LA NES EST TOUJOURS L'UNE DES CONSOLES LES PLUS VENDUES. CE PLAYER ONE POCKET EST SON COMPLÉMENT INDISPENSABLE. DES MILLIERS DE TRUCS ET DES ASTUCES DE FOLIE ONT ÉTÉ REGROUPÉS DANS CE LIVRE SUR PRATIQUEMENT TOUS LES JEUX DISPONIBLES SUR LA NINTENDO. SIMPLE À UTILISER ET FACILE À COMPRENDRE, CES TRUCS ET ASTUCES VOUS PERMETTRONT DE SURVIVRE DANS L'UNIVERS IMPITOYABLE DES JEUX VIDÉO. INDISPENSABLE À TOUS LES VRAIS AMATEURS DE LA NES.

NES™

NES EST UNE MARQUE DEPOSEE NINTENDO.

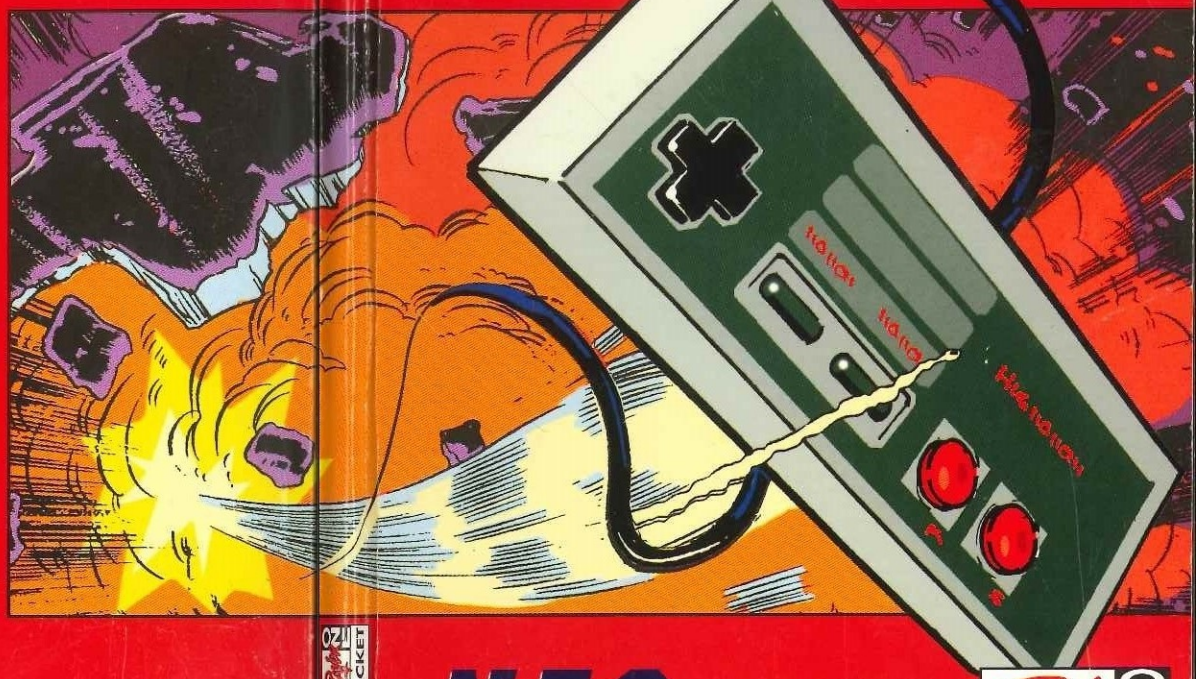
ISBN : 2-910104-01-X

TRUCS & ASTUCES NES VOL. 1

PLAYER ONE POCKET

2

TRUCS & ASTUCES

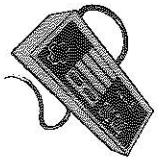


NES VOLUME 1

PLAYER ONE POCKET

TRUCS & ASTUCES

NES



VOLUME 1

ISBN 2-910104-01-X
© 1993 Média Système Édition
Tous droits de reproduction interdits
NES™ est une marque déposée NINTENDO

TRUCS & ASTUCES

NES

VOLUME 1

1993

SOMMAIRE ALPHABÉTIQUE

A BOY AND HIS BLOB 17
ADDAMS FAMILY 19
ADVENTURE OF BAYOU BILLY 19
ADVENTURES OF LOLO 20
AIRWOLF 21
ALPHA MISSION 21
BAD DUDES VS DRAGON NINJA 22
BATMAN 23
BATMAN II 25
BATTLE OF OLYMPUS 26
BATTLE TOADS 28
BIONIC COMMANDO 29
BLADES OF STEEL 30
BLASTER MASTER 31
BOULDER DASH 32
BUBBLE BOBBLE 32
BUGS BUNNY : BIRTHDAY BLOW OUT 35
BURAI FIGHTER 36
CAPTAIN SKYHAWK 37
CASTLEVANIA 40
CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST 41
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE 44
CHIP AND DALE : RESCUE RANGERS 45

COBRA TRIANGLE 47
CRACK OUT 48
DOUBLE DRAGON 50
DOUBLE DRAGON II 51
DOUBLE DRIBBLE 55
DRAGONBALL 55
DR MARIO 56
DUCK HUNT 57
DUCK TALES 57
EXCITE BIKE 63
FAXANADU 63
FESTER'S QUEST 65
GAUNTLET II 66
GHOSTS'N GOBLINS 67
GOAL 69
GODZILLA 70
GOLF 70
GOONIES II 71
GRADIUS 72
GREMLINS II 73
GUMSHOE 74
GUN SMOKE 74
GYROMITE 75
HUNT FOR RED OCTOBER 76
HYPER SOCCER 76
IKARI WARRIORS 77
ISOLATED WARRIOR 78
JACKIE CHAN 78

KABUKI QUANTUM FIGHTER 79
KICKLE CUBICLE 80
KID ICARUS 82
KUNG FU 84
LIFE FORCE 85
LITTLE NEMO : THE DREAM MASTER 88
LOW G MAN 88
MACDONALD LAND 89
MANIAC MANSION 90
MEGAMAN 92
MEGAMAN II 95
MEGAMAN III 98
METAL GEAR 100
METROID 103

SOMMAIRE ALPHABÉTIQUE PAR GENRE

ACTION

ADVENTURE OF BAYOU BILLY 19
BUBBLE BOBBLE 32
CRACK OUT 48
FESTER'S QUEST 65
GAUNTLET II 66
GODZILLA 70
HUNT FOR RED OCTOBER 76

AVENTURE/RPG (ROLE PLAYING GAME)

A BOY AND HIS BLOB 17
BATTLE OF OLYMPUS 26
CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST 41
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE 44
DRAGONBALL 55
FAXANADU 63
MANIAC MANSION 90
METAL GEAR 100
METROID 103

JEU DE COMBAT
BEAT'EM UP

BAD DUDES VS DRAGON NINJA 22
DOUBLE DRAGON 50
DOUBLE DRAGON II 51
KUNG FU 84

JEU DE TIR
SHOOT'EM UP

AIRWOLF 21
ALPHA MISSION 21
BATTLE TOADS 28
BURAI FIGHTER 36
CAPTAIN SKYHAWK 37
COBRA TRIANGLE 47
DUCK HUNT 57
GRADIUS 72
GUMSHOE 74
GUN SMOKE 74
IKARI WARRIORS 77
ISOLATED WARRIOR 78
LIFE FORCE 85

PLATE-FORME

ADDAMS FAMILY 19
BATMAN 23
BATMAN II 25

BIONIC COMMANDO 29
BLASTER MASTER 31
BUGS BUNNY : BIRTHDAY BLOW OUT 35
CASTLEVANIA 38
CHIP AND DALE : RESCUE RANGERS 45
DUCK TALES 57
GHOSTS'N GOBLINS 67
GOONIES II 71
GREMLINS II 73
JACKIE CHAN 78
KABUKI QUANTUM FIGHTER 79
KID ICARUS 82
LITTLE NEMO : THE DREAM MASTER 88
LOW G MAN 88
MACDONALD LAND 89
MEGAMAN 92
MEGAMAN II 95
MEGA MAN III 98

RÉFLEXION

ADVENTURES OF LOLO 20
BOULDER DASH 32
DR MARIO 56
GYROMITE 75
KICKLE CUBICLE 80

SIMULATION SPORTIVE

BLADES OF STEEL 30
DOUBLE DRIBBLE 55
EXCITE BIKE 63
GOAL 69
GOLF 70
HYPER SOCCER 76

VOUS PÉNÉTREZ DANS UNE NOUVELLE DIMENSION

Le monde des jeux vidéo fourmille d'histoires de toutes sortes, toutes plus magiques les unes que les autres. Cependant, il n'est pas toujours facile de mener à bien telle ou telle quête, de trouver la solution ou de parvenir à passer un niveau précis... Lequel se révèle, bien souvent, quasi insurmontable. C'est là qu'interviennent ces deux pockets, bourrés d'astuces, de codes et de trucs en tout genre. Grâce à ces petits bouquins, vous parviendrez à passer l'infranchissable, à vaincre l'indestructible... bref, à vous en tirer les doigts dans le nez ! Complets et détaillés, vous trouverez à l'intérieur tout ce qu'il faut pour accéder le plus rapidement possible aux astuces du jeu de votre choix. Un index par genre et un sommaire précis sont à votre disposition au début du pocket. Enfin, sachez qu'il existe d'autres Player One Pocket de ce type qui vous livreront tous les secrets des autres consoles de jeu...

A BOY AND HIS BLOB

Voici à quoi servent les différents bubble gum.

PUNCH : trou (traverse le sol).

APPLE : cric (défonce la plaque d'égout).

VANILLA : parapluie (protège et permet de tomber de haut).

LICORICE : échelle (permet de grimper).

TANGERINE : trampoline (accède à des endroits en hauteur).

HONEY : colibri (si Blob est trop loin de vous jetez-lui une gomme au miel et il rappliquera aussitôt).

COCA : bulle (pour visiter les fonds marins).

STRAWBERRY : pont (pour traverser les précipices).

ROOTBEER : fusée (une fois tous les trésors ramassés, prenez la fusée pour aller sur Bloblonia).

CINAMMON : torche (brûle la toile d'araignée).

LIME : clé (pour ouvrir les portes).

ORANGE : vitablaster (envoie des vitamines).

COCONUT : noix de coco (sert de projectile).

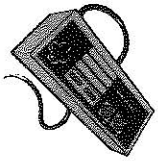
LES BOSS

LE ROI : lancez une boule de gomme à la pomme en direction de la cage.

Sur Blobolonia, vous avez beaucoup d'ennemis à l'écran dès le début. Reculez d'un tableau. Choisissez le parfum Coconut et envoyez la boule vers les tableaux des monstres, attendez qu'elle les dépasse et qu'elle s'arrête. Ensuite rappelez votre Blob, attendez qu'il revienne et avancez. Vous verrez que les ennemis ont disparu. Si vous avez envoyé la boule le plus loin possible vers la droite, elle a enclenché les premières boules rouges explosives. Elle éclateront mais ne vous tueront pas. Voilà une astuce qui devrait éclairer le chemin de Mamie Raymonde.

✗

Avec le Blob, vous pouvez aussi faire un mur de briques. Donnez lui un parfum et appuyez vite sur select pour placer le curseur sur l'option « Ketchup ». Quand il aura avalé la boule de gomme, envoyez-en lui une au Ketchup. Pour que cela marche, il faut que la boule touche le Blob avant sa transformation.



ADDAMS FAMILY

Voici les lieux où trouver les personnages : la Chose, dans la chambre principale. Wednesday, dans le congélateur. Lurch, dans la bibliothèque. Grand-mère, dans le fourneau. Morticia, après la rivière secrète.

✗

BIBLIOTHÈQUE : le premier parchemin à droite en entrant ouvre la porte vitrée de la salle de bal. Le troisième ouvre l'étagère qui est à côté de la sonnette. Une fois à l'intérieur, il faut se diriger vers la dernière chaîne et sauter. Ce chemin vous mènera vers la rivière secrète.

ADVENTURE OF BAYOU BILLY

Pour gagner une vie, il faut terminer le practice en mode driving. Pour gagner un morceau de viande régénérant la vie, il faut finir le practice en mode combat.

LE BOSS

NIVEAU 3 : mettez-vous dans le coin inférieur droit, attendez-le et donnez-lui des coups de poing sans vous arrêter.

ADVENTURES OF LOLO

LES CODES

STAGE 1,5 : BHBP
STAGE 2,1 : BJBM
STAGE 2,5 : BPBH
STAGE 3,1 : BQBG
STAGE 3,5 : BYZZ
STAGE 4,1 : BZZY
STAGE 4,5 : CGZO
STAGE 5,1 : CHZP
STAGE 5,5 : CMZJ
STAGE 6,1 : CPZH
STAGE 6,5 : CVZB
STAGE 7,1 : CYZZ
STAGE 7,5 : DDYR
STAGE 8,1 : DGYQ
STAGE 8,5 : DLYK
STAGE 9,1 : DMYJ
STAGE 9,5 : DTYC
STAGE 10,1 : DVYB
STAGE 10,5 : GCVT

AIRWOLF

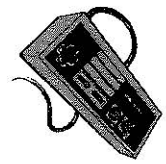
Dans la mission 5 vous verrez un avion doré, abattez-le et vous aurez une vie supplémentaire. D'autre part, si vous abattez les phares des tours de contrôle des aérodromes vous empêcherez les avions ennemis de décoller. C'est toujours ça de moins à affronter.

ALPHA MISSION

STAGE 9 : prenez Nuclear et allez détruire les deux pyramides de gauche.

LE BOSS

NIVEAU 1 : il faut prendre le bouclier et lui tirer sans cesse dessus.



BAD DUDES VS DRAGON NINJA

VIES INFINIES

Pour avoir soixante-quatre vies, lors de la page de présentation pressez les boutons B, A, bas, haut, bas, haut sur la deuxième manette et pressez start sur la première.

✗

Les chefs arrivent généralement dans le coin droit de l'écran. Allez-y et frappez, ainsi vous pourrez toucher le chef avant qu'il n'apparaisse.

NIVEAU 2 : maintenez le bouton A enfoncé et quand Dude clignote, relâchez-le. Vous ferez un coup de poing incendiaire.

LES BOSS

NIVEAU 1 : dès qu'il arrive, donnez-lui un coup de poing en feu, ensuite montez, recommencez, redescendez et continuez jusqu'à sa fin.

NIVEAU 2 : baissez-vous et tapez-le le plus vite possible.

NIVEAU 3 : quand il se dédouble, tuez les doubles et tapez ensuite trois fois le vrai puis donnez-lui un coup de poing en feu et recommencez.

NIVEAU 4 : tapez-le deux fois avec le tourbillon et mettez vous le plus loin possible. Attendez qu'il ait fini sa technique puis recommencez.

NIVEAU 5 : frappez-le à la tête et suivez-le quand il saute pour le taper à la fin de son saut.

NIVEAU 6 : frappez-le avec le coup en feu tout en faisant gaffe à son bâton.

NIVEAU 7 : sautez sur l'hélico et n'arrêtez pas de le frapper.

BATMAN

MODE CONTINUE

Faites start, select, A et B en même temps pendant le game over.

✗

Pour vaincre les « Javelins » en un seul coup, tenez-vous hors de portée de leur lance et tirez un batarang au moment où ils attaquent.

✗

Lorsque vous rencontrez des « Drop Claw », agenouillez-vous à leur gauche ou à leur droite et « punchez » tout ce qui tombe. Au bout de trois, relevez-vous, prenez les bonus et recommencez le procédé vingt fois s'il le faut. Vous pourrez ainsi rattraper les vies perdues et faire le plein d'armes.

Au niveau de la cathédrale, quand vous voyez un ennemi perché sur un bloc, allez-vous en plus bas et remontez. Faites cette opération jusqu'à ce que l'ennemi disparaisse.

LES BOSS

NIVEAU 1 : placez-vous entre deux éclairs et laissez-le se faire avoir avec vos boomerangs quand il fonce vers vous.

✗

NIVEAU 2 : détruisez d'abord les deux canons au pied de l'écran. Utilisez le pistolet et sautez ou accroupissez-vous suivant le canon qui tire. Ensuite bondissez jusqu'au champ de force électrique et tirez avec le pistolet sur la capsule bleue à gauche. Enfin placez-vous très près de la capsule de droite en vous accroupissant et dès qu'elle réapparaît, levez-vous et détruisez-la avec votre poing.

✗

NIVEAU 3 : il faut lui envoyer le plus de boomerangs possible sans éviter ses vagues électriques, vous finirez par l'avoir avant qu'il ne vous ait.

✗

NIVEAU 4 : allez sur la rampe du milieu. Tapez du poing sur le premier carré jusqu'à ce qu'il explose. Descendez dans le coin à droite et servez-vous du boomerang pour abattre le dernier carré.

✗

FIREBUG : il faut se mettre à gauche dès le départ. Avec un peu de chance, il enchaînera la même

suite d'opérations en continu, sans tomber sur Batman.

✗

LE JOKER : au début du combat sautez par dessus les balles. Au bout d'un moment, il se mettra à courir vers vous. Restez alors à un centimètre de lui et massacrez-le à coup de batarang. Positionné ainsi, il lui sera impossible de vous tirer dessus puisque son pistolet est placé au-dessus de la tête de Batman.

BATMAN II

LES CODES

NIVEAU 1-1 : LPRZ
NIVEAU 1-2 : MDRR
NIVEAU 2-1 : NMLL
NIVEAU 2-2 : NWKI
NIVEAU 3-1 : LGZQ
NIVEAU 3-2 : GPTW
NIVEAU 4-1 : GNXF
NIVEAU 4-2 : KHCN
NIVEAU 5-1 : QGVN
NIVEAU 5-2 : WBTZ
NIVEAU 6-1 : FFHG
NIVEAU 6-2 : CKQG
NIVEAU 7-1 : GPZT

BATTLE OF OLYMPUS

LES CODES

TEMPLE D'HADÈS :
Y9p5Jd Ma2ouoy 2aAzLq T8db8MA
018B9nHrzPF!9 RHHoQ1Y3TI?
oWk1Fs dlhoiXM1qb081 GhlTnk7

✗

ATTICA : sur le chemin du temple du dieu, il y a deux fontaines. Mettez-vous à genoux devant la deuxième (dans le sens gauche-droite), votre force physique reviendra alors au maximum.
Remarque : lorsque vous montez sur Pégase (en utilisant la harpe au monument du soleil), celui-ci vous amène directement à cette fontaine.

✗

ATTICA : il faut tuer la Lamie et retourner voir la mère à qui le petit a été enlevé. Vous aurez le bâton de fenouil.

✗

PELOPONNESE : le dieu de ce monde vous donne la harpe, elle peut servir à appeler Pégase devant les monolithes du soleil.

✗

PELOPONNESE : en tuant l'hydre vous aurez l'épée. Elle sert aussi à tuer le cyclope en lui tirant dans l'œil pour faire apparaître l'entrée de Laconia.

PHTIA : l'épée divine est donnée par le dieu en échange de soixante-dix olives. En tuant le dragon à Phtia on obtient la pomme d'or.

✗

PHRYGIA : le dieu vous donne la pierre de lune.

✗

LACONIA : tuez la sirène, entrez dans la nouvelle porte et tuer les Grées pour avoir l'œil de Grées.

✗

CRÈTE : vous aurez le bracelet contre quatre-vingts olives dans la salle des dieux.

✗

TROIE : après avoir tué la sirène à l'aide de la harpe, revenez en Laconie et accroupissez-vous sur les blocs de pierre sous la dernière ruine. Vous aurez le vase.

✗

Vous réveillez Gaia avec l'ocarina et il libère le passage pour Phtia.

✗

La première Nymphe est en Argolis, prendre la porte de gauche et se servir de l'œil de Grées. La deuxième apparaît en tuant le minotaure en Crète. Et la troisième se trouve en Laconia, dans la caverne en allant au jardin, il faut se servir de l'œil de Grées.

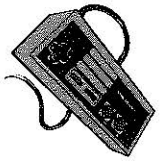
LE BOSS

HADÈS : utilisez la pierre de lune pour faire apparaître la... lune ! Ensuite, avancez lentement jusqu'à voir l'ombre de votre ennemi sur le sol. Tant que vous êtes agenouillé, il ne peut pas vous

toucher. Quand il s'éloigne de vous, utilisez l'épée divine et tâchez de le toucher à distance. Vous pouvez le toucher aux jambes quand il saute. Si vous le touchez huit fois il fait alors son apparition. Recommencez l'opération et si vous le tuez, il ne reste plus qu'à sortir de la pièce et retrouver votre fiancée changée en pierre.

BATTLETOADS

À l'écran titre, maintenez A, B et bas, puis start : vous commencerez avec cinq vies. Cool , non ?



BIONIC COMMANDO

Pour changer de niveau, laissez le bouton start enfoncé et appuyez sur les boutons A et B en même temps.

MODE CONTINUE

Lorsque vous rencontrez un camion sur la carte, détruisez les deux mini boss et récoltez les aigles. Vous aurez alors autant de continues que d'aigles ramassés.

✗

Si vous tombez dans un trou, essayez de vous accrocher au bord avec votre bras bionique.

✗

Pour que les portes à la fin de chaque niveau soient ouvertes, il faut d'abord passer dans les salles de communication qui les précèdent puis écouter le message allié et intercepter le message ennemi (Wire Tapping).

> Si vous voulez donner de la lumière dans la zone 4, allez chercher des fusées éclairantes dans la zone 13.

Pour délivrer Super Joe, il faut terminer la zone 7.

✗

Pour accéder au niveau 8, il faut avoir fini toutes les missions précédentes.

Pour accéder au niveau 10, il faut avoir fini toutes les missions précédentes et avoir la radio orange qui se trouve au niveau 15.

✗

Si vous cherchez le permis pour la zone 14, il faut finir la zone 6.

✗

NIVEAU 17 : faites une démonstration au garde avec votre bras et il vous dira où se trouvent certains passages secrets.

✗

Pour avoir la mitraillette de Joe, il faut tout d'abord aller dans la zone 18 avec le transmetteur rose, la croix, le médicament et le lance-roquettes. Allez ensuite jusqu'à la seconde porte sans parler à personne. Arrivé là, allez parler au personnage habillé en blanc qui se trouve à droite, répondez oui à la question, entrez et la mitraillette est à vous.

BLADES OF STEEL

Quand vous êtes en championnat, appuyez sur bas et le plus vite possible sur B, vous aurez automatiquement le Puck.

✗

Pour commencer le jeu sans gardien de but, appuyez sur A et B en même temps puis sur la touche start (ne fonctionne pas tout le temps).

Voici le meilleur moyen (attention, cela ne marche pas à tous les coups) de marquer le plus de buts à l'ordinateur ou à un ami. Il faut se trouver un peu après la ligne bleue et tirer au moment où le joueur est en bas de l'écran. Si vous déclenchez une bagarre devant le but adverse vous aurez automatiquement un Penalty Shot.

✗

Au deuxième tiers temps, si vous ne touchez à rien, vous pourrez jouer pendant un cours instant à Gradius de Konami.

BLASTER MASTER

Vous pouvez obtenir de l'énergie d'une même capsule à plusieurs reprises. Le truc consiste à la prendre tout de suite puis à traverser une porte. Lorsque vous reviendrez, la capsule sera encore disponible.

✗

ÉTAPE 1 : pour détruire les canons lasers à barils, il est préférable de tirer d'en bas. Ces canons ne peuvent pas tirer vers le bas.

BOULDER DASH

LES CODES

ICE WORLD : 635870
SAND WORLD : 840137
OCEAN WORLD : 840967
RELIC WORLD : 225378
VULCANO WORLD : 752053

BUBBLE BOBBLE

SELECT ROUND

Entrez le code DDFFI. Vous pourrez choisir votre stage en appuyant sur les boutons A ou B.

SOUND TEST

Après le générique de fin (quand vous êtes à deux joueurs), attendez la fin du Staff.

✗

En cours de partie, vous pouvez faire venir un deuxième joueur pour vous aider : faites A, B et select en même temps.

Au jeu à deux, lorsqu'un joueur perd toutes ses vies, il peut en voler une à son compère en appuyant en même temps sur A et B.

LES CODES

NIVEAU 5 : BIFFB
NIVEAU 10 : BCCCB
NIVEAU 15 : BEJJJ
NIVEAU 16 : AAAAB
NIVEAU 20 : AFFFB
NIVEAU 25 : ACJJI
NIVEAU 29 : CAJFI
NIVEAU 30 : AGJJJ
NIVEAU 35 : IFIIG
NIVEAU 40 : IGGGB
NIVEAU 45 : IJEEG
NIVEAU 50 : FIIIG
NIVEAU 55 : FBAAG
NIVEAU 60 : FCEEG
NIVEAU 65 : JJCCB
NIVEAU 70 : JEEEB
NIVEAU 75 : JAIIB
NIVEAU 80 : CCCCB
NIVEAU 85 : CEJJJ
NIVEAU 90 : CBIIB
NIVEAU 95 : CIAAJ
NIVEAU 99 : GEJJJ
NIVEAU A0 : GJGEG

NIVEAU A1 : GCEGJ

NIVEAU A5 : GIABJ

NIVEAU B0 : GAFIJ

NIVEAU E6 : HBGBD

✗

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

✗

C'est impératif d'être à deux pour affronter le boss final et obtenir une fin heureuse.

✗

Dans la quatre-vingt-dix-neuvième chambre, allez rapidement chercher la boule de cristal qui apparaîtra alors gardée par un ennemi. Laissez-vous tomber du milieu de la partie haute de l'écran et tuez rapidement le garde. Touchez ensuite rapidement la porte avant qu'elle ne disparaisse. Vous parviendrez ainsi au niveau A-D qui est en fait le niveau 100.

LE BOSS

Lors du face-à-face avec « Grumble Grommit », vous devez avant tout saisir la potion de Tonnerre en haut de l'écran. Ensuite tournez-vous vers un des coins inférieurs de l'écran et lancez des bulles. Celles-ci exploseront au contact du mur, libérant pour chacune d'elles un éclair qui ira frapper Grommit.

BUGGS BUNNY BIRTHDAY BLOW OUT

Avant la mise en marche de la console, maintenez appuyé sur le bouton start. Allumez, et vous obtiendrez directement le stage 1 round 1. Relâchez start. Appuyez sur haut pour sélectionner les stages, et sur droite pour le numéro du stage. Avec bas, vous sélectionnez les rounds et avec droite les numéros des rounds.

✗

POUR OBTENIR DES CŒURS : éliminez une boule de feu et un cœur apparaîtra. Pour plus de facilité, montez sur la boule de feu et frappez.

BURAI FIGHTER

LES CODES

MODE EAGLE :

NIVEAU 2 : BQLL
NIVEAU 3 : CQMP
NIVEAU 4 : DTLL
NIVEAU 5 : RDRN
NIVEAU 6 : FQCR
NIVEAU 7 : GQMR

MODE ALBATROS :

NIVEAU 2 : HRQD
NIVEAU 3 : JRRP
NIVEAU 4 : KSNG
NIVEAU 5 : LSMR
NIVEAU 6 : MSLD
NIVEAU 7 : NSLR

MODE ACE :

NIVEAU 2 : PQLM
NIVEAU 3 : FQLL
NIVEAU 4 : SDRQ
NIVEAU 5 : PLQN
NIVEAU 6 : MTNK
NIVEAU 7 : SDTL

MODE ULIMATE :

NIVEAU 1 : GTTD
NIVEAU 2 : FLQG
NIVEAU 3 : JTKR
NIVEAU 4 :TNCR
NIVEAU 5 : PQSL
NIVEAU 6 : GTQL
NIVEAU 7 : SCHS

ARMEMENT TOTAL
DÈS LE PREMIER NIVEAU :
LTBB

CAPTAIN SKYHAWK

Vous pouvez obtenir un crédit en abattant un groupe d'ennemis identiques.

x

MISSION 8 : si vous êtes gêné par les champs de mines, allez le plus près possible d'un des deux bas-côtés en faisant attention de ne pas vous écraser.

CASTLEVANIA

Chaque torchère du château contient un trésor (arme, cœur, sac d'or, potion, croix, etc.).

✗

Sautez par-dessus la porte dans la cour du château et continuez vers la droite, un trésor apparaîtra.

✗

NIVEAU 1 : sur la plate-forme où se trouve la dernière panthère, donnez un coup de fouet sur le bloc droit et un sac blanc en sortira.

NIVEAU 2 : descendre l'escalier du début et fouetter le mur, un gigot apparaît en bas.

NIVEAU 3 : quand vous êtes à l'endroit des hommes-poissons, allez tout à fait à droite et laissez-vous tomber sur la plate-forme, cassez la pierre de gauche puis descendez et accroupissez-vous, un sac d'argent apparaît.

NIVEAU 3 : quand vous êtes près de la chauve-souris-démon, tapez dans un des blocs de la pièce et vous trouverez un Double Shot.

NIVEAU 4 : montez le premier escalier et cassez deux blocs dans le mur de droite. Pénétrez dans le trou ainsi formé et une couronne apparaîtra sur le sol.

NIVEAU 4 : après le deuxième escalier, frappez le sol juste avant le chevalier vous verrez un double tir.

NIVEAU 4 : prenez l'escalier complètement à gauche, dans la deuxième pièce vous trouverez un poulet en frappant sur la plate-forme de droite.

NIVEAU 5 : montez sur la première marche après la statue de chevalier et restez-y trois secondes sans bouger. Un trésor apparaîtra devant vous.

NIVEAU 5 : après avoir passé les « Medusas » vous trouverez des dalles plus élevées que les autres juste après un chevalier (il ne faut surtout pas le tuer). Placez-vous sur une des deux dalles et un trésor apparaîtra d'une valeur de 10 000 points.

NIVEAU 5 : restez sur place et tirez les têtes de méduses ; au bout d'un certain temps un boomerang apparaîtra.

NIVEAU 5 : allez jusqu'au bout à gauche, montez puis continuez vers la droite, vous arriverez à deux blocs en suspension, l'un des blocs contient un morceau de viande.

NIVEAU 6 : juste après l'entrée, la quatrième pierre recèle un gigot.

NIVEAU 6 : continuez vers la gauche après les trois pièges jusqu'aux deux blocs posés sur le sol, accroupissez-vous pour les fouetter, vous verrez apparaître un double tir.

NIVEAU 7 : au début prenez à gauche, fouettez la plate-forme de gauche et vous obtiendrez un poulet.

NIVEAU 7 : après avoir monté le grand escalier, vous verrez un escalier dans l'air, en bas, il y a

deux briques et à côté quatre briques avec une bougie. Accroupissez-vous sur la quatrième brique et vous verrez apparaître une bourse.

NIVEAU 8 : vous trouverez une petite plate-forme après avoir monté les escaliers. Agenouillez-vous en dessous, un trésor apparaît.

NIVEAU 9 : lors du combat avec les momies, détruisez la plus basse pierre de l'escalier et un gigot apparaîtra.

NIVEAU 12 : tuez le squelette et tapez dans la pierre juste au-dessus, vous trouverez un poulet revitalisant.

NIVEAU 13 : descendez les premiers escaliers et tapez dans les pierres, à côté, un double tir vous est offert.

Au niveau 4, lorsque vous êtes au premier dragon, tuez-le et tirez dans le carré où il a pris naissance pour récupérer un morceau de viande, puis mettez-vous à l'emplacement du dragon suivant et donnez un coup de fouet vers la droite, cette fois vous aurez un gros cœur.

LES BOSS

NIVEAU 1 (CHAUVE-SOURIS GÉANTE) : hache + double tir.

NIVEAU 2 (GORGONE) : montre, cocktail ou boomerang.

NIVEAU 3 (MOMIES) : fouet.

FRANKENSTEIN ET IGOR : il faut avoir les cocktails et le triple tir. Lorsque vous arrivez dans leur salle, allez tout de suite sur la petite plate-forme en face d'eux et envoyez le plus vite possible des cocktails dans leur direction. Ils seront immobilisés et se laisseront battre.

NIVEAU 5 (MORT) : boomerang + triple tir.

NIVEAU 6 (LE COMTE) : fouet.

MONSTRE FINAL : fouet + cocktail.

CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST

LES CODES

TOUT : GX®3 G®*R V@QV 0LDQ

MANOIR DE DRACULA : J©K6 G024 5™®2 3PPL.

COURTE DURÉE DE L'AVENTURE :
G1TK 4®*Q Z5QV ONPQ.

✗

Pour avoir le cristal bleu, il faut posséder le cristal blanc et l'échanger contre le bleu à un villageois.

✗

L'homme du port connaît le vrai chemin à prendre, donnez-lui un peu d'ail et il vous l'indiquera.

Pour récupérer le diamant il vous faudra aller voir la vieille femme à l'ouest du troisième palais.

✗

Le couteau d'argent se trouve à l'entrée du cimetière le plus à l'est. Il suffit d'y poser un morceau d'ail.

✗

Si vous posez un morceau d'ail à l'emplacement le plus à l'ouest du cimetière le plus à l'ouest, vous aurez le sac en soie.

✗

Le fouet de flammes se trouve à gauche du palais de Bodley. C'est un marchand qui vous le donne si vous avez un « Morning star ».

✗

Quand vous aurez réussi à prendre l'os, il faut le sélectionner car il sert de bouclier pour renvoyer les boules de feu.

✗

Il y a des palais où vous pouvez passer à travers les murs sans les détruire.

✗

Si votre aventure dure moins de six jours, la fin du jeu sera en couleurs, et Simon viendra prier devant la tombe de Dracula.

✗

Emplacement des manoirs :

BERKELEY : dès le début dirigez-vous sur la droite et restez sur le chemin le plus haut.

LAUBER : au départ allez à droite puis vