conditions : Battre tous les adversaires.
Arme obtenue : Atlas Sword

Episode 3 : Colosseum
Conditions : Battre tous les adversaires.
Arme obtenue : Flamberge

Episode 4 : Rock
Conditions : Battre Rock avant que le poison ne vous tue.
Arme obtenue : Aucune

Episode 5 : Taki
Conditions : La battre avant la fin du temps alloué.
Arme obtenue : 7 Branch Sword

Episode 6 : Li Long
Conditions : Le battre avec des projections.
Arme obtenue : Hard Steel Blade

Episode 7 : Voldo
Conditions : Le battre avec le peu de vie qu'il vous reste.
Arme obtenue : Claymore

Episode 8 : Cervantes/Soul Edge
Conditions : Battre les deux.
Arme obtenue : Aucune

Arme ultime : Soul Blade

Siegfried Schtauffen

AGE :	16
NÉ LE :	6 février
TAILLE :	157 cm
POIDS :	48 kg
NATIONALITÉ :	Allemand
GROUPE :	A
FAMILLE :	Tous décédés
ARME :	Faust
STYLE:	Style propre

Coups

Slash – □ (H)
Double Slash – □, □ (HH)
Spiral Attack – □, □, △ (HHM)
Eagle's Flap – □, ⇩ + □ (HL)
Wheel Turner – ⇨+ □ (H)
Back Spin Slash – ⇦+ □ (H)
Low Slash – ⇩ + □ (L)
Hard Gut-Slice – ⇘+ □ (M)
Ankle Slice – ⇗ + □ (L)
Royal Crash – △ (M)
Knight Crasher – △, △ (MM)
Brain Smasher – △, △, △ (MML)
Manslaughter – △, △, ○ MMH)
Cross Cutter – △, ⇩ + □ (ML)
Brainstormer – △, ○ (MM)
Drilling Horn – ⇨ + △ (M)
Cannonball Lifter – ⇘ + △ (M)
Low Centre Slice – ⇩ + △ (M)
Head-Butt – ⇦ + △ (H)
Double Head-Butt – ⇦ + △, □ (HH)
Triple Head-Butt – ⇦ + △, □, △ (HH)
OverKill – ⇗ + △ (M)
Mortal Slaughter – ⇗ + △, ⇦ + △
Invader – △, ⇦ + △ (M)
Blackmail – △, ⇦ + △, △ (ML)
Blade Uppercut – WS + △ (M)
High Kick – ○ (H)
Roundhouse – ⇨ + ○ (H)
Lancer – ⇘ + ○ (M)
Double Lancers – ⇘ + ○, ○ (ML)
Unicorn's Charge – ⇘ + ○, ○, △ (MLM)
Low Kick – ⇩ + ○ (L)
Edge Of Blade – WS + □ (M)
Spiral Blade – WS + □, □ (ML)
Rising Kick – WS + ○ (M)
Jump Kick – ⇨, ⇨ + ○ (H)
Sliding Kick – Dash + ○ (L)
Drop Kick – Dash + △ + ○ (H)
Spin Kick – □ + ○ (H)
SledgeHammer – ⇨, ⇨ + □ + △ (M)
Shoulder Charge – ⇨ + △ + ○ (M)

Brutal Smack – □ + × (Throw)
Hurricane Slash – △ + × (Throw)
Flapjack – ⇩ + △ + × (Throw)
Stomping (hits downed opponent) – ⇘ + ○, ○, ○, ○

Unblockable Earth Divide – ⇩ ⇘ ⇨ + △
Critical Edge + Command Of The Blade – □ + △ + ○, ⇨ ⇩ ⇘ + △ + ○

Siegfried Fin V.I
Envouté par le pouvoir de l'épée magique, Siegfried se transforme en démon

Siegfried Fin V.II
Le fort et vaillant chevalier détruit la Soul Blade avant de pleurer son défunt père.

Rock

AGE :	35
NÉ LE :	14 décembre
TAILLE :	175 cm
POIDS :	81 kg
NATIONALITÉ :	États Unis
GROUPE :	Inconnu
FAMILLE :	Inconnue
ARME :	Battle Axe
STYLE:	Style propre

Coups

Slash – □ (H)
Double Slash – □, □ (HH)
Cut-To-Pieces – □, □, □ (HHH)
Brutal Slash – □, △ (HHM)
Bear Hunt – □, ○ (HH)
Axe Gripper – ⇨ + □ (H)
Axe Swings Down – ⇨ + □, □ (HH)
Tidal Wave – ⇨ + □, □, □ (HHL)
Demolition Strike – ⇨ + □, □, △ (HHM)
Discus Thrower – ⇗ + □ (L)
Spinning Gut Strike – ⇘ + □ (M)
Low Swing – ⇩ + □ (L)
Lumberjack – ⇨, ⇨+ □ (M)
Tornado – ⇨, ⇨+ □, △ (MM)
Spinning Gut Strike – WS + □ (M)
Smash – △ (M)
Rock Raver – △, △ (MM)
Piston Attack – △, △, △ (MMM)
Fly Swatter – △, □ (MH)
Elephant Trunk – ⇘ + △ (M)
Quakemaker – ⇩ + △ (M)
Head-Butt – ⇦ + △ (M)
Axe Ram – ⇨ + △ (M)

Battle Axe – ⇨, ⇨+ △ (M)
Rising Stab – WS + △ (M)
High Kick – ○ (H)
Rock Climber – ⇨ + ○ (M)
Low Kick – ⇩ + ○ (L)
Middle Kick – ⇘ + ○ (M)
Wild Slash – ⇘ + ○, □ (ML)
Horizontal Sweep Kick – ⇗ + ○ (L)
Wild Charge – ⇨, ⇨+ ○ (M)
Thunder Clap – WS + ○ (M)
Sliding Kick – Dash + ○ (L)
Great Sky Splitter – ⇩ + □, △ (LM)
Pouncer – ⇦ + □ + △ (M)
Rock Thrower – □ + × (Throw)
The Conqueror – △ + × (Throw)
Falling Rock – ⇩ ⇗ ⇦ + △ + × (Throw)
The Annihilator – ⇘ + □ + × (Throw)
Down Kneel Kick (strikes downed opponent) – ⇧ + ○

Unblockable – ⇗ ⇩ ⇘ ⇨ (quickly) + △ + ○
Critical Edge + Devastator – □ + △ + ○, ⇨ ⇘ ⇩ ⇗ ⇦ + □ + ×
Critical Edge + Rising Uppercut – □ + △ + ○, ⇦ + △ + ×

Edge Master La Quête

Episode 1 : Voldo
Conditions : Battre Voldo.
Arme obtenue : Stone Club

Episode 2 : Mitsurugi, Taki
Conditions : Les battre tous les deux.
Arme obtenue : Crescent Axe

Episode 3 : Seung Mi Na, Hwang
Conditions : Les battre avec des projections.
Arme obtenue : War Hammer

Episode 4 : Colosseum
Conditions : Battre trois adversaires.
Arme obtenue : Twin Axe

Episode 5 : Siegfried, Li Long
Conditions : Les battre avant la fin du temps alloué.
Arme obtenue : Cross Axe

Episode 6 : Taki
Conditions : La battre avec le peu d'énergie qu'il vous reste.
Arme obtenue : Double Tomahawk

Episode 7 : Cervantes/Soul Edge
Conditions : Les battre tous les deux.
Arme obtenue : Aucune

Arme ultime : Great Axe

Rock Fin V.I
Fasciné par la puissance de l'arme, Rock décide de la garder et part à la recherche de sa famille.

Rock Fin V.II
Rock se débarasse de l'arme démoniaque et retourne chez lui pour retrouver son fils adoptif : Bangoo.

Edge Master La Quête

Episode 1 : Rock
Conditions : Le battre.
Arme obtenue : Snake Wind

Episode 2 : Siegfried
Conditions : Le battre avan t la fin du temps.
Arme obtenue : Titan

Episode 3 : Sophitia, Seung Mi Na, Taki
Conditions : Les battre tous les trois.
Arme obtenue : Phoenix

Episode 4 : Hwang
Conditions : Le battre en utilisant des combos aériens.
Arme obtenue : Steel Dragon

Episode 5 : Colosseum
Conditions : Battre tout le monde.
Arme obtenue : White Tiger

Episode 6 : Voldo
Conditions : Battre tout le monde.
Arme obtenue : Asura

Episode 7: Cervantes/Soul Edge
Conditions : Defeat the enemy.
Arme obtenue : Aucune

Arme ultime : Twin Thunder

Li Long

AGE :	24
NÉ LE :	23 octobre
TAILLE :	168 cm
POIDS :	55 kg
GROUPE :	B
NATIONALITÉ :	Chinois
FAMILLE :	Parents (morts), Soeur (Mimi), Copine (Chie)
ARME :	Falcon
STYLE :	Matchless Dragon

Coups

Art Of Snake – □ (H)
Twin Snakes – □, □ (HH)
Thunderstorm – □, □, □ (HHH)
Whipping – □, □, ⇩ + □ (HHL)
Whiplash Kick – □, □, ○ (HHM)
Whiplash Low Kick – □, □, ⇩ + ○ (HHL)
Whiplash Pain – □, □, ⇩ + ○, △ (HHLM)
Hard Swipe – ⇨+ □ (H)
Windstorm – ⇨+ □, □ (HH)
Hurricane – ⇨+ □, □, □ (HHH)
Viperlash Pain – ⇨+ □, □, ⇩ + ○, △ (HHLM)
Viperslash Swipe – ⇨+ □, □, ⇩ + □ (HHL)
Victim Of Snake – □, △ (HM)
Dragon's Beat – □, △, ○ (HMH)
Vipersnake – ⇨ + □, △ (HM)
Dragon's Pain – ⇨ + □, △, ○ (HMH)
Low Spinning Swipe – ⇩ + □ (L)
Reverse Gut-Stab – ⇘ + □ (M)
Rope Attacher – △ + □ (M)
Rope Skipper – ⇙ + □ (L)
Double Stab – ⇩ + □, ⇧ + △ (LM)
Backhand Swipe – WS + □ (M)
Art Of Dragon – △ (M)
Twin Dragons – △, △ (MM)
Hailstorm – △, △, △ (MMM)
Sadistic Cross – △, □ (MH)
Drum Beat – △, ○ (MM)
Aiming Snake – ⇨ + △ (H)
Snake Venom – ⇨ + △, △ (HM)
Low Overhead Swipe – ⇩ + △ (M)
Drum Solo – ⇦ + △ (M)
Drum Roll – ⇦ + △, △ (MM)
Drum Fire – ⇦ + △, △, △ (MMM)
Dragon Attack – ⇙ + △ (M)
Air Splitter – ⇙ + △, □ (M-L)
Punisher Whip – ⇨, ⇨+ △ (M)
High Kick – ○ (H)
Twin Harpoon – ○, ○ (HM)
Harpoon Driller – ○, ⇩ + ○ (HL)
Rising Dragon – ○, ⇩ + □ (HL)
Striking Pose – ⇘ + ○ (M)
Rising Kick – ⇨, ⇨ + ○ (H)
Monkey Magic – ⇩⇘⇨ + △ (MM)
Turn Around – ⇩⇙⇦
Dragon's Elbow – ⇩⇙⇦, △ (M)
Dragon's Knuckle – ⇩⇙⇦, △, ⇦ + △ (MH)
Dragon Venom – WS + □ (M)
Hard Rising Stab – WS + △ (M)
Quick Uppercut – ⇘ + △ (M)
Flipkick – WS + ○ (M)
Roundhouse Kick – ⇨ + ○ (H)
Crab's Claw – Dash + ○ (L)
Crazy Windmill/Flash Destruction – □ + △ (MM)

Dangerous Driver – □ + ✕ (Throw)
Hell's Throat – △ + ✕ (Throw)
Dragon's Revenge – ⇦, □ + ✕ (Counter)
Stamping (only hits downed opponent) – ⇘, ○

Unblockable – ⇙ + △ + ○
Critical Edge + Fire & Brimstone – □ + △ + ○, ⇨, ⇨ + □ + △

Long Fin V.I
Après sa victoire, une maladie incurable le frappe. Quelle tragédie alors que sa femme vient d'accoucher!

Long Fin V.II
Toujours malade, Li Long voit apparaître sa moitié près de lui. Malheureusement, c'est juste une apparition.

Access All Areas

Allez à tous les niveaux avec notre guide de passwords de A à Z

3D LEMMINGS

Niveau Fun
LEWISIAN
BLIMBING
FANAGALO
DRICKSIE
KURTOSIS
GREGATIM
WALLAROO
AVENTAIL
GAZOGENE
JINGBANG
DIALLAGE
BUNODONT
NAINSOOK
YAKIMONA
FUMITORY
CINGULUM
BESLAVER
ANABLEPS
QUINCUNX
TARLATAN

Niveau difficile
CABOCEERGER
OPIGA
BONTEBOK
EMPYREAL
LANGLAUF
NANNYGAI
SARATOGA
QUINTAIN
MUSQUASH
ZOMBORUK
SKILLING
WOBEGONE
BINDIEYE
FRAXINUS
LINDWORM
CURLICUE
HANEPOOR
IDEMQUOD
BLANDISH
MALAGASY

Niveau Taxing
CHORIAMB
GARGANEY
KAOLIANG
MAROCAIN
OBTEMPER
TASTEVIN
VELLOZIA
BORACHIO
JACKAROO
COOLAMON
BANAUSIC
FABURDEN
RECKLING
MIRLITON
OPAPANAX
BIMBASHI
CAATINGA
PENSTOCK
SPRINGAL
BABIRUSA

Niveau Mayhem
CHORIAMB
GARGANEY
KAOLIANG
MAROCAIN
OBTEMPER
TASTEVIN
VELLOZIA
BORACHIO
JACKAROO
COOLAMON
BANAUSIC
FABURDEN
RECKLING
MIRLITON
OPAPANAX
BIMBASHI
CAATINGA
PENSTOCK
SPRINGAL
BABIRUSA

Animations
Entrez au menu passwords les codes d'animation de fin de niveau et admirez :

Choix du niveau
SPACEAAA
EGYPTAAA
ARMYAAAA
MAZEAAAA
LAMPWICK

AGILE WARRIOR

Passwords
Niveau 3: 0007
Niveau 5: 1224
Niveau 2: 5433
Niveau 4: 1213
Niveau 6: 7154

ALIEN TRILOGY

Règlages Xenomania
2)J3BBBBBBDWP8903BBBBBBBBMBBBXJBBB
3)LZBBBBBKCPB9N3DBBBCGBBMBBCD1BBB
4)FBBBBBBBMCPB9XLDBBBFBBBMBBCX1BBB
5)7LBB7BBB84PB9K3GBBBDLBLMBBDB1BBB
6)1LBBBBBB6WPB7F3GBBBJ2BBBBBDX1BBB
7)YGBJLBBB70PB9R3CQVCBG9BBDBQFJ9CLB
8)WGBBBBBB0HPBJLBLL3BTGBLMBVFX9DVB
9)XQBJLBBBMHPBJNVFQVBTGBLMCBGD9HBB
10)4BBBGBBBFWPBQHLPN2BTLBLJCGG29FBB
11)3ZBJLBBB4HPBQQ3PQVBTLBLJCGHJ9FBB
12)03BJGBBBHWPB9BB0H3BTLBLDCBHZ9GVB

Section 2
1)Z3BBSBBB74PB9GVTJVBBBBBD87JG9BVB
2)4BBLGBBBB8PB91B4PVBBBBBMB3JZ9C3B
3)4GBKVBBBZRPB9BB5QVBBBBBKCGKG9GLB
4)2BBQGBBBSRPBBBBB5BBBBBBBBBBKZ9GVB
5)0ZBBBBBD9V8PB9QWDHBBTLBLBCGLH9G3G
6)03BQVBD9VHPB9QWJM7BTLBLGCGL09HBD
7)1LBHXBD354PBJBCLPQBTBBLBB3MH9HBD
8)RQBBBBD988PBJCCVDBBTBBLBBVM09CBH
9)4BBQVBFGX4PBJJMVQGBTLBLBCGNH9FVK
10 (QUEEN)
77BQVBDMYMPBJ24XPQBRLBLBBZNY9HBD

Section 3
1)8ZBCLBC8RMPBDKMPBD3BS1BLBB3PF9HBF
2)H7BBBBCSFRPB9DWLP3BC7BBLBLP09GVB
3)NQBBBBCSLMPBQHCLP3BC7BBLBQQH9GVB
4)0GBBBBFGK8PBLH4KK2BBBBBLB7Q09CBC
5)KBBBBBFGCWPBLH4KJVBBBBBLB3RH9B3C
6)KVBBBBBRL0PB9BBBCLBSQBBMB3R09CLB
7)03BBBBBB8CPB9BBXDQBSQBBMCBSK9CLB
8)WVBBBBBBY8PB9BBXL33BN3BLMB7509CBB
9)TQBBBBBB4MP9P3BDQBBBBBMCGTH9BBB
10)4VBJLBFGDMP89XVNQVBJLBBMCBT49F3J
11)4VBFNBCSZ4PB94BNF7BQVBBMB7VH9F3J
12)S3BBBBFGS0PB94BNKZBQVBBMBZV09HBL
13)Q3BQVBDXRCPB94BNQVBTLBLMBGWH9GBL

BLAM! MACHINEHEAD

Passwords
Niveau 2 (1.2) SQDZFO5TJJ
Niveau 3 (1.3) HYM7GODECM
Niveau 4 (1.4) WFHIHOPOJC
Niveau 5 (2.1) I54FHOD5BF

ASSAULT RIGS

Codes
Voici les codes dont vous aurez besoin pour tous les niveaux. A entrer à l'écran des passwords...

02	□×□×△□
03	△□□○○△
04	△□△△○△
05	□△△△×△
06	△□○○×□
07	×□□□○△
08	△□×□□△
09	□△□×△×
10	△△○□×□
11	△△×△○□
12	○□△△△×
13	△□○×△□
14	△△×□□×
15	○×△△△△
16	○□○○○□
17	△△△○△□
18	□○□×□△
19	××□×△○
20	×□×△△□
21	△□△□△△
22	□□△○□△
23	○××××△
24	△□□△△△
25	△○△△○□
26	□○○×□×
27	×○□△△□
28	□○□□□□
29	△□○×○○
30	□○×○×□
31	○□×△○△
32	△□×○□×
33	××△××□
34	×○□○○□
35	○△×△×△
36	×△△××□
37	×△△×△□
38	○×△△□○
39	□△□△□×
40	□×△××△
41	△×△○□×
42	○×△○×□

AUTO DESTRUCT

Passwords
2 ..... sXFVgffPh
3 ..... sXFVffhPt
4 ..... sXBKgfhPh
5 ..... gSKKJffsp
6 ..... rmFJkHCrP
7 ..... rmFJhHCrb
8 ..... sXBVgrfPk
9 ..... kRfXrWYPs
10 ..... gFFVkrFVY
11 ..... sSSPhtZNb
12 ..... gSTBXrfmq
13 ..... gXTCTTZmY
14 ..... gXWBXWfrz
15 ..... sSSFJWLNZ
16 ..... gSTRghCfm
17 ..... gSFXTMBKH
18 ..... sVHtsMMKC]
19 ..... gSFXTMBKH
20 ..... gSBMVMFKS
21 ..... sPCgfghggr
22 ..... gSFMgkHZP
23 ..... sPHgfgfgS
24 ..... gXBTgshCM
25 ..... gSJVfVYZN

Niveau 6 (2.2) E94FHOLLKJ
Niveau 7 (2.3) MHLFHODTCM
Niveau 8 (2.4) ALLFHOXGPU
Niveau 9 (2.5) BDNJHOLLPU
Niveau 10 (3.1) 8JGIHO9B4V
Niveau 11 (3.2) E9GGHOJIQH
Niveau 12 (3.3) 9F0JGOLZJD
Niveau 13 (3.4) SKAGHO9P40
Niveau 14 (4.1) JJ0BNN9FCM
Niveau 15 (4.2) EYWJHOP7BF
Niveau 16 (4.3) JQNFHOT7BF
Niveau 17 (4.4) 7G9DAOMOCE
Game Over ! 6H9DAOQJ2F

BLAST CHAMBER

Passwords de niveaux
Ziggurat ..... NAEMMAAB
Backstab ..... MAGDIEAH
Fall N Arch ..... NINKPDME
Fugitive ..... MJKKAMKC
Rainbow ..... JODPIGEH
Lavapalooza ..... ICJABNA

BLAZING DRAGONS

Password
Si seulement Flicker pouvait gagner le tournoi et épouser la princesse...
V?U5MK 4N6LUL OHW5CB.

CHEESY

Codes de niveaux
1 ..... **WESTONMARE**
2 ..... **FOUNDATION**
3 ..... **PANTALOONS**
4 ..... **POLYNESIA7**
5 ..... **LANDSCAPES**

COMMAND & CONQUER

Missions réussies Entrez le password: COVERTOPS

Tous les niveaux GDI
2 Estonia IY2E4RGPK
3 Latvia ..... VMNMUJFZP
4A Poland 1NXZDC3MK
4B Poland LHGHL19AI
4C Belarus LHY8GYVDS
5A Germany W1N457LJ4
5B Ukraine OXL3NYNNO
6 Czech Rep 1MVDCPIIM
7 Czech Rep OX3CS3D4G
8A Austria WMJ8FPOQH
8B Slovakia AAY1YZS9J
9 Hungary CSGU0J7AQ
10A Slovenia Z6J3CUD9V
10B Romania W5741QXPJ
11 Greece ..... PZBVQGKQK
12A Albania 0M86O28IO
12B Bulgaria LWO3SMF6F
13 Yugoslavia YM3XI0625
14 Yugoslavia WMJQ8C0HG
15A Bosnia GTJ2PV460
15B Bosnia 4QLR9NRLA
15C Bosnia C9RO0JST0

GDI Opérations spéciales
1 ..... 8PHJTYIP1
2 ..... SZ4VH22RY
3 ..... 878FR0G1M

GDI Opérations de couverture
Blackout GT1BEQHY8
Hell's Fury 8PH1RPW9W
Infiltrated! SHDZUI8ID
Elemental Imperative 8PZAIF13P
Ground Zero GT1TAEXF9
Twist Of Fate C9RO8NZGU
Blindsided W15VEC3SQ

NOD
2A Egypt C99FAXKW8
2B Egypt KDTPX9WPE
3A Sudan EDT4LLS9D
3B Sudan JFBS8WWVM
4A Chad JY2RPNB0L
4B Chad 4QHTTEY4B
5 Mauritania W15DASRS8
6A Ivory Coast 9QYUCB63B
6B Benin 208F7432R
6C Nigeria Q0WRYGFWX
7A Gabon ..... GTJKWOJDK
7B Cameroon OX3UJ0V6Q
7C Central Afr Rep C9R67C70W
8A Zaire OH1Y3FSC2
8B Zaire GTJKE8W7B
9A Egypt Y4UMW1NWE
9B Egypt 3NJDSOKII
10A Angola BBK5ONRL4
10B Tanzania MILZJC113
11A Namibia OX3UKOP94
11B Mozambique GTJ26Z72A
12A Botswana A9G1KD5FJ
12B Botswana CSZZGEJ8H
13A South Africa W3C6NH4OV
13B South Africa AJ5CEQE7I
13C South Africa 25UJG3YHZ

NOD Opérations spéciales
1 ..... 0LXRXJOY5
2 ..... 03O5MO802

NOD Opérations de couverture
Bad Neighbourhood C99X6L0D9
Deceit ..... SHVQLLFOX
The Tiberium Strain W1N4V4TK8
Cloak & Dagger C99FJ8DM5
Hostile Takeover C99F1A8VH
NOD Death Squad 0LF0D3T25
Under Siege: C&C 457E1D682

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Passwords Soviets
Niveau 2 ..... 17DUXFJ6C
Niveau3 ..... VMBWOQ284
Niveau 4 ..... XN37MCCSO
Niveau 5 ..... LH06FZZQL
Niveau 6 ..... BUVV20LFF
Niveau 7 ..... AVYQ10YA8
Niveau 8 ..... LZRJTMQAN
Niveau 9 ..... YQX4C9GFH
Niveau 10 ..... 1QESO8LE0
Niveau 11 ..... RKP0UOXJA
Niveau 12 ..... CDLKYL7Q4
Niveau 13 ..... 8T5GGDK25
Niveau 14 ..... X5CDE0KN8

Passwords Alliés
Niveau 2 ..... LZ9SWDNVK
Niveau 3 ..... 3AH5VCCYG
Niveau 4 ..... X63VC9XJI
Niveau 5 ..... DV795V0EE
Niveau 6 ..... 17DCPX2Z8
Niveau 7 ..... 90BAZDHP3
Niveau 8 ..... 90O0DSR5H
Niveau 9 ..... SRS8OSSQT
Niveau 10 ..... 5SOSL9GZ8
Niveau 11 ..... HFZNFE4HS
Niveau 12 ..... 5RNZ2KIA4
Niveau 13 ..... 3AS0QJC80
Niveau 14 ..... 59EW5K6G1
Niveau 15 ..... M31O2QMBV

CROC

Passwords

Premier monde
1-2 ..... ULLLLDDULURDRRU
1-3 ..... RULULUURLRURLUD
1-b1 ..... DLURLDRLRLRRDLL
1-s1 ..... LURURUDRLDULULD
1-4 ..... ULDLLDDRLLRDRRU
1-5 ..... RUDULUUULDURLUD
1-6 ..... DLRRLDRDRURRDLL
1-b2 ..... LDUURRDRLLURULD
1-s2 ..... URLRULDRLDRDRRU

Deuxième monde
]2-1 ..... RDLDURUULLURLUD
2-2 ..... DRULULRDRRRRDLL
2-3 ..... LURDDRDRLDULULD
2-b1 ..... ULDRULDRLLRDRRU

Suite p. 9

Edge Master La Quête

Episode 1 : Voldo
Conditions : Le sortir du ring.
Arme obtenue : Iron Fan

Episode 2 : Mitsurugi
Conditions : Le battre avant la fin du temps.
Arme obtenue : Mekkimaru.

Episode 3: Li Long
Conditions : Le battre en utilisant des projections.
Arme obtenue : Aucune

Episode 4 : Colosseum
Conditions : Battre tout le monde.
Arme obtenue : Jutte

Episode 5 : Sophitia
Conditions : La battre à l'aide des Critical Edges
Arme obtenue : Gaea Sword

Episode 6 : Siegfried
Conditions : Le battre avant que la tour ne s'effondre.
Arme obtenue : Kunai

Episode 7 : Li Long
Conditions : Le battre avant que le poison ne vous tue.
Arme obtenue : Engetsu

Episode 8 : Rock
Conditions : Le sortir du ring.
Arme obtenue : None

Episode 9 : Cervantes/Soul Edge
Conditions : Les battre tous les deux.
Arme obtenue : Aucune

Arme Ultime : Soul Blade

Taki

AGE :	22
NÉE LE :	Date inconnue
TAILLE :	170 cm
POIDS :	55 kg
NATIONALITÉ :	japon
GROUPE :	A
FAMILLE :	Décédée
ARME :	Rekkimaru
STYLE :	Dream-slashed sword

Coups

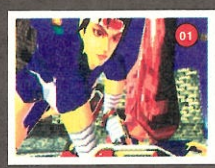
Silent Slash – □ (H)
Shadow Slash – □, □ (HH)
Dark Slash – □, □, □ (HHH)
Shadow Ripper – □, □, △ (HHM)
Purple Wind – □, □, ⇩ + ○ (HHL)
Double Ripper – □, △ (HM)
Silent Wind – □, △, ○ (HMH)
Dark Wind – □, ○ (HH)
Tricky Slash – ⇨ + □ (H)
Slash & Stab – ⇨ + □, △ (HM)
Terrible Stab – ⇨ + □, △, △ (HMM)
Lightning Spark – ⇨ + □, △, △, △ (HMMM)
Ankle Slash – ⇩ + □ (L)
Reaping Hook – ⇗ + □ (L)
Winding Top – ⇨, ⇨ + □ (H)
Cross Slice – ⇘ + □ (M)
Rising Jab – WS + □ (M)
Shoulder Cutter – △ (M)
V-Cutter – △, △ (MM)
Lightning Strike – △, △, △ (MMM)
Flash Of The Blade – △, △, □ (MMH)
Silent Storm – △, △, □, ○ (MMHH)
Stab – ⇨ + △ (M)
Drive Slice – ⇩ + △ (M)
Blade Uppercut – ⇘ + △ (M)
Hell's Bells – △, □ (MH)
Upper Criss Cross – △, □, ○ (MHH)
Middle Criss Cross – △, □, ⇨ + ○ (MHM)
Low Criss Cross – △, □, ⇩ + ○ (MHL)
Blood & Bullets – △, ○ (MH)
Assassin's Strike – ⇨, ⇨ + △ (M)
High Kick – ○ (H)
Double Spinning Kick – ○, ○ (HH)
Shooting Star – ○, ○, ○ (HHH)
Hunting Shadow – ○, ○, ⇩ + ○ (HHL)
Dark Shooter – ○, ○, □ (HHH)
Assassin's Kick – ⇘ + ○ (M)
Assassin's Double Kick – ⇘ + ○, ○ (MM)
Assassin's Triple Kick – ⇘ + ○, ○, ○ (MMM)
Windmill Kick – ⇨ + ○ (M)
Spinning High Kick – ⇦ + ○ (H)
Stick Breaker – ⇩ + ○ (L)
Great Loop – ⇩ + ○, ○ (LM)
Roll The Bones – ⇩ ⇘ ⇨
Death Spin – ⇩ ⇘ ⇨ + △ (M)
Moon Orbiter – ⇩ ⇘ ⇨ + △, ○ (MH)
Rolling Kick – ⇩ ⇘ ⇨ + ○ (L)
Diminisher – WS + △ (M)
Handstand Kick – WS + ○ (M)
Leaping Hook – ⇨ + △ (H)
Sliding Kick – Dash + ○ (L)
Deadly Roulette – □ + ○ (MM)
Forward Flip – ⇨, ⇨ + □ + △
Backflip – ⇖

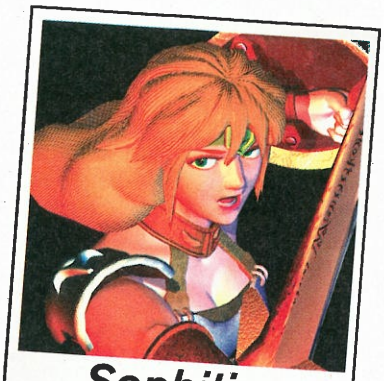
Suplex – □ + × (Throw)
Throat Slice – △ + × (Throw)
Triple Stomp – ⇩ ⇗ ⇦ + △ + × (Throw)
Body Press (strikes downed opponent) – ⇘ + ○

Critical Edge + Wind of Death – □ + △ + ○, ⇩ ⇧ □ + △
Unblockable (Haley's Comet) – ⇨ ⇘ ⇩ ⇗ ⇦ □

Taki Fin V.I
Après avoir évité la Soul Blade, Taki rentre chez elle pour réparer son arme et affrontez les esprits malins.

Taki Fin V.II
Après s'être emparée de la Soul Blade, Taki la transforme en une arme encore plus puissante.





Sophitia Alexandra

AGE :	18
NÉE LE :	12 mars
TAILLE :	168 cm
POIDS :	Secret
GROUPE :	B
NATIONALITÉ :	Grèce
FAMILLE :	Père (Ataros), Mère (Nieke), Soeur (Kathandra), Frère (Ruches)
ARME :	Omega Sword
STYLE :	Athena

Coups

First Strike – □ (H)
Second Strike – □, □ (HH)
Final Strike – □, □, □ (HHH)
Silent Shadow – □, □, ⇩ + □ (HHL)
Silent Dancer – □, □, □, ○ (HHHM)
Silent Screamer – □, □, △ (HHM)
Angel's Punishment – □, □, ○ (HHM)
Silent Rage – □, □, ⇩ + ○ (HHL)
Low Swipe – ⇩ + □ (L)
Rising Gut Slash (stuns) – WS + □ (M)
Slasher – △ (M)
V-Slasher – △, △ (MM)
The Conductor – △, △, △ (MMM)
Justice Of The Peace – △, △, □ (MMH)
Holy Slash – △, △, ⇩ + □ (MML)
Holy Comet – △, △, ⇩ + ○ (MML)
Holy Strike – △, △, □, △ (MMHM)
Maiden Strike – ⇨ + △ (M)
Angel Uppercut – ⇘ + △ (M)
Angel Arrow – ⇨ + □ (H)
Angel Hunt – ⇘ + □ (M)
Moon Eclipse – ⇦ + △ (M)
Sunrise Slice – ⇩ + △ (M)
Blade Uppercut – WS + △ (M)
High Kick – ○ (H)
Holy Horns – ○, ○ (HM)
Kaleidoscope Kick – ○, ○, ⇩ + ○ (HML)
Paradise Kick – ○, ○, ⇩ + ○, ⇨ + ○ (HMLM)
Holy Kick – ⇨ + ○ (H)
Moon Flip – ⇗ + ○ (L)
Low Kick – ⇩ + ○ (L)
White Flash – ⇧ + ○ (M)
Angel's Spiral – ⇗ + ○, □ (ML)
Angel's Dive – ⇗ + ○, △ (MM)
Angel's Flip – ⇗ + ○, ○ (MM)
Silent Step – ⇩ ⇘ ⇨
Angel Strike – ⇩ ⇘ ⇨ + △ (M)
Holy Step – ⇨ ⇩ ⇘
Athens Upper – ⇨ ⇩ ⇘ + △ (M)

Heaven's Calling – ⇨ ⇩ ⇘ + □ (M)
Holy Arrow (crouching Forward) – ⇘, □ (L)
Shield Of Justice (crouching Forward) – ⇘, △ (L)
Sliding Kick – Dash + ○ (L)
Overhead Flip-Kick – WS + ○ (M)
Sunshine Flip – □ + ○ (H)
Widow Maker – □ + × (Throw)
Angel's Heaven – △ + × (Throw)
Heaven To Hell – △ + ×, ⇩, □ + △ + ○ (Throw)
Returning Madness – △, □ + × (Counter)
Nightmare Stab (hits downed opponent) – ⇘, △, △, △, △
Unblockable – ⇦ ⇦ ⇦ □ △
Critical Edge + Soul Asylum – □ + △ + ○, ⇩ ⇘ ⇨ + □ + ×
Critical Edge + Asylum on Fire – □ + △ + ○, ⇩ ⇘ ⇨ + △ + ×, □

Edge Master La Quête

Episode 1 : Simulacrum Sophitia
Conditions : La battre.
Arme obtenue : None

Episode 2 : Rock
Conditions : Sortir Rock du ring.
Arme obtenue : Gaea Sword

Episode 3 : Voldo
Conditions : Le battre rapidement car il récupère de la vie.
Arme obtenue : Sword Breaker

Episode 4 : Seung Mi Na
Conditions : Survivre à ses attaques le temps du round.
Arme obtenue : Aucune

Episode 5 : Taki
Conditions : La battre avec le peu de vie qu'il vous reste.
Arme obtenue : Fire Blade

Episode 6 : Colosseum
Conditions : Battre tout le monde.
Arme obtenue : Blue Crystal Rod

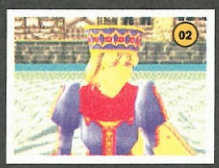
Episode 7 : Taki
Conditions : La battre avant que le poison ne vous tue.
Arme obtenue : Rapier

Episode 8 : Siegfried
Conditions : Le battre à l'aide de projections.
Arme obtenue : Apollo Sword

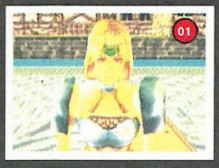
Episode 9 : Cervantes/Soul Edge
Conditions : Les battre tous les deux.
Arme obtenue : Aucune

Arme ultime : Valkyrie

Sophitia Fin V.I
Face à ses divinités, Sophitia apprend le sort de ses ennemis et décide d'une ballade régénatrice.



Sophitia Fin V.II
La même sauf qu'au lieu de la promenade, Sophitia se baigne sous le regard des Dieux.



Edge Master La Quête

Episode 1 : Mitsurugi
Conditions : Le battre avant la fin du temps imparti.
Arme obtenue : Nippon Blade

Episode 2 : Seung Han Myong
Conditions : Rester en vie jusqu'à la fin du round.
Arme obtenue : Mountain Breaker

Episode 3 : Li Long
Conditions : Le battre à l'aide de projections sous l'effet d'un poison.
Arme obtenue : Thunderous Fire

Episode 4 : Seung Mi Na
Conditions : Détruire son arme.
Arme obtenue : Aucune

Episode 5 : Colosseum
Conditions : Battre les quatres adversaires d'affilé.
Arme obtenue : Falchion

Episode 6 : Sophitia
Conditions : Tous les battre à l'aide de combos aériens.
Arme obtenue : Sword of Dawn.

Episode 7 : Voldo
Conditions : Le battre tout simplement.
Arme obtenue : Midas Blade

Episode 8 : Cervantes/Soul Edge
Conditions : Les battre tous les deux.
Arme obtenue : Aucune

Arme Ultime : Phantom

Hwang Seung Kyung

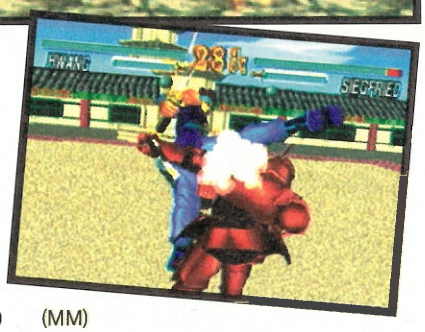
AGE :	25
NÉ LE :	14 décembre
TAILLE :	171 cm
POIDS :	60 kg
GROUPE :	AB
NATIONALITÉ:	Corée
FAMILLE:	Parents (morts), Maître (Seung Han Myong)
ARME :	Longsword
STYLE:	Seung's Long Blade

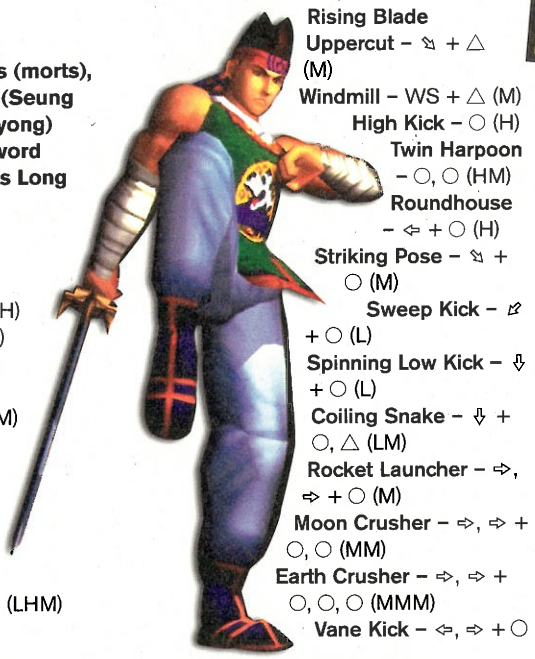
Coups

Samurai Slash – □ (H)
Samurai Slashes – □, □ (HH)
No Escape – □, □, □ (HHH)
Slice & Dice – □, □, ⇩ + □ (HHL)
Wind Storm – □, □, △ (HHM)
Quick High Slash – ⇨ + □ (H)
Double Death – ⇘ + □, △ (MH)
Division Slice – ⇘ + □ (L)
X Slice – ⇘ + □, □ (LH)
Triple Death – ⇘ + □, □, △ (LHM)
Tiger Sweep – ⇦ + □ (H)
Shin Slicer – ⇗ + □ (L)
Low Splits-Slash – ⇩ + □ (L)
Gut Slash – WS + □ (H)
Gut High Slash, Overhead Slash – WS + □, △ (HM)
Shoulder Cutter – △ (M)
V-Cutter – △, △ (MM)
Triangle Cutter – △, △, □ (MMH)
Wipe Out – △, △, □, △ (MMHM)
Sudden Wind – △, △, □, ⇩ + □ (MMHL)
Wasp Stinger – ⇨ + △ (M)
Let it Roll – ⇦ + △ (M)
Splits & Sword Slam – ⇩ + △ (M)
Thunder Strike – ⇨, ⇨ + △ (M)
Rising Blade
Uppercut – ⇘ + △ (M)
Windmill – WS + △ (M)
High Kick – ○ (H)
Twin Harpoon – ○, ○ (HM)
Roundhouse – ⇦ + ○ (H)
Striking Pose – ⇘ + ○ (M)
Sweep Kick – ⇗ + ○ (L)
Spinning Low Kick – ⇩ + ○ (L)
Coiling Snake – ⇩ + ○, △ (LM)
Rocket Launcher – ⇨, ⇨ + ○ (M)
Moon Crusher – ⇨, ⇨ + ○, ○ (MM)
Earth Crusher – ⇨, ⇨ + ○, ○, ○ (MMM)
Vane Kick – ⇦, ⇨ + ○ (MM)
Spin Kick – ⇨ + ○ (H)
Rising Kick – WS + ○ (M)
Steel Slicer – □ + △ (MM)
Phoenix Tail – ⇨, ⇨ + □ + △ (M)
Silent Step – ⇩ ⇘ ⇨
Stepping Stab – ⇨(quickly) + □ (M)
Forward Attack – ⇨(quickly) + □, △ (MM)
Stepping Kick(s) – ⇨(quickly) + ○ (M)
Silent Stab – ⇩ ⇘ ⇨ + △ (M)
Sliding Kick – Dash + ○ (L)

Sea Of Madness – □ + × (Throw)
Hell Striker – △ + × (Throw)
Samurai Stomp (strikes downed opponent) – ⇘ + ○

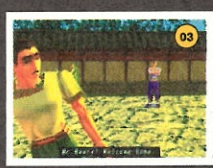
Unblockable – ⇦ + △ + ○
Critical Edge + Steel Explosion – □ + △ + ○, ⇦ ⇗ ⇩ ⇘ ⇨ + △ + ○





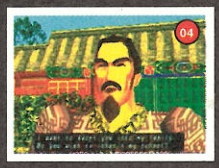
Hwang Fin V.I

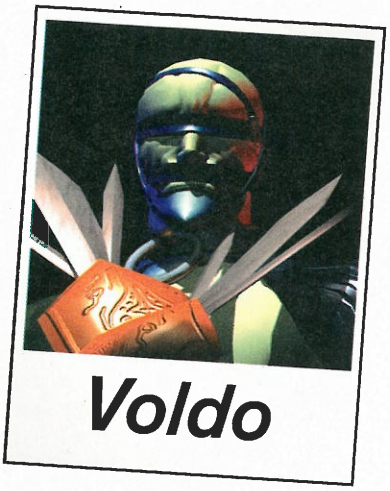
Hwang est possédé par la Soul Blade et rentre chez lui pour accomplir des actes d'une rare cruauté.



Hwang Fin V.II

Après s'être débarassé de l'arme maléfique, il retourne chez lui pour hériter de l'école de son maître.





Voldo

AGE :	43
NÉ LE :	23 août
TAILLE :	183 cm
POIDS :	79 kg
NATIONALITÉ :	Italie
GROUPE :	A
FAMILLE :	Décédée
ARME :	Katar
STYLE :	Style libre

Coups

Shears – □ (H)
Shears Clap – □, □ (HH)
Mutilator – □, □, △ (HHM)
Life Stealer – □, △ (HM)
Dark Shredder – □, △, □ (HMM)
Black Masquerade – □, ⇩ + △ (HL)
Cutting Fire – ⇨ + □ (H)
Blind Blade – ⇘ + □ (M)
Orbiting Moon – ⇦ + □ (M)
Katar Jab – WS + □ (M)
Blind Spin – ⇦ + □, □ (HH)
Meat Stabber – ⇩ + □ (L)
Meat Driller – ⇩ + □, □ (LL)
Rat Chase – ⇩ + □, □, □ (LLL)
Rat Chase & Kick – ⇩ + □, □, □, ○ (LLLH)
Meat Driller & Kick – ⇩ + □, ○ (LH)
Shooting Blade – △ (M)
Double Blade – △, △ (MM)
Triple Blade (counterhit) – △, △, △ (MMM)
Killer Blade (counterhit) – △, △, △, △ (MMMM)
Killer X (counterhit) – △, △, △, △, △ (MMMMM)
Witch Hunt – ⇨ + △ (H)
Blade Uppercut – ⇘ + △ (M)
Total Eclipse – ⇦ + △ (M)
Heaven's Swing – ⇩ + △ (M)
Power Slave – ⇩ + △, △ (MM)
Demon Elbow – ⇨, ⇨ + △ (M)
Demon's Swing – WS + △ (M)
High Kick – ○ (H)
Straight Kick – ○, ○ (M)
Donkey Kick – ⇘ + ○ (M)
Lift Up Kick – ⇗ + ○ (M)
Low Kick – ⇩ + ○ (L)
Praying Mantis – □ + △ (M)
Body Clap – △ + □ + △ (M)
Evil Bow – ⇩ + □ + △ (L)
Tiger Leap – ⇩ ⇘ + □ + △ (M)
Leg Trap – ⇨, ⇨ + □ + △ (M)
Kaleidoscope Of Pain – ⇨, ⇨ + □ + △, ○ (MM)
Monkey Flip – ⇨, ⇨ + □ + △ + × (M)
Psycho Spin – ⇨, ⇨ + □ + △ + ×, ○ (MM)
Deadly Rose – □ + ○ (HH)
Wheel Of Agony (reversed) – □ + × (L)

Wheel Of Fire (reversed) – □ + ×, ⇧ + △ (L)
Lunar Drive – ⇘, □ + △ (H)
Puppet Master (reversed & crouching) – ⇩, □ + △ (L)
Rising Spin Kick – WS + ○ (M)
Reverse Kick – ⇦, ⇨ + ○ (M)
Centre Kick – ⇘ + ○ (M)
Sliding Hook – Dash + □ (L)
Sliding Dive – Dash + ○ (L)
Spinner – □ + × (Throw)
Centipede – △ + × (Throw)
Meat Grinder – ⇩ ⇘ ⇨ + △ + × (Throw)
Grave Digger (strikes downed opponent) – ⇘ + □, □, □
Turn Around – ⇩ ⇗ ⇦
Unblockable – ⇩ ⇘ ⇨ + □
Critical Edge + House Of Pain – □ + △ + ○, ⇧, ⇩ + □ + △

Edge Master La Quête

Episode 1 : Sophitia
Conditions : La battre
Arme obtenue : Full Moon

Episode 2 : Hwang
Conditions : Le battre avec des combos aériens.
Arme obtenue : Aucune

Episode 3 : Siegfried
Conditions : Le battre avant la fin du temps imparti.
Arme obtenue : Iron Claw

Episode 4 : Cervantes
Conditions : Survivre à ses attaques le temps du round.
Arme obtenue : Aucune

Episode 5 : Rock
Conditions : Le sortir du ring.
Arme obtenue : Aucune

Episode 6 : Mitsurugi
Conditions : Le battre avant la fin du temps.
Arme obtenue : Guillotine

Episode 7 : Li Long
Conditions : Le battre sous l'effet d'un poison mortel.
Arme obtenue : Poison Arrow

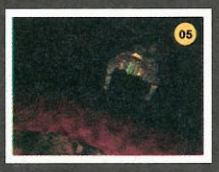
Episode 8 : Colosseum
Conditions : Battre tous les adversaires.
Arme obtenue : Buffalo Horn

Episode 9 : Taki
Conditions : La battre avec très peu de vie.
Arme obtenue : Pata

Episode 10 : Cervantes/Soul Edge
Conditions : Les battre tous mes deux.
Arme obtenue : Aucune

Arme Ultime : Soul Blade

Voldo Fin V.I
Voldo retourne à Signor Vercci, emplissant de joie l'esprit de son maître. Il devra ensuite monter la garde.



Voldo Fin V.II
Après s'être emparé de la Soul Blade, Voldo caresse l'arme jusqu'au point qu'elle fini par se casser.

Edge Master La Quête

Episode 1 : Bogus Cervantes
Conditions : Régler le compte de cet imposteur.
Arme obtenue : Main Gauche

Episode 2 : Sophitia
Conditions : Affronter et battre tous les ennemis.
Arme obtenue : Defender

Episode 3 : Hwang, Seung Mi Na
Conditions : Les battre.
Arme obtenue : Jirotoh

Episode 4 : Rock
Conditions : Le battre par Ring out.
Arme obtenue : Katana

Episode 5 : Li Long
Conditions : Le battre à l'aide de projections.
Arme obtenue : Three Bladed Edge

Episode 6 : Siegfried
Conditions : Le battre avant la fin du temps.
Arme obtenue : Heavy Lance

Episode 7 : Voldo
Conditions : Le battre à l'aide de combos aériens.
Arme obtenue : Serpent's Tongue

Episode 8 : Combattants différents.
Conditions : Battre tout le monde.
Arme obtenue : Aucune

Episode 9 : Soul Edge
Conditions : Battre cet esprit malin avant alors que votre vie décroît.
Arme obtenue : Aucune

Arme Ultime : Aucune

Cervantes De Leon

AGE :	48
NÉ LE :	1er janvier
TAILLE :	177 cm
POIDS :	80 kg
NATIONALITÉ :	Espagne
GROUPE :	O
FAMILLE :	Ses frères de la mer sont sa seule famille.
ARMES :	Soul Edge
STYLE :	Possédé

Coups

Quick Slash – ⇨ + □ (H)
Throat Cutter – □ (H)
Throat Blender – □, □ (HH)
Edge Fury – □, □, □ (HHH)
Edge Cleaner – □, □, ⇩ + □ (HHL)
Edge Divide – □, □, △ (HHH)
Quick Low Slash – ⇩ + □ (L)
Low Spin Slash – ⇗ + □ (L)
Switchblade – ⇘ + □ (L)
Two Sword Slash – □ + △ (H)
Death From Above – ⇨ + □ + △ (M)
Death From Below – ⇘ + □ + △ (L)
Face Divide – △ (M)
Body Divide – △, △ (MM)
Blade Divide – △, △, △ (HHH)

Blade Sweep – △, △, ⇩ + □ (HHL)
Great Divide – ⇨ + △, △, △ MHH)
Jolly Roger – ⇨, ⇨ + □ + △ (H)
Pirate Horn – ⇨, ⇨ + △ (M)
Brain Smasher – ⇦ + △ (M)
Dragon's Edge – ⇨ ⇩ ⇘ + △ (MM)
Set Sail – WS + △ (MM)
Wind In Sail – ⇦ ⇗ ⇩ ⇘ ⇨ + △ (MM)
Pinpoint – ⇩ + △ (L)
Continental Shift – ⇘ + △ (M)
Galley Drop – ⇨, ⇨ + △ + ○ (M)
Jump Kick – ⇨, ⇨ + ○ (H)
Monolith – WS + □ (M)
Windmill – ⇦, ⇦ + △ (ML)
Torpedo Edge – ⇨ ⇘ ⇩ ⇗ ⇦ + △ (MM)
RoundHouse – ○ (H)
Monkey Kick – ○, ⇘ + ○ (HM)
Far East Kick – ○, ⇦ + ○ (HH)
Forward Kick – ⇨ + ○ (H)
Low Kick – ⇩ + ○ (L)
Le Boot – ⇘ + ○ (M)
Sweep – ⇗ + ○ (L)
Rear Kick – WS + ○ (M)
Ankle Chain – ⇗ + □ + ○ (L)
Slide – Dash + ○ (L)

Shoulder Blades – □ + × (Throw)
Grand Slam Soul Edge – △ + × (Throw)

Critical Edge + Shadow Hunter – □ + △ + ○, ⇨ ⇩ ⇘ + △ + ○
Unblockable – ⇗ + □ + △

Fins alternatives

Toutes les manipulations doivent être faites losque la séquence de fin passe en plein écran.

Voldo
Pour lui faire détruire la Soul Blade et montrer son courage, appuyez par inttermitence sur ⇧ , ⇩ lorsqu'il la frotte sur ses joues.

Mitsurugi
Une fois en face de Tanegashima l'archer, déplacez vous latéralement en utilisant ⇦ ou ⇨ , puis courez vers lui en utilisant □ pour le tuer avant qu'il ne tire à nouveau.

Rock
Après qu'il se soit remémoré des événements du passé et qu'il se trouve face à l'épée, appyez sur △ pour le faire retourner aux États Unis et retrouver Bangoo.

Taki
Appuyez sur × lorsque l'épée file vers elle pour qu'elle s'en empare.

Sophitia
Lorsque Sophitia traverse les bois, appuyez sur ⇨ pour qu'elle se dirige vers le lac.

Siegfreid
Lorsqu'il se tient debout face à la Souyl Blade, appuyez sur △ pour qu'il la détruise.

Li Long
Dès qu'il tombe à genoux, appuyez rapidement et plusieurs fois sur □ et △ pour qu'il ait la force de se relever et retrouver sa femme.

Seung Mina
Lorsque son père brandit son épée, appuyez sur ⇧ , puis ⇩ pour éviter le coup. Mina s'enfuira alors de la maison lors de sa nuit de noces.

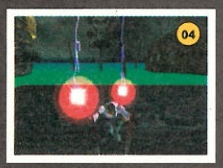
Hwang
Appuyez sur □ lorsque Hwang atteint la Soul Blade pour que lorsqu'il retourne chez lui, il soit acceuillit comme un héros.

Cervantes
En appuyant sur △ lorsque le dernier combat s'achève, Cervantes se suicidera afin que le mal ne puisse plus sévir.

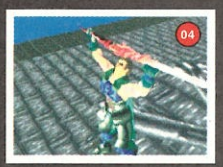
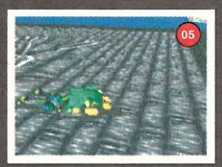
Arme Ultime

Une fois que vous aurez terminé le mode Edge Master avec tous les combattants, il vous faudra encore batailler pour récupérer la dernière arme. Une fois le générique de fin terminé, retourné sur la carte et choisissez «move», vous irez automatiquement sur le dernier emplacement connu de l'arme ultime. Si vous ne remportez pas le challenge dans ce pays, l'arme se déplacera à nouveau et il vous faudra vous déplacer aussi. Cela peut prendre énormément de temps.

Cervantes Fin V.I
Le pirate emploie l'arme pour créer une armée de démons et faire régner la terreur.



Cervantes Fin V.II
Rongé par le remord, Cervantes détruit l'épée avant de se donner la mort.

2-s1 ..... RDDDURUULDUUDUD
2-4 ..... DRRLULRDRURULLL
2-5 ..... LDUDDUDRDLUDRLD
2-6 ..... ULLRDUDRDDRLURU
2-b2 ..... RULDDDUUDLUUDUD
2-s2 ..... DRULDULDURRURLL

Troisième monde

3-1 ..... LURDUDURDDUDLLD
3-2 ..... ULDRDUURDLRLDRU
3-3 ..... RUDDDDDUDDUUUUD
3-b1 ..... DLRLDULDUURURLL
3-s1 ..... LUDDULURDLUULDD
3-4 ..... URRRURURDDRLDUU
3-5 ..... RDRDULDUDLUUURD
3-6 ..... DRDLURLDURRURDL
3-b2 ..... LULDDLURDDULDD
3-s2 ..... URURURULDLRLDDU

Quatrième monde

4-1 ..... RDUDULDDDDUUULD
4-2 ..... DRLLURLUUURURUL
4-3 ..... LDDDDDULLLRULUD
4-b1 ..... UURRDDULLDULDDU
4-s1 ..... RRRDDULDLLRUULL
4-4 ..... DDDLDDDURRUURUD
4-5 ..... LLLDUURLLDRDLUL
4-6 ..... UUURDDRLLLULDDR
4-b2 ..... RLUDDULDLDRUULL
4-s2 ..... DDLDDDDURUUURUU

Cinquième monde

5-1 ..... LLDLURRLLLRULUR
5-2 ..... UDRUULRLLDULDDL
5-3 ..... RRRLURLDLLRUULR
5-4 ..... DDDDULDURRUURUU
5-b1 ..... LLLLDRRLLDRDLUR

THE CROW: CITY OF ANGELS

Codes de niveaux

Au menu principal, cliquez sur l'option continue pour entrer un password:h

Pier: ..... △X△△O□XO
Boat: ..... XXXX△□XO
Tomb: ..... △O△O□△△OXO
Grave: ..... X△X△□X△□O
Church: ..... △△△△O□△□□O
Day o' Dead: ..... X△X△□OOX□O
Club: ..... △O△OO△XO□O
Tower: ..... XXOX□□X△O
Borderland: ..... △XXXO□△□
Finale: ..... XXXO□□XX△O

CRUSADER: NO REMORSE

Passwords de missions

Sélectionnez 'Load Game', puis 'Teleport To Mission' pour entrer à l'écran des passwords.

2 ..... FWQP
3 ..... PLRQ
4 ..... SZNF
5 ..... TD5S
6 ..... J1BT
7 ..... K2CV
8 ..... N3DW
9 ..... M4FX
10 ..... X5GZ
11 ..... C6HO
12 ..... D7J1
13 ..... F8K2
14 ..... FGL3
15 ..... JFM4

DARK FORCES

Codes

2. Talay: Tak Base Y7B5T7S183
3. Anoat City ..... !VHDBMBMXZ
4. Research Facil. 9WJHBLCN00
5. Gromas Mines 8XKGBKDPZ1
6. Detention Centre 7YBKBJFL22
7. Ramsees Hed Y7C4L7Q193
8. Robotics Facility X8D3L6R2C4
9. Nar Shaddaa W9F635SZB5
10. Jabba's Ship ..... V!Q534T0F6
11. Imperial City NVHL4LFQ1R
12. Fuel Station ..... MYGM!KBR2S
13. The Executor LXFN4JCSZT
14. The Arc Hammer 205F6HJT0V

DESCENT 2

Niveaux cachés et codes

Zeta Aquilae, niveau 2: ..... FYHTK-9WDBB-4B031-HC#0R-WHKG97
Quartzon, niveau 6 ..... 58WRH-90KBB-5C0HK-6H#6R-WHKG97
Brimspark, niveau 12 ..... BDR8F-9*QBG-6FQ32-KH##R-WHKG97
Limefrost Spiral, niveau 15 ..... GWTN#-9VFBL-7GHC1-WW#98-WHKG97
Baloris Prime, niveau 17 ..... 5PK5#-9V4BB-8B*MJ-TW#98-WHKG97
Puuma Sphere, niveau 2283Y6W-91MBL-9HHY2-0T98R-WHKG97

DISRUPTOR

Codes de niveaux

1 ..... □□△XOO△XXOXX
2 ..... X△O△XX△OO□OO
3 ..... △XOX△□OOX△△□
4 ..... OXO△OXXX□△□O
5 ..... X□OOX△△□OXO□
6 ..... X□OOX△XOOXO□
7 ..... XX△OOX△△O□XO
8 ..... △OXOX△O□△X□X
9 ..... OXXXOO△□XOX△
10 ..... X□X△O□△XOOOX
11 ..... △OO△XXOOXX△O
12 ..... X△X△OXO□△OX□

DOOM 2

Niveau	Santé	Armure	Armes	Password	Titre
31	200%	200%	Toutes	C0W1!QNJQS	Entryway
32	125%	200%	Toutes	VM!3V1D3DB	Underhalls
33	150%	200%	Toutes	W394W2DMFC	The Gantlet
34	150%	200%	Toutes	ZQ58ZKJRKH	The Focus
35	175%	200%	Toutes	Z758ZKJ8KH	The Waste Tunnels
36	200%	200%	Toutes	5C2V3DQBNL	The Crusher
37	200%	200%	Toutes	NCKBLX7V53	Dead Simple
38	200%	200%	Toutes	1Q580FCRKH	Tricks and Traps
39	100%	200%	Toutes	HTMSKZZ9Z1	The Pit
40	200%	200%	Toutes	WS58ZKCRKH	Refueling Base
41	200%	200%	Toutes	CSNRG2W820	O of Destruction!
42	200%	200%	Toutes	WT670JBQJG	The Factory
43	200%	200%	Toutes	DQLTJ1Y!02	The Inmost Dens
44	100%	200%	Toutes	2N94VFFMFC	The Suburbs
45	200%	200%	Toutes	CQLTJ0Y!02	Tenements
46	200%	200%	Toutes	WR492GDSGJ	The Courtyard
47	200%	200%	Toutes	PFFGXH3777	The Citadel
48	200%	200%	Toutes	JWCJV2X479	Nirvana
49	200%	200%	Toutes	CJJTM35964	The Catacombs
50	200%	200%	Toutes	M!T174XZXV	Barrels of Fun
51	200%	200%	Toutes	5770MX2CDF	Bloodfalls
52	200%	200%	Toutes	YJLW3PPCPM	The Abandoned Mines
53	200%	200%	Toutes	DKKBLM58J3	Monster Condo
54	200%	125%	Toutes	7L3!266DJK	Redemption Denied

FINAL DOOM

2	125%	200%	Toutes	LB173PPWPM	Virgil
3	200%	200%	Toutes	ZSNDHQW820	Canyon
4	200%	200%	Toutes	KS5WZH4RKH	Combine
5	150%	200%	Toutes	Jl670JKQJG	Catwalk
6	200%	200%	Toutes	5VJTM00W64	Fistula
7	200%	200%	Toutes	4FHDW39X35	Geryon
8	200%	200%	Toutes	W9NRG2W820	Minos
9	200%	200%	Toutes	C958ZKCRKH	Nessus
10	200%	200%	Toutes	W!PQH1V71Z	Paradox
11	200%	200%	Toutes	C!670JBQJG	Subspace
12	200%	200%	Toutes	W7LTJOY!02	Subterra
13	200%	200%	Toutes	K394TB8MFC	Vesperas
TNT					
14	200%	200%	Toutes	Y8PQH1V71Z	System Control
15	200%	200%	Toutes	F8670JBQJG	Human Barbeque
16	200%	200%	Toutes	WXJCL68W64	Wormhole
17	200%	200%	Toutes	CX1W3PRCPM	Crater
18	200%	200%	Toutes	WYKBM57V53	Nukage Processing
19	200%	200%	Toutes	CY2V4NQBNL	Deepest Reaches
20	200%	200%	Toutes	WVGFN4!Y46	Processing Area
21	200%	200%	Toutes	CVZY5MTFMP	Lunar Mining
22	200%	200%	Toutes	WWHDP39X35	Quarry
23	200%	200%	Toutes	CW0X6LSDLN	Ballistyx
24	200%	200%	Toutes	W1DHQ!40!8	Heck
Plutonia					
25	200%	200%	Toutes	!LQP7W26WY	Congo
26	200%	200%	Toutes	W2FGR93Z97	Aztec
27	200%	200%	Toutes	C2YZ8SLGSQ	Ghost Town
28	200%	200%	Toutes	WZBKS8628!	Baron's Lair
29	100%	200%	Toutes	HXZY5MMFMP	The Death Domain
30	100%	200%	Toutes	0YHDP33X35	Onslaught

ULTIMATE DOOM

02	125%	200%	Toutes	CR!3WDD3DB	Plant
03	200%	200%	Toutes	3JJCMK8W64	Toxin Refinery
04	200%	200%	Toutes	03LTJ0Y!02	Command Control
05	200%	200%	Toutes	H33!1HFTHK	Phobos Lab
06	200%	200%	Toutes	04MSKZX9Z1	Central Processing
07	125%	200%	Toutes	YTTLCXXLXV	Computer Station
08	200%	200%	Toutes	09SMBY04YW	Phobos Anomaly
09	200%	200%	Toutes	7KKBLD7V53	Diemos Anomaly
10	100%	200%	Toutes	FM4217GSGJ	Containment Area
11	200%	200%	Toutes	H!!3WDGLDB	Refinery
12	200%	200%	Toutes	07QPDW26WY	Deimos Lab
13	350%	150%	12346	WTXQ9C3W12	Command Center
14	100%	200%	123456	RBR4GILDLN	Halls of the Damned
15	300%	175%	1236	WTXQ9C3W11	Spawning Vats
16	50%	75%	1234567	548C7DFWYX	Hell Gate
17	100%	125%	1234567	JOC89DZPQS	Hell Keep
18	100%	125%	1234567	JGB9CT0NRT	Pandemonium
19	100%	200%	Toutes	9QLTKR0!02	House of Pain
20	100%	200%	Toutes	78M63QX921	Unholy Cathedral
21	200%	200%	Toutes	S!61FHVQJG	Mt. Erebus
22	200%	200%	Toutes	33QHFTT6WY	Limbo
23	200%	200%	Toutes	VBGQPJ!Y46	Tower of Babel
24	200%	200%	Toutes	ZYKTLW7V53	Hell Beneath
25	200%	200%	Toutes	0DJSM4HW64	Perfect Hatred
26	200%	200%	Toutes	LS5YPTCRKH	Sever the Wicked
27	200%	200%	Toutes	ZDJSMVRW64	Unruly Evil
28	200%	200%	Toutes	1YKTX4QV53	Unto the Cruel
29	200%	200%	Toutes	XKF6R8LZ97	Twilight Descends
30	200%	200%	Toutes	DJX07Q4HTR	Threshold of Pain

FADE TO BLACK

Passwords

Pour accéder au niveau instantanément, entrez ces passwords.

Niveau 1: ..... □, O, △, X, O, □
Niveau 2: ..... △, O, X, O, □, X
Niveau 3: ..... X, O, X, O, △, X
Niveau 4: ..... X, □, △, O, O, △
Niveau 5: ..... □, □, △, X, X, △
Niveau 6: ..... △, X, X, X, X, O
Niveau 7: ..... O, O, △, X, △, X
Niveau 8: ..... □, □, X, △, □, □
Niveau 9: ..... △, X, X, △, O, △
Niveau 10: ..... X, △, □, O, △, X
Niveau 11: ..... O, □, X, X, □, X
Niveau 12: ..... X, △, X, □, O, X
Niveau 13: ..... X, X, O, △, O, △

FIRESTORM: THUNDERHAWK 2

Codes

South America 1: Arms Running

1 ..... PVH7CVEVEBDU44I
2 ..... DRHVSV93EFDQ5LQ
3 ..... 3BH3SV6QEJD24UA

South America 2: Stealth Down

1 ..... 63G1SU4AAVTE5DQ
2 ..... SFGTSU96AVTA4RI
3 ..... U7GTSU96AVTM5M2

Cen America: Recapture Town

1 ..... BFGPS1JUI7QE51Q
2 ..... DRGPS1MQI7QA4L2
3 ..... SFGPS1IMJBQMS6I

Middle East 1: Recapture Territory

1 ..... 4VHVS7TEQNDE4OA
2 ..... 77HBS6N6QNDA51A
3 ..... 23G1S69QQRDM4H2

Middle East 2: Oil Dispute

1 ..... BFF9S1FU7HUE49Q
2 ..... CJF1S1667LUA5DI
3 ..... FFF0S16P7PUM47A
4 ..... HRF0512L7TUISIQ

South China Sea

1 ..... URGPS1IA3BUE5QA
2 ..... M3F9S1LQ3FUA4NA
3 ..... ONF9S1FU3FUM4JA

Panama

1 ..... 93G5SD9UNGGE4OA
2 ..... VVG5SHUENGGA4SQ
3 ..... JNGH4CPUNKGM5TI

Eastern Europe

1 ..... L3GG4406VOEE5R1
2 ..... F7GK5S2QV0EA41A
3 ..... 27GK50UMV4EM58Q

Final Password

Ce code vous permet de revisualiser la séquence de fin de jeu: 1N0K20T5326M4MA

FIRO AND KLAWD

Passwords

Back alley ..... MOOMIN
Back street ..... MOONPIG
Back street B ..... MOONPINGEON
Back roof ..... SNUFFKIN
Main street ..... LITTLE_MI
Main street B ..... LITTLE_MO
Vinnie's scrap yard ..... SOUP_DRAGON
Vinnie's scrap yard B ..... SUPER_DRAGON

GUNDAM 0079:

The War For Earth

Passwords

Scene 1 ..... △ △ △ △ △ □ X △ X
Scene 2 ..... □ □ △ △ □ X △ X
Scene 3 ..... O O △ △ △ □ □ △

G-POLICE

Passwords

Il y a un effet secondaire désagréable à utiliser ces passwords : vous ne pouvez plus aller au niveau suivant.

Niveau 1 ..... MADGAV
Niveau 2 ..... DOLMAN
Niveau 3 ..... SONAGAV
Niveau 4 ..... ACEDUF
Niveau 5 ..... JOJOGUN
Niveau 6 ..... WENSKI
Niveau 7 ..... SAEGGY
Niveau 8 ..... MAZMAN
Niveau 9 ..... DAZMAN
Niveau 10 ..... DELUCS
Niveau11 ..... ANDOOOO
Niveau 12 ..... KIMBCHS
Niveau 13 ..... ANDYMAC
Niveau 14 ..... YERMAN

Niv. 15 ..... OLLIEB
Niv. 16 ..... THEYOLK
Niv. 17 ..... TONYMASH
Niv. 18 ..... ANDYCROW
Niv. 19 ..... BIONIC
Niv. 20 ..... TSLATER
Niv. 21 ..... IAINTHOD
Niv. 22 ..... JONRITZ
Niv. 23 ..... CLAIREC
Niv. 24 ..... STEVEBOT
Niv. 25 ..... ANGUSF
Niv. 26 ..... EUANLEC
Niv. 27 ..... EDFIRE
Niv. 28 ..... STUBOMB
Niv. 29 ..... THONBOY
Niv. 30 ..... JIMMAC
Niv. 31 ..... PUGGER
Niv. 32 ..... ROSSCO
Niv. 33 ..... CAKEBOY
Niv. 34 ..... NIKNAK
Niv. 35 ..... SAGLORD

Databurst

La plus grande banque de tips, cheats et codes jamais vu dans un magazine

Dernières astuces

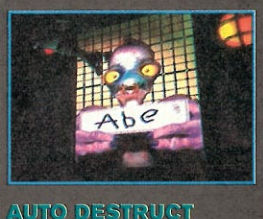
Les derniers cheats et codes à l'honneur dans ces pages.

L'ODYSSÉE D'ABE

Choix du niveau
Maintenir R1 au menu principal, puis tapez ⇩, ⇨, ⇦, ⇨, □, ○, □, △, ○, □, ⇨, ⇦. Un menu de sélection de niveau apparaîtra alors.

Voir toutes les cinématiques
Maintenir R1 au menu principal, puis tapez ⇧, ⇦, ⇨, □, ○, △, □, ⇨, ⇦, ⇧, ⇨.

Cheat vocal
Maintenir R1 enfoncé et tapez △, ⇧, ○, ⇦, ×, ⇩, □, ⇨ pendant la partie. Abe peut alors mimer les mots de passe sans émettre de son.



AUTO DESTRUCT

Cheats
Faire pause pendant le jeu, puis entrez le code de Menu Triche. Refaites pause de nouveau et entrez les autres codes qui peuvent alors être activés par le Menu Triche.

Menu Triche
⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ⇩, ⇨, L1, R1, R1

Mode sanglant
L1, ⇩, R1, ⇦, L1, ⇨, R1

Etre immortel
⇨, R1, ⇧, L1, ⇧, ⇨, R1, ⇩, L1

Angels
⇧, R1, ⇩, L1, ⇧, ⇦, R1, ⇨, L1

Swarmers x5
⇧, ⇩, ⇧, ⇦, ⇨, R1, L1, R1, L1

Double Lasers
R1, L1, R1, L1, ⇧, ⇩, ⇧, ⇦, ⇨

Choix de la voiture
⇦, R1, ⇦, R1, ⇦, R1, ⇨, R1

New York Time Trial
L1, ⇨, ⇧, ⇦, ⇧, R1

Tokyo Time Trial
L1, ⇦, ⇨, R1, ⇦, ⇨, L1

Subway Time Trial
L1, ⇦, L1, R1, ⇨, R1

Debug Menu
⇧, ⇨, ⇦, ⇩, ○, L1, R1, R1, L1, ○, ⇩, ⇦, ⇨, ⇧

2 EXTREME

Ramp Tricks
Certaines rampes donnent plus d'élan, profitez-en, enchaînez des figures complexes et gagnez plus de points.

Skate Board	△, ×, □, ○
Snow Board	△, □, ×, ○
Roller Blade	○, □, ×, △
Mountain Bike	×, □, △, ○
	×, ○, □, △

ACTUA SOCCER

Equipe cachée
A l'affichage du menu des cinématiques, pressez Select + R ensemble et allez dans Exibition. En passant les équipes en revue, vous verrez que les Gremlin Showbiz XI sont alors disponibles dans une tenue noire du plus bel effet.

ACTUA SOCCER 2

Entrez les codes suivants à l'écran menu principal :

Gremlin 11 . ⇦, ⇨, □, ○, ⇧, ⇩, □, ○
Super Furry Animals ⇦, ⇦, □, ⇨, ⇨, ○, ⇧, ⇩
Ghost Ball . □, □, ⇦, ⇦, ⇨, ⇨, ○, ○
Beach Ball . ⇦, ⇨, ⇦, ⇧, ⇦, ⇨, □, □
Nains ..... ○, ⇩, ⇩, □, ⇧, ⇧, ⇦, ⇨
Géants .... ⇧, ⇩, ⇩, ⇨, □, □, ○, ○
Floodlight Failure..... ⇦, ⇦, ⇦, ○, ⇨, ⇨, ⇨, □
Joueurs Invisibles .. □, ○, ⇩, ○, ⇧, ⇨, □, ⇦
Ecran couleur ou noir et blanc ⇧, ⇩, ⇧, □, ○, ⇧, ⇩, ⇧

Si vous avez bien rentré le code , une ligne de texte apparaîtra dans le bas de l'écran pendant quelques secondes. Les cheats doivent ensuite être désactivés. Une fois que vous avez activé les Géants par exemple, les joueurs resteront des géants jusqu'a ce que vous rentriez un nouveau code. (Les modes cheats seront sauvegardés comme partie intégrante du jeu.)

ADIDAS SOCCER

Pour avoir une commentatrice
Allez dans le menu option du jeu en pressant Select pendant un match en Arcade. Dans l'option Audio, cliquez sur Commentaire et pressez □ et ○ ensemble. Si le cheat a été activé, vous pourrez choisir entre de charmantes françaises, allemandes ou anglaises qui vous offriront leurs analyses incompétentes au fil de l'action.

Mouvements spéciaux en Arcade
Attaque
Back-heel (□ + ×)
Back flick (△ + ○)
Predator shot (× + △)
Réception haute
Heading (hold □ or ○)
Bicycle kick (× + △)
Hand of God (△ + ○)
Réception basse
Mega volley (△ + ○)
Diving header (× + △)
Défense
Nudging (△ + ○)
Two-handed shove (△ + ○)
Kung-fu kick (× + □)
Mega tackle (× + △)
Mouvements rapides
Jonglage (× + □)
Mega course(□ + ○)

Dream Team
Sélectionnez match amical et pressez □ + × + L2 + R2 sur l'écran Tactics. Le message 'Dream Team' s'affichera en haut de l'écran pour confirmer le cheat.

ADVENTURES OF LOMAX LEMMING

Sauter les niveaux
Pendant le jeu pressez : ⇩, Start, ⇧ (maintenir), L1 (maintenir), △, ○, ×, □. Pour passer le niveau affiché, pressez et maintenez : ⇧, L1, Select + Start.

Mode hélicoptère
Attention : ce code ne marchera que si le code précédent a été activé. Sélectionnez le Chopper, faites L1 + □ pour survoler les niveaux, comme Anneka Rice dans Treasure Hunt.

AGILE WARRIOR

Faire pause et entrer les codes suivants

Invincibilité
⇦, □ x4, △ x3, ○, ⇩, ×, △ x3, □
Vous êtes maintenant invulnérable.

Armure et fuel au maximum
⇦, □ x4, ⇧, △ x3, ⇨, ○, ⇩, ×, △ x3, ○
Faites le plein et protégez-vous.

Armes au maximum (999)
⇦, □ x4, ⇧, △ x3, ⇨, ○, ⇩, ×, R1 x4, L1 x4, R2 x4, L2 x4
Une réserve illimitée de toutes les armes disponibles.

B1 Airstrike
⇦, □ x4, ⇧, △ x3, ⇨, ○, ⇩, × x6
Fourni le bombardier Stealth pour une attaque dévastatrice garantie.

Editeur de brouillard
⇦, □ x4, ⇧, △ x 3, ⇨, ○, ⇩, ×, ⇩ x3, △ x3
Alterez vous-même les niveaux de transparence en utilisant □, △, ○, et ×.

Dévoiler toute la carte
⇦, □ x4, ⇧, △ x3, ⇨, ○, ⇩, ×, ○ x5
Ce code vous laisse entrevoir la carte.

Mission complète
⇦, □ x4, ⇧, △ x3, ⇨, ○, ⇩, ×, △ x3, ⇩, ⇩, ⇩
Tous les objectifs des missions sont aussitôt complétés.

Nouveaux angles de caméra
⇦, □ x4, ⇧, △ x3, ⇨, ○, ⇩, ×, ⇧, ⇩, ⇦, ⇨
Entrez ce code plusieurs fois pour changer les angles de vue.

Danseuse sexy
⇦, □ x4, ⇧, △ x3, ⇨, ○, ⇩, ×, ⇩, ×, ⇩, ×, ⇩, ×, ⇩, ×, ⇩, ×
Entrez ce code et complétez la mission. Au briefing de la mission suivante vous verrez une blonde pulpeuse entamer une danse sexy rien que pour vous!

Toutes les missions disponibles
⇦, □, □, □, □, ⇧, △, △, △, ⇨, ○, ⇩, ×, △, △, △, ⇧, ⇧, ⇧

Activer les crash au sol
⇦, □, □, □, □, ⇧, △, △, △, ⇨, ○, ⇩, ×, □, ×, ×, □

Figures affichées
⇦, □, □, □, □, ⇧, △, △, △, ⇨, ○, ⇩, ×, L1 + R2

Avoir toutes les missions complètes
⇦, □, □, □, □, ⇧, △, △, △, ⇨, ○, ⇩, ×, Select, ×, ×, ×, Select, △, △, △, Select, ×, ×, ×

AIR COMBAT

Nombre d'avions infini
Finissez le jeu en mode Normal, quand vous rejouerrez vous serrez récompensés en ayant un nombre illimité de chaque aéroplane.

Charger les cheats du jeu
Juste avant que l'écran de charge n'apparaise, pressez et maintenez R1 et ○. L'écran de charge affichera alors des CDs volants dans tous les sens. Dans cet écran, entrez les combinaisons suivantes selon l'effet voulu.

Chargement du jeu
A l'écran des CDs volants, pressez ⇧ ⇦ ⇩ ⇨. Si cela a été fait correctement, un petit monstre vert apparaîtra dans le coin en bas à gauche de l'écran. La prochaine fois que le jeu chargera, vous pourrez jouer à un jeu bonus très étrange. Normalement, si vous complétez ce bonus, vous pourrez jouer avec les ailiers dans le jeu en cours.

Changer la couleur des avions
A l'écran des CDs volants, pressez ⇧ ⇩ ⇦ ⇨ ⇧ ⇩ ⇦ ⇨, R1. Si le code a marché, un petit jet apparaîtra en bas à gauche de l'écran. Vous pouvez désormais choisir la couleur de votre avion préféré.

Changer la couleur des ailiers
A l'écran des CDs volants, pressez Start 10 fois suivi de R1. Vous aurez alors le plaisir de voir vos ailiers voler en affichant des couleurs bariolées. Inutile mais rigolo.

Couleur en mode 2 joueurs
Vous pouvez aussi changer la couleur de votre avion en mode 2 joueurs (si vous êtes tout les deux pointilleux). Rentrez à l'écran des CDs volants : ⇦ ⇨ ⇦ ⇨ ⇩ ⇧ ⇩ ⇧ ○ ○ △ △ △.

AIR COMBAT 2

Exposition des différents modèles
En finissant le jeu avec le titre de Général, vous activerez cette possibilité au menu des options. En fait, cela vous permet de voir chaque avion disponible dans le jeu, vous pouvez zoomer et faire tourner l'avion comme bon vous semble. Vous apprendrez aussi à qui vous avez à faire, allié ou ennemi – vous pourrez ainsi savoir si vous avez bien eu tous les avions du jeu (il y en a 24 au total!).

Missions secrètes
En accèdant au mode Free Mission et en finissant à nouveau toutes les missions familières aux niveaux facile, normal et difficile, vous serrez récompensé par deux missions bonus qui ne sont pas dans le jeu normal. Elles sont uniquement disponibles en mode Free Mission, so enjoy!

Jouer toutes les musiques
Finissez le jeu au titre de Lieutenant et un mode Music Player apparaîtra à l'écran d'option. Chacun des 28 titres pourra maintenant être joué : utilisez les boutons L1, L2, R1 et R2 pour sélectionner le morceau et pressez ○ pour le jouer.

Bloquer la caméra de Replay
Maintenir enfoncé pendant le Replay le bouton qui sert normalement à voir la carte pour figer la caméra.

Angle de vue de la carte de mission
Cliquez sur l'option Mission au menu de choix des missions et pressez Select. Trois nouveaux angles de vue peuvent êtres choisis.

ALIEN TRILOGY

Le code ultime
Pour avoir toutes les armes, les tirs à l'infini, devenir invincible et avoir accès à chaque niveau, entrez le code qui suit :
1GOTP1NK8C1DBOOTSON

Sauter les niveaux
A l'écran des mots de passe, tapez G0LVL puis le numéro du niveau.

ANDRETTI RACING

Modifier les voitures
Pendant la course, pressez Start pour faire pause et pointez le curseur sur Race Statistics. Pressez et maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + × + ○ + Select. Cela affichera un menu secret qui vous permettra de changer les reglages de l'adhérance, des pneus ou de la consomation. Certains reglages vont même dans le négatif – Essayez-donc de regler la force centrifuge dans le négatif juste histoire de rigoler!

Des voitures de différentes couleurs
Commencez une nouvelle course et sélectionnez l'option Begin Career. A l'écran Register, entrez le password :
Go Bears! – pour stock car
Go Bruins! – pour formule 1
A l'écran Selection, vous verrez des voitures avec différentes peintures.

AREA 51

Pour incarner le Boss
Allez au premier niveau du jeu. Shootez uniquement les trois premiers membres du STAAR. Le jeu recommencera alors et vous contrôlerez le Boss.

Avoir le Shotgun
A l'écran de pause pressez △, □, △, ⇦, R1.

ASSAULT RIGS

Etre invincible
Envie de dégommer tout ce qui bouge sans être touché? Si tel est votre fantasme, pressez sans faire pause : ⇦, ×, ⇦, ×, ⇦, ⇦, ×, ⇨, ×, ⇨, ×, ×. Si un message apparaît à l'écran c'est que le code a marché.

Avoir toutes les armes
Tapez de nouveau ce code pendant le jeu, toujours sans faire pause, et vous aurez accès à toutes les armes : ⇦, ⇨, ⇦, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ⇨, ⇧, ⇩, ⇧, ⇧, ⇩, ⇧, ⇧, ⇩.

BALLBLAZER CHAMPIONS

Shrinking Rotofoil
Au menu Password, entrez :
×○××○×
××××××
××△△××
□××××□
×□□□□×
NB : Ce code représente un visage qui sourit!

Master Dome
Au menu Password, entrez :

○, L1, L1, R1, R2, L2
X, □, □, R1, R2, R1
R2, △, L2, R1, L2, ○
L2, R2, R1, X, L1, R2
□, L2, R1, X, R1, R1

BASES LOADED '96

Cheat Mode
Faire une partie et presser △, □, X, ○, ○, ○ avec la manette 2. Vous entendrez un son de piano indiquant que vous avez activé un mode cheat.
Tous les inning
Une fois dans le cheat mode pressez X et les mots 'lets go inning' apparaîtront en haut à gauche de l'écran. Pressez X pour sélectionner le inning (période de jeu). Par exemple : X, X, X, X pour le quatrième inning.
Homer
Une fois dans le cheat mode, pressez L1 – une voix dit : "home run". Cela vous permet de marquer un 'homer'.
Computer Takeover
Une fois dans le cheat mode, pressez L2 – L'ordinateur jouera une partie.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Incarner Gaia
Pour incarner Gaia le combattant mortel, entrez le code suivant très vite à l'écran titre quand le texte pour choisir l'option oscille de chaque côté de l'écran : ⇩ ⇗ ⇦ □ (□ représentant la coupure légère; si vous avez changé la configuration des boutons, pressez le bouton correspondant). Si le code a été rentré correctement, une voix doit dire "Fight!". Allez maintenant à l'écran de sélection des personnages, cliquez sur Eiji tout en pressant ⇧ en même temps. Si tout se passe bien, le portrait d'Eiji s'effacera et le nom "Gaia" apparaîtra en-dessous.
Incarner Sho
Pour incarner le Maître des Ténèbres en personne, entrez le même code que précédement et laissez le jeu tourner en mode démo. Pendant que la démo tourne, pressez Start sur le contrôleur 2 pour revenir au menu principal.
Maintenant entrez le code suivant très vite sur la manette 2 pendant que le texte pour choisir l'option oscille de chaque côté de l'écran : ⇦ ⇨ ⇦ ⇨ ⇦ □ (□ représentant la coupure légère; si vous avez changé la configuration des boutons, pressez le bouton correspondant). Une voix doit dire "Fight!" pour indiquer que le code a marché. Allez maintenant à l'écran de sélection des personnages, cliquez sur Kayin, et pressez ⇩ en même temps. Si tout se passe bien, le portrait de Kayin s'effacera et le nom "Sho" apparaîtra.
Coups spéciaux
Après avoir rentré les codes pour jouer avec Gaia et Sho, attendre que le jeu lance le mode démo, et laisser la démo tourner jusqu'au retour du menu principal. Pendant que le texte pour choisir l'option oscille de chaque côté de l'écran, pressez ⇗ et coup de pied léger sur la manette 1. Si le code a marché, une voix dit "Fantastic!" et le texte d'option devient blanc. Pour profiter pleinement de ce cheat, allez au menu option et configurez la manette afin que les boutons L1, L2, R1 et R2 soient utilisés pour les coups spéciaux. Commencez alors un combat et admirez le spectacle de vos coups en appuyant sur un seul bouton. Si vous pressez les quatres boutons ci-dessus et Select ensemble vous lancerez une attaque critique. Notez que ce cheat ne marche qu'en mode facile et très facile.
Selection de la configuration
Après avoir entré le code précédent, attendez que la démo parte et pressez start. Pendant que le texte pour choisir l'option oscille de chaque côté de l'écran, tapez très rapidement sur la manette 2 : ⇦ ⇨ ⇦ ⇨ ⇦ □ (□ représentant la coupure légère, si vous avez changé la configuration des boutons, pressez le bouton correspondant). Si le code a marché, une voix dit "Fantastic!" et le texte d'option devient jaune. Ce cheat permet d'utiliser n'importe quelle configuration de manette à tous niveaux.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

Dernier Boss
Au menu principal tapez ⇧, ⇩, ⇧, ⇩, ⇧ + △ pour accéder au dernier boss.
Selectioner les Boss - Difficile
Finir le Battle Mode au niveau 4. Puis, en allant choisir votre personnage, la sélection aléatoire montrera les deux boss normaux devenus accessibles, Master et Uranus. Finir le Battle Mode au niveau 6(sans continues!) et deux nouveaux boss deviendront accessibles : Sho et Vermillion. Pour avoir Grim, le dernier perso caché, vous devez finir le Battle Mode au niveau 8 en incarnant Vermillion. Puis, au menu principal, tapez ⇦, ⇦, ⇨, R1, △, L2 et □. Vous saurez si cela a fonctionné si vous entendez le son d'une cloche. Pour selectionner un boss cliquez alors sur ? au menu des personnages, et maintenez Select pour ralentir le défilement. Tapez □, △, ○ ou X quand le boss voulu apparaît pour le selectionner.
Selection facile d'Uranus & Master
Au menu principal, quand les icônes de menu flottent sur la gauche, tapez rapidement (sur la manette 1) : R1, L2, X, L1, R2, O. Un jingle se fait entendre. Allez à l'écran de choix des persos et cliquez sur le choix aléatoire. En cliquant au bon moment vous pourrez prendre Uranus ou Master.
Selection facile de Sho & Vermilion
Une fois activé le code précédent, attendez que les icônes de menu flottent sur la gauche, et tapez rapidement (sur la manette 2 cette fois) : ○, R2, L1, X, L2, R1 (l'inverse du code précédent). Un jingle se fait alors entendre. Allez à l'écran de choix des persos et cliquez sur le choix aléatoire. En cliquant au bon moment vous pourrez prendre Sho ou Vermilion.
Coups secrets
Après avoir battu le jeu quand Sho et Vermillion sont disponibles, le menu doit devenir vert. Cela vous indique que l'option des coups secrets est activée et que vous avez la chance de pouvoir les utiliser en pressant simplement R1 et R2 ensemble.
Gaia en armure
Il semble que ce code ne marche que dans la version japonaise. Sélectionnez Gaia et avant qu'il ne dise "Fight", tapez rapidement ⇧, ⇧, ⇧, ⇩. Cinq épais morceaux d'armure tournoient autour de lui et viennent le cintrer. Les coups ne lui portent plus que la moitié de leur puissance, mais il est ralenti par son corset de métal. Gaia gagne au passage un nouveau coup critique spectaculaire.
Caméra candide!
Au menu option configurez R1, R2, L1 et L2 sur 'NOT USED' puis reglez l'option caméra sur 'CONTROL'. Retournez regler R1, R2, L1, L2 sur 'CAMERA'. Vous pouvez désormais faire tourner la caméra en pressant ces touches en combat ou durant la pause.
Vous pouvez éliminer les jauges en faisant pause et en tapant □ + △ + ○ + X + Select sur la manette 1. Le menu option disparaîtra. Tapez ceci à nouveau et les jauges d'énergie et d'overdrive disparaissent. Tapez une fois de plus ce code pour revenir au mode normal ou pressez Start pour jouer sans de nouveau! Quand il n'y a plus de jauges vous pouvez zoomer ou contrôler le défilement vertical avec R1, R2, L1 etL2.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

Sélection aléatoire
Maintenir L1 + L2 + R1 + R2 au menu des personnages. Tapez □, △, X, ou ○ quand le cadre de sélection bouge.
Supprimer l'affichage
Faire pause en combat. Maintenir ○ + △ + □ + X et pressez Select. Ceci supprime les continues, options et reset mode. Toujours en pressant les quatres boutons, tapez de nouveau Select. Ceci élimine les barres de vie et d'overdrive. Pour revenir à l'affichage, refaire le code en pressant une fois Select.
Incarner un sous-boss
Battre le jeu avec chaque personnage de départ au niveau 3 ou plus pour activer les sous-boss.
Incarner Shou
Activez tous les sous-boss, battre le jeu avec Vermillion au niveau 3 ou plus.
Incarner Abel
Battre le jeu avec Shou au niveau 7.
Incarner Veil
Battre le jeu avec Abel au niveau 7.
Incarner Naru
Battre le jeu avec Veil au niveau 7.
Alterner les costumes
Battre le jeu avec Naru au niveau 7.
Utilisez □ ou X pour choisir un perso.
Coups spéciaux instantannés
Battre le jeu avec Naru, reglez 2 ou plus des boutons R1, R2, L1 ou L2 sur Special Move. Pressez plusieurs boutons à la fois pour sortir des coups secrets.
NB : Ce code ne marche pas avec tous les personnages.
Contrôle manuel de la caméra
Allez au menu réglage de touches, sélectionnez un des boutons R1, R2, L1 ou L2 et pressez L1 + L2 + R1 + R2. Ces touches contrôleront alors les mouvements de la caméra que l'on peut ainsi faire pivoter à loisir.

BLAM! MACHINEHEAD

Munitions infinies
Indifférement sur le menu principal ou sur l'écran titre, tapez : ○ x4, L1, ○, L1 x2, ○, L1, ○, L1 x2, ○, L1, ○, L1 x4
Le message 'infinite ammo engaged' défilera sur l'écran si vous avez correctement entré le code.

BLACK DAWN

Faire pause et entrer Select, L2, Select, R2 avant de rentrer le code propre à chaque cheat:
Max Fuel & Ammo – △, △, △, ○
Max Weapons – L1, L2, R1, R2
Summon Wingman – □, □, □, ○
Mission Complete – △, △, △, ⇩, ⇩, ⇩
Screen Mode Toggle – ⇩, R1, R2 (supprime le menu de pause)
Upgrade Current Weapon – L1, L1, R1, R1

BLAST CHAMBER

Vies infinies
Allez au menu principal et tapez comme suit : □, ⇦, □, ⇨, ○, ⇩, ○, ⇧. Allez au menu Games Option et prenez Solo Survivor. Vous serrez en mode un seul joueur mais vos vies ne descendront jamais.

BLOOD OMEN

Pendant le jeu, tapez les codes suivant pour un festival de cadeaux.
Blood Refill: ⇧, ⇨, □, ○, ⇧, ⇩, ⇨, ⇦
Full Magic: ⇨, ⇨, □, ○, ⇧, ⇩, ⇨, ⇦
All Movies: ⇦, ⇨, □, ○, ⇧, ⇩, ⇨, ⇦

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Gagner 99 items d'une Spirit Forge
Au lieu d'aller à une Spirit Forge en personne, prenez un ennemi en otage par contrôle de l'esprit ou avec les sorts Spirit Rack et envoyez-le à votre place. Il est condamné et vous gagnez 99 items.

BOGEY DEAD 6

Acceder à tous les jets de combat
Allez au menu de sélection des avions et entrez le code suivant :
⇦, ⇦, ⇨, ⇩, ⇧, ⇩, ⇨, Select. Un cri vous confirmera alors que le code est activé.
Acceder à toutes les missions
Choisir Mission Select à l'écran Game Menu et tapez le code :
⇧, ⇩, ⇩, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧, △. Une fois ce code entré vous devriez entendre un cri qui confirmera que le code est activé comme voulu.

BRAHMA FORCE: ASSAULT ON BELTLOGGER-9

Mode facile
Maintenir ⇗ + X + □, pressez Start à l'écran 'Press Start Button'.
Mode difficile
Pressez L1, R1, L2, R2, □, X, △, ○ à l'écran de titre.
Flight Mode
Finir le jeu en moins de 1h30m00s.
Maintenir L2 + R2 et tapez X sur la manette 2. Tapez alors R2 pour monter, L2 pour plonger (manette 1).
Options bonus
Utilisez une carte mémoire et finir le jeu en moins de 1h30m00s. Pressez Start quand l'écran titre réapparaît. Choisir la sélection 'Special' au menu du choix des niveaux, vous pourrez voir toutes les cinématiques, entrer dans le sound test mode et avoir d'autres options.
Bonus de fin
Après avoir fini le jeu, peu importe le temps passé, des zones cachées apparaîtront sur la carte. Vous pourrez alors conserver vos armes et munitions mais les SAPs seront réduits de moitié.

BUBBLE BOBBLE

Mode Cheat
A l'écran de départ, tapez ⇩, ⇧, ⇩, ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇩, ⇧, ⇩. Un message à l'écran indiquera que le code a fonctionné. Après l'affichage de ce message, commencez une partie normale et tapez pendant le jeu les touches suivantes :
R1: Passer au niveau suivant.
L1: Retourner au niveau précédent.
R2: Affiche un menu d'options.
L2: Confirmer les sélections d'options.

BUBSY 3D

Mots de passe secrets
Au menu principal choisir Load Game et entrer ces codes comme des passwords.
XMUCHOLIFE – 99 vies
XTOOROCKER – Toutes les roquettes
XBNSCHTMMM – Bonus Match
XLVLCHTMSB – Choisir le niveau
XZOOMMERKB – Sauter niveau (pendant le jeu, pressez ⇦ et Start pour passer les différents stages du niveau)
XDBUGLOCNC – Pause screen coordinates

BURNING ROAD

Mode mirroir
Choisir Practice, choisir le circuit, la voiture et le mode de transmission. Quand la course commence faites demi-tour et allez en sens inverse. Dès le premier Checkpoint passé, les autres voitures feront demi-tour et tenteront de vous rattraper. Jouez alors comme d'habitude et vous aurez trois nouveaux circuits pour jouer.

BUST-A-MOVE (PUZZLE BOBBLE 2)

Modifier les niveaux
A l'écran de sélection (où vous trouvez Game Start, Time Attack, etc) entrez R1, ⇧, L2 and ⇩. Sous le mode 1 joueur 'story mode' s'afficheront les mots 'Another World'. Ce mode contient des versions modifiées des niveaux originaux.
Credit Cheat
Allez dans les options et cliquez Credit. Pressez ⇦, ⇨, R1, R2, L2, L1, ⇧, ⇩. Puis tapez sur X répétitivement pour faire augmenter le crédit avant la fin du chrono– en étant très rapide vous pouvez obtenir jusqu'à 29 crédits.

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes à l'honneur dans ces pages.

Choisir la mission
⇧, ⇩, ○, L1, R1, L1, ○, ⇩, ⇧
Mission suivante
□, ○, R1, L1, ○, ⇩, L1, ⇧
Extra Nitro
L1, ○, ⇩, L1, ⇧, □, ○, R1
Avoir tout l'argent
L1, R1, ⇧, ○, ⇩, □, ⇨, R1, L1
Extra Time
⇩, L1, L1, ○, ○, R1, ⇧, □, L1
Etre invulnérable
L1, L1, L1, L1, ⇦, ○, ○, □, L1
Fuel infini
L1, ○, ⇦, L1, ○, R1, L1, ⇧, R1, ⇩
Tous les contre la montre
R1, L1, ○, ⇦, ○, ○, ⇦, L1, ○
Menu de reglages de voiture
L1, R1, L1, ⇧, ⇩, ○, ⇩, ⇨, ⇦, □, R1

BLOODY ROAR

Menu bonus
Ce menu vous permet d'accéder à des options supplémentaires lorsque certaines actions sont accomplies
Big Arm Type
Finir le jeu sans les continues.
No Gauge Mode
Finir le jeu avec Yugo au niveau quatre ou plus.
Camera Mode
Finir le jeu avec Alice au niveau quatre ou plus.
No Lighting Mode
Finir le jeu avec Long au niveau quatre ou plus.
No Guard Mode
Finir le jeu avec Gado au niveau quatre ou plus.
No Wall Mode
Finir le jeu avec Mitsuko au niveau quatre ou plus.
Wall Display Off
Finir le jeu avec Fox au niveau quatre ou plus.
Vitality Recover
Finir le jeu avec Bakuryu au niveau quatre ou plus.
Small Stage
Finir le jeu avec Greg au niveau quatre ou plus. Ces deux niveaux seront accessibles en mode practice après avoir fini.
Big Stage
Battre dix personnages ou plus en mode Survival. Ces deux niveaux seront accessibles en mode practice après avoir fini.

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes à l'honneur dans ces pages.

Slant Move
Finir le mode Time Attack en moins de 10 mn. Les persos peuvent se deplacer en dehors de l'ecran (à la Toshinden) en tapant L1 ou L2.
Afterimage Mode
Finir le jeu au niveau 4 ou plus avec tous les persos. Cela efface le decor en arriere-plan et le remplace par des effets de flous ondulatoires sur fond noir pendant que les combats se deroulent.
Sailor Alice
Finir avec Alice au niveau 6 sans continues. Alice gagne ainsi une charmante tenue de marin.

BUSHIDO BLADE

Secondes fins
Pour jouir des deuxièmes fins suivre strictement ces regles :
1. Le 'Code de l'Honneur' *Bushido Blade* doit toujours être respecté.
2. Vous ne devez pas prendre un seul coup avant le boss final.
Battez le premier combattant sans prendre le moindre coup, même leger. Lorsque vous rencontrez le second, maintenez L1 et courrez jusqu'au puits sur le chantier. Avant de sauter dans le puits, coupez les jambes de votre ennemi et sautez – Vous eviterez ainsi vos adversaires jusqu'au cinquième combat. Battez le cinquieme adversaire et les quatre boss suivants sans prendre un coup.

Choix des personnages
Commencez un puzzle. Quand la carte apparaît, pressez ⇦, ⇦, ⇧, ⇩. Puis tapez L1 + L2 + R1 + R2 et un écran de choix de persos s'affiche. Utilisez ⇦ et ⇨ pour choisir un perso et pressez ✕ pour continuer. Vous serrez toujours noté Bubby sur la carte, mais votre nouveau personnage apparaît!

CASPER

Passer à travers les murs
Ce code permet à Gasper de se glisser à travers tous les murs, vous avez ainsi accès à des lieux cachés sans avoir à glaner péniblement les clés et items nécessaires. Pour l'activer, allez simplement dans le coin en haut à gauche d'une pièce et entrez le code suivant : ⇘ + L1 + R1 + Start. Au lieu d'être en pause le jeu semblera alors frissoner. Maintenez ces touches enfoncées et tapez △. Le jeu cessera alors de frissoner en tapant R1, et vous pourrez traverser les murs.
Super pièce secrète
Ce truc est incroyable! Ce cheat permettra à Gasper d'accéder à une pièce contenant toutes les icônes morph, tous les items nécessaires pour combattre les boss, plus un tas de clés et d'objets utiles. Dans l'entrée principale, activez le code pour traverser les murs et rendez-vous sur la gauche à l'escalier menant au premier étage. Une fois au premier étage (celui avec les portes bleues), faites demi-tour, placez vous devant l'escalier et tapez R1 pour flotter. Le but est de flotter le plus haut possible au-dessus de l'escalier et de se laisser glisser jusqu'a ce qu'une nouvelle pièce apparaisse.
Turbo
Pour faire que Gasper aille plus vite qu'une balle de révolver tapez △ + ✕, R1, R1, R1 n'importe quand pendant le jeu afin que notre malicieux petit fantôme pète le feu! Notez qu'en accèdant à ce cheat vous irez dans le menu inventaire, donc après avoir pressé R1 pour la troisième fois, tapez △ de nouveau pour revenir à l'action.

CASTLEVANIA X

Incarner Richter Belmont
Sauvegardez n'importe quelle partie à 190% ou plus. Commencez une nouvelle partie sous le nom de Richter : vous pouvez dèsormais le contrôler.
Après avoir vaincu une fois le jeu vous pouvez entrer les codes suivants :
Nouvelle armure – AXEARMOR
Mode difficile – X-X!V'
Beaucoup de chance – X-X!V"

COLONY WARS

Entrez ces passwords à l'écran menu, et rappelez-vous d'utiliser les lettres des cases supèrieures comme indiqué :
Tranquillex – Armes primaires 'cools'
Memo*X33RTY – Armes secondaires infinies
Commander*Jeffer – Choisir le niveau et les missions
Hestas*Retort – Energie infini
All*cheats*off – Désactiver les cheats en cours

COMMAND & CONQUER

Mission cachée
Entrez PATSUX au menu passwords après avoir terminer la mission finale GDI.
Toutes les cinématiques
Entrez CINEMA au menu Password, puis WHOAMI, JC ou SG au choix.
Voir la carte
Au menu titre tapez L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○, et pressez Start et choisir 'Password' ou 'New Game'.
Maintenir les six boutons enfoncés jusqu'à ce que le niveau commence. Ces codes fonctionnent avec les camps GDI et NOD indifféremment. Entrez pendant le jeu:
Frappe nucléaire immédiate
⇨, ⇩, ⇦, ⇦, ⇩, ⇨, ⇨, ⇩, ⇦, ✕, ⇧, ✕
Ion Cannon
⇨, ⇩, ⇦, ⇦, ⇩, ⇨, ⇨, ⇩, ⇦, ✕, □, △
Air Strike
⇨, ⇩, ⇦, ⇦, ⇩, ⇨, ⇨, ⇩, ⇦, ✕, □, ○
5000$ en plus
⇨, ⇩, ⇩, ⇦, L1, ⇦, ⇨, ⇩, ⇦
Afficher toute la carte
○, ○, ○, ⇧, ○, □, R1, ○, ○, ○
Troupes japonaises
Entrez le password GODZILLA et quand vous jouerez vos troupes parleront en japonais.

COMMAND & CONQUER: ALERTE ROUGE

Avec la souris ou le pad, affichez la fenêtre en pressant △ ou en cliquant dessus. En utilisant la touche ○ ou le bouton droit de la souris, cliquez sur les icônes d'équipes pour rentrer les codes appropriés.
Larguer une A-Bomb
○, ✕, ○, △, □, △
Gagner la bataille
✕, □, □, ○, △, ○
Gagner de l'argent
□, □, ○, ✕, △, ○
Changer l'épi en hommes (en link)
✕, ○, △, △, ○, ✕
Enlever la transparence
□, △, ○, ✕, △, □
Ne pas tenir compte du temps
△, ○, ○, □, □, ✕

CONTRA

Entrez les codes ci-dessous à l'écran de titre :
Choisir l'arme
L2, R2, L1, L2, ⇧, ⇩, ⇩, ⇧
Continues illimitées
L2, R2, L1, R1, ⇦, ⇨, ⇨, ⇦
Voir les cinématiques
L2, L1, R1, R2, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨
Bamboo Arcade
R2, R1, ⇨, ⇦, L1, L2
Bamboo Gyruss
L2, L1, ⇦, ⇨, R1, R2

CRASH BANDICOOT

Super Password
Au menu principal allez dans le menu Passwords. Vous verrez qu'il y a une seule ligne affichée: pas de panique, Dès que vous aurez tapé les deux premiers triangles trois lignes seront affichées. Cela donne accès à tous les niveaux, score complété à 100%, les clés et toutes les gemmes.
△, △, △, △, ✕, □, △, △
△, △, □, ✕ △, ○, △, △
△, ○, □, △, ✕, ✕, ✕, ✕

CRASH BANDICOOT 2

Bouclier supplémentaire
Quand Crash achète la ferme tapez ⇧+○. Quand il réapparaitra il sera équipé d'un masque.
Rebattre les boss
Si vous voulez combattre les boss de nouveau (?!) tapez sur le pad L1 + R1 + L2 + R2 + △ puis tapez ⇧.
Vies supplémentaires
Dans la seconde Warp room (niveaux 6-10), sautez sur la tête de l'ourson et gagnez des vies supplémentaires.

CRIME CRACKERS

Choix des animations
A l'écran titre tapez ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇦, ⇨, ⇨, Select. Le mot 'Start' changera pour 'Animation'.
Mode Debug
A l'écran titre tapez :
R1, R1, L1, L1, R2, R2, L2, L2, ⇦, ○, ⇨, □, Select, Start

CRITICOM

Codes de niveaux
A l'écran d'option, choisir Load/Save, et entrer les codes suivant à côté de chaque personnage pour augmenter leur classement et avoir encore plus de coups.
YENJI
Level 2: Spid
Level 3: Star
SGT EXENE DULALT
Level 2: Sphe
Level 3: Wing
DELARA ZERAL
Level 2: Phan
Level 3: King
DAYTON
Level 2: Sier
Level 3: Eter
DEMONICA
Level 2: Gone
Level 3: Worl
GORM
Level 2: Cham
Level 3: Marv
SID
Level 2: Odth
Level 3: Batm
SONORK
Level 2: Play
Codes séquences de fin
Utilisez ceci pour tout perso, cela vous envoie à sa séquence finale : **TTAM**

CRITICAL DEPTH

Entrez ces différents codes pendant que vous jouez.
Les ennemis larguent leurs Pods
L1, R1, L1, R1, ⇧, ⇩, ⇦, ⇧
Puissance de feu accrue
Press R1, R2, R1, R2, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩
Invulnérabilité
L1, R1, L1, R1, ⇧, ⇩, ⇦, ⇨
Armes infinies
Press L1, R1, L1, R1, ⇧, ⇩, ⇦, ⇩
Nouveaux sous-marins
Il y a quatre sous-marins cachés dans ce jeu aquatique:
Sub 1: Mr Phatt
Finir le jeu en difficulté Medium et vous deviendrez l'heureux propriétaire du charmant petit submersible de Mr Phatt's .
Sub 2: Agent 326
Agent 326 devient accessible en finisant le jeu au niveau difficile avec le submersible de Mr Phatt's.
Sub 3: Abadon
Si vous voulez qu'Abadon fasse partie de votre inventaire, finissez en mode difficile avec Agent 326 c'est la seule façon d'y arriver.
Sub 4: Overseer
Pour pouvoir posseder le plus destructeur des sous-marins il vous faudra finir le jeu avec tous les personnages initiaux.
Mr Phatt
Si vous rencontrez Mr Phatt au cours d'une mission, finissez-le avec une combo qui fasse plus de 48 points de dommage et vous pourrez le sélectionner à l'écran des persos.
Abaddon
Mettez le jeu sur le niveau de difficulté 'Captain' et quand vous finirez le mode Missions vous recevrez Abaddon à l'écran de sélection des persos.
Agent 326
Pour avoir Agent 326 dans votre liste de persos, vous devrez finir le jeu avec un score d'au moins un million de points – bonne chance, vous en aurez besoin!
Overseer
Finir le jeu avec tous les personnages de départ.

CYBERIA

Trois pour le prix d'un
Entrez NEMROSIM à la place de votre nom au début du jeu. Cela vous donne droit à trois choses…
1. Vous pouvez sélectionner le niveau de difficulté 1 en mode Arcade ou Puzzle.
2. Vous pouvez charger n'importe où dans le jeu, les passwords sont déjà là.
3. Du sang! Pas tant que ça, mais il n'y a plus de censure. La scène de mort Slice-O-Matic le prouve bien.
Credits
A l'écran final de passwords ('GENIUS'), vous pouvez entrer deux passwords différents pour voir la liste des développeurs Sony…
1. TNRUB_SDC_NOILLIB_A ('_' = espace)
2. _REEB_OROPPAS_KN IRD (c'est un espace au début)

CYBERSLED

Nouveaux Sleds
Une fois le jeu chargé, sur l'écran affichant 'Press Start Button', entrez la combinaison suivante :
⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, △, ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, ○

DARK FORCES

Choix du niveau
Choisir 'Restore Game' et entrer le code suivant. Sélectionnez alors 'Start Game' et vous aurez le choix parmi 14 niveaux.
P3NDLDQNY2
Menu Cheat
Pour acceder au menu Cheat, tapez juste ceci pendant le jeu :
⇦, ○, ✕, ⇨, ○, ✕, ⇩, ○, ✕
Si cela a marché, un menu de cheat doit apparaître. Les options sont :
Invincible – Vous ne pouvez être tuer (annule les effets des armes)
Coords – Pour afficher les coordonnées
Supermap – Découvre complètement la carte HUD
Pogo – Vous propulse à des endroits normalement inaccessibles
Pal Mode – Change le mode Vidéo (NB : non recommandé)
Max Out – Vous procure armes et équipements au maximun
Game Won – Voir 'sauter les niveaux' ci-dessous
Ponder – Fige les ennemis
Return To Game – Revenir à la partie (c'est tout?!)
Sauter les niveaux
Dans le menu cheat (voir plus haut comment y accèder), mettre l'option 'Game Won' sur 'on' (vert). Sortez maintenant du menu cheat et faites pause.
Un nouveau menu apparaît avec les options suivantes :
Game Paused
Return To Game
Next Mission
Abort Mission
Choisir 'Next Mission' pour passer au niveau suivant.

DARKLIGHT CONFLICT

Menu triche
Allez dans le menu Options et tapez : ⇩, ⇩, ⇧, □, ⇦, ⇦, L1, R1, ○
Sortez alors du menu précédent. Vous avez maintenant un menu plein de cheats.

DEFCON 5

Partie cachée
Bien cachée à l'intérieur du jeu se trouve une partie secrète. Pour la trouver, allez juste à n'importe quel terminal VOS dans la base de défense et entrez dans la zone de communication. Allez à 'Local Communications' et losqu'un message disant que l'option n'est pas disponible s'affiche, tapez △ sur la manette 1.

DESCENT

Codes de triche
Entrez ces codes de triche pendant le jeu– mais PAS quand le jeu est en pause. Une voix femminine dira "Cheater!" et un message s'affichera pour chaque code.
Avoir toutes les clés
□, ✕, ○, △, ✕, △, △, ✕, △, ✕, △, ✕
Vous pouvez ouvrir n'importe quelle porte du niveau en cours.
Super armes
△, □, ○, ✕, △, □, ✕, △, □, ✕, ○, □
Ceci vous donne une importante réserve des armes les plus puissantes.
Invulnérabilité (on/off)
□, △, ○, □, □, △, ○, ○, □, △, □, ✕
Vous ne pouvez pas être touchés. Pour désactiver, tapez de nouveau le code.

Mode Turbo (on/off)
□, △, ○, □, ○, ×, □, ×, ○, △, □, ×
Accélère le jeu. Refaire le code pour désactiver.
Recharger le bouclier
△, △, ×, □, △, ○, △, ×, □, ×, △, ×
Affichage lumineux
□, △, ○, □, □, ×, ○, △, □, ○, ×, △
Invisibilité
△, □, ×, ○, □, ×, ○, △, ×, □, ×, △
Accès à tous les niveaux
△, □, □, △, ○, ○, □, □, △, ○, □, □
Après avoir rentré le code, quittez le jeu et cliquez New Game au menu principal. Deux nouveaux niveaux de difficulté apparaissent. Quand vous atteignez la carte de la galaxie, vous pouvez commencer le jeu à tous les niveaux, y compris les niveaux cachés.

DESCENT MAXIMUM

Cheat Mode
Rentrez les codes suivants dans les 'Key Sections' pour activer les cheats.

Effet/Keys	Nom
Armes, énergie et boucliers □△○□△□×□○△□×	ACE
Choisir armes, énergie, boucliers, clés et niveaux △□○×△□△× △□×○	$40
Toutes les clés □△×△○△×△×△□×	MIK
Invincibilité △×△○×△□×△×○△	DCD
Boucliers au maximum △×○□ □×○△□×○□	BUG
Invisibilité ×△○□○△□×△×△○	RED
Tous les accessoires □△○××△□×○□○×	TOY
Turbo △□○×□×○□△○××	SVT
Extra Life △×□○△×□×○×△○	+1 UP
Toggle 'Go Wingnut' Mode △□○△×□△○□△×○	4AD
Robots rapides qui tirent lentement △×□ □△○□×○□△○	JAVA
Couleurs △×○△□○×△×△○×	LSD
Mode Acid □△○□△□×△×△○×	ACID
Mode Hello Minnie ×○×○×○×○×○	XO

DESTRUCTION DERBY 2

Entrez Race Type, sélectionnez le mode Championship. A la place de votre nom, entrez :
Tous les circuits
MACSrPOO
Crédits animés
CREDITZ!
Cinématiques
ToNyPaRk
NB : Aprés avoir tapé ceci, vous devrez sortir et recommencer une nouvelle partie en mode Practice pour avoir les circuits.

DIE HARD TRILOGY

Pour activer ces codes, faites pause et maintenez R2 tout en entrant les codes. Le jeu reprend automatiquement lorsque vous entrez le code, vous savez ainsi si il a marché.

Die Hard 1

Sauter les niveaux
⇓, ○, ⇦, □, ⇧, □, ⇦ – Maintenez Start sur le pad 2 pour accéder aux niveaux : pressez ⇨ pour les faire défiler et Select pour les sélectionner.
Mode Invincible
⇨, ⇧, ⇓, □ – Peu importe le nombre de fois que l'on vous tire dessus.
Munitions illimitées
⇨, ⇧, ⇓, ⇓, □, ⇨ – La première fois, vous obtenez un Shotgun à munition illimitées. Entrez de nouveau le code pour avoir les autres armes avec munitions infinies!
50 Grenades
⇨, □, ⇓, ○ – Vous donne 50 grenades standard.
Mode Skeleton
△ x 10, ⇨ x 4– Cela change les ennemis en squelettes, et les otages apparaissent en bleu.
Inverser les commandes
⇨, □, △, ⇨.– Cela inverse les commandes, on peut se demander si c'est est bien utile.
Mode Silly
⇓, ○, ○, ⇓, △, ⇓ – Les ennemis se penchent pour tirer entre leurs jambes.
Mode Fat
⇨, □, □, ⇓ – Fait grossir Bruce et tous les otages!
Coordonnées
⇦, ○, ⇓, □ – affiche des coordonnées à l'écran et des objets étranges.
Changer la vitesse de la parole
⇓, □, □, ⇨– Refaire le code pour passer de très lent à super-rapide!
Faire crier les plantes
○, ○, □, □, ⇨ – Les plantes poussent des cris de douleur quand vous tirez dessus!
Faire voler les morts
⇓, □, △, ⇓ – Les ennemis tués s'envolent maintenant au ciel.

Die Hard 2

Mode Invincible
⇓, △, ⇨, □ – Même si vous êtes touché, vous ne mourez pas quand vous perdez toutes vos vies. Refaire le code pour l'annuler.
Choisir les armes/Editer la carte
⇨, ⇧, ⇓, □ – Pressez △ pendant le jeu pour changer l'arme en cours. Appuyez sur Start pour afficher l'éditeur de carte. Vous pouvez vous ballader sur la carte du niveau en cours, les mouvements ennemis sont représentés par des lignes de couleur. Vous pouvez même deplacer des éléments. Tapez Select pour évoluer librement en 3D, utilisant Haut/Bas pour zoomer, et L1/R2 pour regarder en haut et en bas.
Maximum Specials
⇨, □, ⇦, ○, △, ⇓ – Vous donne 99 grenades et 99 roquettes pour vous donner à une dévastation totale!
Mode Fergus
○, ⇓, ⇓, □, ×, □ – Tous les personnages ressemblent au chef de Probe Entertainment, Fergus McGovern – même les femmes!
Persos délirants
⇦, △, ⇨, ⇓ – Les persos deviennent exagérément grands, gros ou petits!
Mode squelettes
⇓, □, △, ⇓ – Retapez le code pour revenir à la normale.

Die Hard 3

Véhicules supplémentaires
Entrez d'abord ce code. Faites pause, maintenez R2, et tapez : ⇨, ⇧, ⇓, □. Vos coordonnées sont les chiffres de gauche et du milieu en bas de l'écran. Utilisez-les pour localiser les véhicules désirés :
Niveau 1 : Police Car- 18, 112
Niveau 3 : Hot Dog Van- 15, 10
Niveau 5 : Ferrari- 44, 58
Niveau 7 : Porsche- 18, 65
Niveau 8 : Hot Dog Van- 15, 10
Niveau 9 : Police Car- 36, 110
Niveau 9 : School Bus- 26, 100
Niveau 11 : Ferrari- 22, 45
Niveau 12 : Pram- 45, 122
Niveau 13 : Truck (start off in it)
Oter le temps/Sauter les niveaux
⇨, ⇧, ⇓, □. –Différentes lettres et chiffres s'affichent. Sur la manette 2, tapez Start, des options cachées s'affichent. Tapez △ pour oter ou remettre la pendule. Utilisez la touche de droite sur le pad directionel pour passer les niveaux. Taper ○ dans ce mode sur la manette 2 permet d'aller à la bombe suivante.
Vies infinies
⇦, ○, ⇧, ⇓, □, ⇨ – Essayez de poser les bombes autant de fois que vous voulez.
Turbos infinis
○, ○, □, □, ⇓, ⇓, ×, × – Allez à fond pour atteindre les bombes avec facilité.
Super-Turbos infinis
○, ⇨, ⇓, □, △, ⇦ – Encore mieux que le code précédent, survolez le traffic à très grande vitesse.
Voitures géantes
⇦, △, ⇨, ⇓ – Des voitures énormes!
Nouvelle vue
⇓, ○, ⇓, ○ – Vous pouvez choisir une nouvelle vue extérieure.
Enlever les textures
⇓, ⇧, ⇦, ⇦, ⇓, ⇧, ⇦, ⇦, ⇓, ⇧, ⇦, ⇦ – Permet d'éliminer les textures pour afficher les polygones.
Mode Fergus
○, ⇓, ⇓, △, ×, □ – Non seulement les gens ressemblent au boss de Probe, mais en plus son visage s'affiche sur des centaines de ballons dans les airs!
Ralentir l'animation
⇦, ⇧, ⇦, ⇦, □, ⇓ – L'action traine comme un vieil escargot.
Mode étrange
○, ⇓, ⇓, □, ⇨ – Refaire le code pour alterner les trois vues étranges : applati, étiré et gros plan.
Buildings bizarres
⇨, □, ⇦, △, ×, □, ⇓ –Provoque des effondrements étranges.
Voiture suspendue
⇨, ○, ⇦, ⇦, □, ⇓ – Un modèle réduit pend au rétro dans la vue intérieure.
Ciel nuageux
⇓, □, △, ⇓, □, □, △ – Le ciel devient sombre et nuageux.
Mode X-Files
Ce cheat ne fonctionne qu'au niveau 1 Central Park, utilisez le saut de niveau pour y aller. Une fois à Central Park, faire pause et cliquez 'Quit'. Maintenir R2 sur le pad 1 et tapez ⇨, □, △, ⇓, ×, ×, × un écran 'Roswell' devrait apparaître.
Landau bleu
Dans Die Hard 3, vous pouvez avoir une voiture qui ressemble à un landau bleu! Pour l'avoir, allez au niveau 12 (utilisez le cheat ci-dessus). Faites pause, maintenez R2, tapez ⇨, ⇧, ⇓, □ (le début du cheat de niveau) pour afficher les lettres et les chiffres. Si vous ne l'aviez pas déjà fait, les chiffres rouges et blancs au milieu de l'écran sont des coordonnées qui changent en fonction de votre direction: Est, le premier chiffre augmente, Ouest, le premier chiffre baisse; Sud, le deuxième chiffre augmente; Nord, le deuxième chiffre baisse. Vous savez ainsi où vous êtes.
Pour trouver le landau, allez aux coordonnées 45, 122. Prenez à droite au départ, tout droit jusqu'à la prochaine à droite, puis tout droit jusqu'à ce que le deuxième chiffre atteigne121 ou 122, le parking est alors sur votre droite. Là, le landau bleu devrait sagement vous attendre.

DISRUPTOR

Tapez Select pour aller sur la carte, désactivez le temps en pressant L1, entrez alors les codes:

△, ×, ×, ○, ×, △, □, □	Vie max
×, □, △, △, ×, ○, △, ×	Munitions
○, ○, □, ○, △, ×, ×, ○	Invincibilité
□, △, □, □, ○, □, ○, △	Armes

DOOM

Toutes les armes et les munitions
Faites pause, tapez ×, △, L1, ⇧, ⇓, R2, ⇦, ⇦
Invincibilité
Faites pause, tapez ⇓, L2, □, R1, ⇨, L1, ⇦, ○
Passer les niveaux
Faites pause, tapez ⇨, ⇦, R2, R1, △, L1, ○, ×
Vision aux rayons-X
Faites pause, tapez L1, R2, L2, R1, ⇨, △, ×, ⇨
Toute la carte plus des objets
Faites pause, tapez △, △, L2, R2, L2, R2, R1, ○
Toute la carte
Faites pause, tapez △, △, L2, R2, L2, R2, R1, □

DOUBLE DRAGON

Choisir les personnages
A l'écran de choix des personnages, pointez le curseur sur Billy, attendez 3 secondes, allez sur Marian, attendez 3 secondes, allez sur Chung Fu, attendez 3 secondes, allez sur Jimmy, attendez 3 secondes. Vous avez Shuko et Duke.

DYNASTY WARRIORS

Dévoiler boss et persos cachés
Sun Shang Xiang (Extra)
A l'écran titre, tapez : ⇦, ⇦, ⇧, ⇓, △, □, L1, R1. Un son se fait entendre si le code est correct.
Nobunaga (Extra)
Finir le jeu avec Lu Bu, puis tapez à l'écran titre: □, ⇧, △, ⇓, ○. Un son se fait entendre si le code est correct.
Toukichi (Extra)
Finir le jeu avec Nobunaga, puis tapez à l'écran titre: ⇓, ⇓, ⇨, ⇧, ○, △, R1, R2. Un son se fait entendre si le code est correct.
Zhuge Liang (Boss)
Finir le jeu avec Guan Yu, Zhao Yun, et Zhang Fei.
Cao Cao (Boss)
Finir le jeu avec Xiahou Dun, Dian Wei, et Xu Zhu
Lu Bu (Boss)
Finir le jeu avec with Zhou Yu, Lu Xun, Taishi Ci, Diao Chan, Zhuge Liang, et Cao Cao.
NB : Tous les personnages activés peuvent êtres sélectionnés à l'écran de choix des persos en allant vers la gauche ou la droite hors de l'écran.

ESPN EXTREME GAMES

Money Round
Passez toutes les portes d'une course et allez dans le bonus Cash Course, qui est fait de portes de 5$ et de 10$.
Bonus d'argent
229 013 066 016 000 000 000 000 031
Entrez ce Password et finissez la première course (Utah) pour gagner 1110$ en plus.
Avoir tous les engins de locomotion
237 190 190 080 000 000 176 113 219
Vous procure les meilleurs coureurs, tous les engins, 5030$, les deux premières courses gagnées.

EXCALIBUR 2555 AD

Tapez Start pour faire pause, puis :
Santé maximum
△, △, △, □, □, □, □, □
Puissance de l'épée au maximum
△, △, □, □, ○, ○, □, □
Sauter les niveaux
□, ○, □, △, ○, △, △, △,
Afficher les boîtes de collision
○, ○, ○, ○, □, ○, ○, □
Sélectionnez alors 'Continue' et tapez 'X' pour activer ce cheat. Ou alors pressez Start.
NB : Vous ne pouvez entrer qu'un code à la fois, vous devez donc faire pause, entrer le premier code, oter la pause. Refaites ensuite pause, entrez le deuxième code, et ainsi de suite.
Mouvements spéciaux
Spinning Slice – ×, △, ○, □
Roundhouse Swing – ×, □, ○, △

FADE TO BLACK

Ignorez tous les messages 'Invalid Code' quand vous tapez ces codes. Valider d'abord le mode cheat...
Cheat Activation Code.
□, △, ○, ×, ○, △
Quittez alors l'écran des passwords et revenez-y. Entrez alors ces codes pour produire l'effet désiré...
Cinématiques □, ×, ○, △, ○, ×
Bouclier infini □, ○, ○, □, △, ×
Invincibilité △, ×, △, △, □, ○
Choix du niveau ○, ○, △, ×, □, □

FIFA '96

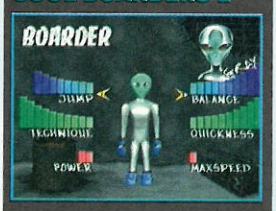
Options secrètes
D'abord, commencez le jeu, faites pause et sélectionnez option dans le menu. Entrez alors les codes qui suivent. Vous devriez entendre un 'click'

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes à l'honneur dans ces pages.

Vous affronterez un des trois boss cachés: Kindati, Hongou ou Black Lotus (celui avec les bandages). Battez-les (vous pouvez maintenant être touché, utilisez autant de continues que nécessaires pour battre le boss final et révéler ainsi la fin cachée de chaque personnage à vos yeux émerveillés.
Obtenir Katze
Le test ultime de votre habileté pourra se faire dans le mode Slash; car à la fin de celui-ci vous avez l'opportunité d'incarner Katze. Vous devez tuer les 100 adversaires SANS être tué – sans continues donc. Si vous mourrez, sortez du mode Slash, et recommencez au premier combattant.
Une fois réussie cette tâche quasi-impossible, vous pouvez prendre Katze en mode VS ou Practice. Placez le cadre de sélection à côté de Red Shadow ou Kannuki. Il ne doit y avoir ni curseur ni personnage montré. Pour prendre Katze, tapez simplement ○.
Faire une partie en link avec un seul disque
Chargez le jeu sur une machine, et sélectionnez le mode Link-up. Sortez le disque de la console, et chargez-le sur l'autre PlayStation. Sélectionnez également le mode Link-up sur la deuxième PlayStation, puis sélectionnez alors le personnage voulu et l'arme pour entamer le link. Le jeu se bloquera à ce moment ; remettez alors le disque dans la première PlayStation et le jeu se chargera! Si le jeu se bloque encore, changez à nouveau le disque de machine.

COOL BOARDERS 2



Incarner un alien ou un bonhomme de neige
Faire les 100 figures en mode Master; avoir tous les records en mode Freestyle. Réalisez un score d'au moins 40.0 en Half Pipe course.
Incarner le Boss
Finir le mode mirroir premier.
Planches supplémentaires
Faire le mode Freestyle avec toutes les pistes. Avoir les premières places pour toutes les pistes.

>>>>

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes à l'honneur dans ces pages.

Mode mirroir
Finir le mode Snowboarding Combined et aller dans le menu option. Tapez Select sur la manette 2, puis R1 + □ à l'écran de sélection.

DEAD OR ALIVE (JAPONAIS)

CONTRÔLE DE LA CAMÉRA
Changez les angles de vues après une victoire quand votre perso est en pause en utilisant la croix directionnelle, vous pouvez zoomer avec L1/R1.
Costumes de rechange
Remettre toutes les options du jeu sur Default, et finir le jeu en mode Tournament.
Activer Raidou
Avoir tous les costumes pour tous les persos, choisir le costume 14 pour un perso féminin et le costume 5 pour un perso masculin, finir le jeu avec les réglages par défaut.
Activer Ayane
Pour jouer avec Ayane finissez le jeu avec Raidou avec les réglages par défaut.
Options supplémentaires
Après trois heures de jeu, cinq nouvelles options apparaissent au menu extra Config. Cinq nouvelles apparaissent toutes les trois heures et ce jusqu'à 15 heures de jeu.
Option vocale
Entrez dans l'option Command List et faites tous les mouvement en mode Training pour activer cette option.

DEATHTRAP DUNGEON

Choisir le niveau
Au menu principal (celui avec les trois crânes) tapez :
L1, R1, △, △, □, ○, R1, L1
Allez charger le jeu et tous les niveaux sont accessibles.

si le code a fonctionné. Sortir du menu option, retourner au menu avec 'Resume Game'. Tapez □ et vous devriez voir un menu secret. Utilisez Gauche/Droite pour changer les options. Activez les options cachées avec les codes qui suivent :
Invisible Walls ×, ×, ×, △, □, □, □, △
Curve Ball △, □, ×, △, ×, ×
Super Power △, □, △, △, △, △, △, △, △
Super Goalie □, □, □, □, □, △, △, △, △, △
Super Offence □, □, □, □, □, △, ×
Super Defence △, △, △, △, △, ×, △
Shoot-out □, △, □, ×, □, △
Stupid Team □, △, ×, □, △, ×
Crazy Ball ×, □, △, ×, ×, △, □, ×
Dream Team □, □, △, △, ×, ×, ○, ○
Entrez tous ces codes comme indiqué précédement, mais pour accéder aux options, quittez le jeu et allez dans le menu 'Options'. Les nouvelles options apparaissent en bas.
Formal Wear □, △, ×, □, △, △, ×, △
Federation (Data and Spock) □, △, ×, □, △, △, ×, ×
Dynamic Duo (Batman and Robin) □, △, ×, □, △, △, △, □
Default Colour Palette □, △, ×, □, △, △, △, ×
Joueurs invisibes □, △, ×, □, △, △, ×, □
Oktoberfiest □, △, ×, □, △, △, △, △
EA Custom □, △, ×, □, △, △, □, □

FIFA '97

Changer les ombers
Commencez un match, allez au mode instant replay. Maintenez R1 et tapez ⇧ ou ⇩. Cela change la taille de l'ombre des joueurs. Sortez du mode replay et continuez la partie.
Faire jouer Motty
Pour voir John Motson ou l'un des membres de l'EA jouer au football, faites un match amical, choisir la league USA et sélectionnez Dallas ou New York.
Faireb chanter Motty!
Ecoutez Motty en sélectionnant la piste 6 sur le lecteur CD!

FIGHTING FORCE

Menu cheat
Maintenir ⇦ + □ + L1 + R2 au menu principal. Les mots 'Cheat Mode' apparaitront en bas de l'écran pour confirmer que le code a marché. Allez au menu option et vous pourrez sélectionner invincibilité ou n'importe quel niveau voulu.

FIGHTERS' IMPACT

Changer les costumes
Cliquez sur un combattant, maintenez ○ + □ et tapez Start.
Petits personnages
Cliquez sur un combattant au menu de sélection. Maintenez ⇩ + × + ○ et tapez Start.
Personnages déformés
Tapez Select (x10) à l'écran titre. Un son confirmera que le code est passé.
Personnages en papier découpé
Tapez ⇨ (x10) à l'écran titre. Un son confirmera que le code est passé.
Stick Figure Characters
Tapez ⇦ (x10) à l'écran titre. Un son confirmera que le code a fonctionné correctement.
Persos cachés
Finir le jeu quatre fois pour accéder aux quatre personnages cachés.

FINAL DOOM

Toutes les armes et munitions
Faites pause, tapez ×, △, L1, ⇧, ⇩, R2, ⇦, ⇦
Invincibilité
Faites pause, tapez ⇩, L2, □, R1, ⇨, L1, ⇦, ○
Sauter les niveaux
Faites pause, tapez ⇨, ⇦, R2, R1, △, L1, ○, ×
Vision aux rayons-X
Faites pause, tapez L1, R2, L2, R1, ⇨, △, ×, ⇨
Tous les objets sur la carte
Faites pause, tapez △, △, L2, R2, L2, R2, R1, ○
Toute la carte
Faites pause, tapez △, △, L2, R2, L2, R2, R1, □

FORMULA 1

Circuit supplémentaire
Pendre Single Race en mode Arcade ou Grand Prix. Prendre n'importe quel circuit,coureur ou voiture. Quand vous atteignez l'écran Race Qualify (Practice/Qualify/Race), Maintenez Select et tapez (rapidement) : ⇦, ○, ○, △ , △ , ○, ⇧, ⇨
Un message apparaîtra pour indiquer que cela a fonctionné. Commencez la course et faites abandon. Choisissez de nouveau Single Race en mode Arcade Mode et au menu de sélection des circuits cherchez le nouveau circuit sous le nom de Grand Champion Bonus Track –il a la forme d'une voiture de Formule 1!
Lave en fusion
Au menu Race Qualify en mode Single Race, maintenez Select et tapez : □, ○, ⇧, ⇦, ⇨, ○, ×
Un message dira que le Lava Mode est activé. Quand vous commencez une course, la piste est maintenant faite de lave incandescente (enfin, c'est de couleur rouge!), et des flammes orangées s'envoleront des pneus arrières (par un simple changement de couleur des effets de fumées habituels). De plus, le reste de l'affichage a lui aussi un aspect carbonisé.
Pour quitter le mode Lava, retapez simplement le code à l'écran des qualifications – un message indiquera que le code est désactivé.
Mode Buggy
De nouveau en mode Race Qualify et en choisissant Single Race, maintenez Select et tapez :
⇨, ⇧, △, ⇦, ⇧, □, △
Un message dira que le Lava Mode est activé. Quand la course commence, les voitures normales sont remplacées par des buggy (avec un petit corps de voiture et des roues plus larges). Si les performances et la maniabilité ne sont pas affectées, doubler devient plus facile à cause de la nouvelle taille des voitures. Pour revenir au mode normal, retapez le code à l'écran des qualifications.
Mode Motos
Au menu Race Qualify en mode Single Race maintenez Select et tapez : ⇩, ⇧, ○, △, ⇨, ⇧, □, △
Un message vous indique que le mode Bike a été activé. Quand la course commence, les voitures normales sont remplacées par des 'motos' composées de deux roues de voiture l'une devant l'autre! De nouveau, les performances et la maniabilité ne sont pas affectées, et vous pouvez percuter les corps des voitures devenus invisibles! Pour sortir, retapez le code à l'écran des qualifs.
Mode Gibberish
Au menu Race Qualify en mode Single Race maintenez Select et tapez :
⇦, ○, ⇧, ⇩, ⇩, ⇨, ○, □, □
Ce code affecte les commentaires, et Murray Walker raconte n'importe quoi (du genre -comment va-tu...de poêle). Au lieu de décrire l'action, les commentaires arrivent au hasard et n'ont rien à voir avec la course; il peut vous dire que vous avez touché les pneus de votre adversaire alors que la course n'a pas commencé!
Mode Germanique
Au menu Race Qualify en mode Single Race maintenez Select et tapez :
⇩, ⇧, ⇦, ⇦, □, ○, ×
A la place des commentaires éclairés (!!!) de Murray, vous entendrez une mélodie monotone aux accents germaniques.
Mode Hispannique
Au menu Race Qualify en mode Single Race maintenez Select et tapez :
△, ○, ⇨, ○, △, ○, ⇨, ○
Mode Mixing
La plupart de ces codes peuvent êtres combinés entre eux. Vous pouvez jouer avec les buggy sur la lave tout en activant le dernier code.

FORMULA 1 '97

Circuits cachés et mode 60's
Pour révéler les pistes cachées dans chaque niveau du mode arcade, finissez premier à chaque course.
Cheats
Pour activer les cheats, activez 'Grand Prix' au menu principal. Choisir 'Select Driver'. Editez le nom des joueurs et tapez ces noms selon l'effet voulu :
Changer les graphismes
VIRTUALLY VIRTUAL
Changer musiques et effets sonores
SWAP SHOP
Pneus surgonflés
LITTLE WEELZ
Mode Wipeout 2097'
PI MAN
Vue d'hélicopter
ZOOM LENSE
Murray et Martin Sprite Commentateurs
BOX CHATTER
qutre nouveaux circuits
BILLY BONUS
Pluie changée en grenouilles
CATS DOGS
Round 16 en mode Championship
OEAN ALESI (200 Points, 2nd Place)
NEAN ALESI (0 Points, Last Place)
PEA ALESI (200 Points, 3rd Place)
CEAN ALESI (200 Points, 4th Place)

FROGGER

Vies infinies:
Faites pause, puis ⇨, □, △, □, △, ×.
Accéder à tous les niveaux
Faites pause, puis ⇨, □, △, □, △, R1, L1, R1, L1, ○.

GEX

Vies infinies 1
Au premier niveau vous pouvez collecter 99 vies en allant dans deux zones secrètes. D'abord vous devez tourner et ramasser tous les objets et libérer les personnages. Allez dans la zone au-dessus de l'appareil photo et trouvez la zone bonus. Ramassez tout de nouveau, puis allez dans la zone où vous devez ramper et ramassez tous les objets, courrez et sautez quand les portails apparaissent. Courrez et sautez au-dessus de la lune : vous trouverez ici un nouveau portail, mais n'y allez que si vous avez traversé le niveau au moins une fois, ensuite tout sera de nouveau à sa place.
Vies infinies 2
Au niveau 'Rock It!' à New Toonland, juste après le troisième appareil, jsautez sur la roquette. Des mouches forment une flèche allant vers le bas. Sautez-y et vous verez un trou. Une fois dans le trou, frappez l'objet jaune sur la gauche pour qu'il devienne violet. Il y a maintenant une ouverture sur la droite. A l'intérieur il y a 4 vies et une télécommande. Prenez-les. Sautez sur les pieux et mourrez. Vous reprendrez à l'appareil. Resautez dans le trou et recommencez. Chaque fois que vous mourrez les vies réapparaissent, vous pouvez donc en ramasser autant que vous le voulez.
Pause Cheats
Faites pause, maintenez R1, et tapez les codes comme suit :
Vies infinies : ⇧, ○, △, ⇩, ⇨, □, ⇩
Boules de feu : ×, ⇧, ⇨, ⇧, ⇨, ⇨
Boules de glace: ○, ○, ⇦, ⇩, ○, ⇧, ⇨
Electricité: ⇨, ⇦, ⇨, ○, △, ⇨, ○, ⇩, ⇨
Super saut: ×, ○, ⇧, ⇧, ⇩, ⇨, ⇨
Invincibilité: ×, □, ⇩, ⇩, ⇧, ⇩, ⇨
+ □ et tapez ⇦. Un son confirme que le code est bien entré. Le seul effet désagréable de ce code c'est que le jeu ne progresse plus après le niveau en cours quand le code est activé.
Toutes les armes, munitions illimitées
Pendant l'écran 'Weapons Loadout' maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + ○ + △ + □ et tapez ⇦. Un son confirme que le code est bien entré. De nouveau, le jeu ne progresse plus après le niveau en cours quand le code est activé.
Missions secrètes
Pour avoir les six missions secrètes, tapez juste PANTALON au menu passwords. Le mot 'Cheat' apparait en bas à droite de l'écran pour confirmer que le code est bien entré. Les missions secrètes se trouvent dans le menu 'Training Missions'.
Autres effects
Entrez ces codes à l'écran Passwords
SUPACAM – nouvel angle de caméra
BENIHILL – traffic ultra-rapide
WOOWOO – inconnu

G-POLICE

Invincibilité
Pendant l'écran 'Mission Briefing' maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + ○ + △

GOALSTORM

Equipe spéciale Konami
Pour jouer avec la super équipe Konami faire ces codes au menu 'Press Start', celui avec les deux footballeurs.
⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ×, et ○
En entrant les codes sur le pad 1, les joueurs porteront les maillots domicile, et avec le pad 2, les joueurs porteront les maillots visiteurs. Sélectionnez n'importe quelle équipe et en arrivant sur le terrain ils auront des maillots Konami et ils sembleront avoir des sachets en papier sur la tête.

GUNDAM 0079: THE WAR FOR EARTH

Voir le jeu en entier
× ○ △ △ △ ○ □ △
Après avoir rentrer le code, sélectionnez 'Playback' dans les options.

GUNSHIP

Mode invulnerable
1. A l'écran de charge (helicopter pic) après avoir reçu vos ordres de missions, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 pendant tout le temps de chargement.
2. Quand la mission commence vous verrez le mot 'CHEAT' au coin en haut à gauche de l'écran.

HARDCORE 4X4

Sélectionnez Time Trial au menu 'Race Type' et commencez un contre la montre. Sélectionnez 'Edit Details' puis 'Edit Name'. Vous pouvez maintenant entrer les codes :
Choisir le type de course
Entrez 'MAINLINE' pour choisir les autres types de course, pro et extreme. Cela valide également le camion Mother.
Une pluie de grenouilles!
Entrez 'RAINFROG'.
Asteroïdes secrets
Entrez 'DUTCHMAN'. En pressant △, revenez jusqu'a 'Options' au premier menu. Sélectionnez 'Credits' pour jouer une partie spéciale 'Asteroids'. Utilisez × pour tirer, ○ pour accélérer.

HEXEN

Au menu principal, allez dans options et sélectionnez 'Pad Config'. Maintenez R2 et tapez ⇨, ⇩, ⇨, △, × à l'écran de configuration. Un son doit confirmer ce code. Commencez à jouer et faites pause. Cliquez sur 'Cheat' pour accéder au mode God, etc...

INDEPENDENCE DAY

Après avoir entrer un password, allez à l'écran de sélection du jeu et tapez : ⇦, ⇨, □, ○, △, △, ⇩.
Choisir l'avion
Entrez MR_HAPPY comme nom de joueur (où '_' indique un espace).

Choisir la ville
Tapez FOX_ROX pour nom du joueur.
Invincibilité
Tapez LIVE_FREE pour nom du joueur.
Reload rapide, dégats supplémentaires et option d'armes
Tapez GO_POSTAL pour nom joueur.
Tuer des civils et option alliers
Tapez GODZILLA pour nom du joueur.
Options supplémentaires
Tapez TOURIST pour nom du joueur.
Cheat Mode
Tapez DAB_DAB pour nom du joueur.

IN THE HUNT

Continues supplémentaires
Quand votre dernier vaisseau à été détruit, maintenez △ + Select. En maintenant ces boutons, tapez Start pour gagner cinq continues de plus.
Truc ultime
Si vous n'arrivez toujours pas à finir le jeu avec le code ci-dessus en mode un joueur, tapez Start sur le pad 2 avant de mourir. Vous aurez beaucoup de vies pour finir le jeu.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Un code qui a du chien!
Entrez le code suivant à l'écran titre : ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, X + O. Si le code a marché, vous ententez un aboiement. Maintenant, quand vous commencez un match, l'arbitre et les juges de lignes sont devenus des chiens! N'attendez cependant aucune faveur du meilleur ami de l'homme – vous serrez toujours réprimendé de la même façon. Il est étonnant que les supporters ne crient pas «l'arbitre au panier!»

INT. TRACK & FIELD

Changer les costumes de bains
Au menu de sélection, choisissez 100m Freestyle, puis tapez ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, X, O. Quand vous commencerez la compétition, les maillots de bains seront devenus des bikinis!
Supprimer les jauges
1. Allez dans l'écran titre
2. Tapez Start.
3. Commencez à jouer et faites pause.
4. Maintenir L1, L2, R1, R2, □, X, △, O
5. Sans relacher, tapez ⇧ ou ⇩ plusieurs fois pour éliminer les jauges.
Nouvelles apparitions
Vous pouvez ainsi tout voir des dinosaures aux navettes spaciales.
Pole Vault – Space Shuttle
1. Passez l'épreuve de qualification (4.5 mètres).
2. Au second essai, placez la barre à 5.0 mètres et passez l'épreuve.
3. Au prochain essai une navette spaciale montrera le bout de son nez.
Shot Put – T-Rex
1. Réalisez un jet où les chiffres sont identiques (ex '55.55').
2. Un énorme T-Rex apparaîtra.
Javelot – OVNI
1. Tapez sur le bouton pour courrir une fois et commencez votre course d'élan.
2. Quand la barre d'angle s'affiche, maintenez le bouton d'angle (montez au-dessus de 73 degrés).
3. Dès que la jauge des mètres augmente, tapez sur Run très vite.
4. Assurez-vous d'aller vite et lancez.
5. Si vous avez réussi vous entendrez un bruit et un ovni apparaît... et votre javelot en sortira!
Discus – Oiseaux
Avoir les mètres et les centimètres égaux (ex : '23.23').
Triple saut – Gopher
Les trois derniers chiffres de la distance doivent êtres égaux (ex : '19.99').
Saut en longueur – Taupe
Faire un saut où tous les chifres sont les mêmes, ex : 6.66m. Une taupe apparaîtra à votre point de chute.
Lancer de marteau – Ballons
Lancer à une distance où les centimètres et les mètres sont égaux ex: 21.21'. Un laché de ballons colorés partira des tribunes.
Saut en hauteur – Blimp
Qualifiez-vous d'abord. Mettez la barre au-dessus de 40cm et qualifiez-vous. Durant le troisième saut, un 'blimp' apparaît à l'écran. Ajustez la hauteur au maximum de 2.70m. Si vous réussissez vous pourrez ajuster à 3.70m.

IRON MAN X-O MANOWAR IN HEAVY METAL

Passwords
Pour avoir l'armure maximum, le boost, les armes et 99 vies! A l'écran des mots de passe, entrez un de ces codes :
Dernier niveau un joueur
C04A77077777777777777777
Dernier niveau deux joueur
C02A77X77777777777777777

INDY 500

Menu spécial items
Tapez O, X, △, □ 3 fois à l'écran titre.
Drag Race
En mode un joueur, cliquez sur l'option 'Qualify' en mode Indy 500 et maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + Start.
En mode deux joueurs, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + Start à l'écran handicap.
Intervertir les replays
Maintenir Select et tapez L1, L2, R1, R2, △, □, ou X pendant le replay pour changer ces derniers.

IMPACT RACING

Disco Fever
Après avoir fini le jeu, vous êtes récompensé par un prix fantastique : le Jukebox virtuel! Vous pouvez alors retirer le jeu et mettre un CD de musique dans la console, des effets colorés viendront battre la mesure sur l'écran façon stroboscope. Tapez Select pour accéder aux commandes du lecteur CD et gauche/droite pour changer de morceaux.
Pour avoir le jukebox dès le début, entrez **'JOURNEYS.END'** au menu password. En finissant le jeu à chaque niveau vous obtiendrez des passwords spéciaux.
Passwords de niveaux
Comme on obtient les passwords uniquement en réussissant les bonus, ils sont extrêmement précieux. En voici quelques-un pour vous aider à démarrer.
00OG4KBOMO4Q
Niveau 2, AR12, Double Laser
1MAT6XCE3OIL
Niveau 4, AR12, Missiles
0ZMAQKDS0OHG
Niveau 8, AR12, Quadruple Laser
00OG73BK26XK
Niveau 2, Destroyer, Double Laser
01F96MBWA79K
Niveau 3, Destroyer, Missiles
02MO4CCLQ84A
Niveau 5, Destroyer, Quadruple Laser
03HAV2DCMDU2
Niveau 7, Destroyer, Firewall
Debug Mode
Tapez **RABBITBADGER** à l'écran password pour que le 'Debug Mode' s'affiche en bas de l'écran principal. Vous pourrez ainsi changer les limites de temps, le nombre des power-ups, l'intelligence de l'ennemi, et éventuellement changer le type de circuit dans chaque niveau.
Toutes les armes
Entrez **ALL.TOOLEDUP** à l'écran passwords et jouez. Vous aurez la panoplie complète des armes.
Niveaux bonus
Entrez **BONUS.LEVELS** à l'écran passwords et jouez. Au lieu de jouer sur les circuits habituels vous ferez tous les bonus, un très bon entrainement.
Invincibilité
Allez dans la section passwords et tapez :
I.AM.IMORTAL
Vous serrez alors invincible.
Munitions infinies
Entrez **LOADSOFSTUFF** au menu passwords.
Dernier niveau
Entrez **ENDGAMELEVEL** au menu passwords pour jouer sur la dernière piste.

IRON & BLOOD

Incarner Avatar
A l'écran de sélection, maintenez ⇦ et tapez □. Relachez et tapez ⇨ + O. Le curseur ira finir dans le coin gauche en bas de l'écran et vous pourrez jouer avec Avatar.

JET RIDER

Toutes les pistes
Pour activer les dix circuits d'un coup, plutôt que de ramer saison après saison, suivez simplement ces instructions et ces pistes apparaîtront.
1. Allez dans le menu option et ajustez la difficulté sur Amateur. Choisissez l'homme comme Trophy Presenter. Retournez à l'écran principal en tapant Start, puis entrez sur le pad 1 : ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, ⇨, ⇩, ⇦.
2. Retournez au menu option en tapant ⇦ une fois, puis tapez X pour entrer dans les options. Ajustez la difficulté sur Professional. Remettre la sélection du Trophy Presenter sur Rider's Choice.
3. Retournez alors à l'écran principal en tapant Start, puis entrez sur le pad du joueur 1 : ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨. Si vous avez entré le code correctement un son viendra vous le confirmer. Voila! Les dix pistes sont accessibles en mode single race, custom, ou full season.
Codes spéciaux
Pour y avoir accès, gagnez une Full Season au niveau Professional sur les dix pistes. Une fois ceci fait, le message 'Codes Enabled' s'affichera à l'écran titre. Chaque fois que vous gagnerez avec une équipe, celle-ci vous donnera un code. Chaque équipe a deux codes, et il y a un code final donné par l'équipage Singletrac en personne. Heureusement vous n'aurez pas à faire le jeu plus d'une fois, car vous pourrez entrer ces codes la première partie que vous aurez fini.
Super agilité
⇩, O, ⇦, L1, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨
Résistance nulle
□, L1, △, ⇨, L1, ⇩, R2, △
Doubler les points de figures
⇨, ⇧, O, L2, △, O, R1, R2
Code caméra
△, ⇩, □, △, L1, L1, R1, R1
Aérofreins
R1, R2, ⇨, L2, ⇧, O, ⇧, O
Rocket Racer
△, ⇧, ⇧, L2, L2, ⇧, ⇧, ⇧
Turbos infinis
△, O, ⇨, R2, ⇧, □, ⇧, △
Course dans la glace
⇧, R2, R1, ⇨, L1, □, ⇨, ⇨
Code intelligence artificielle mode deux joueurs
O, □, R2, O, △, L2, ⇨, ⇧

JOHNNY BAZOOKATONE

Choix du niveau
A l'écran passwords tapez : 'KRISTIAN'.
Mode God
A l'écran passwords tapez : 'PILCHARD'.
Bonus Level
Au début du premier niveau vous commencez au mur. Allez à droite du mur (où il s'arrête) et sautez en continuant d'appuyer sur la gauche. Vous sauterez dans un passage secret. Marchez vers la gauche et sautez de nouveau. Vous entrerez dans le niveau bonus. Perdre une vie dans le niveau bonus n'affecte pas les vies dans le jeu, ne vous souciez donc pas de cela et profitez-en pour collecter les notes en toute tranquilité. Quand vous aurez ramassé 1000 notes de musiques, vous gagnerez une vie supplémentaire.

JUMPING FLASH

Commencer une partie dans n'importe quel monde
A l'écran titre, tapez ce code pour accéder à tous les mondes:
⇧, ⇧, ⇩, ⇩, X, X, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, X, △, X, △. Si le code est activé, l'écran doit devenir rouge. Tapez maintenant Start et utilisez gauche et droite pour sélectionner un niveau.

KING OF FIGHTERS

Personnages supplémentaires
A l'écran de sélection des personnages, sélectionnez Team Edit et entrez ce code : ⇧, □, ⇨, O, ⇦, △, ⇩, X. Omega Rugal et Saisyu Kusanagi apparaissent.
Code pour avoir les boss
Cliquez "Yes" dans l'option Team Edit. Maintenez Start et tapez : ⇧ + O, ⇨ + □, ⇦ + X, ⇩ + △. Essayez encore si cela ne fonctionne pas.
Supprimer la démo de victoire
Ce code permet de passer la démo après une victoire. Allez dans Options puis dans l'écran de configuration. Pressez L1 + L2 + R1 + R2 simultanément. Vous entendrez un bip (comme quand on entre dans options) et le mode Win Demo disparaîtra.
Mode échappe
Ceci vous permet de sortir du jeu quand vous voulez (sauf pendant un chargement) pour aller au menu. Pendant le jeu, maintenez O + □ + X + △,et tapez Select. Le menu apparait.

KING OF FIGHTERS '96

Incarner les boss
Maintenez Start et tapez ⇧ + O, ⇨ + □, ⇦ + X, ⇩ + △ a l'écran de sélection des persos. Chizuru Kagura sera disponible à la droite de Clark, et Goenitz sera à la gauche de Athena. Répendez la terreur autour de vous!

LOST VIKINGS 2

Energie infinie
Entrez ce code à l'écran password (sélectionnez 'Load Game'): CH3T
Vous pouvez maintenant commencer une partie ou entrer un code de niveau.

KILEAK THE BLOOD

Pour commencer le jeu avec tout, suivre ces instructions. A l'écran titre où les petits spermatozoïdes se rassemblent, tapez O six fois et faire trois tours de pad directionel dans le sens des aiguilles d'une montre en partant de la droite. Puis tapez △, □, □, △, X, Start.
Invincibilité
A l'écran d'intro, tapez cette séquence trois fois en moins de cinq secondes : △, △, ⇦, ⇨, □, □, Select, L1, L2, R1, R2. Le fond devient bleu.

LIFEFORCE TENKA

Toutes les armes
Faire pause, maintenez L1 et tapez : △, R1, △, □, R1, O, □, □. Relachez L1.
Sauter les niveaux
Faire pause, maintenez L2 et tapez O, O, □, △, R1, □, △, O. Relachez L2.

LOADED

Codes Cheat
Allez au menu d'option dans le jeu et maintenez L1 et L2 pendant dix secondes. Puis en les maintenant entrez les codes qui suivent. Un nouveau menu apparaît avec les power-up.
Santé – ⇨, ⇨, ⇦, ⇩, ⇩, ⇧, △, O
Munition – ⇩, ⇨, O, ⇦, ⇨, O
Puissance – ⇨, ⇩, ⇨, △
Vie – ⇦, ⇩, ⇨, △, □, X, O
Rapidité – R1, R2, X, △, □, O, R1, R2, O, O, □

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes à l'honneur dans ces pages.

FIFA ROAD TO WORLD CUP '98

Compétences illimitées
A l'écran Player Edit, tapez L1, L2, X, □, X, vous aurez des points infinis pour pouvoir augmenter vos compétences.
Plus d'argent
Choisir Customise Squad au menu principal, puis Team Edit. Choisir le club de votre choix et tapez □, X, □, L2, L1. Vous pouvez alors voir les économies du club et les faire accroître comme bon vous semble. Pour gagner du temps, maintenez ⇦ pour passer en dessous de zéro, soit autour de £999,999,999K. De plus, un maximum de £131,000K apparaît dans l'écran de transfert pour acheter des joueurs internationaux, donc il faut mieux choisir une bonne équipe comme le Milan AC.
NB : Une fois votre capital accru, ne changez surtout pas les malliots, les shorts ou les chaussettes ou vous perdrez tout.

FINAL FANTASY VII

Courses de Chocobo faciles
Maintenir L1 + L2 + R1 + R2 pendant la course pour gagner.
Le 7 porte-bonheur pour Barret
Avoir Barret au niveau 70 et équipez-le avec Missing Score et le bracelet Wizard, puis équipez-le des matérias suivantes :
5 x HP plus (1 étoile)
Summon Phoenix (2 étoiles)
Time (2 étoiles)
Barrier (2 étoiles)
Full-Cure (2 étoiles)
Destruct (3 étoiles)
Equipez ensuite Barret avec autant de materias jaune que possible car cela n'affecte pas ces points de HP. Barret atteint ainsi un score de 7777HP, ce qui lui permet d'affliger 7777 points de dommage en un coup.
Produire 99 éléments

Pour utiliser ce cheat vous devez avoir la materia-W et au moins deux des elements que vous voulez produire. Pendant un combat, sélectionnez l'élément que vous voulez produire et tapez la combinaison suivante : O, O, X, puis continuez et tapez O, X à répétition. Vous pouvez utiliser cette méthode pour augmenter votre capital. Allez à la maison du chocobo-sage. Utilisez la méthode ci-dessus pour avoir 99 items et revendez-les à 2500 Gil pièce!

FORMULA KARTS

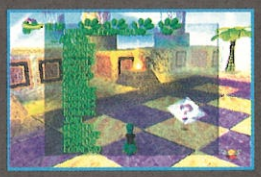
Circuits supplémentaires
Entrez le password WOODSTOCK pour activer les nouveaux circuits.

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes à l'honneur dans ces pages.

Kart supplémentaire
Entrez le password CHIPPIE pour avoir ce tonerre mécanique.

GEX 3D: ENTER THE GECKO



Vies infinies
Faire pause avec Start et entrez dans l'option 'Quit'. Maintenez L2 et tapez : ⇧, ⇧, ⇩, ⇨, △, ⇩. Une musique confirme que cela a bien marché.
Invincibilité
Mettre le jeu en pause avec Start et entrez dans l'option 'Quit'. Maintenez L2 et tapez : ⇦, ⇨, △, ⇩, ⇨, ⇦.
Choisir le niveau
Mettre le jeu en pause avec Start et entrez dans l'option 'Quit'. Maintenez L2 et tapez : ⇨, ⇨, ⇦, ⇦, △, ⇩, ⇨. Reprendre le jeu, tapez Select pour aller au menu special. Tapez ⇦ en haut pour accéder au reste du menu.
Faire bavarder Gex
Mettre le jeu en pause avec Start et entrez dans l'option 'Quit'. Maintenez L2 et tapez : △, ⇦, ○, ⇧, ⇩. Reprendre le jeu et Gex fera maintenant des commentaires chaque fois que vous ferez Select.
Gex en ballade
Faire pause avec Start et entrez dans l'option 'Quit'. Maintenez L2 et tapez : ⇩, ⇨, ⇧, ⇩, ⇨, ⇦, ⇨, ⇩, ⇩.
Chrono
Mettre le jeu en pause avec Start et entrez dans l'option 'Quit'. Maintenez L2 et tapez : ⇨, △, ⇨, ⇦, △, ✕. Un chrono apparaîtra pendant le jeu. Une fois dans Media Dimension, tapez Select, et maintenez □ pour voir les meilleurs temps.
Debug Mode
Entrez le code de choix de niveau, puis les autres codes dans Media Dimension. Tapez Select pour entrer dans le debug menu.
Allez au menu des 'Collectables' pour avoir toutes les télécommandes et les objets du jeu. Dans 'Get All Remotes', montez lez télécommandes rouges au maximum pour avoir accès à toutes les zones et tous les différents niveaux.

Passer le niveau – ✕, R1, △, R1, □, ○, R2, R2, ✕, □, △, ✕
Choisir les niveaux – ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, △, ○, ✕, □, ✕, △, □, ○
Personnages secrets
Tout ce que vous avez à faire pour avoir les persos cachés, c'est d'entrer ces deux codes au menu principal. Rien de bien compliqué donc vous devriez y arriver sans problèmes.
Nightstalker: ✕, ○, ✕, ○, L2, R1, ✕, ○
Cannonball: Select, ○, ✕, ○, ✕, R1, R2, ○, ✕

LONE SOLDIER

Faire pause pendant le jeu et activez ces codes…
Mode God– ⇧, ⇦, ○, △, ⇧, ⇦
Passer le niveau – ⇩, ⇨, ○, △, ⇩, ⇨
Toutes les armes et munitions – ⇨, ⇩, ○, △, ⇧, ⇨

THE LOST WORLD

Passwords
Standard
Hunter □□△○✕○△○□□✕△
Velociraptor □□△○□○△○✕□✕△
T Rex △△□□□□○✕✕△△□
Sarah ✕✕○○○○△△○✕□○
99 Vies
Compy ✕✕○△□✕□✕○□△□
Hunter □□△○✕□□□□✕○△
Velociraptor ✕✕○△□✕□✕□□△○
T Rex ✕✕○△□□□✕△□△□
Sarah □□△○✕✕□□△✕○△
Gallerie Raptor – ○, □, △, ○, △, ✕, □, △, ○, □, ✕, ✕
Gallerie chasse à l'homme – ○, □, △, ○, △, ✕, □, ○, △, □, ✕, ✕
Gallerie Tyrannosaurus Rex – ○, □, △, ○, □, ✕, △, △, ○, △, ✕, ✕
Gallerie Prey – ○, □, △, ○, □, ✕, △, ○, △, △, ✕, ✕
Gallerie Compy – ○, □, △, ○, △, ✕, □, △, □, ✕, ✕, ○
Choix du niveau
Tapez les codes qui suivent trois fois (le premier semblera non valide):
□✕○△△✕□○△○✕□
Vous entendrez un son et un menu de niveau apparait. Tapez ⇦ et ⇨ pour choisir le personnage. Vous pouvez aussi voir les cinématiques.

MACHINE HUNTER

Allez à l'écran password…
Continues infinies – **URANUS**
Un seul coup tue – GRIMREAPER
Demo Droids – DEMODROIDS
Super Cheat
1. Allez à l'écran password.
2. Entrez ???HOST???.
3. Allez au menu options et cliquez sur 'Cheat'.

MACROSS: DIGITAL MISSION VF-X

Voir les VFs sous différents angles
Allez à l'écran load/save une fois que vous avez tous vos VFs et sauvegardez votre partie. Cliquez dans le cadre vide sous le cadre de chargement et tapez ○. Choisissez un des VFs dans la liste affichée. Tapez L1 ou L2 pour zoomer. Pour le transformer en Gerwalk, tapez Select, □. Pour le transformer en Battletroid, tapez Select, △. Pour activer les mouvements spéciaux, tapez Select, maintenez R1, et pressez sur la touche appropriée.
Contrôler la caméra
Utilisez les touches suivantes sur le pad 2 pour contrôler la vue extérieure et admirer votre VF sous toutes les coutures :
⇦ : Rotation à gauche
⇨ : Rotation à right
⇧ : Rotation vers le haut
⇩ : Rotation vers le bas
△ : Panoramique vers le haut
✕ : Panoramique vers le bas
□ : Panoramique vers la gauche
○ : Panoramique vers la droite
L1 : Zoom avant
L2 : Zoom arrière
R1 : Zoom arrière
R2 : Zoom avant
Start: Annuler caméra
VF-1X-Plus Valkyrie bleu
Excéder 500 tués à la dernière mission, et sélectionnez le VF-1X-Plus Valkyrie. Le VF-1X-Plus Valkyrie bleu de Maxmillian Jenius sera sous votre contrôle. Ce dernier ne peut être utilisé que pour la dernière mission.
Se réapprovisionner en missiles
Faire pause sur le pad 1. Sur le pad 2, maintenez Select et tapez ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, △, □, ✕, et relachez Select.
Recharger les attaques spéciales
Utilisez le pad 1 pour faire pause. Puis sur le pad 2, maintenez Select et tapez □, □, □, □, □, □, □, △, ○, ✕, puis relachez Select.
Debug Mode
Finir le jeu et sauvegarder. Cliquez sur 'Continue' et maintenez Select + ○ pendant secondes. L'écran devient noir. Relachez ○, continuez de maintenir Select, et tapez ○, ✕, □, △, ○, ✕, □, △.
Faire reset pendant le jeu
Tapez L1 + R1 + Select + Start pendant le jeu.

MAGIC CARPET

Mode Cheat
A l'écran option, tapez △, △, ○, □, △, ○, △, □. Vous pouvez maintenant accéder à tous les niveaux. Faites alors pause et tapez :
□ plus de mana
○ pour réabiliter le monde
△ pour avoir tous les sorts

MARVEL SUPER HEROES

Docteur Doom
Pour jouer avec le docteur, finir le jeu en arcade avec la configuration par défaut. Sauvegardez puis entrez le code suivant à l'écran de sélection de persos : tapez ⇩ puis tapez et maintenez ⇩, coup de pied fort, coup de pied moyen, et coup de pied léger dans cet ordre. Quand tous les boutons sont enfoncés, vous entendrez "Captain America" mais c'est Doctor Doom qui sera sélectionné.
Thanos
Pour jouer avec Thanos entrez le code suivant : faites ⇧ puis tapez et maintenez ⇧, coup de poing fort, coup de poing moyen, et coup de poing léger. Quand tous les boutons sont enfoncés, vous entendez "Spider-Man" et Thanos surgit.
Anita
Quand les deux codes précédents sont validés, vous pouvez jouer avec Anita. Tapez ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, ⇨, ⇩, ⇦ tapez et maintenez ⇧, coup de poing faible, coup de poing moyen, et coup de poing fort. Anita apparait à la fin.
Changer les costumes
Maintenez ⇩ pour les persos qui sont en bas et ⇧ pour ceux du haut.
Combat au sol
Tapez Select quand le combat est fini. Vous pouvez maintenant vous ballader dans l'écran et donner quelques coups à votre adversaire au sol.
Mouvement désobligeants
Tapez ⇩ ⇩ + Select pour activer les gestes insultants de votre perso.
Halloween
Quand vous avez activé une gemme Reality, tapez Select pour envoyer des citrouilles à votre adversaire.

MECHWARRIOR 2

Entrez les codes suivants à l'écran password. Une fois le code correctement entré vous entendrez une voix féminine. Allez alors à l'écran de sélection des Mechs
Cruise Control Throttle
#AXO/A4YYA
Plus besoin d'appuyer sur le bouton d'accélération.
Invincibilité
##XO/A><UZ
Vous ne mourrez plus.
Débloquer toutes les missions
T<XO/AXA<=
Toutes les missions sont accessibles!
Mech supplémentaire : Elemental
T/XO/AZ<#*
Elemental est un tout petit Mech, un peu comme un costume d'armure.
Mech supplémentaire : Tarantula
#/XO/A4<LY
Ce Mech aux jambes sexy vous donnera des frissons.
Chassis supplémentaires
T#XO/AX<<<
A votre prochaine visite à l'écran Change Mech vous verrez des nouveaux chassis, chacun possédant des armes différentes.
Alourdir les Mechs
#CXO/A>>O/
Balancez votre Slimfast, vous pouvez alourdir les Mechs comme vous voulez!
Munitions illimitées
TOXO/AX>TU
Donnez-vous en à coeur joie.
Eteinds le chauffage!
#XXO/A4>Y+
Réduit la chaleur générée par vos armes. Cela vous permet de tirer plus vite sans vous soucier de la surchauffe.
Fuel illimité
TXXO/AZ>+X
Un pétrolier dans le réservoir.
Mechs volants
#YXO/A>YOL
Même les plus lourds pourront décoler.

MDK

Choix du niveau
Au menu principal, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et tapez : ⇧, ⇨, △, ○, ⇨, puis relachez vite les boutons pour que le message de sélection ne s'efface pas. Tapez □ pour changer de niveau, et ○ pour changer d'arène.
Invulnérabilité
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez :
○, △, △, ○, ⇨, ⇧, ⇦, L1, □.
Air Strike changés en os
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez △, ⇨, ○, ⇦, ⇦, ○, △, △, L1, ⇨.
NB : Ce code ne marche que dans le dernier niveau du jeu.
Code vache
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ⇧, ⇩, ⇩, R1, ⇨.
Airstrike supplémentaires
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ⇩, ⇧, ○, ⇩, ⇧, ⇩, L1.
La bombe la plus carton du jeu
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ⇩, ⇨, ○, ○, ⇦, ⇦, ⇧, □, △.
Dummy Decoy
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ✕, L1, ⇨, ○, ✕, ⇧, □.
Super Chain Gun
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ⇦, L1, ⇩, □, △, ⇧, ⇩.
Grenade
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez △, ○, □, L1, ⇨.
Grenade sniper auto pilotée
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ⇦, ⇧, ✕, □, L1, R1, ⇨.
Mortar
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ⇦, L1, △, □, ⇨, ○, ⇦, ⇦.
La plus petite explosion du monde
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ⇩, ⇧, □, △, ⇩, ○, ○, ⇨.
Seal
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ○, △, △, L1, ⇨.
NB : Ce code ne marche que dans le dernier niveau du jeu.
Grenade Sniper
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ⇧, □, L1, ⇦, ○, △.
Augmenter la vitesse
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ⇨, ○, △, ○, ✕.
Tapez R2 pendant le jeu pour activer ce turbo.
Thumper
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ⇩, ⇧, ⇦, ⇦, △, ⇧, ⇨, ⇩.
Twister
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ⇩, L1, □, △, ⇨, ⇧, ✕.
Bones Seal
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez △, ⇨, ○, ⇦, ⇦.
Super Gun
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ⇨, ⇧, ⇩, L1, ⇩, ○, ⇦, ⇦.
Balles à tête chercheuse
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez □, L1, L1, ⇨.
Dégat maximum
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ⇨, L1, □, △, L1, ⇩.
Nodie
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ○, △, △, ○, ⇨, ⇧, ⇦, L1, □.
Earthworm Jim Power-Up:
Faites pause. Tapez ⇩, L1, ⇧, □. Reprendre le jeu et refaire pause aussitôt.
Tapez ⇧, ⇩, ⇩, L1, ⇨.

MICRO MACHINES V3

Copier les Prize car
Aller au mode Keepsies (dans Party Play) et chargez un autre conducteur, puis le votre (celui qui a beaucoup de voitures) – l'ordre est important!. Par exemple, chargez Spider et Dwayne. Prenez une bonne voiture pour Dwayne (ex the Beamer) et n'importe laquelle pour Spider, choisissez une piste et faites-le gagner. Choisissez 'No More Races' et quand 'Update Characters?' s'affiche, répondez oui, laissez charger Spider, et quand c'est au tour de Dwayne retirez la carte et faites annuler. Allez à Test Drive et chargez Spider :
Grand rebond
Pendant la course, faites :
□, ⇨, ⇨, ⇩, ⇧, ⇩, ⇦, ⇩, ⇩
Un bip indique que le cheat est activé. Retapez le même code pour désactiver.
Double vitesse
Pendant la course, faites :
□, ✕, ○, □, △, ✕, ✕, ✕, ✕
Un bip indique que le cheat est activé. Retapez le même code pour désactiver.
Debug Mode
Pendant la course, faites :
□, ⇧, ⇩, ⇩, □, ○, ○, △, ✕
Un bip indique que le cheat est activé.

Vous pouvez alors faire plusieurs choses...
Select + X – Gagner la course.
Select + ⇧ ⇩ ⇦ ⇨ – Changer l'angle de caméra
Select + L2/R2 – Zoom avant/arrière
Select + □ – Change les voitures en bourdons joués par l'ordinateur
X + △ + ○ + □ – Exploser voitures
Tanks sur tous les circuits
A la place de votre nom, entrez : TANKS4ME. Un bruit indique que le code est bon, entrez alors votre nom.
Note: si vous utilisez les tanks sur l'eau, ils explosent sans cesse!
Changer les voitures en objets
Pendant la course faites pause puis : ⇩, ⇩, ⇧, ⇧, ⇨, ⇨, ⇦, ⇦
Refaites le code pour changer les objets.
Ralentir les voitures de l'ordinateur
Pendant la course faites pause puis : ○, △, □, X, ○, △, □, X
Gagner devient plus facile.
Caméra derrière les voitures
Pendant la course faites pause puis : ⇦, ⇨, □, ○, ⇦, ⇨, □, ○
9 vies en mode Single Player
Entrez 'CATLIVES' à la place de votre nom. Un son confirme que le code est correct.
Toutes les pistes en Multiplayer
Entrez 'GIMMEALL' à la place de votre nom. Un son confirme le code.
Objets flottants
Pendant la course faites pause puis : □, △, □, □, △, □, □, △, X.
Turbo Start
Appuyez sur l'accélérateur juste avant le second bip. si votre timing est bon, vous démarrerez avec un turbo start. La phrase 'turbo start' s'affiche.
Racing Shadow
Allez dans les options, sélectionnez 1 Player Mode, prennez un personnage, et entrez 'TANKS4ME' comme nom. Tapez 'OK' deux fois et choisissez Time Trial Challenge. Quand le chargement est fini, tapez Start et tapez le code Big Bounce (□, ⇨, ⇨, ⇩, ⇧, ⇩, ⇦, ⇩, ⇩). Quittez le jeu, il vous demandera si vous voulez faire un autre challenge. Répondez oui. Le message 'cheat mode active' s'affiche sous votre photo. Quand la course commence à la fin du compte à rebours, vous conduirez votre propre ombre, plutôt fun non?

MONSTER TRUCKS

Entrez ces cheats au menu principal. Vous devrez les retaper à chaque nouvelle course.
Grands camions
L1, R2, L2, R1, ⇧
Etire les camions verticalement.
Aucun dommage
⇦, ⇦, ⇦, ⇧, ⇩, L1, R2
Votre jauge reste au maximum.
Super adhérence
⇦, L1, R2, R1, ⇦, R2, R2, R2
Les camions collent à la route.
Téléportation
L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2
Ne marche qu'en course d'endurance : tapez △ un hélicoptère viendra et vous amènera au checkpoint suivant.
Super force
L2, ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, R2
Améliore durablement la résistance de vos camions.

MORTAL KOMBAT 3

Incarner Smoke
Pendant la démo d'intro, attendez que l'écran Rayden apparaisse, et faites un 360° dans le sens des aiguilles d'une montre sur le pad jusqu'à ce que 'Ultimate Kombat Kode' apparaisse. Entrez rapidement dans le Dragon – MK – Dragon – Goro – Skull – Goro code en tapant : R1, △ x 6, X x 6, ○ x 9. Shao Kahn dira "Outstanding!" et un message confirmera le code. Le robot-ninja Smoke est sélectionnable en mode un ou deux joueurs.
Mode Secret Cheat
Tapez rapidement pendant la démo d'intro X, ○, △, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Shao Kahn dira "You'll never win!" Tapez Start. Quand la plaque apparaît avec **'Kombat'** inscrit en rouge, tapez Haut pour accéder au menu secret.
'Free Play' crédit infini en mode un joueur.
'Smoke' permet de sélectionner ce personnage sans avoir à faire le code vu précédement.
Désactivez **'Fatality Time'** pour vous donner un temps infini pour assener un coup mortel.
Activez **'Level Select'** et vous pourrez choisir n'importe quel niveau – y compris Hidden Portal – à partir du menu qui s'affiche en bas de l'écran après avoir choisi un perso.
'One Round Match' : un seul round.
'One Hit Death' : le premier combattant à porter un coup gagne automatiquement le match.
Seconde option Cheat mode
Si vous avez des difficultés à entrer dans le premier mode cheat, voici une solution plus simple. Pendant démo d'intro, tapez X, L1, L2. Vous entendrez un son. Vous accédez ainsi à une version simplifiée du menu cheat dépourvu des options 'One Round Match' et 'One Hit Match' options.
Sélection aléatoire
Marre de choisir toujours les mêmes persos? Pour choisir en mode aléatoire, chaque joueur doit taper Haut et Start en même temps. Assurez-vous que le curseur du joueur 1 est sur Shang Tsung et que celui du joueur 2 est sur Liu Kang.
Codes combats
Quand l'écran VS apparaît, il y a six cadres en bas de l'écran qui sont autant de passages vers une multitude de secrets cachés. En tapant rapidement les touches poing haut, pied haut et pied bas un certain nombre de fois, les joueurs activeront de nouvelles options.
Super sauts
Joypad 1: Tapez □ x 3, △ x 2, ○ x 1
Joypad 2: Tapez □ x 7, △ x 8, ○ x 9
Désactiver Combos
Joypad 1: Tapez □ x 7, △ x 2, ○ x 2
Joypad 2: Tapez □ x 7, △ x 2, ○ x 2
Désactiver les mouvements spéciaux
Joypad 1: Tapez □ x 5, △ x 5, ○ x 5
Joypad 2: Tapez □ x 5, △ x 5, ○ x 6
Remettre rapidement uppercut
Joypad 1: Tapez □ x 6, △ x 8, ○ x 8
Joypad 2: Tapez □ x 4, △ x 3, ○ x 3
Mode Super Endurance
Joypad 1: Tapez △ x 2, ○ x 4
Joypad 2: Tapez □ x 6, △ x 8, ○ x 9
Joueur 1 Inflige moitié des dommages
Joypad 1: Tapez □ x 3, △ x 9
Joueur 2 Inflige moitié des dommages
Joypad 2: Tapez □ x 3, △ x 9
Même chose joueurs 1 et 2
Joypad 1: Tapez □ x 3, △ x 9
Joypad 2: Tapez □ x 3, △ x 9
Régénération de la barre d'énergie
Joypad 1: Tapez □ x 9, △ x 7, ○ x 5
Joypad 2: Tapez □ x 3, △ x 1
Real Kombat
Joypad 1: Tapez △ x 4
Joypad 2: Tapez △ x 4
Désactiver projections
Joypad 1: Tapez □ x 1
Joypad 2: Tapez □ x 1
Désactiver les blocages
Joypad 1: Tapez △ x 2
Joypad 2: Tapez △ x 2
Joueur 1: un quart de l'énergie
Joypad 1: Tapez □ x 7, ○ x 7
Joueur 2: un quart de l'énergie
Joypad 2: Tapez □ x 7, ○ x 7
Joueur 1: la moitié de l'énergie
Joypad 1: Tapez △ x 3, ○ x 3
Joueur 2: la moitié de l'énergie
Joypad 2: Tapez △ x 3, ○ x 3
Plus de barre d'énergie
Joypad 1: Tapez □ x 9, △ x 8, ○ x 7
Joypad 2: Tapez □ x 1, △ x 2, ○ x 3
Plus de crainte
Joypad 1: Tapez □ x 2, △ x 8, ○ x 2
Joypad 2: Tapez □ x 2, △ x 8, ○ x 2
Donne des avantages pour Midway
Théâtre magique
Joypad 1: Tapez □ x 9, △ x 8, ○ x 7
Joypad 2: Tapez □ x 6, △ x 6, ○ x 6
Donne des avantages pour Midway
Plus d'aides
Joypad 1: Tapez □ x 1, △ x 2, ○ x 3
Joypad 2: Tapez □ x 9, △ x 2, ○ x 6
Affichage du texte seul
Course illimitée
Joypad 1: Tapez □ x 4, △ x 6, ○ x 6
Joypad 2: Tapez □ x 4, △ x 6, ○ x 6
La barre Run reste au maximum
Quasi-Randper Kombat
Joypad 1: Tapez □ x 4, ○ x 6
Joypad 2: Tapez □ x 4, ○ x 6
Les combattants se métamorphosent aléatoirement en d'autres personnages.
Dark Kombat
Joypad 1: Tapez □ x 6, △ x 8, ○ x 8
Joypad 2: Tapez □ x 4, △ x 2, ○ x 2
L'écran est noir, seuls des flashs sont visibles quand des coups sont portés.
Psycho Kombat
Joypad 1: Tapez □ x 9, △ x 8, ○ x 5
Joypad 2: Tapez □ x 1, △ x 2, ○ x 5
Combinaison des deux codes précédents. Double effet Kiss Cool garanti!
Incarner Galaga
Joypad 1: Tapez □ x 6, △ x 4, ○ x 2
Joypad 2: Tapez □ x 4, △ x 6, ○ x 8
Faites une partie avec Galaga. Trois vies disponibles, tous les boutons pour tirer.
Combattre Smoke
Joypad 1: Tapez □ x 2, ○ x 5
Joypad 2: Tapez □ x 2, ○ x 5
Le premier gagnant combat Smoke.
Combattre Noob Saibot
Joypad 1: Tapez □ x 7, △ x 6, ○ x 9
Joypad 2: Tapez □ x 3, △ x 4, ○ x 2
Le premier gagnant combat Noob Saibot
Combattre Motaro
Joypad 1: Tapez □ x 9, △ x 6, ○ x 9
Joypad 2: Tapez □ x 1, △ x 4, ○ x 1
Le premier gagnant combat Motaro
Combattre Shao Kahn
Joypad 1: Tapez △ x 3, ○ x 3
Joypad 2: Tapez □ x 5, △ x 6, ○ x 4
Le premier gagnant combat Shao Kahn

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES SUB-ZERO

Passwords
Urne de vitalité pleine – NXCVSZ
Commencer au niveau Fortress – ZCHRRY
Ceci monte également vos points de vitalité à 20.000.
Un millier de vies – GTTBHR
Voir les crédits – CRVDTS
Niveau Wind – THWMSB
Niveau Earth – CNSZDG
Niveau Water – ZVRKDM
Niveau Fire – JYPPHD
Niveau Prison – RGTKCS
Niveau Bridge – QFTLWN
Niveau Fortress – XJKNZT
Face à face avec Chinnok
Si vous êtes tués avant un checkpoint, maintenez L1 pendant vos derniers spasmes et quand vous réapparaissez vous faites face à Chinnok.

MK TRILOGY

Accéder à l'écran ?
Allez au menu option et cliquez un des quatres cadres. Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 puis maintenez ⇧. Si vous l'avez fait correctement, vous entendrez un 'boom'. Vous pouvez maintenant accéder à l'écran '?'. Les différentes sélections sont :
1 Boutons de coups mortels ON/OFF (voir ci-dessous)
Aggression rapide ON/OFF
Dommages normaux des boss ON/OFF
Recouvrer la barre de santé ON/OFF
Dommage réduits ON/OFF
Coups mortels sur une seule touche
Pour réaliser ces coups, tenez-vous simplement à côté de votre adversaire et tapez les touches suivantes :
HP: Brutalité
HK: Fatalité 1
LK: Fatalité 2
R2: Bestialité
R1: Amitié
LP: Fatalité 3
L2: Babality
Choisir l'arrière-plan
A l'écran de choix des persos, cliquez sur Sonya et maintenez Start, puis tapez Haut sur le pad. Vous devez entendre une explosion sourde. Après avoir choisi votre perso, vous devrez aussi choisir le décor. Si vous jouez à deux, c'est celui qui entre le code qui choisi le décor de fond.
Le coffre aux trésors de Shao Kahn
Après avoir battu Shao Kahn, vous pouvez choisir parmis les symboles.
Boîte 1 : voir les fins des personnages
Boîte 2 : combattre Chameleon
Boîte 3 : mode MK1 Classic Endurance Kombat
Boîte 4 : mode MK2 Classic Endurance Kombat
Boîte 5 : prix aléatoire
Boîte 6 : démo coup mortel 1
Boîte 7 : démo coup mortel 2
Boîte 8 : démo coup mortel 3
Boîte 9 : Super Endurance Kombat (Toutes les filles et les Robots Ninjas)
Boîte 10 : combattre les champions Shokan (Boss)
Boîte 11 : Mega Endurance Kombat (Tous les Ninjas & Chameleon)
Boîte 12 : coup suprême
Sortie rapide
Vous pouvez quitter le jeu au milieu d'une partie en tapant Start puis Select. Vous aurez alors le choix entre quitter le combat ou reprendre. A vous de voir.
Incarner Chameleon
Pour accéder à Chameleon, choisissez soit Human Smoke, Ermac, Classic Sub-Zero, Scorpion, Noob Saibot, Rain, ou Reptile. Avant le début du round, maintenez ⇦ + HP + HK + RU + BL. Chameleon a les propriétés du ninja en lequel il se métamorphose.
Personnages classiques
Il y a deux persos de MK1 et deux de MK2 à trouver. Pour les trouver tous les quatre, tapez Select sur les personnages suivants pour découvrir leur incarnation précédente. Les persos en question sont : MK1 Kano, MK1 Rayden, MK2 Kung Lao et MK2 Jax.
Sélection aléatoire
Tapez ⇧ + Start à l'écran de sélection quand les personnages par défaut sont en surbrillance.
Crispy!!!
Si vous maintenez les boutons de course enfoncés après avoir fait 'Stage Fatality' à Scorpion's Lair, vous entendrez Shao Kahn dire "Crispy". Si vous maintenez les boutons de coups de poing, Dan Forden surgira et dira "Crispy". Cumulez les deux pour que Shao Kahn et Dan Forden disent "Crispy".
Frosty!!!
Quelquefois Dan Forden ne dit pas "Toasty", mais "Frosty". Pour cela, bloquez l'adversaire quand il est en danger.
Le top des coups mortels
Il existe quelques coups spectaculaires.
Pit 1 : uppercut
Pit 2 : faire Stage Fatality
Pit 3 : faire Stage Fatality
Dead Pool: maintenez LK + LP + ⇩ et tapez HP
Kombat Tomb: faire Stage Fatality
Shao Kahn Tower: faire Stage Fatality
Subway: faire Stage Fatality

MOTO RACER

Mode Pocket bike : ⇧, ⇩, R2, L2, ⇩, ⇧, L1, X
Mode mirroir : ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ○, ○, R1, L1, △, X
Avoir les dix circuits : ⇧, ⇧, ⇦, ⇨, ⇩, ⇩, ○, R2, △, X
Avoir les dix circuits (mirroir) : ⇩, ⇩, ⇨, ⇦, ⇧, ⇧, ○, L2, △, X
Courses de nuit : ⇧, ○, L1, ⇩, △, L2, ○, ⇦, R1, X
Ralentir tous les autres concurents à 50 km/h : ⇩, ⇩, ⇩, ○, L1, ○, L2, ⇩, ⇩, X

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes à l'honneur dans ces pages.

GRAND THEFT AUTO

Mode cheat

Entrez les noms de joueurs qui suivent pour activer ces codes triche.
Entrez BSTARD pour les armes, munitions illimitées, choix du niveau, 99 vies, armure, sortir de prison, afficher les coordonnées, niveau maximum, 5 bonus.
Entrez THESHIT pour les armes, munitions illimitées, choix du niveau, 99 vies, armure, sortir de prison, niveau maximum, 5 bonus.
Entrez MADEMAN pour les armes, munitions illimitées, choix du niveau, 99 vies, armure, sortir de prison.
Entrez GROOVY pour les armes,

munitions illimitées, armure, sortir de prison.
Niveau maximum désiré
Entrez EATTHIS pour monter le niveau.
Afficher les coordonnées
Entrez BLOWME en nom de joueur.
Eliminer la police
Entrez CHUFF en nom de joueur.
Toutes les villes
Entrez TURF en nom de joueur.
Toutes les villes (1 & 2)
Entrez CAPRICE en nom de joueur.
Sauter les villes
Entrez WEYHEY et gagnez 9.999.990 points.
Niveau Liberty City (1 & 2)
Entrez FECK en nom de joueur.
Liberty City (1&2) & San Andreas
Entrez TVTAN en nom de joueur.
Code inconnu
Entrez URGE comme nom de joueur. Ce code est bien un code valide, mais son effet nous échappe un peu. Ecrivez à la rédac si vous trouvez!

INDY 500

Menu item caché
Tapez ○, X, △, □ trois fois à l'écran titre.
Drag Race
Pour un joueur, cliquez sur l'option 'Qualify' à l'écran du mode Indy 500 et maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + Start.
Pour deux joueurs, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + Start à l'écran de handicap.
Modifier les replays
Maintenir Select et tapez L1, L2, R1, R2, △, □, ou X pendant le replay.

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes à l'honneur dans ces pages.

MADDEN NFL '98

Equipes cachées
Au menu de création de joueur (via le menu principal), entrez les noms suivants (et sauvegardez les joueurs) pour accéder aux équipes cachées.
EA Sports Team – ORRS HEROES
Tiburon Team – LOIN CLOTH
All-Time Leaders – LEADERS
All-Time All Madden – COACH
All '60s Team – PAC ATTACK
All '70s Team – STEELCURTAIN
All '80s Team – GOLD RUSH
NFC Pro Bowl – ALOHA
AFC Pro Bowl – LUAU

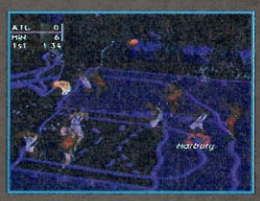
Stades cachés
Au menu de création de joueur, entrez les noms suivants pour avoir les terrains cachés. Après avoir choisi et sauvegarder les joueurs, allez à l'écran de choix des stades et cherchez les terrains cachés.
Astrodome – JETSONS
Cleveland Municipal Stadium – DAWGPOUND
Oakland Coliseum – SNAKE
Tampa Bay Stadium – BIG SOMBRERO
Orange Bowl – DANDAMAN
RFK Stadium – OLDDC
Tiburon Stadium – SHARKSFIN
Old West – GHOST TOWN

NBA LIVE '98

Modes secrets
Commencez un jeu et sélectionnez une équipe. A l'écran User Setup (celui avec les manettes), tapez ⇧ pour changer 'Player 1' en 'Start New', puis X pour entrer votre nom. Entrez 'Secrets' et Start pour confirmer. Tapez ○ pour accéder aux nouvelles options en bas de l'écran. Cliquez sur 'Enter Secret Code' et tapez X.
Entrez un des codes suivantset tapez Start pour faire apparaître l'option dans le menu. Vous pouvez maintenant procéder à votre propre configuration en cliquant et en utilisant ⇦/⇨.
NB : Les codes seront enregistrés dans les options de jeu si vous sauvegardez immédiatement après les avoir rentre.

Terrain sous l'eau
Entrez 'Seaweed' comme code. Activez l'option Aqua Court. Le jeu se déroulera dans l'eau.

Costumes d'Halloween
Entrez 'Scary' comme code. activez



l'option Hallowe'en Home sur Clown, Alien, ou Momie pour faire jouer les persos sous ces déguisements.
Entrez 'Freaky' comme code dans l'option Hallowe'en Away, et choisissez les costumes pour

Motos ultra boostées : ⇧, ⇧, ⇧, △, R1, △, R2, ⇧, ⇧, X
Cinématiques de fin : ○, △, ○, △, ○, △, L1, ⇧, R2, X
Voir les crédits : ○, △, ○, ○, △, ○, ⇧, ⇨, ⇦, X

MOTOR TOON GRAND PRIX

Turbo Start
Si vous voulez vous offrir un peu de vitesse supplémentaire dans ce jeu fou et sauvage, essayez de maintenir l'accélérateur (X) quand la lumière jaune s'allume.

Screaming Speed
Pour aller instantanément à la vitesse maximale et y rester, pressez simplement la marche arrière en même temps que vous accélérez. Vous pouvez faire cela avec tous les concurents.

NAMCO MUSEUM 1 & 2

Galage – Les ennemis ne tirent plus
Au premier niveau, ne tirez pas sur les vaisseaux quand ils se mettent en formation. Une fois en formation, repérez les deux abeilles bleues les plus à gauche. Descendez tous les autres vaisseaux sauf ceux-là. Après cela, laissez-les venir vers vous et laissez-vous tirer dessus pendant les dix ou vingt minutes qui suivent (ne tirez surtout pas pendant ce temps). Vous pouvez vous cacher dans le coin de droite la majorité du temps, en esquivant juste les tirs. Après un moment ils arrêtent de tirer. Attendez un peu et tuez-les. Plus aucun vaisseau ne vous tirera dessus désormais!

Grobda Choix du niveau
1. A l'écran titre de Grobda, maintenez L1 + L2 + R1 + R2, et tapez Start.
3. Choisissez alors un niveau à l'écran de sélection qui apparaît.

Dragon Buster – Remonter la vie
A l'écran titre de Dragon Buster, tapez Select 10 fois ou plus puis Start pour commencer le jeu. Quand votre vitalité tombe en-dessous de 32, tapez L1 et R1 ensemble pour remonter à 128.

NAMCO MUSEUM 4

Intro différentes
Après avoir lancé le jeu, maintenez L1 et R1 quand le logo 'Namco' clignote à l'écran. Si le code a marché, la charmante intro de Pac-Man sera remplacée par la terrifiante et sinistre intro de *Genji and Heiki Clan*.

Continues supplémentaires
Pour chaque jeu de *Namco Museum Vol. 4*, vous pouvez augmenter le nombre de crédits en pressant Select, ceci fonctionne autant de fois que vous le désirez.

Return Of Ishtar caché
Entrez dans le Museum et allez à Return Of Ishtar room. Tapez rapidement ⇨, ⇦, ⇧, ⇩, ○. Une version cachée de Return Of Ishtar commencera alors sous vos yeux ébahis.

NANOTEK WARRIOR

Power-Up
Tapez le password suivant : X, △, ○, □, ○, X, △.

Courbes aléatoires
Faites pause pendant le jeu puis ○, Select, ⇦, □, □, ⇩, ⇧, X.

Vue Cockpit
Faites pause pendant le jeu puis △, ○, □, □, △, △, Select, Start.

Changer la position des ennemis et des obstacles
Faites pause pendant le jeu puis R1, R1, ⇧, ○, □, △, L2, X.

Bloquer la caméra
Faites pause pendant le jeu puis ○, □, △, △, ○, □, △, Start.

Obstacles destructibles
Faites pause pendant le jeu puis □, ○, R2, R2, ⇦, ⇧, ⇩, X.

Activer le Lightning Bolt Special Weapon
Entrez X, □, △, ○, □, ○, X, △, X comme password.

Vaisseau NanoTek noir
Entrez : X, □, X, □, □, ○, X, △, X

Version intégrale
Insérez le jeu dans le lecteur CD-ROM de votre PC compatible. Ouvrir le fichier STORY.TXT pour lire l'histoire complète de NanoTek Warrior.

Photos d'écrans
Insérez le jeu dans le lecteur CD-ROM de votre PC compatible. Chargez le fichier JPG avec un logiciel de graphique pour voir différentes photos.

NASCAR RACING

Jeu secret
En tapant X sur le pad 2 au début de la séquence d'intro vous accédez à un jeu de disques lumineux à la Tron.

Paintball Racing
Pendant la course faites pause et entrez dans l'écran de stats en pressant L1 + L2 + R1 + R2. Retournez au jeu et maintenez △ pour lancer des boules de peinture à l'avant de la voiture.

NBA HANGTIME

Joueurs cachés
Entrez les codes suivants à l'écran 'Enter Name', puis les numéros PIN pour accéder aux joueurs suivants.

Nom	PIN	Joueur caché
AMRICH	2020	Dan Amrich
DANR	0000	Dan Roan
DIVITA	0201	Sal Divita
MUNDAY	5432	Larry Munday
PIPPEN	0000	Scottie Pippen
ROOT	6000	John Root
SNO	0103	S Oursler
TURMEL	0322	Mark Turmell
BARDO	6000	Bardo
CARLOS	1010	Carlos Pesina
DANIEL	0604	Daniel Thompson
EDDIE	6213	Eddie Ferrier
EUGENE	6767	Geer
JAMIE	1000	Jamie Rivett
JAPPLE	6660	Japple
JC	0000	John Carlton
JFER	0503	Jennifer Hedrick
JONHEY	6000	Jon Hey
KOMBAT	0004	Ed Boon
MARTY	1010	Martinez
MEDNIK	6000	Mednik
MINIFE	6000	Minife
MORRIS	6000	Air Morris
MORTAL	0004	John Tobias
MXV	1014	Vinikour
NICK	7000	Nick Ehrlich
NFUNK	0101	Neil Funk
PERRY	3500	Matthew Perry
QUIN	0330	Kevin Quinn
SHAWN	0123	Shawn Liptak

Codes Cheat
Entrez ces codes à l'écran Tonight's Matchup, en tapant □, X, ○ pour augmenter le premier, deuxième et troisième chiffre.
025 – Baby Sized Players
048 – No Music
111 – Tournament Mode
120 – Fast Passing
273 – Stealth Turbo
284 – Maximum Speed
390 – No Pushing
461 – Unlimited Turbo
552 – Hyper Speed
610 – No Codes Allowed
616 – Block Power
709 – Quick Hands
802 – Maximum Power
937 – Goal Tending

Cheats supplémentaires
Entrez rapidement ces codes à l'écran Tonight's Matchup. Vous serez si cela a marché si les cadres des codes clignotent en blanc.
Big Heads : Maintenez ⇧, tapez □ + ○
Huge Heads : Tapez ⇧, ⇧, ○, □
Rooftop Jam : Maintenez ⇦, tapez □, □, □
All-American Basketball : Maintenez ⇨, tapez X, □, ○
Shot Percentage On : Faire un tour de pad en commençant par ⇧
No Tag Arrow : tapez ⇦, ⇦, ○, □
No Drift: tapez ⇩, ⇩, X, □

Pas d'assisstance ordinateur :
Maintenez ⇨, tapez ○, ○

Choix d'équipe aléatoire
Tapez ⇧ et □ à l'écran de choix des équipes.

Teintures de cheveux
A l'écran de choix des équipes, sélectionnez Chicago Bulls et tapez ○ pour changer la couleur des cheveux de Dennis Rodman.

NBA IN THE ZONE 2

Michael Jordan
A la démo, entrez :
○, ⇦, □, ⇨, L1, L2, R2
Répétez cela 10 fois rapidement, les joueurs cachés deviennent ainsi accessibles, y compris Mr Jordan.

Equipe des All-Star
Avec le curseur sur 'Start', maintenez L1 + R2 + Select + Start jusqu'à ce que l'écran disparaisse. Vous pourrez alors sélectionner les All-Star, en mode exibition seulement.

Jouer avec Jordan, O'Neal, Barkley...
Pour jouer avec Michael Jordan vous devez changer le nom et le numéro du joueur appelé 'M Guard' dans l'équipe de Chicago (en utilisant 'edit player' au menu custom). Vendez ce joueur à Chicago et mettez-le en première ligne. Quand vous jouerez, vous verrez qu'il s'agit de Michael Jordan (même visage, statistiques et morceaux de tissu noir en brassard). Faites de même pour avoir Charles Barkley avec Houston et Shaquille O'Neal avec Los Angeles. Cela marche apparement avec d'autres joueurs manquants.

NBA JAM EXTREME

Toutes les équipes cachées
A l'écran Keep Records, répondez 'oui', entrez les initiales JBP et May 17. Notez que votre adversaire doit faire de même pour accéder aux équipes spéciales.

Personnages cachés
Commencez le jeu, répondez 'oui' à 'Keep Records?' Entrez alors ces code pour accéder à un important panel de joueurs :
Junior Seau – JR Jun 1
John Elway – WAY Sep 30
Marv Albert – MRV Dec 31
Frank Thomas – BIG Dec 6
Newt Gingrich – NEW Aug 12
Pirate Bill – SAL Feb 2
Mr Happy – MJT Mar 22
Dufus the Clown – GRR Jun 19
Three Feet Under – TOD Apr 17
Mr Unhappy – GEM Nov 3
Ooohh – JLH Jan 26
Who – WHO Jan 1
Brained – BCS Jan 7
Monkey Boy – PJP Nov 2
Howie – BCE Jul 10
Jim Jung – JKJ Dec 13
Huh – CBR Jun 25
Cheryl Swoopes – SWO Jan 1
Rebecca Lobo – LOB Jul 4
Carol Blazejowski – BLZ Mar 1
Bob Lanier – LAN Sep 10
Air Nick – ARN May 18
George Cervin – ICE Apr 7
XX Stinger – MSS Oct 26
XX Shamrock – JHG Aug 26
Diamond Dave – DJP Jun 29
Chris Slate – ICS Dec 8
Sausage Boy – TVC Oct 3
Richard Szeto – RTS Feb 25
Dwain Skinner – DAS Feb 21
Dave Ross – DJR Jun 8
Jeff Peters – JBP May 17
Daren Smith – DRS Apr 10
Mike Callahan – MWC May 1
The Tinman – TIM Jan 24
Mark Canus – MMG Sep 16
Roy Wilkins – RNW Sep 15
Rob Daurel – RAD Mar 19

Petits joueurs à grosses têtes
A l'option 'Big Head', tapez ⇧, ⇩, ⇦, ⇦, ⇩, ⇧, et tapez 'Yes'.

Mode Big Feet
Maintenez ⇦ ou ⇨ en quittant 'Big Head'.

Head-er-oids Mini Game
Ceci nécessite un Multitap. Maintenez ⇧ + Extreme sur les quatre pads en quittant Team Select.

Marshmallow Treats
Maintenez ⇧ à la fin de la séquence de titre avant que l'écran ne s'efface.

Choix d'équipe aléatoire
A l'écran Team Select tapez ⇧ + Turbo.

Choix de joueurs aléatoire
Après la manip ci-dessus, refaites ⇧ + Turbo une fois.

Codes de sélection d'équipe
Maintenez les boutons désignés ci-dessous à l'écran Team Select jusqu'à ce que l'écran Vs apparaisse, puis entrez les directions notées. Vous saurez que cela à marché si la tête d'un programmeur surgit à l'écran.

Afficher le % de tirs
Maintenez Extreme + Shoot et relachez à l'écran Vs.

Turbos infinis
Maintenez Turbo, et tapez ⇧, ⇩, ⇧, ⇩ puis relachez Turbo.

Plus de jauge de turbo
Maintenez Turbo + Extreme, et tapez ⇧, ⇩, ⇧, ⇩ puis relachez les boutons.

Enlever le public
Maintenez Extreme + Pass + ⇧ et relachez à l'écran Vs.

Codes Tip-Off
Les codes suivants sont à entrer pendant les tip-off, quand l'arbitre marche vers la balle. Ces codes doivent êtres tapés rapidement.

Désactiver l'aide de l'ordinateur
Extreme, Turbo, Pass x2

Mode Beach Ball
Pass x2, Turbo, Extreme, Turbo, Pass x2
Le ballon va toujours dans le filet!

Mains rapides
Pass x3, Turbo x3, Extreme x3, Pass x3

Mode Max 3pt
Pass x8, Extreme, Pass x7

Legal Goaltending
Extreme x8, Pass, Extreme x9

Dead-Eye Dick
Turbo x5, Pass, Extreme, Turbo x6

Super tir arc-en-ciel
Turbo x5, Pass x2, Turbo x6

Power Push
Turbo x2, Pass x2, Turbo x2, Pass x2, Turbo x2, Pass x2, Turbo x2

Vitesse Max
Extreme x10, Pass x3

Code de records
Rentrez ces codes à l'écran Keep Record à la place de votre nom. Entrez les deux premières lettres, faites deux fois effacer, rentrez les deux lettres suivantes, et ainsi de suite jusqu'à ce que le code soit complet.

Commencer aux play offs
PL AY OF FS

Commencer à la finale
FI NA LS

2 matchs play offs gagnés
CH EE SY

3 matchs play offs gagnés
NO VI CE

45 secondes de shootout
SH OO TO UT

Sound Test
KA ZO O

Jouer avec les programmeurs
Allez dans le menu pour créer un joueur et entrez un des noms cité dans les crédits (voir la jaquette du CD). Allez voir l'agent et faites signer ce joueur dans une équipe. Quand vous marquerez un panier avec ce nouveau joueur, le commentateur dira son nom.

NBA JAM TE

Cheats
Sélectionnez une équipe et quand 'Tonight's Matchup' apparait, entrez le code avant que 'Loading Game' ne s'affiche.

Mode grosses têtes
Pour des têtes un peu plus grosses.
[□, X, ○, △] x2

Mode têtes de mamouth
Pour des têtes plutôt gigantesques.
[□, △, ○, X] x5

Mode géants
[△, X] x7

Mode bébé
Les joueurs rapetissent un peu.

[□, ○] x3
Great Balls Of Fire
Les balles se transforment en boules de feu quand vous dunkez.
⇩, ⇨, ⇨, ○, △, ⇦
Puissance maximun
Améliore les compétences des joueurs.
⇨, ⇨, ⇦, ⇨, ×, ×, ⇨
Power Up défense
Pour booster vos compétences en défense.
⇨, ⇧, ⇩, ⇨, ⇩, ⇧
Full Court Jams
⇦, ⇨, ×, ○, ○, ×
Tirs hauts
⇧, ⇩, ⇧, ⇩, ⇨, ⇧, ○ x4, ⇩
Power-Up 3-Points
⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧
Power-Up offencive
□, ○, ⇧, □, ○, ⇧, ⇩
Pousser un joueur et tomber tous les deux
⇧, ⇧, ⇧, ⇧, ⇦, ⇦, ⇦, ⇦, ○, ○
Pousser un joueur et tomber
⇧, ⇧, ⇧, ⇧, ⇦, ⇦, ⇦, ⇦, ○, △
Mains rapides
⇦, ⇦, ⇦, ⇦, ○, ⇨
Afficher % de tirs réussis
⇧, ⇧, ⇩, ⇩, △
Accélérer
⇧, ⇧, ⇧, ⇧, ⇦, ⇦, ⇦, ⇦, ×, △
Tele-Pass
⇧, ⇨, ⇨, ⇦, ○, ⇩, ⇦, ⇦, ○, □
Personnages cachés
Pour jouer avec ces joueurs cachés, allez au menu et maintenez L1 et R1 en entrant ces initiales et ces dates.

Catling	CAT	JAN 2
Weasel	DAN	JAN 2
Goskie	GOS	JAN 6
Frank Thomas	FNK	JAN 8
Heavy D	HEA	JAN 9
Fumungus	GUN	JAN 11
Liptak	LIP	JAN 14
Blaze	BLZ	JAN 14
Larry Bird	LAR	JAN 15
Air Dog	AIR	JAN 21
Turmell	TUR	JAN 31
F Prince	FRS	FEB 2
Renaldo	REN	FEB 4
Higgins	TOM	FEB 19
Gray	ROB	FEB 23
Jax	JAX	MAR 1
Crunch	WOL	MAR 7
Carlton	CAL	MAR 25
Suns Mascot	APE	APR 2
Adrock	ADR	APR 6
Hill	ZIG	APR 7
Hutchinson	BAR	APR 9
MCA	MCA	APR 9
Sequoia	SAW	APR 10
Kabuki	KUB	APR 14
Prince Charles	CHA	MAY 4
Chow Chow	CHD	MAY 5
Tunnicliff	SAT	MAY 7
Bill Clinton	BIL	JUN 3
Shelley	SHY	JUN 8
Moore	MOE	JUN 8
Pistol	WAN	JUN 10
Hugo the Hornet	HOR	JUN 12
Snake	SNK	JUN 15
Divita	DIV	JUL 3
Mike D	M_D	JUL 1
Gordon	GOR	JUL 3
Rivett	REV	JUL 6
McHugh	BAA	JUL 12
Brutah	GOW	JUL 17
D Falcus	DAZ	AUG 6
Max	LIZ	AUG 7
J Moon	JAY	AUG 24
Benny	BEN	SEP 20
Jazzy Jeff	JAZ	OCT 9
Facime	DEL	OCT 19
Boo-Boo	THI	NOV 1
H Clinton	HIL	NOV 6
J Falcus	JAS	NOV 16
Magic Hair	STH	DEC 8
Kirby	CHR	DEC 18
Mad Mike	MUS	DEC 24
Hodgeson	HOG	DEC 31

NBA LIVE '97

Personnages cachés
Tapez le nom des producteurs et celui des programmeurs dans l'option 'Create A Player'. Tapez bien Start à la dernière lettre ou cela ne marchera pas. Cela les affichera sur la liste de l'agence de recrutement. Ils ne sont pas décomptés dans la liste des joueurs crées, vous pouvez avoir tous les producteurs et 40 nouveaux joueurs.
Amory Wong
Allan Johanson
Brian Krause
Dom Humphrey
Daniel Ng
Robert White
Dan Scott
David Bollo
Sebastiaan Reinarz
Sheila Allan
Michael Vanaselja
Casey O'Brien
Daryl Anselmo
Giovanni Sasso
Kim Gill
Mark Soderwall
Greg Allen
Cindy Green
David Laviolette
Adam MacKay-Smith
Traz Damji
Steve Royea
Crispin Hands
Jeff Mair
Sam Nelson
Ed Fletcher
Stan Chow
Tarmie Williams
Michael Klassen
Marcus Lindblom
Dave Warfield
Ivan Allen
Brian Wideen
Brent Nielson
Aaron Grant
Renata Antonic
Zoe Quinn
Sean O'Brien
Novell Thomas
Al Murdoch
Ernie Johnson
Codes secrets
Ce code est mortel à faire, mais il en vaut la peine. Aprés que le jeu ait commencé et que vous êtes au menu Game Setup, tapez : L1, ×, ×, L1, ×, □, R1, ×, □, R1, ○ (ce qui devrait vous ammener à l'écran Credits). Maintenez 1 ou 2 secondes ⇗ + △ + □ pour activer les codes secrets.
Commencez le jeu comme d'habitude, et dès qu'il charge maintenez L1 + R1 + ⇗ + △ + × + □ + ○ aussi longtemps qu'il faut pour que le menu cheat apparaisse. (Utilisez le boitier du CD pour maintenir les quatre boutons enfoncés)
1. A l'écran des codes secrets, L1 et L2 changent la taille des joueurs. Le chiffre est en pieds (min = 1.5; max = 12!). NB : au-dessus de 7'10" le joueur ne peut pas attraper la balle.
Pour changer les joueurs sur la liste secrète, vous devez utiliser un Multitap avec les quatre manettes connectées.
2. Les touches ⇧ et ⇩ controllent le mode Chameleon (couleurs pétantes).
3. Start et Select sur la manette 1 sélectionnent le terrain en plein-air.
Pour sortir de l'écran cheat et jouer, tapez △ + × sur le pad 1.

NBA SHOOT OUT '97

Mode All-Star super difficile
En sélectionnant la difficulté dans le mode option, tapez L1, R1, L2, R2. Si cela a marché, un nouveau niveau apparaît : Super All-Star Difficulty. Attention : ce mode est pour les experts comme vous vous en rendrez vite compte.

NCAA GAMEBREAKER

Passwords secrets
Tapez L1, R1, L2, R2 pour avoir le mode Easter Egg puis entrez les passwords:
Tight Cover
Big Ref
Slow CPU
Tiny GB
Cannon
Lights Out
Angry CPU
Cruel CPU
Thunder Foot
Little Foot
Fast Clock
Slow Clock
Loose Cover
Swim Down
Blocking Down
Big Foot
Amazons
Jack T
Hammer

NEED FOR SPEED

Circuit Lost Vegas
1. Allez à l'écran Tournament.
2. Entrez le password TSYBNS.
3. Retournez au jeu en mode Head-To-Head.
4. Faites défiler les circuits et Lost Vegas apparaîtra.
Circuit Oasis Springs
1. Le code TSYBNS doit d'abord avoir été rentré.
2. En mode Head-To-Head allez au circuit Rusty Springs.
3. Maintenez L1 et R2 pour le changer en Oasis Springs.
4. Tout en maintenant ces boutons, tapez Start pour jouer.
Warrior Car
1. Le code TSYBNS doit être rentré.
2. En mode Head-To-Head allez à l'écran de sélection des voitures et maintenez L1 et R1.
3. Vous pouvez maintenant sélectionner Warrior.
Mode Rally
1. Une fois le code TSYBNS entré, allez dans le mode Head-To-Head.
2. Allez à votre circuit préféré.
3. Maintenez L1 et R1 pour voir le titre se changer pour RALLY MODE.
4. Maintenant tapez Start et entrez dans une course boueuse.
Mode sans pitié
1. Oui, le code TSYBNS doit être rentré!
2. Allez à l'écran Head-To-Head.
3. Maintenez L1 et R1.
4. Les options doivent se changer en NO MERCY.
5. Ceci enlève le ralentissement de certaines voitures.
Sous la lune
Ce nouveau circit est une variation de la course Rusty Springs, avec cette fois un paysage lunaire!
1. Accédez au mode tournoi et entrez le password : **SPKSHC.**
2. Revenez en arrière, choisissez un autre mode et prenez Rusty Springs à l'écran de sélection des circuits.
3. Maintenez △, et ajoutez L1 + R1 puis sélectionnez Rusty Springs avec ×.
Code Machine Gun
Prenez le mode Head to Head. Immédiatement après avoir choisi la voiture adverse, maintenez L1, ○, □, et ⇗, jusqu'à la fin du chargement. Maintenant à la place du klaxon vous avez une mitraillette qui dégage la route devant vous. Ce code peut être utilisé avec un ou deux joueurs, imaginez un peu l'hécatombe!
Super lourd
Allez au mode tournoi et entrez le password **TSYBNS**. Aprés ceci vous pouvez continuer le tournoi ou abandonner. A l'écran de sélectio des voitures, sélectionnez Car Showcase, puis Mechanical. De là, sélectionnez Next Slide. Vous pouvez alors ajouter du poids à votre voiture, matérialisé par des petits triangles rouges de chaque côté. Tapez L1 pour ajouter du poids à l'avant, et R1 pour l'arrière. Votre voiture tournera plus facilement.

NEED FOR SPEED 2

Voitures suplémentaires
Entrez LILZIP comme code pour gagner le tournoi et vous aurez une Ford Indigo.
Circuit suplémentaire
Entrez SHOTME comme password pour déverrouiller le circuit caché, Monolithic Studios.
Voitures plus rapides
Entrez le password POWRUP pour avoir un moteur Pioneer. Ceci accélère votre voiture en mode Arcade, et augmente votre accélération et votre vitesse maximum en mode Simulation.
De nouveaux angles de caméra
Au menu principal, commencez une course et maintenez :
L1 + L2 + R1 + R2 + × + △ + □ + ○.
Relachez les boutons quand la course commence et vous aurez le choix parmi neuf angles de caméra au lieu de quatre.
NB : Si vous refaites une course, les vues auront disparues.
Voitures supiémentaires
Entrez l'un des passwords suivant. Le véhicule n'apparaît pas dans le menu – commencez la course et vous le verrez apparaître.
NB : Ceci fonctionne pour le joueur 1. Pour le 2, changez simplement 'ME' en 'U' (ex 'LOGME' devient 'LOGU') pour chaque code.

ARMYME	Army Truck
BUGME	VW Beetle
BUSME	Bus
CITME	Citroen 2CV
CRATME	Crate
LIMOME	Limo
LOGME	Log
MAZME	Mazda Miata
OUTHME	Outhouse
QUATME	Audi Quattro
SEMIME	Truck Cab
SNOWME	Snow Truck
TREXME	T Rex
VANME	Camper Van
WAGOME	Wagon
YJME	Jeep
BEETME	Trabant?
BMRME	BMW
BNZME	Mercedes Benz
JEPME	Comanche pick-up truck
LCME	Toyota LandCruiser
VOVME	Volvo estate
TRAMME	Tram
STDAME	Stand A
STDBME	Stand B
STDCME	Stand C

NEW JAPAN WRESTLING

Incarner Sparrow
A l'écran titre, tapez ○, ⇨, △, ⇧, □, ⇦, ×, ⇩, ×, ⇩, □, ⇦, △, ⇧, ○, ⇨, Select. A l'écran de choix des combattants, choisissez Commandant et tapez Select.
Incarner Gorgon (le commentateur)
A l'écran titre, tapez L1, L1, L2, R2, R2, R1, △, ⇩, ×, ⇧, Select. A l'écran de choix des combattants, choisissez Agent Orange et tapez Select.
Incarner Sallie (l'arbitre)
v ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, △, ×, □, ○, L1, R1, L2, R2, Select. A l'écran de choix des combattants, choisissez El Temblor et tapez Select.

NFL '97

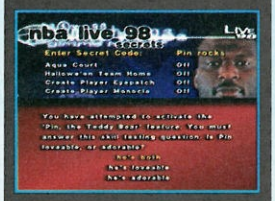
Entrez les codes suivants à l'écran de choix des équipesen mode Pre-Season.
1. L1, L1, L1, △, L1, L1
Jouez avec les équipes NFC ou AFC Pro Bowl contre n'importe quelle équipe dans un match de d'avant saison.
2. L1, L1, L1, R1, L1, L1
Déposez des mines partout sur le terrain! Regardez où vous allez ou vous serez réduits en bouillie.
3. L1, L1, L1, L2, L1, L1
Essayez un peu d'attraper la balle! A chaque partie la balle vous échappera deux fois des mains.
4. L1, L1, L1, R2, L1, R1
Maintenant, essayez un peu d'attraper la balle ! Vous ne pouvez plus lâcher la balle.
5. L1, L1, L2, △, L1, △
Appuyez sur le bouton de course et le joueur courira sans s'arrêter jusqu'au bout.
6. L1, L1, △, R2, L1, △
Chaque équipe que vous choisirez aura le niveau de celle d'un lycée.
7. L1, L1, R1, △, L1, R1

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes à l'honneur dans ces pages.

l'équipe des visiteurs.
Jouer avec des oursons
Entrez 'Pin rocks' comme code secret. A la question à propos de

Pin, répondez : 'He's both'. 'The Lovable Pin' apparaîtra alors au menu. Cliquez dessus et tapez Start et vous pourrez sélectionner un nouveau costume Hallowe'en (pour vous ou pour les visiteurs), appellé Lovable Pin. Choisissez le pour jouer avec des oursons!
Mode Chameleon
Entrez 'Lizard' comme code, sélectionnez 'Chameléon Home' pour



un joueur de l'équipe et les joueurs se fondront avec le terrain.
De même entrez 'Reptile' pour les visiteurs et appliquez ce costume aux joueurs.
Agents indépendants
Entrez 'Prisoners' pour ajouter les joueurs secrets (ceux des équipes cachées) à la liste des agents, vous pourrez ainsi les transférer sur des équipes de la NBA.
Créer des options :
Bandeau d'oeil
Entrez 'Eyepatch', retournez au menu principal et tapez ● pour choisir Rosters, puis New Player. Quand vous descendrez dans les options, il y en aura une nouvelle, vous pourrez mettre un bandeau sur l'oeil du joueur.

Monocle
Entrez le code 'Monocle'. Vous pouvez alors créer un nouveau joueur avec un monocle via le menu Features option.

EA Toque
Entrez le code 'Toque'. Vous pouvez alors créer un nouveau joueur avec un chapeau via le menu Features option.

Equipes cachées
Tapez ● au menu principal et tapez Rosters, puis Custom Teams. Choisissez une des villes et un nom d'équipe, pour activer les équipes correspondantes. Les joueurs sont des membres de l'équipe de développement de *NBA Live '98*.

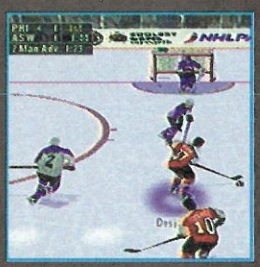
Dernières astuces

Les derniers cheats et codes sont à l'honneur.

Ville	Équipe
EA	Europals
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels
QA	Campers
QA	DBuggers
QA	Testtubes
TNT	Blasters

NHL FACE OFF '98

Super joueurs
Créez un joueur dans la feuille de match. Puis utilisez n'importe quel nom de la liste qui suit :
RAJA ALTENHOFF
TOM BRASKI
STEVE BRASKI
DAVE BRICKHILL
CRAIG BROADBOOKS
PETER DILLE
JOSH HASSIN
JODY KELSEY
TAWN KRAMER
CRAIG OSTRANDER
JOHN REHLING
KELLY RYAN
ALAN SCALES
CHRIS WHALEY
Appuyez ensuite sur △ pour sortir. Choisissez de créer un nouveau joueur pour voir votre super héros avec 99 à toutes ses compétences. Vous pouvez aussi changer son poids, sa taille, et le mettre en défense (D). Mais surtout, il ne faut pas qu'il soit goal (G) car sinon il perdra toutes ses qualités. Vous pouvez aussi créer plus d'un super joueur avec le même nom. Vous pouvez aussi créer des super goals en leur attribuant 90 dans leurs compétences. Pour ajouter le nouveau joueur dans l'équipe, choisissez l'option «Sign Free Agent» du menu des effectifs. Si vous avez trop de joueurs, vous pouvez les virer en utilisant l'option «release» toujours dans le même menu. En effaçant petit à petit chacun des joueurs existants, vous vous formerez une équipe invincible. Vous devriez être maintenant capable de tout écraser.



Tous les joueurs gagnent un turbo : c'est formidable!
8. L1, L1, R1, R1, L1, R1
Les joueurs sont rétrécis.
9. L1, L1, R1, R2, L1, R1
Passons aux choses sérieuses : n'importe quel QB peut faire des lancés de 100 yards directement.
10. L1, L1, L2, R1, L1, L2
Ralentit de manière considérable le jeu.

NFL GAME DAY

Options secrètes
Dès que le logo NFL Game Day apparaît, appuyez sur : R1, R1, L2, L1, △, ○, □, L1, L1, L2, R1, R2, L1, △, △. Cela vous permettra d'avoir un menu d'options assez sympathique, permettant par exemple de changer tous vos joueurs en John Madden, ou de transformer vos adversaires en lapins.
Équipes supplémentaires
À l'écran d'ouverture, appuyez dans l'ordre sur les touches suivantes : ○, ○, R1, R2, L1, L2, ○, □, △. Puis maintenez L1 et R1 au même moment pendant cinq secondes pour que les nouvelles équipes apparaissent.
Écrans de victoire
Au tout début, lorsque le logo PlaStation disparaît, maintenez les boutons R1, R2, L1, L2 jusqu'à ce que vous vouliez arrêter. Ce code vous permet de voir toutes les fins du jeu. Vivez l'émotion des vainqueurs du Super Bowl.
Codes
Au moment de saisir les passwords, entrez ceux qui suivent (toujours en majuscules) pour des effets variés :

SKELETON	Deux équipes de squelettes jouent dans la Bone Bowl
SNAKE	Deux équipes de serpents membrés
JUICE	Des petits turbos non négligeables
BIG.BOYS	Gros joueurs (taille actuelle)
OFFENSE	Meilleure attaque
DEFENSE	Meilleure défense
STICKUM	Les receveurs réceptionnent toutes les passes
CANNON.ARM	Le quarterback a des bras sur-vitaminés
PICK.CITY	Interceptions faciles
CRUNCH.TIME	Chocs plus violents et plus de blessures
URNOTREDE	La console est quasi-imbattable
BLITZ	Break commercial
STEROIDS	Gros bras
MAYHEM	Défenseurs blessés au moindre choc
GOOD	Effet inconnu

NFL GAME DAY '98

Équipes supplémentaires
Appuyez sur ⇧ à l'écran de sélection des équipes pour avoir les équipes du Super Bowl pour le joueur 1. Appuyez sur ⇩ pour le second.
Appuyez sur ⇧ de nouveau à l'écran de sélection des joueurs pour les équipes du All-Stars pour le joueur 1 et utilisez L1 et L2 pour plus de choix. Utilisez ⇩, puis R1 et R2 pour le joueur 2.
Codes
Appuyez simutanément sur L1 + L2 + R1+ R2 à l'écran principal. Puis entrez les passwords suivants qui, pour la plupart, réservent d'amusantes et agréables surprises. :

BETTIS	Console plus forte
BIG_FOOT	Jambes bioniques
BLIND_REF	Moins de fautes
BUSY_REF	Plus de fautes
CPU_DEFENSE	Inconnu
CPU_OFFENSE	Inconnu
CREDITS	Générique de fin
CRUNCHY	Inconnu
DEEP_GRAY	Inconnu
EQUAL_TEAMS	Équipes identiques
FIRE_DRILL	Courses rapides
FLEA_CIRCUS	Petits joueurs
GD_CHALLENGE	Plus difficile
GLOVES	Meilleurs gants
HATCHET	Inconnu
HORSEMAN	Pas de tête
HUMONGOUS	Gros joueurs
JACK_HAMMER	Gros bras
JUICE	Joueurs très rapides
LEECH	Un meilleur DB
LOOK_MA	Pas de mains
LOUD_MOUTH	Inconnu
MCMAHON	L'équipe McMahon
NYSE	Inconnu
PSYCHIC	Inconnu
QUIET_CROWD	Inconnu
REJECTION	Inconnu
SHO_OFF	Inconnu
STRETCH	Inconnu
THIN_AIR	High kicks
TOAST	DB facile à battre
VIRTUAL_POLYGONS	Inconnu
WATERY_AI	Console stupide

Passwords
Pour activer l'écran de passwords, appuyez sur L1 + L2 + R1 + R2 dans le menu principal. Passwords :
AHAB – Joueurs sans jambes!
AIR ATTACK -- Jeu en l'air de la console
CLOUD OF DUST – La console joue toujours au sol
COOKIE CUTTER – Les joueurs sont en 2D
CRUNCH TIME – Chocs plus bruyants
FLAT LAND – Joueurs plats
INVISIBLE – Seulement des ombres
SHOW OFF – Plongez, puis sautez pour continuer à courir

NHL '97

Entrez ces codes lors du face-off, et avant que le palet ne touche le sol. Le mot 'Entered' apparaîtra pour confirmer le code.
Super équipe à domicile
Appuyez sur L2, L2, L1 + R2, R1, ○.
Jeux plus courts
Appuyez sur L2, L2, L1 + R2, R1, R2. Stope la partie, puis relance des parties avec des mi-temps de vingt secondes.
Pas de collisions
Appuyez sur L2, L2, L1 + R2, R1, ×.
Jeux plus rapides
Appuyez sur L1, L2, L1, R1, ×.
Plus de pénalités
Appuyez sur L1, L2, L1, R1, L1.
Plus de tirs de pénalité
Appuyez sur L1, L2, L1, R1, R1.
Tirs plus précis
Appuyez sur L1, L2, L1, R1, L2.
Goals moins forts
Appuyez sur L1, L2, L1, R1, R2.
Plus de vues pour les replays
Appuyez sur L1, L2, L1, R1, □
Commentaires à l'écran
Entrez n'importe quel code commençant par L1. Recommencez une nouvelle partie avec une équipe au hasard.
L'équipe des Nets
Entrez NETHOCKEY comme nom.

NHL '98

Grosses têtes
Entrez BRAINY comme password.
Joueurs enfants
Entrez NHLKIDS comme password.
Mutant Players
Entrez PLAYTIME comme password.
Jouer contre l'Angleterre
Entrez GIPTEA comme password.
Change Jersey
Entrez 3RD comme password.
Joueurs énormes
Entrez BIGBIG comme password.
Jouer l'équipe des EA Blades
Entrez EAEAO comme password.
Ajouter les programmeurs dans la liste des joueurs
Entrez FREEEA comme password.
Voir la vidéo de la Stanley Cup
Entrez STANLEY comme password.

NHL FACE-OFF

Série de sept matches
Pour avoir une telle série, commencez un playoff de sept matches au cours d'une saison. Vous devriez voir l'option permettant de continuer le playoff. Lorsque la saison se termine, cela effacera automatiquement l'ancienne saison pour ne garder que la nouvelle.
Seconds maillots
Maintenez × + ○ + L2 lorsque le message 'Just a Minute' apparaît. Maintenez plusieurs secondes jusqu'à entendre un petit son.

NHL FACE-OFF '97

Supers joueurs
Prenez la liste, puis créez un joueur. Entrez ensuite l'un des noms suivants :
Raja Altenhoff
Tom Braski
Craig Broadbooks
Josh Hassin
Tawn Kramer
Alan Scales
Kelly Ryan
Jody Kelsey
Chris Whaley
Peter Dille
Craig Ostrander
Ne tripotez surtout pas leur position et caractéristiques pour que le cheat fonctionne. Appuyez ensuite sur △ pour sortir – si vous choisissez 'Create Player' à nouveau, votre joueur apparaîtra avec des stats incroyables. Choisissez ensuite 'Sign Free Agent' pour inclure le joueur dans l'équipe. Choisissez alors 'Edit Lines' pour le titulariser puis en virant au fur et à mesure les autres, constituez vous une équipe de rêves avec des joueurs hors-normes.

NHL OPEN ICE CHALLENGE

Meilleure vitesse
Lorsque la partie se charge, maintenez △ + □ + Start + Select.
Grosses têtes
Appuyez sur ⇧ + Pass + Turbo à l'écran 'Tonight's Game'.
Goal avec une grosse tête
Appuyez sur Pass, Pass, Turbo, Shoot, Pass à l'écran 'Tonight's Game'.
Têtes de bébé
Appuyez sur Turbo, Turbo, ⇧, Shoot, Shoot, ⇧ à l'écran 'Tonight's Game'.
Gros palet
Appuyez sur ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, Turbo à l'écran 'Tonight's Game'.
Joueurs cachés
Entrez les informations suivantes dans l'écran «User Records» :

Initiales	Month	Day	Joueur
GH	Mar	31	Gordie Howe
MJ	Jan	25	Michael Jordan

NIGHTMARE CREATURES

Cheat mode
À l'écran des passwords appuyez sur : ⇦, ⇧, △, ⇩, ○, △, □, ⇩. Si cela fonctionne, vous pourrez choisir le niveau, avoir des continus infinis, et même jouer dans la peau d'une créature!

NOVASTORM

Choix du niveau
Entrez 'TWIRLY_' (où '_' représente un espace) dans le tableau des meilleurs scores. Cela fera apparaître l'option dans le menu principal.

NUCLEAR STRIKE

Commencer avec cinq credits
Entrez le password WARRIOR.
Pas de tirs ennemis
Entrez le password PHOENIX pour être en sécurité.
Facile première mission
Entrez le password EAGLEEYE pour jouer à une version plus facile du permier niveau. Essayez AVENGER pour ne plus avoir d'ennemis.
Meilleure autonomie
Entrez le password MPG pour voler sans ravitaillement.
Refaire la mission précédente
Entrez le password ANDREAS pour revenir à la mission précédente.
Vies illimitées
LAZARUS
Déplacements plus rapides
WARPDRIVE
Munitions illimitées
GOPOSTAL
Voir la pub du prochain Strike
COMMERCIAL
Allez maintenant dans les fichiers (sauf les Credits)pour voir une réclame du prochain *Future Strike*.

OFF WORLD INTERCEPTOR

Plein de sous
Allez à l'écran des option, faites □, × et ○ dans cet ordre six fois. Puis appuyez sur le bouton L1. Vous pouvez aussi avoir ce cheat en finissant le jeu.

PANDEMONIUM

Cheat modes
Entrez les passwords suivants pour accéder au modes de jeu secrets :
Rock 'n' Roll
Password : TWISTEYE
Maintenez L1 et L2 puis ⇦ ou ⇨ pour faire tourner la caméra. ⇩ permet de la recentrer.
Mutant Mania
Password : THETHING
Maintenez L2 et appuyez sur ○, pour avoir les décompositions de votre corps. L2 + × réinitialise tout.
Je te ris au nez
Password : HARDBODY
Vous rends invincible.
Changer de personnage
Password : BODYSWAP
Appuyez sur △ pour changer de personnage en cours de partie.
Arme permanente
Password : OTTOFIRE
Prendre une nouvelle arme réinitialisera tout.
Vies supplémentaires
Password : VITAMINS
Trente-et-une vie en plus!
Hearts Galore
Password : CORONARY
Pleins de petits coeurs.
Freedom
Password : BORNFREE
Aller où bon vous semble.
Pinball Mania
Password : TOMMYBOY
Terminez un niveau et vous obtiendrez l'option permettant de jouer ce mode.
Speed Greed
Password : CASHDASH
Écran bonus après la fin du niveau.
Ennemis immortels
Password : EVILDEAD
Ceux-là vous donneront du fil à retordre.
De passage
Password : INANDOUT
Quitter durant la partie vous ramenera à la carte.

PANDEMONIUM 2

Invincibilité
Entrez le password NEVERDIE pour faire apparaître en bas de l'écran un message comme quoi vous êtes bien intouchable.
Choix du niveau
Entrez le password OCMCKKEJ.
Vies supplémentaires
Entrez le password IMMORTAL pour commencer une partie avec 31 vies.

PARODIUS DELUXE PACK

Niveau caché
Détruisez les vaisseaux dans la première vague du niveau 2. Puis détruisez seulement le premier vaisseau de la seconde vague. Après cela, les ennemis exploseront et vous serez téléporté dans un niveau.
Invincibilité
Faites Pause puis appuyez sur △, △, ×, ×, ○ □, ○, □, ⇩, ⇦. Si la manipulation est bonne, un son se fera entendre. Refaire le code l'annule.
Meilleures options
Faites Pause puis appuyez sur ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ×, ○. Si la manipulation est bonne, un son se fera entendre. Ce code peut être refait.
Choix du niveau
À l'écran titre faites : □x5, △ x7, ○ x3.

PERFECT WEAPON

Invulnerabilité
Mettez la pause puis faites :
○, □, ⇨, ⇦, R1, R2
Tous les coups
Mettez la pause puis faites : L2, R2, R1, L1

PEAK PERFORMANCE

Classe spéciale
Appuyez sur L1 + ○ à l'écran de sélection des véhicules de classe A, B, ou C. La classe spéciale apparaîtra.
Véhicules cachés
Note : La plupart des voitures cachées peuvent être sauvées pour y accéder plus facilement une fois prochaine.
Nissan 240 ZX & Bus
Pilotez une voiture et terminez la course Bay Area avec un temps inférieur à tois minutes.
Diablo
Choisissez un véhicule et terminez la course Uptown Driveway en première place dans les trois modes de difficulté du mode 1 joueur. Terminez aussi premier au niveau suivant et finalement, refaites le circuit en mode Time Trial pour trouver la Diablo parquée.
Porsche
Choisissez un véhicule et terminez la course Seven Tight Corners en première place dans les trois modes de difficulté du mode 1 joueur. Refaites le même circuit en mode Time Trial pour trouver la Porsche à l'hotel.
McLaren & Truck
Choisissez un véhicule et terminez la course Pikes Peak Hill avec un temps inférieur à 2:30. Note : Ces véhicules ne sont utilisables qu'en Time Trial.
Scooter
Choisissez un véhicule et terminez la course Northern Country en Time Trial et en sens inverse. Traversez le portail qui est proche de la rivière au second tour pour trouver le scooter.

PO'ED

Choix du niveau
À l'écran principal, appuyez simultanément sur L1, L2, R1, R2, et ⇧. Relâchez les boutons, puis commencez une nouvelle partie avec ○. À l'écran de difficulté, faites simultanément L1, L2, R1, R2, et ⇩. Choisissez une difficulté et l'option apparaîtra.
Inventaire complet
1. Allez à l'écran ou apparaît la carte (□ + Select).
2. Maintenez ⇦ jusqu'à ce que la flèche pointe sur vous.
3. Appuyez sur Start pour revenir en vue normale.
4. Pendant que la camera tourne, appuyez sur L1 + □ + × + ○.
5. Appuyez sur △ et vous devriez avoir toutes les armes.
Invincibilité
1. Vérifiez que vous avez bien la perçeuse avec vous (sinon faites le premier cheat pour l'avoir).
2. Mettez vous en lieu sûr.
3. Faites apparaître le menu des armes.
4. Prenez la poêle avec L1 ou R1.
5. Retournez dans la partie.
6. Retournez dans le menu des armes.
7. Appuyez sur ○ + R1 pour parcourir les armes jusqu'à ce que le chiffre 999 apparaisse dans votre compteur.
8. Annulez en appuyant sur ○ + R1.
Recharger les armes
1. Mettez vous en Foot mode.
2. Faites un retourné (□ + L2).
3. Puis ⇨ + × + ○ pendant.
Récupérer des points de vie
1. Mettez vous en Foot mode.
2. Faites un retourné (□ + L2).
3. Puis ⇩ + × + R2 pendant.
Culs pêteurs
(Fun garanti)
1. Dans le menu principal sélectionnez «Load Game».
2. Faites L1 + L2 + R1 + R2.
3. Maintenant les culs pêtent en tirant sur vous!
Voir la séquence de fin
1. Dans le menu principal sélectionnez «Load Game».
2. Appuyez sur ⇨ et maintenez.
3. En maintenant ⇨, appuyez sur ○.
4. Appuyez sur △ pour annuler.
5. Faites □ + ⇦ puis relâchez.
6. Faites ensuite △ pour voir la fin.
Pas de tests de collisions
1. Vous devrez être en mode Jet Pack.
2. Trouvez un corps.
3. Placez vous sur lui.
4. Faites △ pour faire apparaître le menu de sélection des armes.
5. Faites L1+ ⇨ + ⇧.
6. Vous allez commener à traverser le sol. Utilisez alors le Jet Pack.
Remettre les tests de collisions
1. Faites △ pour les armes.
2. Puis faites L1 + ⇨ + ⇩.

PITBALL

Voir les séquences animées
Mettez en surbrillance l'option 'FMV Test' et appuyez sur ⇦, ⇨, □, ○.
Mini-jeu
Mettez en surbrillance n'importe quelle séquence dans l'option 'FMV Test' et faites □ + ○. L'équipe correspondant à la vidéo déterminera le vaisseau.
Appuyer sur □ + ○ sans séquence de fin donnera une vue subjective.

POP 'N' TWIN BEE

Choix du niveau
Obtenez le haut score de 573,000. Attendez d'arriver à la démo avec Princess Merora, puis maintenez R1, L1 et utilisez les flèche pour choisir le niveau. Si votre score atteint 1,000,000 l'astuce fonctionnera deux fois.
Jouer dans le noir
En mode Arcade, à n'importe quel moement faites Pause puis : ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ×, ○.

PORSCHE CHALLENGE

Raccourcis
USA – Drain
Après le premier virage à gauche, cherchez un parking sur votre droite. Si un camion blanc s'y trouve, cela signifie que le raccourci est disponible. Au niveau du camion, tournez brusquement vers la gauche à travers le portail. Évitez l'eau qui pourrait vous ralentir et trouvez la sortie située près de la gare ferrovière.
Japan – Temple
Cognez le premier panier à gauche du circuit (un logo !O se trouve dessus, vous ne pouvez pas vous tromper). Repassez la ligne de départ, et le portail du temple devrait s'ouvrir.
Alpine – Village
Les passages sont fermés au premier tour. Au second tour, vous verrez un chasse-neige. Le tas de neige sur la gauche est bloqué par des cones : dégommez les cones pour que le chasse-neige déblaie le terrain, ouvrant ainsi le passage.
Cheats
Tous ces cheats doivent être entrés à l'écran principal (Un joueur, Options).
Toutes les voitures sautent
Toutes les voitures présentes à l'écran vont à partir de ce moment commencer à sauter.
⇧ + □, ⇧ + ○, ⇧ + □, ⇧ + ○, ⇧ + □, ⇧ + ○, ⇧ + □
Générique de fin
Si êtes comme nous, que vous êtes trop impatiant d'assister à au générique de fin, et que vous ne pouvez pas vous permettre de terminer tout le jeu, activez ce cheat qui vous amenera directement aux vidéos de fin vous présentant des Porsches.
□, ○, ⇦ + Select, ⇨ + Select
Vue de poisson
Ce cheat permet de changer la vision bien que l'effet ne soit pas particulièrement convaincant.
□ + △ + ○, L1, L2, R2, R1
Voix aigûes
Les voix apparaissent un peu comme si elles étaient dans un caisson de décompression.
⇧, △, ⇧, △
Hyper voiture
La Knight Rider est redoutable.
Select + □, Select + ○, Select + □ + ○
Circuits interactifs
Ce cheat vous permet de courir sur des circuits dont les jonctions changent en permanence. Ces intersections sont normalement accessibles uniquement en mode Championnat.
⇩ + Start, ⇧ + Start, Select , Start
Voitures invisibles
Certainement la meilleure façon de se prémunir contre le vol. En effet, on ne peut voler ce qu'on ne voit pas.
(Note : cela peut faire planter le jeu sur certains circuits)
□ + ○, L2 + R2, □ + ○, L1 + R1, □ + ○
Circuits longs
Tout le monde aime les petits suppléments de longueur... Plus sérieusement, cela permet d'avoir les circuits dans leur intégralité, ce qui n'est normalement accessible qu'en mode Championnat.
Select + ⇧, Select + ⇩, Start, Select
Course folle
Dans ce mode, les voitures font n'importe quoi et font des zigzags sur la route.
⇧, ⇦, ⇨ + Select
Mode miroir
Malheureusement, les autres voitures tournent toujours dans le même sens.
⇦ + ○, ⇩ + △, ⇨ + □
Prototype
Le prototype Porsche est accessible à n'importe quelle course.
⇨ + □, ⇦ + ○ + Select
Custom
Choisissez les paramètres de votre superbe Porsche comme vous l'entendez.
⇦ + ○, ⇨ + □ + Select
« Continus» illimités
Vous n'aurez plus de soucis lorsque vous perdrez car il vous pourrez recommencer à l'infinie.
L1 + L2, R1 + R2 + □
Voiture sauterelle
Votre véhicule pris par un quelconque virus, se met à sauter.
□, ○, □

POWER INSTINCT 2

Personnages cachés
En mode Team Battle et à l'écran de sélection des personnages faites : ⇦, ⇨, ⇩, ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, and ⇧.

PROJECT OVERKILL

Faites pause, puis Select et choisissez 'Review Mission' pour entrer les codes.
Récupérer de la vie
Maintenir □, faire ○, ×, △, relâcher □.
Maintenir ○, faire □, ×, △, relâcher ○.
Invisibilité
Enfoncer △, puis □, ○, ○, □, lâcher △.
Maiontenir ×, faire △, △, relâcher ×.
Vitesse
Maintenir ⇧, faire △, △, △, relâcher ⇧.
Maintenir ⇩, faire ×, □, ○, relâcher ⇩.
Le plein de munitions
Maintenir ○ et appuyer sur □, maintenir △ et appuyer ×, maintenir ○ et appuyer ×, et pareil pour × et □.
Finir le niveau
Faire ×, ⇧, ⇩, ⇧. Maintenir □ et appuyer sur ○. Maintenir ×, puis △.
Test Mode
Faire ⇦, ⇨, ⇨, ⇦. Maintenir × et appuyez sur △. De même avec △ et ×.

PSYCHIC FORCE

Jouer avec Keith
Maintenir Start, grand poing, petit poing, et appuyez sur la garde quand l'écran des combattants se charge.

RAGE RACER

Rétroviseur
En pleine course, à n'importe quel moment, appuyez sur △ et maintenez le enfoncé puis appuyez sur L1 pour faire disparaître le rétroviseur. Appuyez sur R1 pour le faire réapparaître.
Mode miroir
Ce mode permet d'avoir toutes les courses en mode inversé dans lequel même les panneaux le sont aussi. Pour y accéder, choisissez 'Race Start' à l'écran principal et maintenez L1, R1, Select et Start jusqu'à ce que la course commence. Si le cheat fonctionne, vous verrez tout de suite la différence.
Meilleure palette de couleurs
Pour avoir une meilleur palette de couleur pour le logo de votre équipe, faites les manipulations suivantes : Choisissez 'Customise' dans le menu des options puis 'Design' choisissez de créer ou modifier un logo. Sélectionnez ensuite 'Paint' et déplacez le curseur jusqu'à le sortir de l'écran. Appuyez ensuite sur un bouton pour faire apparaître la palette et ensuite L1, L2, R1, R2 et Select. SI cela est fait correctement, des nouvelles palettes R, G, et B apparaîtront. Ces lettres représentent la quantité de rouge, de bleu et de vert dans la palette sélectionnée. ⇧ et ⇩ permettent de changer la couleur que vous voulez modifier tandis que R1 + ⇧ ou ⇩ en change la forme.
Déplacez ensuite le curseur à l'écran et appuyez sur L1, L2, R1, R2, et Select. Vous devriez voir alors une petite croix (certainement pour une meilleure précision).
Finallement, en gardant le curseur à l'écran, appuyez sur L1 + R1 en plus d'une direction quelconque pour faire tourner votre oeuvre sur elle-même.
Plein de sous
Suivez les étapes suivantes pour être riche :
1. Vous devez terminer le GP normal (toutes les classes) et laisser le générique jusqu'à sa fin.
2. Sauvegardez l'intégralité de la partie à l'aide de l'option adéquate.
3. Recommencez un GP normal en classe 5. Vous ne pouvez plus choisir qu'une seule voiture (GNADE).
4. Choisissez ce véhicule et lancez le chargement de la course.
5. Au moment du départ (3, 2, 1, Go), appuyez sur Start et choisissez de vous retirer. Cela vous permettre de quitter la course sans perdre de chance.
6. Puis finalement, recommencez un nouveau GP en classe 1. Vous êtes maintenant plein aux as, ce qui vous permettra de customizer votre bolide.
Note : Cela fonctionne aussi en Extra GP si vous suivez les mêmes étapes.

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes sont à l'honneur.

ONE

Choix du niveau
Entrez le password HEVYFEET.
Toutes les armes
Entrez le password MAXPOWER.

PARAPPA THE RAPPER

Cool Bonus
By achieving a Cool rating in each stage, you'll be awarded a crown on the Stage Select screen. Get all six crowns and a bonus stage will appear, called KT & The Sunny Funny Band. It features Katy and Sunny dancing on a circular stage. Press △ or × to change their costumes (three each), □ or ○ to change their dancing (six each), R1/R2 or L1/L2 to zoom in and out and move camera around with D-pad.
Note that you have to complete each stage first, then replay to be able to reach Cool rating. Do a normal first line to get Cool flashing, then embellish the second pattern thus:
Level 1: --/●-●●/-●-●
Level 2:
--/▲-▲-/■-■■/-■-/■---
Level 3: --/●●●●/-●●-
Level 4:
--/X-XX/-■■-/-RR-/-LL-
Level 5: --/L-LL/-LL-/L-LL/-LL-
Level 6:
--/●--●/●--●/●--●/●---
Change Parappa's Voice
Complete the first two levels with a Cool rating. Press ×, ×, ×, △, ○, △, □, □, R1, L1, □, × and finish the next level as usual. On level 4 press ×, □, △, ○, ×. Hold R1 and press ○ or △ to cycle through the voices of the other characters in the game.
Play As Sunny Or The Ninja
Complete level 1 with at least 3,000 points and a Cool rating. Complete level 2 on Good with Cool status flashing. Complete levels 3 and 4 with over 2,000 points on each and a Good rating. Complete level 5 with at least 4,000 points and a Cool rating. Complete level 6 with at least 2,000 points and a Cool rating. Start a new game and you'll have the choice of playing as Sunny or the Ninja.

RESIDENT EVIL 2

Classements
Après avoir terminer tous les scénaris, vous devriez obtenir un classement allant de A à F qui est déterminé en fonction du temps mis et des sauvegardes utilisées. Pour un meilleur classement, sauvegardez moins de dix fois. Ce classement est aussi affecté par les cheats que vous aurez utilisé : vous n'aurez jamais de A si vous avez au moins utilisé un cheat.

>>>>

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes sont à l'honneur.

Cheats
Vêtements différents

Commencez le premier scénario en difficulté normale. Dirigez vous vers le commissariat sans ramasser d'items. En faisant cela, les deux zombies à l'extérieur du parc vont disparaître, tandis qu'un autre apparaîtra en bas des marches. Ce dernier vous semble familier ? En effet il n'est autre que Brad Vicars, le pilote de la STARS qui a aéroporté Chris et Jill à la fin du premier épisode.
Brad est maintenant transformé en un super zombie qui nécessite plus de vingt tirs pour mourir – entrez donc dans le batiment pour récupérer des munitions et l'éliminer. Cherchez ensuite sur son corps une clé spéciale. Emmenez la jusqu'à la salle près de la chambre noire et utilisez la pour ouvrir l'armoire contenant les nouveaux vêtements. Celui de Claire la transforme en Cow-girl tandis celui de Leon lui permettra de tirer à une main.

Munitions infinies
Chaque arme avec ses munitions infinies apparaîtra dans la partie suivante à l'ouverture du premier coffre. Suivez les étapes suivantes pour les obtenir :
Lance-roquettes : terminez le premier scénario (Claire ou Leon) en moins de 2h50 avec un classement de A ou B.
Gatling Gun : faire la même chose mais cette fois-ci en terminant le second scénario.

Machine Gun : faire la même chose mais cette fois-ci en terminant le troisième scénario.
Les trois armes : faire la même chose mais cette fois-ci en terminant le second scénario.
Photo de la chambre de Rebecca
Si vous fouillez le bureau de gauche dans les locaux de la STARS, vous aurez le message "It's trashed, someone must have searched it.". Cependant, vous pouvez (au bout de 50 fois) trouver un rouleau de films. Allez maintenant dans la chambre noire pour voir une photo de Rebecca en tenue de basket.

RAGING SKIES

Temps supplémentaire
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + ✕ + ○ + △ + □ + ⇦ lors du chargement.

RAIDEN PROJECT

Pleins de credits
Allez à l'écran d'options où vous pouvez choisir le nombre de credits, puis appuyez sur △ + ○+ □ + ✕ au même moment pur avoir des credits infinis.
Choix de la mission
Allez au menu des paramètres et choisissez la difficulté. Maintenez alors R1, R2, L1, L2 et appuyez sur Start.
Options supplémentaires
Pendant la partie, maintenez les quatre boutons de la tranche (L1 + L2 + R1 + R2) pour faire apparaître une fenêtre permettant de déplacer l'écran et changer sa résolution.
La fée des options
Cherchez les arbres qui ont une couleur différente, qui sont souvent à droite de l'écran, et qui arrêtent vos tirs. Une fois trouvé, placez vous près d'eux et déchargez tout. Une explosion devrait relâcher une petite fée. Capturez la et lorsque vous mourrez, elle liberera des options.

RALLY CROSS

Passwords spéciaux
Les rentrer comme nouveau nom de saison ou meilleur temps de course.
Saison Rookie :
vet_me (_ = espace)
Cela revient à finir la saison Rookie, vous donnant ainsi quatre nouvelles voitures et le circuit Alpine.
Saison Veteran : im_a_pro
Cela revient à finir la saison Veteran, vous donnant quatre nouvelles voitures et les circuits Gardens et Stadium.
Saisons Pro : weeoo
Équivalent à la victoire en saisons normale et Pro. Vous pourrez maintenir choisir l'un des trois pickups.
Voitures plus lourdes : stone
La voiture étant plus lourde, elle restera plus souvent collée au sol.
Voitures plus légères : feather
La voiture décollera à la moindre bosse et disparité du circuit.
Faible gravité : float
Après un saut, les voitures restent plus longtemps en l'air. Ca met un bordel monstre dans la course.
Virages plus sérrés : spinner
Vous permet de tourner plus rapidement. Vous pourrez même tourner sur vous-même.
Pneus larges : fat_tires
Augmente la largeur des pneus sans sembler pour autant augmenter l'adhérence sur circuit.
Pas de roues : no_wheels
Retire les roues de sorte que les voitures volent, un peu comme dans Retour vers le futur.
Pas de carosserie : wheels
Seules les roues des voitures restent, tout le reste disparaît.
Pas de collisions : banzai
Vous pourrez traverser les autres voitures comme si de rien n'était.
Pas de ralentissements : noviscous
Vous aurez l'étonnante capacité de rouler sur n'importe quelle surface sans être jamais ralenti. À vous les bains de boues!
Gravité normale : radbrad
Ce cheat n'a en effet aucune utilité si le cheat annulant la gravité n'est pas activé. Tout ce qu'il fait, sera de remettre la gravité.

RAPID RACER

Cheats
Rentrez les cheats suivants dans l'écran de sélection des noms en mode 1 joueur avant qu'ils ne soient disponibles dans les autres modes..
Autres Bateaux : _BOA (_ = espace)
Donne accès à tous les bateaux cachés.
Mode canard : _QAK
Cela transforme tous les bateaux en de géants canards en plastique motorisés.
Hurricane : HURR
Vous permet de prendre le contrôle du bateau Hurricane qui qui a l'étonnante faculté de prendre les virages avec une facilité déconcertante.
Circuits de jour : _DAY
Circuits de nuit : _NIT
Mode miroir : RRIM
Circuits au hasard : FRAC
Gagner la course : WINR
Quitte la course en vous donnant la première place.
Choix des Circuits de jour : D__#
Où # correspond au numéro de circuit que vous désirez choisir.
Choix des Circuits de nuit : N__#
Où # correspond au numéro de circuit que vous désirez choisir.
Choix des circuits inversés : M__#
Où # correspond au numéro de circuit que vous désirez choisir.
Mode Porsche : BXTR
Ce cheat n'est accessible uniquement que si vous jouez sur partie provenant de la carte mémoire dans laquelle doit se trouver nécéssairement une sauvegarde de *Porsche Challenge*.

RAPID RELOAD

Pour utiliser ces passwords, attendez l'apparition de l'écran titre, puis maintenez L1, L2, R1 et R2 avec la première manette. Appuyez ensuite sur Select transformant ainsi 'Push Start' en 'Secret Code' avec deux lettres sur les côtés. La lettre de gauche est changée en utilisant ⇧ ou ⇩, tandis que celle de droite l'est à l'aide de △ et ✕.
Stage 2 MA Stage 3 UT
Stage 4 RH Stage 5 MK
Stage 6 HT
Codes spéciaux
Petit personnage – **CM**
Personnage géant – **QB**
Petite fenêtre – **MV**
9 bombes – **YI**
Axel et Ruka ont maintenant d'autres compétences – **TY**
Power up plus long : 999 - **SS**
Debug Mode
Mettez le code MA, appuyez sur Select, puis changez le code en SV et appuyez sur Start. Les commandes suivantes doivent entrées avec la manette 2 :
⇧ - Bonus de puissance (dure dix secondes)
⇩ - Mode voix marche/arrêt
⇦ - Change le mode de ciblage
⇨ - Saute les étapes
△ - Invincibilité marche/arrêt (les chutes causes quand même des dégâts)
○ - Augmente le nombre des bombes
□ - Intervertit les armes de Axel et de Ruka
✕ - Augmente la puissance de 30 secondes

RAYMAN

Tous les niveaux, compétences et 99 Lives
NW?WDI5!4Q
Tous les niveaux et compétences
FJSJIC620P
99 vies
Pendant une partie, à n'importe quel moment, appuyez et maintenez la combinaison suivante : L2, R1, L1, R2. Relâchez les boutons pour entrer la séquence suivante : L2, L2, R2, R1. Appuyez ensuite sur △ et maintenez ⇨, ○, □, ✕ , et enfin relâchez et entrez la séquence suivante : ⇨, ✕, □, ○. VOus aurez ainsi 99 vies.
Continus supplémentaires
Si vous avez 0, 1, ou 2 continus restant, à l'écran des continus, appuyez et relâchez lentement et successivement sur la manette de gauche sur les directions suivantes (une par seconde) lorsque Rayman a la bougeote : ⇧, ⇩, ⇨, ⇦. Vous aurez dix continus.
Cependant, cela ne fonctionne pas tout le temps et vous devriez sauvegarder lorsqu'il ne vous reste plus qu'un continu et tenter jusqu'à réussir.
L'image dans l'image
Mettre le jeu en pause en maintenant les boutons R2, puis ○, ○, ⇦, ○, ○.
Effacer le texte «Game Pause...»
Une fois en pause, maintenir les boutons R1 et R2 fait disparaître le message «game paused, press Start to continue».
Démo plus longue
Après le logo Ubi Soft, maintenez les boutons L1, L2, R1, R2. Maintenez ensuite Start lorsque le mur de peirre s'anime. Maintenez tout jusqu'à ce que le l'image revienne.

RAY STORM

Credits supplémentaires
Pour obtenir des credits supplémentaires, appuyez plusieurs fois sur Select. Vous en aurez ainsi 9.

RAY TRACERS

Piloter le Tsumujikaze
Essayez de battre Tsumuji en mode Time Attack et vous pourrez jouer avec le Tsumujikaze.
Piloter le White Vestal
Terminez le jeu avec tous les véhicules sans utiliser de continus.
Piloter le Black Vestal
Finir le jeu avec le White Vesta.

REBEL ASSAULT

Entrez les les passwords suivants dans le menu des options :
Invulnerabilité
△, ○, ○, △, □, ✕
Sauter les niveaux
△, △, ○, △, □, □
Mode films
△, □, ○, △, ○, ○
Accès à tous les niveaux :
Niveaux faciles
✕, ○, ✕, ○, ✕, △
Niveaux moyens
✕, △, △, □, ✕, △ (version PAL)
✕, □, △, △, ✕, △ (version NTSC)
Niveaux difficiles
△, □, □, □, ✕, △ (version PAL)
✕, ○, □, △, ✕, △ (version NTSC)

RE-LOADED

Jouer avec Fwank
Ce cheat ne fonctionne pas correctement, mais vous pouvez tout de même tenter de le faire fonctionner. Dans le menu de sélection des personnages, entrez la séquence suivante avec la première manette : L1, ○, R1, ⇩, ⇩, R1, ○, ⇦, ⇦. Si le cheat est activé, vous entendrez un rire sinistre et un ballon rouge apparaîtra à droite de l'écran. Ce dernier volera vers la gauche de l'écran en se positionnant sur Sister Magpie. Lorsque vous placerez le curseur sur elle, vous sélectionnerez Fwank.
Cheat codes
Pour saisir les cheats suivants, mettez le jeu en pause et maintenez les boutons L1 et L2 pendant à peu près dix secondes (ou jusqu'à ce que la barre de sélection finisse de bouger). Entrez alors le code désiré. **Note :** vous devrez saisir chacun ds codes suivants dans leur ordre d'apparition (commencez avec 'health', puis munitions, etc).
Points de vie infinis
⇩, ⇨, ⇦, △, ⇨, ⇩
Une option du nom de 'Health' apparaîtra en bas du menu. Maintenant à chaque fois que vous serez en danger, mettez la pause et choisissez l'option 'Health' pour vous retrouver la forme.
Munitions infinies
△, ⇦, ⇦, ⇦, ○, △, ⇩.
Une option du nom de 'Ammo' apparaîtra en bas du menu. Mettez la pause et choisissez cette option.
Puissance maximale
⇦, ⇧, ✕, ○
Une option du nom de 'Power' apparaîtra en bas du menu. Mettez la pause et choisissez cette option à pour donner un peu de vitamines à votre arme.
Sautez les niveaux
⇦, △, ✕, ⇨, ○, △, ⇩
Lorsque le cheat fonctionne, la nouvelle option 'Skip Level' apparaît en bas du menu. Mettez la pause et choisissez cette option si le niveau est trop dur.
Afficher les coordonnées
⇩, ✕, ⇩, ✕, ⇩, ✕
Enlevez la pause pour voir apparaître vos coordonnées à l'écran.

RESIDENT EVIL

Lance-roquettes
Pour recommencer le jeu avec un lance-roquettes ainsi que des munitions infinies, il suffit de terminer le jeu en moins de trois heures. Sauvegardez ensuite la partie et recommencez pour avoir l'arme la plus puissante du jeu entre les mains.
Changer les vêtements12
Lorsque vous terminez *Resident Evil* avec une bonne fin (dans laquelle vous sauvez deux menbres de l'équipe), vous obtiendrez une clé spéciale que vous pourrez ranger dans votre inventaire. Sauvegardez la partie, car cette clé vous permettra d'ouvrir une porte qui était coincée à l'intérieur de la penderie. Une fois cette porte ouverte, vous y trouverez à l'intérieur des nouveaux vêtements pour chacun de vos personnages.
Le doré soleil
Allez dans la salle où se trouvent des armures et poussez les sur bouches d'aération dans le sol. Appuyez ensuite sur un bouton sur le sol pour ouvrir une cabine au fond de la salle et dans laquelle se trouve le croissant du soleil.
Le croissant du vent
Poussez la statue par dessus le balcon au second étage et récupérez la gème bleue dans les débris de la statue. Allez jusqu'à la salle «Tiger Statue» et posez la gème dans l'oeil de la statue. Cela fera pivoter la statue, révélant ainsi le croissant.
Le croissant d'étoile
Allez dans la grande gallerie du premier étage où se trouve de nombreuses peintures. Observez chacune d'elle en commençant par le modèle le plus jeune, jusqu'au plus vieux. La bonne séquence est : le nouveau né, l'enfant, l'adolescent, le jeune homme, l'homme mûr et le vieillard. Après avoir appuyé sur chacun des boutons, allez à la dernière peinture et appuyez sur le dernier bouton pour obtenir le croissant.
Le croissant de lune
C'est de loin le croissant le plus difficile à obtenir. Allez à l'Attic pour être confronté à un énorme et très méchant serpent. Deux choix s'offrent à vous : vous pouvez soit courir dans tous les sens et tenter de prendre le croissant ou alors tuer le serpent puis le récupérer.
Médailles et les livres Doom
Amenez les livres jusqu'à la fontaine à laquelle vous accédez par un passage sous-terrain, ouvrez ensuite votre inventaire, et examinez les livres de sorte à voir les tranches du livre. Appuyez ensuite sur ✕ pour ouvrir les livres, révélant ainsi la médaille permettant d'assécher la fontaine et accéder au laboratoire.
L'ordinateur
Le login est JOHN. Le premier password est ADA. Et le dernier password est MOLE.
Disques et terminaux
Disque 1 – À l'intérieur de la chambre cachée de la librairie B.
Disque2 – Derrière l'énorme rocher du passage au levier.
Disque 3 – Sur le bureau situé près des escaliers du laboratoire.
Terminal 1 – Dans la salle privée A.
Terminal 2 – Dans la morgue.
Terminal 3 – Dans le dédale B.
Le monte-charge
Pour alimenter à nouveau le monte-charge qui vous permettra d'affronter Tyrant, vous devrez observez les instruments de la première salle du

dédale. Allez simplement au sud ouest de la salle pour rétablir l'électricité dans les zones sombres. Allez ensuite dans la dernière salle du dédale et utilisez le terminal informatique qui se trouve du côté est de la salle. Le monte-charge est maintenant de nouveau en marche.

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

Dédoubler les objets
Dans l'écran des niveaux de difficulté, choisissez «Advanced» et maintenez ⇨ jusqu'à ce qu'il devienne gris. Vous aurez ainsi les objets en double.
Resident 2, les niveaux de difficulté
Dans la démo de *Resident Evil 2*, choisissez une nouvelle partie et maintenez ⇨. Vous pourrez choisir entre mode Normal et Rookie.

RIDGE RACER

Voitures supplémentaires
Obtenez l'intégralité des douze voitures jouables en faisant 'Perfect' dans Galaga.
Mode miroir
Commencez une course et allez au bout de la déviation puis faites demi-tour. En vous dirigeant vers la ligne de départ, la barrière disparaîtra et vous courrez alors en sur le circuit en sens inverse.
Déplacer le drapeau
Pour déplacer le drapeau Ridge Racer dans l'écran titre, maintenez L1 et R1 et appuyez sur les autres boutons pour déplacer le drapeau. Vous pouvez aussi augmenter la vitesse de rotation des voitures et des circuits en utilisant la même technique dans leur menu respectif.
Voiture démoniaque
Lorsque vous terminez premier dans les trois circuits de base, allez dans le mode Time Trial et vous serez opposé à deux voitures au lieu d'une. L'autre véhicule est la Devil #13. Pour la battre, vous devrez profiter de son état stationnaire au second tour et faire un sans faute ensuite jusqu'à la ligne d'arrivée. Si vous y parvenez, cette voiture sera disponible dans l'écran de sélection des véhicules à gauche du premier.

RIDGE RACER REVOLUTION

Voitures supplémentaires
Vous pouvez obtenir un ensemble de douze bolides en détruisant tous les vaisseaux, c'est à dire quarante, dans Galaga.
Options secrètes
Ne détruisez aucun vaisseaux dans Galaga '88. Après que tous les vaisseaux soient partis, il y aura un feu d'artifice. Allez à l'écran 'Other' et vous serez en mesure de changer les heures de course : normal, petit matin, soirée.
Spots lumineux
Maintenez L1 et R1 au menu principal (avec les commandes 'Game Start' et 'Options').
Mode buggy
Transformez toutes les voitures en de petits buggys, en terminant Galaga avec un pourcentage de tirs de 100%. Pour que ce soit plus facile, en allumant votre console, maintenez L1 + R1 + Select + ⇩ + △. Dès lors, lorsque vous tirez dans Galaga, un énorme laser partira rendant la visée plus facile. Commencez alors une nouvelle partie pour vous apercevoir que tous les véhicules se sont transformés.
Rétroviseur
Si le rétroviseur vous gêne, et bien mettez le jeu en pause en appuyant sur start puis maintenez △ et appuyez sur L1 pour faire disparaître le rétroviseur. En appuyant sur R1, vous le ferez réapparaître.
Zoom sur les voitures
Jouez en utilisant une vue externe et mettez le jeu en pause. Maintenez ensuite △ et appuyez sur L1 et R1 pour zoomer ou dézoomer sur la voiture.
Mode tournoyant
Commencez une partie en mode Time Trial et lorsque 'Start' est en surbrillance, maintenez l'accélérateur et le frein enfoncés jusqu'à ce que la course commence. Vous commencerez la course comme à l'habitude mais aurez le message 'Spinning Point' qui apparaîtra au premier virage.
Lâchez alors l'accélérateur puis réappuyez dessus pour partir en vrille. Vous pourrez faire des 360°, 540° et même des 720° avec un peu de pratique. Il y a trois points permettant ces vrilles dans chaque course.
Mode miroir
Vous pouvez courir sur des circuits dont les virages, et tout le reste, ont été inversés. Pour cela, suivez attentivement les instructions suivantes :
commencez une partie normale, parcourez une petite section du circuit puis faites demi-tour. Vous verrez une barrière indiquant que vous allez dans la mauvaise direction. Il vous suffit de lui rentrer dedans avec une vitesse exactement égale à 100kph. Vous la traverserez alors et pourrez courir sur le circuit en mode miroir.
Jouer en link avec un seul disque
En temps normal, il vous faut deux disques pour jouer en link, mais cette technique spéciale vous permet de le faire avec seulement un disque.
Maintenez le petit bouton à l'intérieur de la première PlayStation enfoncé (utilisez un petit poids, c'est plus simple) et charger le CD de RRR. Au moment du logo du jeu, retirez le CD et mettez un CD audio à la place. Ne touchez surtout pas au petit bouton, vous devrez enlever le CD alors qu'il tourne! (Note : PlaySoluces décline toute responsabilité en cas de détérioration de votre console) Réitérez la première étape avec la seconde console. Vous devriez voir apparaître l'option '2P-Link'. Laissez le CD dans la seconde console.
Si vous ne voyez pas l'option '2P-Link', appuyez une fois sur Start sur l'une ou les deux machines, et revenez à l'écran titre. Vous devriez l'apercevoir.
Du au fait que la console charge toujours le premier circuit, vous obtenez ainsi un mode Link sur le premier circuit. Si vous voulez un circuit différent, choisissez un autre circuit et appuyez sur Start sur les deux machines.
Lorsque le message 'Loading' apparaît, attendez que le CD du jeu tourne à mi-vitesse (à ce moment, le circuit est déjà chargé) pour intervertir rapidement les CDs des deux machines. Si le timing est bon, la première console devrait aussi charger le circuit.
Voitures spéciales
Il y a trois voitures spéciales avec lesquelles il est possible de jouer dans RRR. Pour les avoir, il faudra terminer le jeu dans tous les modes (difficulté et Time trial/Normal soient six fois). Vous aurez la Devil #13 en mode Novice, la Kid Car #13 en Advanced, et la White Angel #0 en Expert.

RISE 2: RESURRECTION

Codes pour les Boss
Entrez ces séquences à l'écran de sélection des combattants :
Vitrol – ⇨⇨⇨ ⇧ ⇧ ⇩ ⇦⇦ ⇩ ⇩
Assault – ⇨ ⇧ ⇧ ⇨ ⇩ ⇨ ⇧ ⇧
Mayhem – ⇦⇨ ⇩ ⇦ ⇧ ⇦ ⇩ ⇦ ⇩
Anil 8 – ⇧ ⇨ ⇩ ⇨ ⇨ ⇧ ⇦ ⇧
Supervisor – ⇩ ⇨ ⇩ ⇧ ⇨ ⇩ ⇦ ⇩ ⇧ ⇨ ⇧

ROBOTRON X

Utilisez les cheats suivants pendant le jeu.
Lance-flammes : ⇩, ⇨, ⇩, ⇨, ○
Tir quadruple : ⇩, ⇩, ⇧, ○
Triple tir : ⇨, ⇨, □, ×
Double tir : ⇧, △, ⇧, △
Pulse Wave : ⇧, ○, ⇩, ⇨, □
Bouclier : ⇩, ⇦, □, ○
Vitesse : ⇦, ⇦, ⇨, ⇨, △

ROCKMAN X3

Dernier niveau
Allez dans l'écran de sélection des niveaux et mettez le curseur sur 'X'
Appuyez rapidement sur ⇩ + □ + ×. Le curseur va se déplacer vers le bas de l'écran si le code est bien entré.
Zero's Light Sabre
Entrez 7357, 7533, 6462, 7835 comme password pour commencer le jeu avec cette arme.
Toutes les améliorations
Entrez 6414, 4155, 6872, 3356 comme password pour comencer avec les capsules spéciales (Double Air Dash, Hyper Charger, Super Armour, I Tracer) en votre possession.

RUNABOUT

Voitures cachées
SIR/NSR – Finir en mode facile.
GTR/BUS – Finir en mode medium.
DAM/LIM – Finir en mode difficile.
GTS – Finir le mode facile avec plus de $1,000,000.
ELS – Finir le mode medium avec plus de $2,500,000.
360 – Finir le mode difficile avec plus de $2,500,000.
FD7 – Finir en moins de 4 mins (facile).
GT1 – Finir en moins de 4 mins (med).
TAC – Finir en moins de 4 mins (dif)
TRD – Benne à ordures. Sur la partie autoroute de la course Seaside, pulvérisez la limitation de vitesse.
19A – Indy car. Finir Downtown sans récolter de sous.
PLC – Police cruiser. Finir Seaside sans récolter de sous.
TNK – Tank. Finir Metro City sans récolter de sous ni de dégâts.

SAMURAI SHODOWN 3

Jouer avec Zankuro
1. Choisir le mode Vs et allez au menu de sélection du combattant.
2. Maintenez Start et mettez en surbrillance les personnages suivants : Haohmuru, Ganjuro, Basara, Kyoshiro, Ukyo, Rimruru, Haohmaru, Shizmaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford, and Shizmaru.
3. Maintenez à nouveau Start et appuyez sur × + ○. Zankuro apparaîtra.

SEXY PARODIUS (Version japonaise)

Augmenter la puissance
Pour augmenter la puissance de votre vaisseau, mettez la pause puis faites à n'importe quel moment : ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, L1, R1, L1, R1, ×, ○.
Décroître la puissance
Pour perdre toute la puisance, faites pause puis : ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ×, ○.

SHOCKWAVE ASSAULT

Cheat Codes
Pour activer ces codes, mettez le jeu en pause, entrez le code puis quittez (bouton Select). Vous ne pouvez pas combiner ces codes.
○, □, × Permet d'utiliser les codes :

○, ○, ×, ○, △, □	Laser spécial
○, ×, □	Remplir le réservoir
□, ×, △	Invincibilité
□, ×, ○	Smart Bomb
□, ×, □, □, ○	Réussir la mission

Tout dévérouiller
Mettez en pause lorsque des lasers sont présents à l'écran puis faites :
□, ×, □, ○, △, ○, △
Appuyez sur Select pour l'activer.

SIM CITY 2000

Crédits gratuits
À l'écran des budgets, maintenez △, puis faites L1, L2, L1, L2, R2, R1, R2, R1. Prêts gratuits à volonté.
Un million en compte
1. Chargez ou commencez une ville. Dans le jeu, allez dans l'option Info/Budget. À l'écran des budgets...
2. Maintenir R1 et faites ×, ○, △, □, et relâchez R1.
3. Maintenir L1 et faites ×, ○, △, □, et relâchez L1.
4. Maintenir R2 et faites ×, ○, △, □, et relâchez R2.
5. Maintenir L2, faites ×, □, △, ○, et relâchez L2.
6. Vous devriez entendre un son et votre compte recevoir un million.

SKELETON WARRIORS

Invincibilité
Faire pause puis : ⇩, ○, □, □, ⇧, ×. Enlevez la pause et vous serez transparent et invincible.

SPACE GRIFFON VF-9

Énergie et munitions
Faites pause puis △, □, ×, L1, L2, R1, R2 pendant une partie en mode normal.

SPACE JAM

Puissance illimitée
À l'écran titre faites :
□, △, ○, ⇦, ⇨, L1
Menu supplémentaire
À l'écran des options, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur × Cela devrait vous amener à un nouvel écran.
Turbos infinis
Réaliser une course parfaite sur le circuit Speedy's Space.
100% au pourcentage de tir
Réaliser une course parfaite sur le circuit Sam's Shootout.
Goaltending supplémentaires
Toucher les cibles en haut du circuit Lola Bunny's Hall Of Hijinx.
Autres vaisseaux dans Space
Gagnez le tournoi intergalactique en difficulté Hard et n'importe quel personne de l'équipe Tune Squad, puis recommencez une partie. Allez ensuite dans la course dans l'espace.

SPACE HULK

Tous les menus de cheats
Maintenir L1 et pressez ×, □, ⇨, ×, △, ×, ⇩, ×, □, ⇨, ×.

SPEEDSTER

Cheats
Entrez les codes suivants lorsque le message 'PRESS A KEY' apparaît à l'écran titre.

×, ⇧, △, ⇩, R1, L1	Circuits cachés
⇦, △, R1, ○, L1, ⇩	Mode miroir
⇨, □, ⇦, ○, ⇧, ×	Championnat
L1, R1, L1, □, R1, ⇧	Heavy Metal
⇧, ⇦, ⇨, ×, ○, □	Performance

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Menu cool
À l'écran titre faites : △, ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, △, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, △.
Une nouvelle option 'Cool' apparaîtra dans le menu. Sélectionnez la pour avoir toutes les options qui vous permettront de débuter à n'importe quel niveau.
50 vies
Faites le code du menu cool, faites pause, puis □.
Voir les séquences vidéo
Faites le code du menu cool et aller au choix du niveau. Maintenir □ et faites Start.

STARBLADE ALPHA

Tirs rapides
À l'écran titre faites ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ○, △, □
Continus infinis
À l'écran titre faites ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ×, ×,×

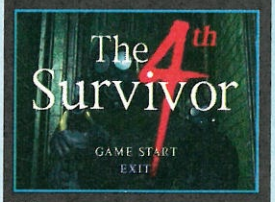
STAR GLADIATOR

Murs invisibles
Si vous termniez le jeu (peu importe le niveau de difficulté), une nouvelle

Dernières astuces

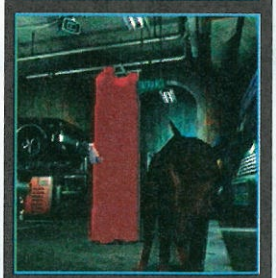
Les derniers cheats et codes sont à l'honneur.

Missions secrètes
Le 4ème survivant
Finir le second scénario de Claire ou Leon en moins de trois heures avec un une note A. Si vous y parvenez, un écran avec Hunk est suivi par une option permettant de faire une sauvegarde. Sauvegardez et vous pourrez charger une partie Hunk. Vous jouerez ainsi avec lui, et devrez atteindre le second niveau du commissariat en partant des égouts sans avoir d'énigmes à résoudre.



Tofu
Non ce n'est pas une blague, vous pouvez vraiment jouer en forme de 'tofu'. Si vous le jouez, vous devrez atteindre le second niveau du commissariat armé uniquement d'un couteau. Cependant, il est assez difficile d'obtenir ce personnage. Primo, vous devrez finir les scénaris des deux personnages en moins de trois heures. Recommencez ensuite avec l'autre personnage e tterminez aussi ses scénaris en moins de trois heures. Vous aurez ensuite à terminer encore une troisième fois en terminant tous les scénaris en moins de trois heures, et ce pour tous les personnages.

Note : La partie devra être sauvegardée moins de douze fois pour les six scénaris joués et sans utiliser de cheats. Vous devrez recommencer en prenant les nouvelles sauvegardes de Leon ou Claire. De plus, la sauvegarde pour Hunk (voir le 4ème survivant) doit pêtre présente sur la carte memoire avant de recommencer le jeu pour la troisième fois.



Dernières astuces

Les derniers cheats et codes sont à l'honneur.

SKULL MONKEYS

Passwords
Monkey Shrines – R2, R2, ○, □
Hard Boiler – R2, □, R2, R1, □, X, R1, X, X, R1, △
Snow – ○, △, □, △, ○, R1, R1, L1, X, R1, □
Elevated Structure of Terror – L1, L1, □, L1, □, R1, □, L1, □
Castle De Los Muertos – ○, L1, X, △, □, X, X, X, L1, R1
YNT Death Garden – □, R1, ○, L1, ○, R1, ○, L1, X, X, □, R2
YNT Mines – X, □, X, △, X, X, □, L1, □, □
YNT Weeds – △, R2, △, △, □, X, ○, L1, □, △, □, □
Evil Engine #9 – X, △, X, X, R1, □, ○, X, L1, X

option apparaîtra dans le menu des options. Cete dernière vous permettra de mettre ou non des murs invisibles. Ce qui signifie aussi plus de ring-outs.

Combattre dans le noir
Choisissez votre combattant puis maintenez les boutons ⇩ + L2 + R2 jusqu'au début du combat. Vous remarquerez alors que l'écran est devenu bien plus sombre.

Jouer Bilstein
Ce cheat ne fonctionne qu'en mode un joueur, mais fois qu'il sera activé, vous pourrez jouer avec Bilstein en mode deux joueurs. À l'écran de sélection de scombattants, allez sur Hayato et maintenez Select. Allez ensuite sur Gore et faites :
X, ○, X, ○, □, □, □, △, △, △, X + ○.
Bilstein devrait normalement apparaître à droite de Gore.

Jouer Kappah
Ce cheat ne fonctionne qu'en mode un joueur, mais fois qu'il sera activé, vous pourrez jouer Kappah en mode deux joueurs. Par contre, vous devrez avoir déjà obtenu Bilstein pour que celui ci fonctionne. À l'écran de sélection des combattants, allez sur Bilstein et maintenez le bouton Select enfoncé. Allez ensuite sur Hayato et entrez la séquence suivante : ○, □, △, □, X, □, △, □, ○, □, X + △. Kappah devrait alors apparaître à gauche de Hayato.

Jouer Blood
Une fois que vous aurez fait fonctionné les codes pour Bilstein et Kappah, allez à nouveau à l'écran de sélection et placez le curseur sur Bilstein. Maintenez ensuite Select en entrant la séquence suivante : X, □, X, □, X, □. Allez ensuite directement sur Kappah (sans passer par d'autres combattants) et faites : ○, △, ○, △, ○, △. Finissez ne appuyant sur L1 + R1, et si le cheat a bien fonctionné, vous entendrez le même son qui a déjà retentit avec les autres combattants. Il ne vous reste plus qu'à retourner dans l'écran de sélection et le choisir.

Mode grosses têtes
Après avoir choisi votre combattant, maintenez les voutons ⇨, Start, ○ et □. Maintenez enfoncé jusqu'à ce que le round débute. Pour avoir le mode petites têtes, utilisez la touche ⇦ au lieu de ⇨.

Super Bilstein
Réglez toutes les options par défaut, puis terminez le jeu en moins de six minutes pour affronter Super Bilstein. Ce dernier est un peu plus grand que le Bilstein normal et le niveau dans lequel il se trouve est assez différent.

Semi-gravité
Vous devrez d'abord avoir déjà terminé le jeu en n'importe quel niveau de difficulté. Lors du chargement d'un niveau, maintenez simplement ⇧ enfoncé. L'option des murs invisibles se mettra en marche automatiquement. À chaque coup très violent, votre adversaire volera jusqu'à rebondir contre les parois.

STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

Mode Midget
Maintenez ⇧ + X + Select + R2 en choisissant votre combattant jusqu'au début du round.

Autres costumes
Maintenez L1 au moment de choisir votre combattant.

Choix du niveau
Choisissez Chewbacca, mettez la difficulté en 'Standard', 'Player Change' en 'No', et 'Continue' en 'No'. Termniez alors le jeu en mode practice et en mode arcade. Les niveaux devraient être accessibles en mode versus. Servez vous de R2 et L2 pour choisir l'arène.

Fight As A Stormtrooper
Choisissez Han Solo, mettre la difficulté à 'Standard', 'Player Change' à 'No', et 'Continue' à 'No'. Terminez alors le jeu en mode arcade.

Jouer Darth Vader
Choisissez Luke Skywalker, mettre la difficulté à 'Standard', 'Player Change' à 'No', et 'Continue' à 'No'. Terminez enfin le jeu en mode arcade.
Note : En jouant Darth, le personnage secret Mara Jade apparaîtra pour l'affronter.

Jouer Mara Jade
Mettre la difficulté à 'Jedi', 'Player Change' à 'No', et 'Continue' à 'No'. Choisissez le Team mode et maintenez L1 + L2 + R1 jusqu'au début du premier match. Vous devrez battre l'autre équipe pour jouer avec Mara.

Jouer Jodo Kast
Mettre 'Player Change' à 'No', et 'Continue' à 'No'. Il suffit ensuite de battre au moins sept adversaires en mode Survival. Jodo a les mêmes coups que Boba Fett.

Jouer Leia détenue
Choisissez la princesse Leia, mettez la difficulté à 'Jedi', 'Player Change' à 'No', et 'Continue' à 'No'. Terminez le jeu en mode arcade. Vous pouvez maintenant jouer avec la Leia prisonnière (elle est en petite tenue) de l'ignoble Jabba the Hutt.

Mode grosses têtes
Choisissez le mode Vs ou Practice. Maintenez alors Select après avoir choisi votre combattant jusqu'au début du round.

Plein écran
Maintenez Select + L1+ R2 après avoir choisi votre combattant jusqu'au début du round.

STEEL HARBINGER

Le plein de vitalité
Mettez la pause durant la partie et faites successivement L2, L2, R2, R2 ⇧, L1, ⇧, R1. Un bip confirmera que le code a été bien saisi. Il ne vous sera possible de faire ce code que cinq fois.

Toutes les armes
Mettez la pause et faites : X, △, R2, △, X, L2, R2, ⇩, L2, □, ⇨. Un bip confirmera que le code a été bien saisi. Note : ce code ne peut être fait que trois fois dans la partie.

Munitions infinies pour le M-16
Mettez la pause et faites : ⇩, □, □, □, ○, ○, ⇧, ⇨. Un bip confirmera que le code a été bien saisi. Le M-16 aura maintenant 999 balles.

Roquettes infinies
Mettez la pause et faites : ⇦, ⇦, L1, R2, □, R1, ⇨, ⇨. Un bip confirmera que le code a été bien saisi. Note: ce code ne peut être fait que cinq fois.

Bouclier
Mettez la pause et faites : △, X, △, X, △, X □, ○, □, ○, ⇧, R1. Un bip confirmera que le code a été bien saisi. Note: ce code ne peut être fait que trois fois.

Carte Arctic
Mettez la pause et faites : ⇧, ⇨, △, ○, ⇩, ⇦, X, □. Un bip confirmera que le code a été bien saisi. Note: ce code ne peut être fait que une fois.

Carte Net Node
Mettez la pause et faites : ⇦, △, L2, ⇨, R1, ○, R1, ⇩. Un bip confirmera que le code a été bien saisi. Note: ce code ne peut être fait que trois fois dans la même partie.

Teleport Credit
Mettez la pause et faites : L1, R1, R1, L2, R2, L2, ○, △. Un bip confirmera que le code a été bien saisi. Note: ce code ne peut être fait que 100 fois dans la même partie.

Voir le générique
Faites □, □, □, □, ○, ○, ○, □, □ au menu principal.

Voir les vidéo
Faites L2, L2, R2, R2, L1, R1, □, ○, ⇧, ⇩ au menu principal.

Jouer un seul niveau
Saisssez l'un des codes suivants dans le menu principal pour accéder directement à ce niveau :

Los Angeles
○, ○, R2, R2, ⇦, ⇨, ⇧, L2, L2, △.

LA7
○, ○, L2, L2, ⇦, ⇨, ⇧, R2, R2, △.

Las Vegas
□, □, L2, L1, ⇧, ⇩, R1, R2, ⇦, ⇨.

Las Vegas 7
□, □, L2, L1, ⇧, ⇩, R1, R2, ⇨, ⇦.

San Francisco
○, □, L2, R1, △, L1, R2, ⇩, ⇧, ⇦.

Houston
L2, L1, R1, R2, ○, ⇦, ⇦, △, ⇨, ⇨.

Washington
○, ○, L1, R1, L2, R2, ⇦, ⇨, △, □.

Florida
L1, R1, □, ○, R2, L2, ⇧, △, ⇩, ⇩.

Nebraska
□, □, ⇦, ⇦, □, ○, ○, ⇧, ⇧, □.

Moonbase
R1, R1, L2, R1, □, △, ⇦, ⇨, R2.

STEEL REIGN

Les codes suivants doivent être saisis dans le menu principal et à une vitesse considérable.

Invincibilité
L2, L1, R2, ○, □, ○, ○, L1, L2, L1

Tanks secrets
L1, L2, L1, ○, □, ○, ○, L2, L1, R2.

Niveau spplémentaire
L1, L2, L1, L2, R2, R1, □, ○, □, □

STREET FIGHTER COLLECTION

Jouer Cammy
Choisissez Vega en mode Arcade et finissez premier avec un score supérieur à 50,000, puis entrez le nom CAM. En choisissant le mode Vs, et en appuyant sur Start trois fois sur Vega, vous jouerez Cammy.

Jouer Evil Ryu
Jouez en mode Arcade, et choisissez Ryu en appuyant trois fois de suite sur Start.

Avoir les anciens combattants dans Street Fighter Alpha 2
Pour retrouver les combattants comme dans les épisodes précédents, choisissez les (ceux qui existaient déjà à l'époque) en appuyant deux fois sur Start.

Jouer Akuma de Super Street Fighter
Choisir le mode Versus et choisissez Ryu en appuyant sur L1 + L2 + R1 + R2.

STREET FIGHTER ALPHA

Jouer contre Dan
Il est assez facile de se mesurer à Dan… et le battre est encore plus facile. Tout ce que vous aurez à faire est de gagner cinq à sept match et de maintenir Haut + L2 + R2. Maintenez ces boutons jusqu'à ce que le message de victoire apparaisse. Si l'astuce a bien fonctionné, vous continuerez à combattre jusqu'à ce que le message 'Here Comes A New Challenger' apparaisse à l'écran, vous indiquant par la même occasion l'arrivée de Dan le ridicule.

Jouer contre Akuma
Il est possible de combattre Akuma de deux manières différentes. La première : finir le jeu sans perdre un seul round en en ayant terminé au moins dix à l'aide de «super combo finish» (cela fait dix victoires avec le symbole 'S★' affiché). Faites le avec un niveau de difficulté d'au moins quatre, et faites vous humilié par Akuma. La seconde méthode : positionnez le curseur sur l'adversaire que vous voulez affronter et en maintenant L2 + R2, maintenez X. Maintenez les trois boutons jusqu'à ce que Akuma arrive et pulvérise votre adversaire.

Jouer avec Dan
Allez à la case où votre combattant est choisi au hasard et maintenez L2. Faites ensuite la séquence suivante : △, □, X, ○, △. Si le code a bien fonctionné, vous verrez apparaître Dan. Si vous désirez avoir Dan dans autre tenue, faites : △, ○, X, □, △.

Jouer avec Akuma
Allez à la case où votre combattant est choisi au hasard et maintenez L2. Maintenant entrez la séquence suivante : ⇦, ⇦, ⇦, ⇩, ⇩, ⇩, □, △ (⇦ = vers l'extérieur de l'écran, c'est à dire que si le joueur 2 fait la manipulation, il devra faire ⇨ au lieu de ⇦). Akuma apparaîtra comme votre combattant si le code a été bien saisi. Pour jouer avec Akuma dans son autre tenue, terminez la séquence par ○, X, au lieu de □, △.

Jouer avec M Bison
Allez à la case où votre combattant est choisi au hasard et maintenez L2. Entrez ensuite la séquence suivante : ⇦, ⇦, ⇩, ⇩, ⇦, ⇩, ⇩, □, △ (⇦ =vers l'extérieur de l'écran). Finissez la séquence par ○, X (au lieu de □, △) pour jouer avec M.Bison et son autre couleur.

Mode Dramatic Battle
Ce mode Dramatic Battle est un mode caché. Si vous terminez le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté supérieur à quatre, une nouvelle option apparaîtra. Branchez alors une seconde mannette et appellez un camarade pour affrontez M Bison à deux (vous jouez nécéssairement Ken et Ryu). Vous avez bien lu, il y a trois combattants à l'écran dont deux (vous et votre camarade) partagent la même barre de vie. Ce mode permet les combos les plus fous face M Bison. Vous pouvez aussi sauvegarder pour y rejouer.

STREET FIGHTER ALPHA 2

White Dhalsim et Vega
Choisissez le mode Training, et choisissez Dhalsim ou Vega et commencez une partie. Faites une téléportation puis, au moment ou le combattant disparaît, appuyez sur Start et choisissez 'Normal mode'. Recommencez ensuite.

Jouer avec l'ancienne Chun-Li
Maintenez le bouton Select pendant au moins cinq seconde avant de choisir la couleur de Chun-Li.

Combattre Turbo Akuma
Pour combattre Turbo Akuma en mode Arcade, terminez une partie avec n'importe quel niveau de difficulté en ayant fait au moins huit «Super combo Finish» avant d'atteindre le boss. Ainsi, au lieu de combattre votre boss respectif, le message 'Here comes a new challenger' apparaîtra et il vous faudra vous défaire du redoutable Turbo Akuma.

Jouer Turbo Akuma
Mettez Akuma en surbrillance dans l'écran de séléction des combattants et maintenez Select quelques secondes. Entrez ensuite la séquence quivante : ⇩, ⇨, ⇨, ⇩, ⇦, ⇩, ⇦, ⇩, ⇨, ⇨, et ⇨ – si vous avez bien suivi la séquence, vous devriez revenir sur Akuma. Maintenez à nouveau Select et validez avec un autre bouton.

Super Combos (fonctionnent aussi avec Street Fighter Alpha):

Ken
Super Dragon Punch – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P
Vacuum Dragon Punch – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + K

Ryu
Super Fireball – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P
Vacuum Hurricane Kick – ⇩ ⇙ ⇦ ⇩ ⇙ ⇦ + K

Sagat
Tiger Cannon – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P
Tiger Raid – ⇩ ⇙ ⇦ ⇩ ⇙ ⇦ + K

Sakura
Super Fireball – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P
Rising Dragon Wave – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + K
Kick Devastation – ⇩ ⇙ ⇦ ⇩ ⇙ ⇦ + K

Sodom
Super Jitte Slice – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P
Super Power Bomb – rotate 720° + P

Zangief
Final Atomic Buster – Rotate 720° + P
Aerial Russian Slam – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P

Charlie
Sonic Break – Charge, ⇦⇨ ⇦⇨ + P
Somersault Justice – Charge, ⇙ ⇘ ⇙ ⇧ + K
Crossfire Blitz – Charge, ⇦⇨ ⇦⇨ + K

Chun-Li
Super Fireball – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P

Thousand Burst Kick – Charge, ⇦⇨ ⇦⇨ + K
Rising Heaven Kick – Charge, ⇘ ⇘ ⇘ ⇧ + K
Dan
Super Fireball – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P
Super Dragon Punch – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + K
Desperation Combo – ⇩ ⇙ ⇦ ⇩ ⇙ ⇦ + K
Super Taunt – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + Select
Dhalsim
Yoga Inferno – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P
Yoga Strike – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + K
Gen
Mantis Style:
Terror Shadow – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P
Death Curse – ⇩ ⇙ ⇦ ⇩ ⇙ ⇦ + P
Crane Style:
Snake Bite – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P
Mad Tooth – ⇩ ⇙ ⇦ ⇩ ⇙ ⇦ + K
Guy
Bushin Thunder Kick – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + K
Bushin Air Punch – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P
M Bison
Knee Press Nightmare – Charge, ⇦⇨ ⇦⇨ + K
Psycho Crusher – Charge, ⇦⇨ ⇦⇨ + P
Rolento
Mine Sweeper – ⇩ ⇙ ⇦ ⇩ ⇙ ⇦ + P
No Mercy – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + K
Rose
Aura Soul Spark – ⇩ ⇙ ⇦ ⇩ ⇙ ⇦ + P
Aura Soul Throw – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P
Soul Illusion – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + K
Birdie
Super Head-Butt Rush – Charge, ⇦⇨ ⇦⇨ + P
Super Chain Slam – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P or K
Adon
Jaguar Assault – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P
Jaguar Revolver – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + K
Akuma
Super Fireball – ⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ ⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ + P
Super Dragon Punch – ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P
Super Air Fireball – ⇧ ⇩ ⇘ ⇨ ⇩ ⇘ ⇨ + P
Instant Hell Murder (Jab = petit poing) – Jab, Jab, ⇨, Short + Fierce

SF EX PLUS ALPHA

(Version japonaise seulement)
Combattants cachés
Votre tâche principale est de terminer le jeu en mettant le jeu en mode Expert. À chaque fois que vous remporterez la victoire, vous obtiendrez un certain nombre de points. Au fur et à mesure que votre score augmente, les combattants se révèleront à vous. Vous trouverez ci-dessous les points nécessaires pour découvrir les combattants cachés.

Combattants	Points
Evil Ryu	100
Evil Hokuto	200
Cycloid Gamma	300
Cycloid Beta	400
New Vega (M Bison)	600
New Garuda	800
New Gouki (Akuma)	1000

Choisissez 'New' Vega, Gouki ou Garuda, allez sur lui et maintenez le bouton Start (en mode Arcade, la jauge verte disparaît, et dans les autres modes, la boîte de sélection sera blanche), appuyez ensuite sur n'importe quel bouton. Ces nouveaux combattants ressemblent aux originaux mis à part le fait qu'ils font bien plus mal et encaissent beacoup mieux. Lorsque vous avez obtenu l'intégralité des sept combattants ca chés, un tableau comptabilisera les missions effectuées. Lorsque vous aurez fait 220 missions, le menu 'Option Plus' va apparaître. Une seule option est pour l'instant disponible, mais en terminant le jeu plusieurs fois et dans plusieurs modes, de nouvelles options devraient apparaître.
Jouer contre Gouki (Akuma)
Le menu 'Option Plus' doit être activé pour faire fonctionné ce cheat. Changez l'option 'Enemy' en 'Plus'. Vous serez alors en mesure de combattre Gouki et Garuda; bien que vous ne puissiez pas combattre Dhalsim ou Sakura. Commencez une partie en mode Arcade. Puis pour les huit premiers combats, vous ne devez perdre aucun round. Lors du dixième combat, Gouki apparaîtra pour laminer Vega avec son 'Blink Hell Murder Super Combo'. Combattez maintenant Gouki, et même en cas de perte, vous pourrez continuer et même choisir un autre combattant. Contrairement aux épisodes, vous pouvez combattre Gouki en jouant avec Gouki. De plus vous pouvez finir le jeu de n'importe quelle façon, que vous ayez ou non perdu des rounds, fait ou non des 'super combo finish'.
Une fois que vous aurez battu Gouki, ce qui n'est pas une tâche facile, des options apparaîtront dans le menu 'Options Plus'. Ces dernières ne sont accessibles qu'en mode Training.
Partenaire d'entraînement
Fix (normal) ou Move (2-joueurs contre vous). Fonctionne uniquement lorsque le second pad est branché.
Jauge de Super combo
Three (normal) ou Infinite (la jauge ne descend jamais).
Super Cancel Limit
On (normal) ou Off (annule les supers combos adéquats)
Otedana
Off (normal) ou On (adversaires lents dans les airs).
Jouer toujours contre Gouki
Suivez les étapes ci-dessus et une fois en face de Gouki, appuyez sur Start avec la seconde mannette. Maintenant avec le second combattant, battez le premier à plates coutures. Puis, avant que le combat conter la console commence, faites 'Continue' avec le premier pad. Choisissez un combattant et battez le second. Lorsque Gouki apparaît, le compteur est revenu à Un et les autres combats suivants seront contre Gouki mais dans d'autres décors.
Combattre Garuda
Avec n'importe quel combattant, faites deux Perfect et quatre Super Finish avant le dixième combat. De plus, vous devrez faire au moins un Super Finish de niveau trois. Remarquez que tous les personnages n'ont pas de Super de niveau trois (Gouki, Evil Ryu & Zangief). De plus, chaque combattant doit faire au moins un combo avant la fin du combat comportant le nombre de coups suivants avant la fin du combat :
Allen Snider & Darun Mister – 6 Hit Combo
Blair Dame, Cracker Jack, Ken, Pullum Purna, Ryu & Zangief – 7 Hit Combo
Guile, Hokuto, Kairi & Skullomania – 8 Hit Combo
Gouki & CPU Gouki – 9 Hit Combo
Doctrine Dark – 11 Hit Combo
Chun-Li – 12 Hit Combo
Garuda, CPU Garuda, Vega, CPU Vega, Evil Ryu & Evil Hokuto – 13+ Hit Combo
Les tonneaux (UK)
Mettez en surbrillance le mode 'Practice' puis appuyez sur 'Start'. Puis faites ⇧, ⇧, ⇨, ⇧, ⇨, ⇧, Start. Un message apparaîtra pour confirmer la validité du code. Choisissez ensuite l'option bonus du mode Practice pour jouer dans le niveau des tonneaux de *Street Fighter 2*.
Team Battle
Choisissez le mode Team Battle. Maintenez L2 + Select jusqu'à ce que le combat commence. La console alors dirigera vos combattants pour ce round. Note : ce code ne fonctionne qu'une seule fois par Team Battle.
Voir les dégâts en mode Survival
Appuyez sur Select à l'écran de résultats du mode Survival pour voir apparaître vos performances.
Cacher les combattants
Cela peut être particulièrement utile pour que votre adversaire humain ne voit pas votre choix. Maintenez simplement L2 au moment de choisir, et lorsque vous relâcherez L2, un point d'interrogation apparaîtra.
Animation de Gouki
Terminez simplement Gouki avec un Super Combo, pour que son énorme collier de boules se casse.

SF: THE MOVIE

Jouer avec Akuma
Mettez le curseur sur Guile puis faites : ⇧, R1, ⇩, L2, ⇨, L1, ⇦, R2. Si cela fonctionne, le portrait de Guilde disparaîtra.
Configuration des boutons
Mettez le jeu en pause lors d'un combat et appuyez sur Select, un menu apparaîtra pour configurer les touches.

SOUL BLADE

Jouer Soul Edge
Methode 1 – Terminez le jeu avec tous les personnages. Une fois fait, l'écran titre sera changé et vous verrez une photo de famille des combattants. Allez ensuite au menu de sélection des combattants pour voir apparaître un crâne représentant Soul Edge. Vous pouvez maintenant le choisir.
Methode 2 – Si vous avez beacoup de temps devant vous, et que vous venez juste de changer l'alimentation, jouez à Soul Blade pendant plus de vingt heures sans jamais éteindre la console.
Jouer Sophitia!
Finissez le mode Edge Master avec Sophitia et obtenez sa huitième arme. En retournant au mode Arcade, vous pourrez la choisir.
Jouer Siegfried!
Finissez le mode Edge Master avec Siegfried et obtenez sa huitième arme. En retournant au mode Arcade, vous pourrez jouer avec Siegfried!
Jouer Sophitia!!
Il faut finir le mode Edge Master avec l'intégralité des 80 armes.
Jouer Han Myong
Vous devrez d'abord terminer le jeu avec Hwang et Seung Mi Na et voir leur première séquence de fin respectives. Terminez à nouveau pour voir leur seconde séquence de fin. Notez qu'il finir le jeu avec Hwang, puis avec Mi Na, et toujours dans cet ordre.
Changer les voix (version Japonaise)
Lorsque l'écran titre apparaît et qu'une voix prononce "Soul Edge", vous avez la possibilité de changer cette voix en maintenant L1 et L2 et en mettant une direction. Quelques exemples :
L1 + L2 + ⇩ – La voix est lente et grave.
L1 + L2 + ⇦ (ou ⇧) – Seung Mi Na dira 'Soul Edge' très rapidement.
Vêtements supplémentaires
Costume #1 – □
Costume #2 – ✕ + □
Costume #3 – ○
Costume #4 – △
Costume #5 – ✕ + △
Changer les fins
Après avoir terminé le jeu, la séquence de fin passe du mode fenêtré (il y a des bandes noires en haut et en bas de l'écran) en plein écran. Dès que l'image passe en plein écran, agitez frénétiquement votre pad en appuyant sur tous lse boutons pour changer la scène de fin. Si vous avez de la chance, la séquence de fin changera. Le seul cas où cette astuce ne fonctionnera pas est avec Mitsurugi, car vous devrez combattre Tanegashima en vue subjective. Pour le tuer, utilisez simplement ⇦ ou ⇨ pour éviter sa flèche, puis en courant rapidement vers lui dès que l'occasion se présente, frappez le d'un coup quelconque (un seul suffit). Pour Voldo, il faudra faire des cercles avec la croix de direction lorsqu'il commencera à caresser son arme.
Changer la vue
Vous devrez avoir un Multitap et une seconde manette. Branchez le Multitap dans un port de la PlayStation, puis branchez la seconde manette dans le port deux du Multitap. Faites ensuite une partie avec la première manette, puis à n'importe quel moment appuyez sur R1 ou R2 sur la seconde manette. L'écran changera alors de perspective – il y a même une vue subjective pour chacun des deux combattants : pour certaines vues, vous pouvez faire tourner la caméra, et en appuyant sur les boutons □ ou ✕, vous pouvez zoomer et dezoomer.
Niveaux aléatoires
Combattez dans des niveaux aléatoires en mode Versus. Maintenez seulement Select jusqu'au début du combat.
Niveau du Coliseum
Si vous allez dans 'Game Option' et mettez la taille du ring à 20 mètres, vous pourrez y combattre.
La voix de Seung
Totalement inutile, mais saviez vous que lorsque vous démarrez votre console, une fois sur sept, la voix prononçant 'Namco' est celle de Seung Mi Na?
Les jupes de Sophitia
Choisir Sophitia en mode Arcade et maintenez enfoncés les trois boutons d'attaque pendant le chargement.

SOVIET STRIKE

Passwords
1: WORSTCASE
2: GRANDTHEFT
3: GROZNEY
4: CHERNOBYL
5: CIVILWAR
Pour ommencer la quatrième campagne avec cinq vies, entrez ce password : **NOSFERATU.**
Cheats
Entrez les codes suivants après avoir choisi le niveau. Ils ne peuvent petre utilisés qu'une seule fois.
ELVISLIVES Vies infinies
DAVEDITHER Armes puissantes
IAMWOMAN Armure infinie
MOUNTANDEW Carburant infini
MIDNIGHOIL Munitions, carburant et invincibilité.
FUGAZI Munitions, carburant et vies.
THEBIGBOYS Munitions, carburant et le double dégâts.
VULTURE Permet à l'hélicoptère de consommer moins de carburant.
ANGRYLOCAL Soldats et otages entourent l'hélicoptère.
QUAKER Les ennemis ne tirent pas.
STRANGELUV Munitions illimitées.
EARTHFIRST Carburant infini
GHANDI Les autres vous prennent pour un des leurs.

SPIDER

Recharge d'armes et énergie
Mettez le jeu en pause et entrez la séquence suivante : △, ✕, ✕, ✕, ○, ✕, □, △, ✕, △, ○.
Diminuer la taille
Mettez la pause et faites : △, □, ○, △.

STREET RACER

Voiture cachée
En entrant le password 'Dougal', vous obtiendrez une toute nouvelle voiture en forme de lapin avec ses trois circuits inédits.
Options secrètes
En entrant le password 'Turgay', vous accèderez à un nouvel écran d'options dans lequel vous pourrez changer le côté de votre bolide, mettre ou non les armes, enlever les autres voitures, et encore bien plus.

STRIKER '96

Équipes spéciales
Non seulement vous pouvez affronter les équipes Warner et Rage, mais en plus, pour les fans de Star Trek, vous pourrez affronter une épquipe composée de menbres des différentes générations de Star Trek. Gagnez la coupe du monde et allez dans l'option 'Special Cup tournament' qui vous permettra de jouer contre toutes les équipes précitées.

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes sont à l'honneur.

SLAMSCAPE

Cheats
Vidéo cachée
□, □, ✕, □, □, △, ○, □
Artworks
△, ○, ✕, △, ✕, ✕, △, ○
Uraniumania
✕, ✕, ✕, △, ○, ✕, □, △
Repsychler
□, ○, □, □, △, ○, △, △
Endless Bummer
□, ○, □, ✕, △, △, □, ✕
Viva Los Vagrantes
○, △, ✕, △, ✕, □, □, △
Credits
○, ○, ○, □, ○, ✕, ✕, △
Game Over/Win
○, ○, ○, △, ✕, ✕, △, ○
Invincibilité
Maintenir Select, faire : □, □, ○, ○, □, □, △
Puissance maximale
Maintenir Select, faire : ⇦, □, ⇨, ○, ⇧, △
(vous pouvez faire la manipulation plusieurs fois)
Tuer Danger Ranger, Queen Snagger
Maintenir Select, L1, R1, faire ⇦, □, ⇦, □, ⇦, □

TENCHU (JAPONAIS)

Armes supplémentaires
Pour avoir des armes supplémentaires, maintenez R1 et faites ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, □, △ lorque vous êtes à l'écran de sélection des armes.
Récupérer de la vie
Pour redonner de la vie à votre ninja, faites pause puis : ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, □, △. Le ninja vous fera savoir que le cheat a marché. Votre ninja sera à nouveau en pleine forme.
Grandes poches
Pour avoir des poches immenses, maintenez L1 et faites : ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, □, △ à l'écran de sélection des armes.
Choix du niveau
Maintenez R2 et faites ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, □, △, à l'écran de sélection des niveaux.

TOTAL DRIVIN'

Circuits cachés
Pour obtenir ces circuits, vous devrez être dans l'équipe Ahmad.
Moscow 2
Ver s la fin de la course, vous verrez une rampe : prenez la et sautez par dessus le mur de gauche pour acceder à une téléporteur.
Egypt 1
Après avoir traversé le troisième pont, vous verrez un building. Prenez la rampe à droite pour l'atteindre, puis trouvez le téléporteur.
Scotland
En courant sur le troisième circuit Scotland, avant d'entrer dans les bois, prenez à droite pour atterir à droite du bois. Allez tout droit dans la pancarte et entrez en collision avec boule lumineuse. Si vous la percutez correctement, l'écran va rétrécir et le message 'loading extra level' apparaîtra.

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes sont à l'honneur.

Switzerland
Commencez au circuit 1 et débutez la course. Suivez le parcours à travers le village et sous le téléphérique. Vous entrerez ensuite dans un tunnel qui se prolongera après le passage d'un petit pont. Vous verrez sur votre gauche de nombreux immeubles. Quittez le parcours pour aller derrière ces bâtiments. Vous verrez alors une forme rouge et jaune tournant sur elle même. Roulez vers elle pour être téléporté vers un niveau caché.

Hong Kong
Parcourez le circuit de Hong Kong au niveau 5 jusqu'à ce que vous rencontriez une partie sale du circuit. Une fois dessus, vous devriez traversé une partie où se trouve un petit pont. Quittez alors el parcours pour aller sous le pont. Dirigez vous ensuite vers la boule orange se trouvant au milieu du ruisseau pour être téléporté.

Tous les niveaux de Switzerland
Lancez la chanson "Doe, a deer, a female deer" dans le menu principal de selection en appuyant sur le bouton R1, utilisez ensuite le curseur clignotant pourgarder le temps. Maintenant, patientez quelques secondes et si vous avez bien fait la manipulation, vous entendrez un rugissement de moteur, et irez dans le menu de sélection des courses. Tous les circuits suisses auront alors le message "Track Complete" marqué dessus.

Tous les circuits de Moscow
Comme précédemment en remplaçant la chanson par "Jingle bells, jingle bells, jingle all the way".

Tous les circuits de Scotland
Comme pour la Suisse mais remplacez "Doe, a deer..." par "Hark, where the night is falling".

Obtenir des courses supplémentaires en multijoueurs
Comme ci-dessu mais en remlpaçant "Doe, a deer..." par

SUPER BUSTER BROS COLLEC.

Choix du niveau
Maintenez ⇩ et choisissez Tour mode.

Mode Expert
Appuyez sur X avec les manettes un et deux en choisissant Tour mode.

SUPER PUZZLE FIGHTER II

Personnages cachés
Ils peuvent être découverts à l'écran de sélection des combattants.
Note : peuvent être joués dans tous les modes sauf en mode Super Puzzle.

Jouer Akuma (Gouki)
Joueur 1 : déplacez le curseur sur Morrigan, puis maintenez Select et faites ⇩, ⇩, ⇩, ⇦, ⇦, ⇦, ○.
Joueur 2 : puis maintenez Felicia,puis maintenez Select et faites ⇩, ⇩, ⇩, ⇨, ⇨, ⇨, ○.

Jouer Devilot
Joueur 1 : déplacez le curseur sur Morrigan, puis maintenez Select et faites, ⇦, ⇦, ⇦, ⇩, ⇩, ⇩, et lorsque le temps atteint 10, appuyez sur ○.
Joueur 2 : déplacez le curseur sur Felicia, puis maintenez Select et faites ⇨, ⇨, ⇨, ⇩, ⇩, ⇩, et lorsque le temps atteint 10, appuyez sur ○.

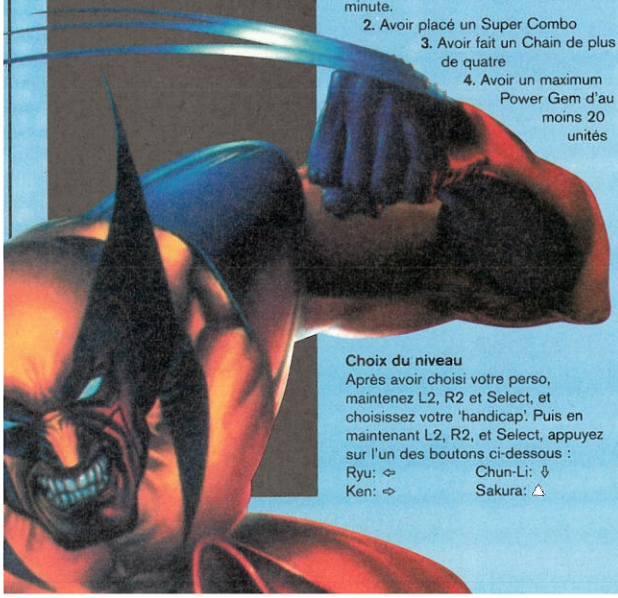
Jouer Dan
Joueur 1 : déplacez le curseur sur Morrigan, puis maintenez Select et faites ⇦, ⇦, ⇦, ⇩, ⇩, ⇩, ○.
Joueur 2 : déplacez le curseur sur Felicia, puis maintenez Select et faites ⇨, ⇨, ⇨, ⇩, ⇩, ⇩, ○.

Jouer la soeur de Hsien-Ko's
Joueur 1 : déplacez le curseur sur Morrigan, puis maintenez Select, déplacez le curseur d'une case vers la droite puis appuyez sur ○.
Joueur 2 : déplacez le curseur sur Felicia, puis maintenez Select, déplacez le curseur d'une case vers la gauche puis appuyez sur ○.

Jouer Amanda
Joueur 1 : déplacez le curseur sur Morrigan, puis maintenez Select, déplacez le curseur de deux cases vers la droite puis appuyez sur ○.
Joueur 2 : déplacez le curseur sur Felicia, puis maintenez Select, déplacez le curseur de deux cases vers la gauche puis appuyez sur ○.

Jouer contre Devilot
Avant d'atteindre le Stage 7, vous devrez avoir rempli les conditions suivantes sans avoir utilisé de continus.
1. Battre un adversaire en moins de une minute.
2. Avoir placé un Super Combo
3. Avoir fait un Chain de plus de quatre
4. Avoir un Power Gem d'au moins 20 unités

Jouer contre Dan
Pareil que pour Dan mais au Stage 6 et toujours sans continu.
1. Battre un adversaire en moins de une minute.
2. Avoir placé un Super Combo
3. Avoir fait un Chain de plus de quatre
4. Avoir un maximum Power Gem d'au moins 20 unités



Choix du niveau
Après avoir choisi votre perso, maintenez L2, R2 et Select, et choisissez votre 'handicap'. Puis en maintenant L2, R2, et Select, appuyez sur l'un des boutons ci-dessous :

Ryu: ⇦	Chun-Li: ⇩
Ken: ⇨	Sakura: △
Akuma: L1	Dan: No Button
Morrigan: ⇧	Donovan: ○
Felicia: □	Hsien-Ko: X
Devilot: R1	

SYNDICATE WARS

Énergie de bouclier infinie
Après avoir fait des recherches sur les chromotaps et les clone shields, achetez en un de chaque pour vos agents (veillez à ce qu'ils soient à côté les uns des autres). Commencez un mission et choisissez les clone shields, puis vos chromotaps. Vous devriez maintenant avoir de l'énergie infinie pour vos boucliers tant que les chromotaps sont sélectionnés. Refaites simplement la manipulation après chaque changement d'armes.

TEKKEN

Combattants cachés
En terminant le jeu avec chacun des huit combattants, vous aurez la possibilité de jouer avec les sous-boss respectifs de chacun d'eux. Les coups de ces derniers sont fortement inspirés de ceux des personnages principaux et vous n'aurez pas de mal à les maîtriser.

Heihachi Mishima
Pour jouer avec ce boss, il faudra terminer le jeu en moins de cinq minutes et 30 secondes sans utiliser de continus.

Devil Kazuya
Pour jouer avec Devil Kazuya en mode Arcade, vous devez terminer Galaga avec un 'Perfect'. Pour cela, complétez les huit niveaux sans rater un seul vaisseau. Pour vous aider, essayez de détruire la première vague en moins de 18.5 secondes pour avoir une meilleure puissance de feu. Vous pouvez aussi vous entraîner d'abord en appuyant sur Select à chaque fin de stage pour le refaire – ceependant, en faisant ainsi, vous n'aurez pas Devil Kazuya.

Double vaisseau Galaga
Pour obtenir deux vaisseaux, maintenez les boutons en foncés ⇧ L1 △ X sur la deuxième manette en allumant la console. En utilisant ce cheat, vous ne pourrez pas avoir Devil Kazuya. Ca serai trop facile sinon!

TEKKEN 2

Choisir une pose
Vous pouvez choisir la pose de victoire de votre combattant. Après avoir gagné un match, maintenez □ ou X (juste pendant le replay) pour la première pose ; ○ ou △ pour la seconde.

Poses supplémentaires
Six des combattants possèdent une troisième pose : Law, Paul, Michell, Jack 2, P Jack, Kunimitsu, et Kuma.
Maintenez juste les deux boutons de pied à partir du moment où vous avez remporté la victoire jusqu'à al fin du replay.

Vue subjective
1.Vous devrez d'abord avoir obtenu tous les persos cachés.
2. Allez à l'écran de sélection des personnages
3. Maintenez L1 et L2 et choisissez votre combattant
4. Votre combattant devrait être en fil de fer maintenant
5. Lorsque le combat commencera, vous aurez la vue subjective.

Mode grosses têtes
1. Vous devrez d'abord avoir obtenu tous les persos cachés.
2. Commencez en maintenant Select au moment de choisir le perso.
3. Maintenez le bouton enfoncé jusqu'au début du round
4. Vous devriez être maintenant en mesure de voir la différence.

Sky Mode
Si vous avez obtenu tous les perosnnages cachés, appuyez sur ⇧ + Select en choisissant un combattant pour accéder au mode SKY. Vous devrez maintenir cette combinaison jusqu'au début du combat. Vous entendrez alors un bruit de poing attestant la réussite du cheat. Ce cheat vous permet de vous battre un peu comme dans Mortal Kombat dans lequel les adversaires volent très haut dans les airs. Vous pourrez ainsi les fare décoller au moindre uppercut.
Note : vous pouvez combiner avec lme mode Big Head 1.

Roger/Alex
Il y a une manière facile d'obtenir Roger/Alex. Primo, vous devez avoir tous les peros, c'est à dire aussi Kazuya et Devil/Angel. Maintenant il ne vous reste plaus qu'à aller en mode Practice et faire le Dix-Hit combo d'un combattant. Veillez à avoir enlevé la barre affichant les touches utilisées en bas de l'écran car sinon le cheat ne marchera pas. S'il fonctionne, vous entendrez le message 'great'.

Mode plus grosses têtes
1. Faites d'abord le cheat pour obtenir les grosses têtes
2. Si vous êtes en mode Arcade, maintenez Select jusqu'à arriver à l'écran 'continue'
3. Votre tête ainsi que vos bras seront encore plus énormes
4. Si vous êtes en mode Vs, retournez à l'écran de selection et maintenez Select en choisissant votre combattant pour obtenir le même résultai.

Purple Kazuya
1. Vous devrez avoir déjà tous les peronnages cachés
2. Commencez une partie en mettant le curseur sur Kazuya
3. Maintenez le bouton Start en le choisissant
4. Il se battra maintenant dans son costume violet

Animations
1. Jouez en mode Parctice
2. Laissez et ne touchez plus à la manette pendant un moment
3. Vous verrez alors des petites bulles émanant du cerveau du combattant

Obtenir Kazuya Mishima
1. Vous devrez d'abord avoir tous les mini-boss en terminant le jeu avec tous les persos de base.
2. Terminez avec les mini-boss
3. Kazuya devrait alors apparaître

Devil & Angel
Pour obtenir ce personnage, il faut finir le jeu avec Kazuya

Combattre Roger/Alex
1. Arrivez jusqu'à Devil ou Angel
2. Commencez une nouvelle partie et au troisième combat, battez votre adversaire au dernier round avec très peu de vie restante.
3. Si ça marche, vous entendrez "Great" et le prochain combat sera contre Roger ou Alex.

Mode Theatre (version japonaise)
Voir les fins à loisirs!
1. Débranchez le second pad.
2. Vous devrez avoir tous les personnages dans votre carte mémoire.
3. Chargez la partie et lorsque 'Namco Presents' apparaît, faites : ⇧, ⇨, ○, X, et Select – en maintenant les quatre derniers parès avoir appuyé dessus. Il faudra être rapide.
4. Si ça n'a pas fonctionné, le jeu se chargera normalement.
5. Sinon, vous irez au Tekken 2 Theatre. De là, vous pourrez visonner toutes les séquences vidéos et introductions du jeu.
Note : après dix secondes d'inactivité dans ce mode, il s'arrêtera automatiquement. Si vous voulez rester, bougez le pad.

Insultes (version japonaise)
Après avoir baittu votre adversaire, appuyez sur ⇨, ⇦, □, ○ pour que votre combattant lance des injures en japonais.

Gagner sans combattre (version japonaise)
Mettez le curseur sur Option puis maintenez R1, et faites : ○, ○, △, X, X, ○, △. Commencez une partie tout seul et lorsque le combat commence, maintenez R1 et L2 pour gagner.

TEMPEST X

Sauter les niveaux
Dans une partie, apuuyez puis maintenez les boutons suivants : L1, R1, ⇧, △, ○, Start et Select. Si cela fonctionne, vous entendrez un grand bruit. Relâchez alors les boutons et refaites la même chose avec ceux-là : L2, R1, X, △, et ⇩. Vous devriez entendre un autre bruit.
À partir de maintenant, lorsque vous voulez sauter un niveau, appuyez sur L1 + L2 + R1 + R2. Vous passerez au niveau suivant tant qu'il n y a pas d'ennemis sur la toile. Faites le au tout début du niveau ou après avoir lancé une bombe.

TEN PIN ALLEY

Insultes
En mode Team Play, une équipe peut insulter l'autre pendant leurs coups en faisant L1 + L2 + R1 + R2.
Puis :
△ – "Choke!"
□ – "Loser!"
○ – "Miss!"
X– "You Suck!"

Tournoi géant
Entrez 'Vllooma' comme nom de sauvegarde pour jouer un championnat de 300 parties.

Charger un ancien joueur
Les instructions dans le manuel sont incorrectes. Voilà commetn faire : mettez le curseur sur 'Player 1' puis effacer. Cela fera apparaître une option 'Load'. Choisissez 'Load' en appuyant sur X. Vous aurez ainsi la liste des joueurs sauvegardés. Choisissez le votre en appuyant sur X.

TEST DRIVE: OFFROAD

Entrez les codes suivants lors de la saisie des noms.

friendly	Piste sale
alltrack	Tous les circuits
fifty	Hot rod
lowrider	Stock car
beefy	Monster truck
sprinter	4X4 buggy

TEST DRIVE 4

Ces codes ne peuvent être saisis que dans le tableau ds meilleurs scores. Et pour cela, vous devrez terminer une course avec un temps vous permettant de vous classer dans les dix premiers. Si vous parvenez à vous classer dans les dix premiers, quittez la partie. L'écran de chargement va alors apparaître ainsi que le tableau des scores. Saisissez ensuite l'un des codes suivants :
SAUSAGE – Voitures cachées
KNACKED – Mode miroir
WHOOOOSH – Avoir une super accéleration
MJCIM.RC – Change les voitures (même celles de la console) en de micro-bolides

TETRIS PLUS

Choix du niveau
1. Choisissez le mode Puzzle puis Password.
2. À l'écran de saisie du password faites : ⇩, ⇩, ⇨, ⇧, ⇧, ⇨, ⇧, ⇧, ⇧, ⇨.
3. Refaites l'étape 2
4. Apûyez sur X
5. Lorsque la partie débute, vous aurez la possibilité de choisir le niveau.

THEME PARK

Plein les poches
Choisissez comme surnom **BOVINE**, puis en cours de jeu, maintenez ○, □ et X pendant dix secondes pour recevoir un million de dollars.

TIGERSHARK

Invincibilité
Entrez KURSK comme password.

Munitions infinies
Entrez le password KIROV.
Améliorer les armes
Entrez le password RUBLE.
Faible gravité
Entrez le password SOYUZ;
Mini-jeu
Entrez le password SNEEG;
Voir les cinématiques
Entrez le password KIEV;
Preview (Bug Rider)
Entrez le password BUGGY;

TIME COMMANDO

Niveau secret
il y a un niveau très bien caché dans ce beat'em up inter-temporel. Pour y accéder, entrez le password suivant : **COMMANDO**. Vous serez transporté sur un ring de boxe et devrez affronter plusieurs ennemis.
Passwords
Toutes les armes : HUIBON
Vie maximale : VONLUX
Cheats
Mettez la pause, choisissez 'Sound FX', et entrez le code désiré. Un bruit devrait le confirmer.
X, △, △, O, X, △, △, O, □, □, X
Redonne de la vie (peut être fait plusieurs fois)
X, □, X, △, O, □, X, O, X, △, △
Permet d'aller au niveau suivant
O, X, △, O, □, O, X, □, △, O, □
Permet d'aller au monde suivant
□, O, O, △, X, X, O, □, □, △, □
Barre d'énergie maximale
△, X, O, □, X, □, O, △, X, □, O
Toutes les armes
△, O, △, X, □, X, O, □, △, X, □
Munitions infinies
□, X, O, △, O, X, □, △, O, △, □
Recharge automatique des armes

TIME CRISIS
(version japonaise)

Arcade mode facile
Choisissez le mode Arcade dans l'écran principal, puis à l'écran suivant qui vous permet de choisir entre les modes Time Attack et Story mode, tirez en dehors de l'écran. Si le cheat a fonctionné, le mot 'Easy' devrait apparaître au dessus de l'option 'Story'. Sélectionnez le et commencez la partie avec 5 vies et bien plus de temps.
Autre manière de recharger
Mettez un second pad dans le port 2 de la PlayStation et pendant une partie, vous pourrez appuyer sur □, X, O, ou △ pour vous baisser et recharger au lieu d'utiliser le bouton situé sur le gun. Vous pourrez même utiliser les pieds.
Cheat mode
À l'écran principal ou les trois choix vous sont proposés, tirez une balle au milieu de la boucle du 'R' de 'CRISIS', et deux autres au milieu de la cible (près de 'TIME'). Si vous y parvenez, vous irez dans un menu où vous pourrez choisir différentes options (pas de recharde, 9 vies, etc.).

TOBAL 2

Grands/petits combattants
En choisissant votre combattant, maintenez L2, R2 et appuyez sur △. Ensuite, pendant les combats, vous pourrez augmenter ou diminuer votre taille en utilisant L2 ou R2. Ne fonctionne pas en mode Quête.
Costumes différents
Appuyez sur ⇧ + △ en choisissant votre combattants pour qu'ils changent de tenue.
Combattants cachés
Il y vraiment beaucoup de personnages cachés dans Tobal 2. Voici comment les obtenir :
Mufu – finir en mode Easy.
Nork – finir en mode Normal.
Udan – finir en mode Hard.
Trix (Toriyama Robot) – finie en mode Easy avec un monstre.
D Purple – finir en mode Normal avec un monstre.
Red Zeppel – finir en mode Hard avec un monstre.
Black Attacker – finir en mode Easy sans utiliser de continus.
Mono Eye – finir en mode Normal sans utiliser de continus..
Dark Elf – finir en mode Hard sans utiliser de continus.
Tri Horn – accéssible après un certain nombre de sauvegarde de replay.
Chocobo – finir le donjon Practice (1er).
Mark – finir le donjon Egyptian Ruins (2no).
Dog – finir le donjon Desert Spaceship (3ème).
Mark2 – finir le donjon Castle (6th).
Totem 1st – voir les dix fins en mode Easy.
Totem 2nd – voir les dix fins en mode Normal.
Totem 3rd – voir les dix fins en mode Hard.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Entrez les passwords suivants et observez les effets :
Tous les circuits : JHAMMO
Tous le véhicules : CMGARAGE
Pas de collisions CMNOHITS
Speed Boost : XBOOSTME
Maniac Drivers : CMMAYHEM
Faible gravité : CMLOGRAV
Mode karting : CMCHUN
pluie montante : CMRAINUP
Grosses mains : CMHANDY
PLuie de chiens et chats : CMCATDOG
Vue à l'envers : CMUPSIDE
Camera suivante : CMFOLLOW
Vue d'hélicoptère : CMCOPTER
Vue de dessus : CMMICRO
Décors cartoon : CMTOON
Ciel flashant : CMDISCO
Ciel étoilé : CMSTARS

TOKYO HIGHWAY BATTLE

Après avoir remporté la première course en mode Scenario, puis entrez les codes avec la manette 2 :
⇧ + Select – Affiche le meilleur tour
⇨ + Select – Affiche le meilleur temps
⇩ + Select – Affiche le numéro
L1 + Select – Change la couleur du compteur
Changer la couleur de la voiture
Après avoir gagné au moins une course en mode Scenario, allez à l'écran de sélection des véhicules et appuyez sur R2 sur la première manette pour changer la couleur.
Maximum de points
Quand le logo 'Jaleco' apparaît au début du jeu, maintenez L1 + L2 + R1 + ⇩ + Start sur la manette 2. Ensuite, lorsque l'introduction commence, appuyez sur Start en ayant toujours les autres boutons enfoncés. Puis lorsque l'écran titre apparaît, choisissez le mode Scenario et allez à la Speed Shop. En entrant, vous remarquerez que vous avez 9,999,999 points que vous pourrez dépenser à loisirs dans votre voiture.
Le plein de sous
Sur la seconde manette, maintenez L1 + L2 + R1 + Start + ⇩, immédiatement après l'introduction du début (lorsque le drapeau apparaît) jusqu'à ce que le titre cesse de voler.
Voitures et couleurs supplémentaires
Lorsque vous battez Drift King, trois voitures supplémentaires deviendront accéssibles (Supra, NSX, and GT-R). Choisissez l'une d'elle et battez à nouveau Drift King pour activer le changement de couleurs. Utilisez alors R2 dans l'écran de sélection.

TOKYO HIGHWAY BATTLE R

Fonds maximums
À l'écran titre, avec la manette 2, entrez la séquence suivante :
⇧, △, ⇩, X, ⇨, □, ⇦, O, Select, Start
Toutes les pièces
À l'écran titre, avec la manette 2, entrez la séquence suivante :
⇨, ⇨, ⇩, ⇧, ⇧, ⇦, ⇩, ⇦, O, △
Pièces supplémentaires
À l'écran titre, avec la manette 2, entrez la séquence suivante :
⇧, ⇩, ⇩, ⇧, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨

TOMB RAIDER

Sauter le niveau
Entrez ce code lorsque vous êtes dans l'inventaire.
L2, R2, △, L1, L1, O, R2, L2
Note : ce cheat fonctionne avec les paramètres par défauts. Si vous utilisez une autre configuration faites alors :
Type 2 : L2, R2, O, △, △, L1, R2, L2
Type 3 : L2, R2, R1, △, △, L1, R2, L2
Toutes les armes
Entrez cette séquence une fois dans l'inventaire.
L1, △, L2, R2, R2, L2, O, L1
En retournant dans l'action, puis en allant à nouveau dans l'inventaire, vous verrez toutes les armes.
Note : si vous avez une version NTSC du jeu, remplacez R2 par L2 et vice et versa. Ce code fonctionne avec la configuration apr défaut (Type 1). Si vous utilisez un autre type, essayez celles-ci :
Type 2: △, O, L2, R2, R2, L2, L1, △
Type 3: △, R1, L2, R2, R2, L2, L1, △

TOMB RAIDER II

Sauter le niveau
(maintenez R2), faites un pas vers la gauche (⇦), un pas vers la droite (⇨), un pas vers la gauche (⇦), reculez d'un pas (⇩), avancez d'un pas (⇧), (relâchez R2), tourner sur vous même au moins trois fois (maintenez ⇦ ou ⇨), puis faites un saut en avant et une roulade(⇧ + □, puis O juste après).
Armes et munitions infinies
(maintenez R2), faites un pas vers la gauche (⇦), un pas vers la droite (⇨), un pas vers la gauche (⇦), reculez d'un pas (⇩), avancez d'un pas (⇧), (relâchez R2), tourner sur vous même au moins trois fois (maintenez ⇦ ou ⇨), puis faites un saut en arrière et une roulade(⇧ + □, puis O juste après).
Torches infinies
Même lorsque vous n'avez plus de torche, vous pourrez quand même en allumer une. Appuyez sur △, puis L2 pour allumer une torche.
Exploser Lara
Vous pouvez voir Lara exploser en plein de petits morceaux. Maintenez R2, pas à gauche, droite, gauche à nouveau, un pas en avant, un en arrière, tourner sur vous même trois fois, et sauter en arrière.

TOTAL ECLIPSE

Choix du niveau
Au lieu de vous promener avec une liste peu sympathique de codes, essayez plutôt cette astuce qui vous permettra de choisir directement votre niveau. Mettez en surbrillance l'option Password sans la valider. Maintenez ensuite le bouton Select enfoncé et entrez la séquence suivante : □, △, L1. Relâchez Select et faites : □, △, L1, □, △, L1. L'écran affichera alors 'STAGE – 1' et vous pourrez choisir votre niveau.
Monsieur Plus
Ce cheat vous permet d'avoir 10 continus, 10 vaisseaux et 10 plasma shots supplémentaires. Commencez une partie, mettez la pause puis appuyez sur les options contenant 'Play Game'. Faites ensuite △, □, O, □, △, □, L1, L1, R1. Maintenant, si vous appuyez sur l'image à droite, vous devriez voir un crâne. Faites ensuite △, □, L1, L1, □, △ pour avoir ces petits plus.

TOTAL NBA '96

All-Star Game
Ce cheat permet de jouer soit le All Stars de '94/'95 (Phoenix) soit celui de '95/'96 (San Antonio). Pour faire fonctionner ces cheats, il faudra, à l'écran 'Exhibition Game', entrer les codes suivants :
R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2, L2 – '94/'95
ou
R1, R1, R2, R2, L1, L2, L1, L2 – '95/'96
Un menu All-Stars apparaîtra alors et vous proposera de nombreuses options.
Supprimer les stats
Appuyez sur les boutons L1, L2, R1 & R2 pendant un quart-temps ou lors d'un temps mort.
Crazy Ball!
1. Utilisez Shawn Bradley ou George Mureasan.
2. Faites un lancé-franc, faites rebondir la balle, et tirer à trois points.
3. La balle va alors voler dans les airs, faire des zigzags incroyable et marquer un point avant de revenir dans vos bras.

TOTAL NBA '97

Difficulté accrue
0 l'écran dse options de jeu, faites L2 + R1 et un nouveau niveau de difficulté apparaîtra.
Compétences maximales
En créant un joueur, maintenez Select + ⇦ + □ + O pour que ce joueur soit complètement surhumain.

TOUKON RETSUDEN 2

À l'écran titre faites : L1, Select, L2, Select, R1, Select, R2, Select, △, Select, O, Select, X, Select, □, Select.
Note : après chaque pression du bouton Select, 'Press Start' doit clignoter à l'écran. Attendez que le message s'effeca pour continuer le code.

TREASURES OF THE DEEP

Dans le coffre de chargement, faites ⇩, X, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, O, O, pour pouvoir entrer les codes suivants :
Toute la carte
□, X, O, X, □
Plus de temps
L2, L2, L2, R1, R1, R1, R2, L1.
Enlever le courant
R1, L1, L2, R2, X.
Jouer en plein écran
△, X, ⇧, ⇩.
Overhead View
△, □, X, □.
Harpons banane
X, ⇧, △, ⇩.
Mode turbo
R1, R2, R1, R2, R1, R2.

TRIPLE PLAY '97

Monster Homers
Entrez et maintenez : L1, L2, R1, R2. Puis faites (sans maintenir): ⇧, ⇧, △, △, ⇧, ⇧, X, X. Vous devriez entendre n bruit : frappez ensuite la balle pour un Home run. **Note :** vous devez entrer le cheat pour tous les batteurs.
Stade mystérieux
En choisissant un stade, faites : L1, R1, L1, R1 (maintenez le dernier R1), puis appuyez sur Start. Vous aurez ainsi un nouveau stade.
Le coureur fou
Entrez 'Dennis Hirsch' comme nom de joueur.

TRIPLE PLAY '98

Terrains supplémentaires
Faites L1, R1, L1, R1, □ dans l'écran de sélection des stades. Les Field Of Dreams.cornfield, Ebbets Field, et The Polo Grounds deviennent disponible.

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes sont à l'honneur.

"Zip-e-dee-doo-dah, zip-e-dee-ay". Lorsque vous jouerez en écran splitte, vous aurez accès à de nouveaux circuits. De plus, en mode Quatre joueurs, vous aurez la possibilité de courir sur des courses réservées au mode 2 joueurs.

>>>>>

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes sont à l'honneur.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Continu rapide
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2, puis Start en continuant pour rejouer avec le même cobattatn.

WARHAMMER: DARK OMEN

Cheats
Ces derniers cheats vous seront particulièrement utiles, et vous faciliteront drôlement la vie.
Voir les cinématiques
À l'écran de sélection principal :
⇦, L1, ○, L2, △, R2 –pour le Black Grail
R1, △, R2, R2, □, R1 – pour Carnstein et Jewel
R2, ⇦, R2, ⇧, ⇩, ⇦ – pour le Hand of Nagash
○, △, □, ⇨, R1, R2 – pour libérer Mortis
L2, ⇨, □, ⇨, R1, R2 – pour Victory

Note : les deux derniers sont en monochrome.
Joueurs en sous-vêtements
Faites d'abord le premier cheat (L1, R1, L1, R1, □ lors du choix des stades). Choisissez le Cornfield et faites L1, R1, L1, R1, □. Faites le code 'EA Sports Dream Team' (L2, R2, L2, R2, ○ lors du choix de l'équipe) et choisissez la comme l'équipe receveuse. Ses joueurs seront alors en sous-vêtements.
Faire toujours des home runs
Maintenez L1 + L2 + R1+ R2, puis faites ⇧, △, ⇦, ⇨, □, ○, ⇩, × dans l'écran du batteur.
Toujours sortir le bateur
Faire un lancer. Avant de choisir le lancer suivant, maintenez L1 + L2 + R1 + R2, puis faites ×, ⇩, ○, □, ⇨, ⇦, △, ⇧. Le bateur sera éliminé après avoir raté le prochain pitch.
Ambiance sonore
Maintenez L1 + L2 + R1+ R2, faites □, ○, □.
Commentaires météorologiques
Maintenez L1 + L2 + R1+ R2, puis faites ○, ×, ○.
Commentaires sur les sponsors
Maintenir L1 + L2 + R1+ R2, puis faites △, ○, △. Les commentateurs feront des remarques sur les sponsors.
Pom-pom girls
Maintenez L1 + L2 + R1+ R2, puis faites : ⇩, ×, ⇩, ×, △.
Foule déçue
Maintenez L1 + L2 + R1+ R2, puis faites ⇩, ×, ⇩, ×, ×.
EA Sports Dream Team
Maintenez L2, R2, L2, R2, ○ lors du choix de l'équipe, puis choisissez 33ème équipe.
Super Pitch
Appuyez sur × pour lancer une balle rapide, puis immédiatement □ + ⇩.

TWISTED METAL

Ennemis multiples
Si vous voulez avoir un réel challenge, essayez ce code qui vous collera cinq ennemis en même temps dessus.
□, △, ○, □, □
Vue d'hélicoptère
Pour avoir une vue aérienne, entrez le password puis appuyez sur Start + ⇧ dans le niveau Arena ou Rooftop.
○, ○, △, ×, Space
Invincibilité
Comme son nom l'indique, ce cheat vous permet d'être invincible.
□, △, ×, Space (appuyez sur ⇨), ○
Armes inépuisables
Faites face à tous les dangers.
△, Space, □, ○, ○
Cheat du dernier niveau
Dans le dernier niveau du jeu, juste après avoir battu les trois ennemis sur les toits, sautez vite du toit. En tombant, vous serez averti de votre confrontation face à Minion puis serez ramené sur le toit avec armes et le niveau d'énergie de départ.
Jouer Minion
Pour jouer dans la peau de Minion, choisissez le tank et entrez le password suivant dans l'écran adéquat :
□, △, △, Space, □

TWISTED METAL 2

Attaques évoluées
⇦, ⇨, ⇧ – Freeze Blast (boule bleue, légèrement auto-guidée)
⇨, ⇦, ⇧ – Napalm (pareil que l'arme normale)
⇧, ⇧, ⇦ – Saut
⇧, ⇧, ⇨ – Bouclier (la protection dure 3 secondes)
⇦, ⇨, ⇩ – Attaque arrière (tire avec l'arme sélectionnée vers l'arrière du véhicule, utile contre les poursuivants un peu trop collants)
⇨, ⇦, ⇩ – Mine (lâche une seule mais énorme mine)
⇨, ⇩, ⇦, ⇧ – Invisibilité (rend votre véhicule invisible pendant trois secondes)
Personnages supplémentaires
Pour obtenir les deux persos cachés, entrez les codes suivants lors du choix du véhicules en mode Tournament. Une fois ceci fait, vous pourrez les prendre dans les autres modes de jeu. Il faut aussi re-saisir le code à chaque fois que vous chargez une partie.
⇧, L1, △, ⇨ – Ajoute Sweet Tooth à l'écran de sélection des personnages
L1, ⇧, ⇩, ⇦ – Ajoute Minion à l'écran de sélection des personnages
Niveaux supplémentaires
Vous devrez rentrer ces codes dans l'écran de sélection des circuits pour le mode deux joueurs. Un grand annonce que le cheat est bien passé et l'écran de sélection des personnages apparaîtra. Comme pour le cheat précédent, vous devrez le refaire à chaque chargement :
⇩, ⇦, R1, ⇩ – Rooftops (du premier *Twisted Metal*)
⇧, ⇩, ⇨, R1 – Jet Rider (provient du jeu *Jet Rider*)
⇩, ⇧, L1, R1 – Cyburbia (provient du premier épisode)
Napalm à tête chercheuse
1. Vous devez avoir trois Napalms (pas plus, pas moins).
2. Tirez en un et maintenez le bouton enfoncé.
3. Toujours en maintenant le bouton, faites : ⇧ ⇩ ⇩ ⇦ ⇦ ⇦ ⇨ ⇨ (gardez le bouton toujours enfoncé et recommencez si ça ne marche pas).
4. Vous recevrez alors une douzaine de Napalms à tête chercheuse.
Soyez un assassin!
Écrasez simplement dix citoyens pour récupérer vos points de vie.
Bonus du train
Après avoir détruit un train dans le métro de Hong Kong, votre prochaine arme sera doublement plus puissante.
Vendez votre âme!
Pour changer vos armes contre de la vie, faites en plein jeu :
⇩, ⇧, ⇨, ⇦, ⇧, ⇧, ⇩, ⇩
'Sell Your Soul' apparaîtra en haut de l'écran. Plus vous laisserez d'armes, plus vous obtiendrez de vie.
Recharger le freezer
En manque de munitions? Faites :
⇦, ⇨, ⇩, ⇦, ⇨, ⇧
Attaque spéciale
Tous les personnages l'ont, mais vous devrez avoir vos armes au maximum. Maintenez R2 (machine gun) et faites ⇧, ⇩, ⇧, ⇧
Mode Dieu
Maintenez L1, R1, L2 et R2 puis faites ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧
Invincibility
Maintenez L1 et R1 puis faites ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧
Unlimited Ammo
Maintenez □ + ○, puis faites ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧
Mega Gun
Maintenez ○ puis faites ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧

UFO: ENEMY UNKNOWN

Économiser des sous
Une ou deux heures avant la fin du mois, trnasférez tous vos savants et ingénieurs dans une autre base. Étant en transferts, ils ne seront pas payés.
Argent facile
Allez sur un lieu de crash, et fouillez le vaisseau alien. Faites ensuite une recherche sur la technologie alienne et fabriquez des objets dérivés. Cela vous coûtera 3,000$ à fabriquer mais ils vous en rapporteront 6,400. Gardez aussi un corps d'alien, puis après l'avoir éxaminé, vendez le 20,000$.
Ne jamais mourir
Vous allez avoir besoin d'une carte mémoire. Lorsque vous commencez une mission, faites d'abord une sauvegarde. Puis à la fin de chaque tour, si aucun de vos hommes n'est mort, refaites une sauvegarde. Si l'un d'eux meurt à un moment, vous pouvez toujours recharger la partie et revenir au début du tour. Faites cela jusqu'à la fin de la mission.

V-FORCE

Après avoir atteint le niveau 16, retournez au menu principal. Deux nouvelles options ont été ajoutées aux trois existantes. Choisissez celle du bas pour accéder à un menu supplémentaire qui vous permettra de voir les séquences cinématiques, écouter les musiques, lire les biographies, etc.

V-RALLY

Pour activer le cheat mode, chargez le jeu et attendez que le logo Infogrames apparaisse. Faites ensuite rapidement : ⇧, ⇩, △, ○, ⇧, ⇩, △ + ○ (les 2 derniers sont à enfoncer en même temps) La phrase 'Lock Off' apparaîtra pour confirmer le code (et donner l'accès à tous les circuits du mode Arcade).
Avant que l'écran ne change, faites l'une des manipulatiosn suivantes pour activer les fonctions.
Temps illimité
Maintenez ⇦ + L1 pour avoir du temps infini en mode Arcade.
Petits circuits
Maintenez ⇨ + L2. Les circuits du mode Arcade sont maintenant plus petits (cela est d'ailleurs confirmé par le message 'Narrow tracks loading').
Jeep
Maintenez ⇦ + R1. Une petite jeep remplacera la Peugeot 106 Maxi. Ce cheat concerne aussi un circuit caché.
Recommencer la course
Maintenez ⇦ + R2 pour recommencer une course en mode Arcade.
Debug Mode
Faites ⇦ puis ⇨. Des informations sur le jeu apparaîtront. En appuyant sur Start à l'option 'Memory', il y en aura encore plus..
Tous les cheats
Si vous voulez que tous les cheats soirent activés en même temps, maintenez simultanément ⇦ + L1 + L2 + R1 + R2 lorsque le message 'Lock Off' apparaît.
Circuit Montagne-russe
Activez le cheat pour avoir la jeep, puis choisissez le circuit de championnat 'Sweden 1' en mode Time Trial. Le message à l'écran annoncera alors le chargement de la course '????', signifiant que le cheat est activé.

V TENNIS

Jouers cachés
Mr Tonkin : en jouant en mode normal, déplacez le curseur sur un autre joueur et faites : L2, L2, R1, R1, R1, ⇩, △ x 4, ○.
Mrs Tonkin : maintenez L1, R2, ⇧, □, puis appuyez sur ○.

VICTORY BOXING

Têtes supplémentaires
Lors du tournoi principal, après avoir combattu et vaincu Takeshi Hangman, The Champ et Alan Kidd, revenez au mode 'create you own boxer' (restez toujours dans la même partie), et sélectionnez l'option 'head'. Maintenant faites défiler la liste vers la gauche ou la droite, pour voir que les visages des combattants que vous venez de battre sont maintenant accessible. Il ne vous reste plus qu'à usurper leur identité.
Combattants cachés
Si vous battez The Champ et défendez avec succès cinq fois de suite votre titre dans les différents styles, vous aurez accès à six nouveaux combattants qui sont les suivants :
Peek-a-boo
Kiki & Mimi, Edward King
Detroit
Roboxer Beta 1, Carrie the Bunny
Open
Jack-in-the-Box, Snake

VIEWPOINT

Sauter les vidéos
Allez directement aux vidéos de fin de niveau et faites : □, ○, △, ⇨, ⇦, ⇩, R1, L2, R2, R1
Invincibilité
Devenir invincible est toujours utile dans un shoot'em up, cependant ce cheat peut faire planter la machine : □, □, ○, ○, △, ×, □, ⇧, ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, L1, R1, Select

VR BASEBALL '97

Field Of Dreams Stadium
Allez sur l'option Credits et faites : □, ○, □, ○, △.

WARCRAFT II

Cheat Codes
Mettez la pause et entrez les à l'écran des passwords
Finir la mission
NTTSCLNS
Termine automatiquement la mission (après quelques secondes)
Échouer à la mission
YPTFLWRM
Forces invincibles
TSGDDYTD
Vos unités sont invincibles.
Plus de ressources
GLTTRNG
Faites des paysans pour en profiter.
Build More Things
DCKMT
Lets you build more stuff from start.
Construction rapide
MKTS
Le batîments et unités sont crées en quelques secondes.
Plan complet
NSCRN
Voir l'intégralité de la carte.
Tous les sorts et mana pleine
Entrez le password VRYLTTL pour avoir tous les sorts et une jauge de mana infinie.
Finir le jeu
Entrez le password THRCNBNL pour voir la séquence de fin.
+5,000 Oil
VLDZ (à refaire à volonté)
Ramassage plus rapide du bois
HTCHTXNS
Retirer la victoire complete
NVRWNNR

WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT

Tous les cheats doivent être saisis dans l'écran de la caravane.
Troupes gratuites
Pointez votre curseur sur une troupe puis en maintenant Start, faites : ○, △, ×, □, ⇦, ⇨.
Toutes les unités
Pointez le curseur sur le livre de gauche, maintenez Select et faites : R1, L1, L2, R2. Vous aurez toutes les troupes.
Points de magie infinis
Pointez sur le livre de magie, maintenez Select, puis faites : ⇦, ⇧, ⇨, ⇩, L1, R1. Dès lors, lorsque vous invoquerez un sort, vous ne perdrez pas de point de magie.

WCW VS THE WORLD

Combattants cachés
En battant les huit boss du jeu, ces derniers apparaîtront dans la liste des catcheurs jouable et pourront être utilisés dans tous les modes sauf le mode League Challenge.
Premièrement, faites une ligue et combattez avec un catcheur de classe JR . Remportez les six divisions avec le même catcheur pour affronter le boss..
En WCW c'est Jeff Jarret. Les autres sont Major Tom, Steel Talon, and Grizz Lee.
Un nouvelle division Super JR apparaîtra aussi. Remportez la pour avoir le combattant caché Jaguar.
Refaites la même chose en changeant de classe. Vous retrouverez les mêmes boss. Remportez aussi les six divisions pour faire apparaître une nouvelle classe Super Heavy et The Giant, l'ultime combattant caché du jeu.

Old 'Uns
Pour jouer avec le vieux Hogan ou le vieux Sting (doo doo doo?), pressez Start (au lieu de X) pour les choisir. Faire la même chose avec Masahiro, pour qu'il porte un t-shirt NWO.

WILD ARMS

Aliens secrets
Allez vers les trois îles sitées dans la partie Sud de la carte. Après avoir combattu huit à dix fois, vous allez affronter une race secrète d'aliens connue sous le nom de Hayokonton. On ne veut pas de petits Rosweils sur Terre! Faites leur comprendre à ces sales bestioles!

WILLIAMS ARCADE GREATEST HITS

Debug Mode
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et pressez Select. Faites le deux fois. Cela vous amènera au mode Debug. Vous pouvez faire cela pour tous les jeux de la collection.
Les sons de Mortal Kombat 3
Allumez la PlayStation sans CD à l'intérieur et allez au menu du lecteur de CDs audio. Insérez maintenant le CD du jeu pour voir apparaître deux pistes. Lancez la seconde piste pour entendre plus de cinq minutes de sons provenants de *MKIII*.

WING COMMANDER IV

Choisir les scènes
Lorsque le copyright du jeu apparaît, saisissez le code suivant : ⇧, ⇩, ⇩, ⇧, R2. Vous pouvez maintenant sélectionner n'importe quelle scène du jeu en utilisant R1 ou R2.
Kills faciles
Après avoir activé le premier cheat, vous pourrez tuer n'importe lequel des ennemis en un seul tir en appuyant sur L1 + L2 + □.

WIPEOUT

Accéder à la classe Rapier
Si vous n'arrivez pas à réussir dans la classe Venom et par conséquent passer à côté de la formidable expérience de la classe Rapier, suivez les instructions suivantes :
1. Positionnez le curseur sur One Player
2. Maintenez tous les boutons suivants : L2, R2, ⇦, Start et Select.
3. Tout en maintenant appuyez sur X. Cela devrait vous amenera l'écran de sélection de la classe. Il ne vous reste plus qu'à choisir la classe Rapier.
Circuits cachés
Ce cheat vous permet d'avoir accès à une course cachée du nom de Firestar que vous ne pouvez avoir normallement qu'en terminant tous les circuits de la classe Rapier. C'est maintenant chose inutile. Appréciez donc cette course.
1. Positionnez le curseur sur One Player à l'écran principal.
2. Maintenez tous les boutons suivants : L1, R1, ⇨, Start, □ et O.
3. Tout en maintenant appuyez sur X.
Départ canon
Le départ canon consiste à avoir son avant dernière barre dans le rouge au moement du "go". La meilleure façon est d'accélérer lorsque la lumière devient orange ou au milieu du "one". Le timing n'est pas évident.
Repeat Lap
Dans une course, lorsque vous tapez violemment avec vos aérofreins et que vous faites demi-tour de cette manière en trversant la ligne, le jeu ignorera ce tour, et vous permettra d'en faire un autre permettant ainsi de rester dans la course

WIPEOUT 2097

Cheats
Les trois cheat suivants sont accessibles dans le menu des options (celui dans lequel vous choisissez le mode, le circuit, etc.) en maintenant L1, R1 et Select enfoncés. Les autres sont accessibles en course.
Vaisseau Piranha
En gardant les boutons précédemment mentionnés en foncés, faites : X, X, X, X, O, △, et □. Allez maintenant choisir l'équipe pour voir apparaître le vaisseau Piranha. Ce dernier est parfait en tous points.
Classe Phantom
Mintenez L1, R1 et Select et faites △, △, △, O, O, et O. Allez ensuite choisir le circuit pour voir apparaître le très difficile classe Phantom.
Track Cheat
Maintenez L1, R1 et Select enfoncés et appuyez sur □, O, △, O, et □. Ce cheat vous permet de courir sur tous les circuits en classe Vector (la classe la plus facile). Cela vous permettra entre autres de découvrir toutes les subtilités des circuits à une vitesse raisonnable. Un bon entraînement avant de passer aux classes supérieures.
Machine Gun
Meetez le jeu en pause durant une partie et maintenez L1, R1, et Select. Nesuite faites : □, O, X, □, O, X, et △. En enlevant la pause, vous verrez un flash vert indiquant que le cheat a bien été activé. Maintenant, en utilisant le bouton de tir, vous utiliserez votre nouvelle mitraillette fraîchement installée.
Énergie infinie
Vous n'aurez plus jamais besoin d'aller sur les zones de ravitaillement. Mettez simplement lejeu en pause à n'importe quel moment de la course et maintenez L1, R1 et Select. Puis en les gardant enfoncés faites : △, X, □, O, △, X, □, et O. En enlevant la pause, vous deviendrez immédiatement invincible.
Temps infini
Mettez simplement lejeu en pause à n'importe quel moment de la course et maintenez L1, R1 et Select. Faites ensuite △, □, O, X, △, □, O, et X. Enlevez la pause pour activer le cheat.
Armes inépuisables
Durant une course normale, mettez la pause et maintenez L1 + R1 + Select. Tout en maintenant faites : X, X, □, □, O, O, △. En enlevant la pause, vous verrez un flash vert. À partir de maintenant, quelque soit l'arme que vous utiliserez, celle-ci sera inépuisable. Pour changer d'arme, balancez celle que vous êtes en train d'utiliser.
Mode animal
Allumez votre PlayStation avec le Cd à l'intérieur et maintenez L1, R2, Select + Start jusqu'à l'apparition du message 'Start'. Relâchez ensuite le bouton Start et appuyez de nouveau dessus pour aller dans les options de course. Les vaisseaux se seront alors transformés en animaux de ferme!
Passwords
Challenge I:
□,O,□,△,O,△,△,O,□,□,□,△,X,□.
Challenge II:
□,O,□,△,O,△,X,□,X,△,△,X,O,O.

WORMS

Sheep et bombes Banana
À l'écran de sélection des armes appuyez sur □ et X huit à dix fois pour avoir des moutons explosifs et des bombes banana. Tout ça n'est pas très fair-play, mais que voulez vous? Il faut bien s'amuer de temps en temps!
Moutons explosifs
Allez à l'écran des options du jeu, puis à l'écran des options pour les armes. Écartez le curseur du bouton Exit et entrez la séquence suivante :
X, □, □, X, □, □, X, □, □.

WWF IN YOUR HOUSE

Pas de dégats
Mettez la pause puis faites L1, R2, L1, R2, L2, R1.
Fatalités
Pour les accomplir, attrapez votre adversaire et faites les manipulatins suivantes :
Brett Hart: ⇩ ⇧ △ ⇩ ⇧ △
Vader: ⇩ ⇧ X X X
Owen Hart: ⇩ ⇧ □ □ X X
British Bulldog: ⇩ ⇧ □ □ △ X
Undertaker: ⇩ ⇧ O O △ △
Golddust: ⇩ ⇧ O ⇩ ⇧ O
Shawn Michaels: ⇩ ⇧ □ O O □
HHH: ⇩ ⇧ △ △ △ △
Ahmed Johnson: ⇩ ⇧ □ △ O X
Cheat Codes
Mettez le jeu en pause à n'importe quel moment et faites :
Pas de console – ⇦, ⇦, ⇧, ⇩, R2
Gros dégats – ⇧, ⇧, L1, L2, ⇩
Mode combos – R1, L2, R2, L2, ⇨
Faibles dégats – ⇩, ⇧, L2, ⇨, ⇦
Choppe automatique – ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, L.

X2

Pour saisir ces codes, allez dans le menu Password des Options :

267776	8 Credits
220969	9 vaisseaux
713948	Niveau 2
900277	Niveau 3
213490	Niveau 4
866141	Niveau 5
321904	Niveau 6
196861	Niveau 7
040186	Niveau 8
841003	Niveau 9
216409	Start Criticus
180771	Vaisseau invulnerable
300167	Séquence de fin

X-COM: TERROR FROM THE DEEP

Encore plein les poches
À l'écran de saisie du nom, mettez AEIOU. Vous serez alors riche à millions. De plus tout sera à un dollars, sauf bien sûr les batîments.
Troupes plus résistantes
À l'écran de saisie du nom, mettez JUSTLIKEME pour que tous vos soldats commencent avec le meilleur niveau de protection en armure.

XEVIOUS 3D/G+

Incarner les combattants de Tekken Heihachi
À l'écran principal (mettez en surbrillance 'Xevious 3D/G'), maintenez X + O + ⇦ + Start sur la manette 1. Maintenez jusqu'à l'apparition de l'écran titre de Xevious 3D/G. Relâchez alors le bouton Start et appuyez (maintenez)de nouveau dessus pour lancer une partie. Gardez les boutons enfoncés jusqu'au début du niveau, et vous verrez alors que votre vaisseau s'est soudainement transformé en Heihachi.
Paul
À l'écran principal (mettez en surbrillance 'Xevious 3D/G'), maintenez X + O + ⇨ + Start sur la manette 2. Maintenez jusqu'à l'apparition de l'écran titre de Xevious 3D/G. Relâchez alors le bouton Start et appuyez (maintenez)de nouveau dessus pour lancer une partie. Gardez les boutons enfoncés jusqu'au début du niveau, et vous verrez alors que votre vaisseau s'est transformé en Paul.
Continus infinis
À l'écran principal (mettez en surbrillance 'Xevious 3D/G'), maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et pressez O autant de fois que possible jusqu'au chargement de la partie. Si vous avez réussi, le message 'Free Play' sera affiché à l'écran (là où est généralement indiqué le nombre de credits restant).
Debug Mode
Choisissez le Xeviouc original. Et à l'écran titre, faites □ + X + Start. Le mode Debug apparaîtra avec le début de la partie.
Vaisseaux noirs
Mettez en surbrillance l'option 'Reset' de l'écran titre et maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + Start. Le message 'Game Start' devrait maintenant être en surbrillance aussi, puis (toujours en maintenant) appuyez à nouveau sur Start. Continuez à maintenir jusqu'au changement.
Gros vaisseau
Faites d'abord le cheaty pour avoir votre vaisseau en noir. Puis allez dans Configuration et mettez en surbrillance 'Exit'. Puis mettez le curseur sur 'Reset' et maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + Start. L'option 'Game Start' devrait être en surbrillance, puis (toujours en maintenant) appuyez à nouveau sur Start. Continuez à maintenir jusqu'au changement.
Vaisseau tordu
Tordez votre vaisseau avec un NeGcon.

Z

Entrez les cheats suivants dans l'écran des passwords.
Full Metal Jacket – □, O, X, △, △, X, O, □
Invincibilité – □, △, O, X, X, O, △, □
Pad 2 – X, △, □, O, △, O, X, □
(Pendant le jeu, appuyez sur △ sur le pad 2 pour détruire la base adverse, ou □ pour détruire la votre.)

ZERO DIVIDE

Dessins cachés
1. Après avoir terminé le jeu en mode Easy sans perdre de round et sans utiliser de continus, allez à l'écran titre et mettez en surbrillance l'icône des options.
2. Avec le pad 2 maintenez : L1, L2, R1, R2, Start et Select pour voir une bande déssinée.
Jeu caché
1. Allumez la PlayStation et maintenez Start + Select jusqu'à l'apparition du message 'Loading'.
2. Maintenez les boutons enfoncés pour qu'apparaisse le jeu Tiny Phalanx. Ce dernier est un vieux shoot'em up à scrolling horizontal.
Invulnerabilité
Lorsque le jeu Phalanx s'est chargé (maintenir Start + Select en allumant la console), mettez en surbrillance l'icône Speed du menu des option et appuyez sur ⇨ + L2 + R2.

Dernières astuces

Les derniers cheats et codes sont à l'honneur.

R1, L2, ▲, ■, ⇦, R2 – pour Long March
⇦, ⇨, ■, ⇨, R1, R2 – pour les credits
Sauter les chapitres
A l'écran principal des options, faites R2, R1, L2, R2, R1, R2. Appuyez sur 'resume' pour activer le cheat.
Cheats de combats
Dans l'écran de déploiement appuyez sur Select puis :
R1, R1, L2, L2, R1, R2 – zapper la bataille
R1, L1, R1, L2, R1, R2 – sous!
R1, L1, R2, R2, R1, R1 – touch of death
Appuyer sur 'Resume' active le cheat.

FIRO AND KLAWD

Passwords

Back alley	MOOMIN
Back street	MOONPIG
Back street B	MOONPINGEON
Back roof	SNUFFKIN
Main street	LITTLE_MI
Main street B	LITTLE_MO
Vinnie's scrap yard	SOUP_DRAGON
Vinnie's scrap yard B	SUPER_DRAGON

GUNDAM 0079:

The War For Earth

Passwords

Scene 1	△ △ △ △ □ X △ X
Scene 2	□ □ △ △ □ X △ X
Scene 3	○ ○ △ △ △ □ □ △
Scene 4	X X △ △ △ □ □ △
Scene 5	○ □ △ △ △ □ □ △

THE HIVE

Passwords

Choisissez 'Load Option' au menu principal et quand le jeu vous dit qu'il ne trouve pas de fichier, l'option des passwords apparaît.

2	IV73	3	AMQ3
4	NGH3	5	ZN03
6	WVQ3	7	HC13
8	1EZ3	9	UVM3
10	TZ93	11	U6Q3
12	2QJ3	13	KLS3
14	2XS3	15	81H3
16	8HU3	17	J5V3
18	VIH3		

HERCULES

Passwords

L2 The Hero's Gauntlet	Serpent, Medusa, Coin, Medusa
L3 Centaurs' Forest	Centaur, Hercules Silhouette, Minotaur, Archer
L4 The Big Olive	Centaur, Coin, Serpent, Hercules Silhouette
L5 Hydra Canyon	Coin, Gladiator Helmet, Coin, Soldier
L7 Cyclops Attack	Gladiator Helmet, Pegasus, Hercules Silhouette, Archer
L8 Titan Flight	Soldier, Coin, Coin, Lightning Bolt
L9 Passageway Of Eternal Torment	Medusa, Soldier, Centaur, Pegasus
L10 Vortex Of Souls	Soldier, Lightning Bolt, Soldier, Centaur
View All Movie Clips	Pegasus, Soldier, Centaur, Soldier

INDEPENDENCE DAY

Passwords

Mission	Facile	Moyen	Difficile
Washington	DBKHN	DBKMO	DBKOO
New York	GBKHW	GBKMX	GBKOX
Paris	LLSHW	LLSMX	LLSOX
Moscow	NL9HW	NL9MX	NL9OX
Tokyo	R39JD	R39NF	R39RF
Oahu	T59HW	T59MX	T59OX
Las Vegas	Z99HY	Z99MZ	Z99OZ
Mothership	399HG	399MH	399OH

NANOTEK WARRIOR

Passwords

NORMAL

2	□, △, X, △, □, X, □, △, X
3	△, □, X, △, □, △, X, □, X
Bonus 1	□, ○, X, △, □, ○, △, ○, X
4	X, △, □, X, □, △, X, □, ○
5	○, △, □, X, □, ○, X, ○, □
6	△, ○, □, X, □, △, X, ○, X
Bonus 2	□, □, □, X, □, □, △, △, □
7	X, △, X, ○, □, X, △, ○, □
8	□, △, X, ○, □, X, △, ○, X

DIFFICILE

2	□, X, △, X, □, △, X, □, ○
3	X, □, △, X, □, ○, X, □, △
Bonus 1	□, ○, △, X, □, △, ○, □, X
4	X, △, ○, X, □, △, ○, □, △
5	□, △, ○, X, □, △, X, ○, X
6	△, □, ○, △, X, ○, □, ○, △
Bonus 2	○, □, ○, △, X, △, □, ○, X
7	△, X, △, ○, X, □, X, □, △
8	□, X, △, ○, X, □, △, □, X

NIGHTMARE CREATURES

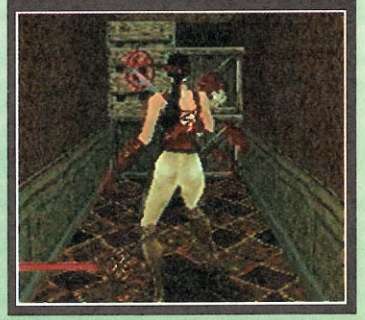
Passwords

Ignatius

Niveau 2	△, ○, △, ⇦, △, □, X, □,
Niveau 3	△, X, ○, △, △, ⇩, □, ⇧,
Niveau 4	△, □, △, ⇦, △, ⇩, △, □,
Niveau 5	△, ⇧, △, ⇧, △, ⇩, ⇩, X
Niveau 6	△, ⇩, △, X, △, ⇩, ⇦, ○
Niveau 7	△, ⇦, △, X, △, ⇦, △, ○
Niveau 8	△, ⇨, △, X, △, △, ○, ○
Niveau 9	○, △, △, X, ○, ○, □, X
Niveau 10	○, ○, △, ⇨, △, ⇧, ⇩, ⇩
Niveau 11	○, X, △, ⇨, △, ⇩, ⇦, ⇩
Niveau 12	○, □, △, □, △, ⇧, △, □,
Niveau 13	○, ⇧, △, □, △, ⇩, ○, □,
Niveau 14	○, ⇩, △, ⇨, △, ○, X, ⇩,
Niveau 15	○, ⇦, △, □, △, △, □, □,
Niveau 16	○, ⇨, △, □, △, ○, ⇧, □,
Niveau 17	X, △, X, □, △, □, ⇩, ⇧
Niveau 18	X, ○, X, □, △, ⇧, ⇦, ⇧
Niveau 19	X, X, X, □, ○, ⇩, ○, ⇩,
Niveau 20:	X, □, X, □, ○, ⇦, X, ⇩

Nadia

Niveau 2	⇧, ○, △, ⇦, △, □, X, □,
Niveau 3	⇧, X, △, ⇧, △, □, □, X
Niveau 4	⇧, □, △, ⇧, △, ⇧, ⇧
Niveau 5	⇧, ⇧, △, ⇧, △, ⇩, ⇩, X
Niveau 6	⇧, ⇩, △, ⇧, △, ⇦, ⇦, X
Niveau 7	⇧, ⇦, △, ⇧, △, △, △, X
Niveau 8	⇧, ⇨, △, X, △, △, ○, ○
Niveau 9	⇩, △, X, X, ○, X, □, □,
Niveau 10	⇩, ○, X, □, △, □, ⇩, ⇧,
Niveau 11	⇩, X, X, □, △, ⇧, ⇦, ⇧
Niveau 12	⇩, □, X, □, △, ⇦, ○, ⇧
Niveau 13	⇩, ⇧, X, □, △, ⇦, ○, ⇧
Niveau 14	⇩, ⇩, X, □, △, △, X, ⇧
Niveau 15	⇩, ⇦, X, □, △, ○, □, ⇧
Niveau 16	⇩, ⇨, X, □, △, X, ⇧, ⇧
Niveau 17	⇦, △, X, □, △, □, ⇩, ⇧
Niveau 18	⇦, ○, X, □, △, ⇧, ⇦, ⇧
Niveau 19	⇦, X, X, □, ○, ⇩, ○, ⇩
Niveau 20	⇦, □, X, □, ○, ⇦, X, ⇩,



NEED FOR SPEED

Passwords

Track 1	WRDRTY
Track 2	ZDPBWN
Track 3	MTQRZP
Track 4	JVPZLL
Track 5	ZYMNLH
Track 6	WMRPGZ
Lost Vegas	YXGSJJ
Track 8	KJPQND
Track 9	SDQWCG
Track 10	SLZXDH
Track 11	SPZDFX
Track 12	ZVGRGX
Track 13	XJHVCK

NUCLEAR STRIKE

Passwords de niveaux

Level 2:	CUTTHROATS
Level 3:	COUNTDOWN
Level 3B:	PLUTONIUM
Level 4:	PUSAN
Level 5:	ARMAGEDDON
Level 6:	RMAGEDDON
Niveau bonus:	LIGHTNING

OFF WORLD INTERCEPTOR

Passwords de niveaux

nrqv!tb9mbjgkb8!

lp5vk?pzqg41417p

cqd?dc5kpl5kw741

PANDEMONIUM

Passwords

Ces peasswords vous conduisent à tous les niveaux, mais sans objets :

Niveau	Password
1	ADEAMIIE
2	EPIJAKCA
3	FBIJAKCI
4	KOCCCIEE
5	NGIAIBJJ
6	NIIAJBCB
7	KGCACICI
8	AHICBAJE
9	AIICFAJG
10	AIICBAJI
11	FBIIAKCK
12	FDIIAKDC
13	FFIIAKDK
14	KACACIBA
15	ADMCFAID
16	EMIIEKBE
17	OEIBIBMJ
18	FAAIAKCE

PANDEMONIUM 2

Passwords

Level 2	AJMABLOC
Level 3	FAAAGCNA
Level 4	LJABIDOA
Level 5	LDBBJLAE
Level 6	KLBFCCE
Level 7	IEBBJLMF
Level 8	POECHEJJ
Level 9	FHCAODAC
Level 10	AKAJDIJC
Level 11	NIECGPCJ
Level 12	FKDAGMNK
Level 13	LKFBKLAM
Level 14	BBAMFKDK
Level 15	FPDAGMHC
Level 16	APEMFINO
Level 17	POGCLMEB
Level 18	FMDAGPIM
Level 19	FCLAGJNE

PERFECT WEAPON

Codes niveaux

Ice Moon	X, □, X, □, □, ○, □, ○
Garden Mn.	○, X, X, △, ○, ○, X, △
Forrest Mn.	○, △, □, ○, □, □, △, △
Desert Mn	○, X, X, X, △, ○, △, △
Morgone	X, X, □, X, □, □, △, ○
Toran	△, △, X, □, △, △, X, ○
Shiro	○, ○, X, □, X, X, ○, △
Renza-Fi	△, ○, X, X, △, □, △, △
Sacra-Ja	○, X, ○, ○, □, ○, X, □
Morgone O	X, △, ○, X, △, ○, ○, △
Lizard Guard	○, □, □, X, ○, X, X, ○
Final Level	□, △, ○, X, □, △, ○, X

RAYMAN

Start	38W8Z92W9M
Pink Plant Woods	L8W8Z9LW9M
Anguish Lagoon	L0W8ZH2W9M
Swamps of Forgetfulness	L04JPHLW9M
Mosquitos Nest	L044Z9LNHM
Bongo Hills	B0D4?HL29X
Allegro Presto	B0D4?1L29X
Gong Heights	B04DG13L9K
Mr Sax's Hullabaloo	B0D4?R33HP
Twilight Gulch	BH4N?1!3NP
Hard Rocks	T9DN?R33NF
Mr Stone's Peaks	49DN?1!!WF
Eraser Plains	DW44?1!CN7
Pencil Pentathlon	4NBN?1!5NF
Space Mamma's Crater	DCT4G13CDF
Crystal Palace	DCTW81!CD7
Eat at Joe's	NWTDDR!346
Mr Skop's Stalactites	NW?WD15!4Q

RETURN FIRE

Mode un joueur

2	Umbrella, Bird, Butterfly, Flower
3	Smiley, Cup, Rabbit, Umbrella
4	Rabbit, Umbrella, Bird, Bird
5	Flower, Umbrella, Rabbit, Cup
6	Bird, Cup, Butterfly, Bear
7	Bear, Bear, Shamrock, Bird
8	Rabbit, Cup, Umbrella, Heart
9	Shamrock, Butterfly, Bird, Heart
10	Heart, Butterfly, Cup, Heart
11	Umbrella, Umbrella, Bird, Flower
12	Flower, Cup, Shamrock, Butterfly
13	Heart, Umbrella, Shamrock, Heart
14	Rabbit, Smiley, Flower, Shamrock
15	Rabbit, Smiley, Bear, Bird
16	Flower, Umbrella, Bird, Rabbit
17	Flower, Bear, Heart, Umbrella

Mode deux joueurs

2	Butterfly, Umbrella, Bear, Heart
3	Bear, Rabbit, Flower, Shamrock
4	Umbrella, Heart, Shamrock, Flower
5	Umbrella, Bear, Rabbit, Heart
6	Cup, Bird, Butterfly, Flower
7	Heart, Flower, Shamrock, Rabbit
8	Heart, Bear, Rabbit, Heart
9	Bear, Rabbit, Shamrock, Flower
10	Butterfly, Smiley, Umbrella, Shamrock
11	Bear, Flower, Smiley, Flower
12	Cup, Bear, Flower, Umbrella
13	Heart, Bird, Flower, Shamrock
14	Smiley, Bird, Shamrock, Cup
15	Cup, Bird, Shamrock, Bear
16	Umbrella, Cup, Bird, Flower
17	Smiley, Bear, Rabbit, Flower
18	Shamrock X 4

ROCKMAN X3

Introduction	3721, 1281, 3751, 4456
Graviiy 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 Catfish	1778, 5253, 2444, 3488
Crush Crawfish	5718, 1266, 2727, 7458
Doppler's Lab	5718, 1263, 2627, 7458

ROSCO MCQUEEN

Passwords

Laundry 2	FLUFFY
Laundry 3	SWEATY
Auto 1	HOTROD
Auto 2	GREASE
Auto 3	BIGEND
Harold's 1	SMELLY
Harold's 2	WIDETV
Harold's 3	PILLOW
Leisure 1	TRICEP
Leisure 2	MOTION
Leisure 3	HIPHOP
Residential 1	KENNEL
Residential 2	BARREL
Runaround	SPLASH

SLAMSCAPE

Uraniumania	△ X X □ ○ △ X △
Repsychler	X ○ ○ △ □ □ ○ X
Endless Bummer	X △ X ○ △ □ ○ X
Viva Los Vagrantes	○ △ X △ X □ □ △

SPIDER

Passwords

Laboratory	
Lab Floor 1	FMLC939GPR8F3BF7KT1
Sinks	CHMLC939GPR8F3LWGTS3
Lab Top	86MLC939GPR8F3VFQ5S4
Seventies Room	FW1MC939GPR8F3BF7KT1
Factory	
Boxes	W1MC939GPR8F36DTTS3
Conveyors	BSRMC939GPR8F3VTKKT1
Machine Room	WDRQC939GPR8F3LM8S95
Tubes	8WV5L939GPR8F36DTTS3
Mechanical Arm Boss	8WV5L939GPR8F3G1QJB4
City	
Down The Street	9WV5L939GPR8F3LRT6S4
Side Of Building	6SXXS939GPR8F3LRT6S4
Park	W9PNT839GPR8F3B9LVS3
Under The Street	N7KB3Y19GPR8F3V95HR5
Along The Street	N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3
Museum	
Display Cases	P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3
Volcano	G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3
Dinosaur Bones	H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4
Model City	J7KB3Y1GWPR8F31766D1
Temple	K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4
Museum Boss	K7KB3Y1B15S8F3BTQBB4
Sewer	
Wells	V7KB3Y1B15S8F3QS7QC1
Along The Sewer	W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95
Food Carton	X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3
Up The Well	Y7KB3Y1VV16QF3QS7QC1
Ryan's World	Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1
Evil Lab	
Circuit Boards	Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3
Lab Top	R7KB3Y118H56T1WTY4R4
Hard Drives	S7KB3Y118H56T1TCQSR3
Brian's Folly	T7KB3Y118H56T1FNY4R4
On The Ceiling	T7KB3Y118H56T1TC4LD1
Kip's Bonus	68KB3Y118H56T151P6C4
Brain Boss	68KB3Y118H56T1TMVM35

THE INCREDIBLE HULK

Passwords de niveaux

Monde	Facile	Moyen	Difficile
Castle	70000F630A	60080FFB85	80100F8401
Ice	A0000A352F	90080ACDAA	B0100A5626
UFOs	C000010759	B008019FD4	D010012850
Maestro	300006D8BD	F01005616D	101005F9E8

SOVIET STRIKE

Passwords de missions

1 ..... WORSTCASE
2 ..... GRANDTHEFT
3 ..... GROZNEY
4 ..... CHERNOBYL
5 ..... CIVILWAR

Pour commencer la campagne N°4 avec 5 vies, entrez juste le password. **NOSFERATU**.

STREET RACER

Passwords

Silver	**TRAFIK**	Platinum	**DOUGAL**
Gold	**NEJATI**	Super	**TURGAY**

TIGERSHARK

Passwords

2	AKULA	3	PASHA
4	MIRAS	5	NAKAT
6	REZKY	7	TUCHA
8	ZARYA	9	VOSTA

TIME COMMANDO

Passwords

Roman Empire ..... TUHOUEFY
Japanese ..... ADSAZGLY
European Middle Ages ..... ZJFKYGLZ
Conquistadors ..... EBELPWNF
Western ..... EVXGPWNN
Modern Wars ..... ENQOEQHJ
Future ..... NDWMHGEC
Beyond Time ..... XEMJBDFS

TOP GUN

Nouveaux Codes de niveaux

Miramar

1 82813
2 ..... 81723 or 99764
3 ..... 20582 or 20873 or 47924
4 ..... 79613 or 81835 or 82372
5 ..... 79523 or 81772 or 82282
6 ..... 07631 or 20213 or 22172 or 40773 or 81454

Cuba

1 ..... 20123 or 22082
2 ..... 15940 or 20423 or 20624 or 57131 or 81664 or 82732
3 38332
4 ..... 32880 or 82072 or 82123
5 ..... 55272 or 89332
6 ..... 20906 or 79442
7 21854

Korea

1 ..... 44673 or 82432
2 ..... 27914 or 79754 or 81424
3 ..... 79103 or 79344 or 82852
4 20693
5 76252
6 21701
7 ..... 81712 or 82222
8 ..... 06604 or 79944
9 20162
10 21170

Libya

2 ..... 21551 or 79535
3 ..... 20804 or 81844
4 ..... 76734 or 79451
5 38902
6 ..... 20411 or 21860 or 21911 or 51493
7 81484
8 ..... 45726 or 76760 or 79885 or 82285

TOTAL ECLIPSE

Codes de missions

1ère Mission ..... X, O, △, □, X, X, X, □
3ème Mission ..... △, △, O, X, △, △, X, □
Polaris 5 ..... O, O, O, △, X, △, □, □

TWISTED METAL

Codes de niveaux

Vous pouvez directement passer à certains niveaux avec ces passwords.

Freeway ..... X, □, □, O, △
River park ..... X, △, □, O □
Cyburbia ..... X, □, △, △, △
Warehouse ..... O, △, □, O, O
Rooftop niveau final ..... □, △, X, O, X

VIEWPOINT

Passwords

Voici les codes pour tous les niveaux sauf pour 5-3, code dont on ignore si il existe :

Niveau 1-1	**CGG**	**Niveau 1-2**	**CLL**
Niveau 1-2	**CLL**	**Niveau 1-3**	**CRR**
Niveau 2-1	**FGD**	**Niveau 2-2**	**FLJ**
Niveau 2-3	**FRN**	**Niveau 3-1**	**HGD**
Niveau 3-2	**HLG**	**Niveau 3-3**	**HRL**
Niveau 4-1	**KGG**	**Niveau 4-2**	**KLD**
Niveau 4-3	**KRJ**	**Niveau 5-1**	**MGJ**
Niveau 5-2	**MLD**	**Niveau 6-1**	**PGL**
Niveau 6-2	**PLG**	**Niveau 6-3**	**PRD**

WARCRAFT II

Passwords

Tides Of Darkness – Human

1 – Hillsbrad ..... **HLLBRD**
2 – Ambush At Tarren Mill ..... **MBSHTM**
3 – Southshore ..... **HSTHSH**
4 – Attack On Zul'Dare ..... **TTCKNZ**
5 – Tol Barad ..... **HTLBRD**
6 – Dun Algaz ..... **DNLGZ**
7 – Grim Batol ..... **GRMBTL**
8 – Tyr's Hand ..... **TYRHND**
9 – The Battle At Darrowmere ..... **BTTLTD**
10 – The Prisoners ..... **PRSNRS**
11 – Betrayal And The Destruction Of Alterac ..... **BTRYLN**
12 – The Battle At Crestfall ..... **BTTLTC**
13 – Assault On Blackrock Spire ..... **SSLTNB**
14 – The Great Portal ..... **GRTPRT**

Tides Of Darkness – Orc

1 – Zul'Dare ..... **ZLDR**
2 – Raid At Hillsbrad ..... **RDTHLL**
3 – Southshore ..... **RCSTHS**
4 – Assault On Hillsbrad ..... **SSLTNH**
5 – Tol Barad ..... **RCTLBR**
6 – The Badlands ..... **BDLNDS**
7 – The Fall Of Stromgarde ..... **FLLFST**
8 – The Runestone At Caer Darrow ..... **RNSTNT**
9 – The Razing Of Tyr's Hand ..... **RZNGFT**
10 – The Destruction Of Stratholme ..... **DSTRCT**
11 – The Dead Rise As Quel'Thalas Falls ..... **DDRSSQ**
12 – The Tomb Of Sargera ..... **TMBFSR**
13 – The Siege Of Dalaran ..... **SGFDLR**
14 – The Fall Of Lordaeron ..... **FLLFLR**

Beyond The Dark Portal – Human

1 – Alleria's Journey ..... **LLRSJR**
2 – Battle For Nethergard ..... **BTTLFR**
3 – Once More Into The Breach ..... **NCMRNT**
4 – Beyond The Dark Portal ..... **BYNDTH**
5 – The Shadows Seas ..... **SHDWSS**
6 – The Fall Of Auchindoun ..... **FLLFCH**
7 – Deathwing ..... **DTHWNG**
8 – Coast Of Bones ..... **CSTFBN**
9 – Heart Of Evil ..... **HRTFVL**
10 – The Battle Of Hellfire ..... **BTTLFH**
11 – Dance Of Laughing Skull ..... **DNCFTH**
12 – Bitter Taste Of Victory ..... **BTTRTS**

Beyond The Dark Portal – Orc

1 – Slayer Of The Shadowmoon ..... **SLYRFT**
2 – The Skull Of Gul'dan ..... **SKLLFG**
3 – Thunderlord And Bonechewer ..... **THNDRL**
4 – The Rift Awakened ..... **RFTWKN**
5 – Dragons Of Blackrock Spire ..... **DRGNSF**
6 – New Stormwind ..... **NWSTRM**
7 – The Seas Of Azeroth ..... **SSFZRT**
8 – Assault On Kul Tiras ..... **SSLTNK**
9 – The Tomb Of Sargeras ..... **DPTMBF**
10 – Alterac ..... **LTRC**
11 – The Eye Of Dalaran ..... **YFDLRN**
12 – The Dark Portal ..... **DPDRKP**

WARHAWK

Codes de niveaux

('_' = espace)

O△O_XO□△ ..... Preview the epilogues
OX□_XXOX ..... Check the special upgrades
△□△□_OOO ..... Warhawk A-La-Mode
XXO□△□XX ..... Infinite weapons
O△△X△OXO ..... Thor mode
X□OXX□□△ ..... Kali mode
△O_OOX□O ..... Preview the movies
□OO□△△O△ ..... Face-to-face with Kreel
□OX□△X□O ..... Kreel's door is open
□OOX△△△□ ..... Above 3rd force field
□OO△□△□X ..... Above 2nd force field
□O△O△□OX ..... Above 1st force field
□O△□OXX△ ..... Stormland
□XXO□□O ..... In with the gatekeeper
□XOO△□△X ..... West gauntlet boss
□X△□XOXO ..... East gauntlet boss
□XXO□O△X ..... Gauntlet level
O△O□□XO△ ..... Volcano boss is active
O□□OOX△O ..... Volcano level
XX□X△□□X ..... Airship rear hangar is open
XO□△XX△X ..... Post-transformation airship
X△△XXOO□ ..... Airship level
□□XO□X□O ..... Approaching Uma
□□O□O□△X ..... In the canyon with Crystal
□△□△□OO□ ..... In the canyon with Belle
□△O△OOO△ ..... In the canyon with Amber
□□OX△XO△ ..... Canyon level
△□X□OX△O ..... Desert is all but done
△OXO□OX△ ..... Pyramid has risen
△O△XO□X△ ..... Desert level

Z

Passwords

Niveau 2 ..... □, △, X, O, △, □, O, X
Niveau 3 ..... □, X, O, △, △, □, X, O
Niveau 4 ..... □, △, X, O, O, △, X, O
Niveau 5 ..... X, O, □, X, △, □, X, O
Niveau 6 ..... □, O, △, X, O, X, □, O
Niveau 7 ..... X, O, □, X, △, △, X, O
Niveau 8 ..... X, X, O, △, X, O, □, X
Niveau 9 ..... O, X, O, □, X, O, □, O
Niveau 10 ..... O, △, O, O, □, △, X, O
Niveau 11 ..... X, □, O, X, X, □, □, O
Niveau 12 ..... X, X, O, X, O, X, □, O
Niveau 13 ..... O, △, X, O, △, □, X, O
Niveau 14 ..... □, △, X, O, △, X, O, □
Niveau 15 ..... □, △, X, O, □, △, X, O
Niveau 16 ..... O, X, O, □, □, X, □, X
Niveau 17 ..... O, □, △, X, △, X, O, □
Niveau 18 ..... □, O, □, X, X, O, O, △
Niveau 19 ..... X, O, X, O, △, △, X, O
Niveau20 ..... △, △, X, O, △, △, X, O

TWISTED METAL 2

Axel

Los Angeles ..... N/A
Moscow ..... X△XX_
Paris ..... O△□_△
Amazonia ..... △△□OO_
New York ..... _△□□X_
Antarctica ..... XX△□△O
Holland ..... OXO△OO
Hong Kong ..... △XOXXO
Dark Tooth ..... △□△□_□

Grasshopper

Los Angeles ..... N/A
Moscow ..... △XO_
Paris ..... X△O□□O
Amazonia ..... XOO△O
New York ..... O△XO_□
Antarctica ..... X□□O_△
Holland ..... △△X□O△
Hong Kong ..... O□□□△X
Dark Tooth ..... X_X□□_

Hammerhead

Los Angeles ..... N/A
Moscow ..... _△XXX_
Paris ..... X△□X△
Amazonia ..... △__XO
New York ..... △△X△XX
Antarctica ..... △XX△O□
Holland ..... △□□X□_
Hong Kong ..... O△O□□△
Dark Tooth ..... OOO_△X

Mr Grimm

Los Angeles ..... N/A
Moscow ..... △△XXO_
Paris ..... OXXO△X
Amazonia ..... X□□△△△
New York ..... △__OXO
Antarctica ..... O△X△X_
Holland ..... XX△_OX
Hong Kong ..... _XO△□
Dark Tooth ..... □△OO△

Mr Slam

Los Angeles ..... N/A
Moscow ..... XX△□X_
Paris ..... X__OX□
Amazonia ..... O△□_□X
New York ..... △XO□_O
Antarctica ..... △_△O△△
Holland ..... O__O_
Hong Kong ..... □_△_△
Dark Tooth ..... □_□△OX

Outlaw 2

Los Angeles ..... N/A
Moscow ..... _XO_△
Paris ..... △△XO△
Amazonia ..... △□□□△
New York ..... OXXXX_
Antarctica ..... X△O□□△
Holland ..... X□□_△
Hong Kong ..... _△X□XX
Dark Tooth ..... _OX_△

Roadkill

Los Angeles ..... N/A
Moscow ..... OX△□□
Paris ..... △_△__O
Amazonia ..... XX△O□△
New York ..... O__X_X
Antarctica ..... △□XO_
Holland ..... X__△_□
Hong Kong ..... △△□△OX
Dark Tooth ..... △OX△□X

Shadow

Los Angeles ..... N/A
Moscow ..... □_△△_
Paris ..... XXO_△X
Amazonia ..... X△X□O△
New York ..... X__XO□
Antarctica ..... OXOOXO
Holland ..... O△□△□_
Hong Kong ..... O_△_□X
Dark Tooth ..... O△_△O_

Spectre

Los Angeles ..... N/A
Moscow ..... O△XX△_
Paris ..... △□OOX
Amazonia ..... OX△□△X
New York ..... _XOXX△
Antarctica ..... X__O△
Holland ..... △_□XO
Hong Kong ..... X△X△O□
Dark Tooth ..... XOOO_△

Thumper

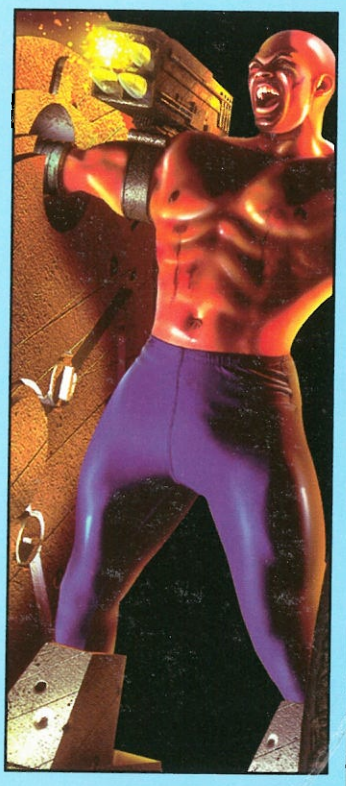
Los Angeles ..... N/A
Moscow ..... O_△X_
Paris ..... X□□OO△
Amazonia ..... △XO_□
New York ..... XX△△X△
Antarctica ..... △△□_
Holland ..... X△X_□△
Hong Kong ..... △__□△
Dark Tooth ..... △_□□XO

Twister

Los Angeles ..... N/A
Moscow ..... X__△O_
Paris ..... △XOOX△
Amazonia ..... △□XO□O
New York ..... X△XOX_
Antarctica ..... O__X□△
Holland ..... XX_O
Hong Kong ..... XX△X□_
Dark Tooth ..... X□_□△O

Warthog

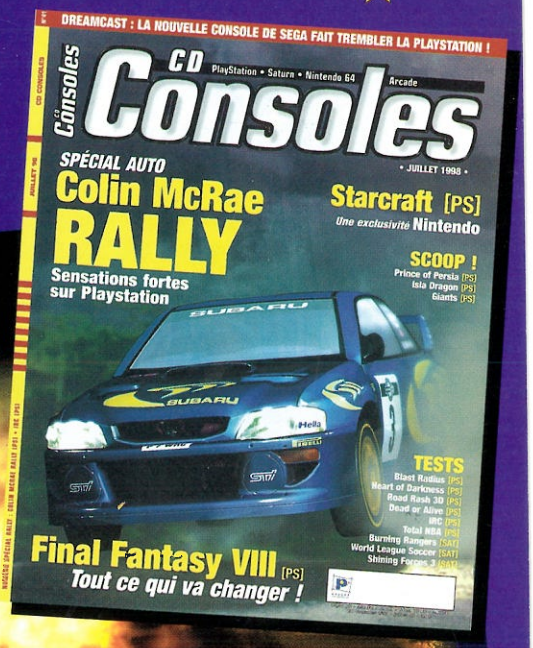
Los Angeles ..... N/A
Moscow ..... △_△□_
Paris ..... △□□□X□
Amazonia ..... O□□OXX
New York ..... X□□_XO
Antarctica ..... XO△_□
Holland ..... △X△□_X
Hong Kong ..... OX△O_O
Dark Tooth ..... O□_OO□



CD Consoles

EN EXCLUSIVITÉ !

UN SUPER JEU DE SHOOT SPACIAL !



La démo jouable du grand jeu BLAST RADIUS sur PlayStation

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE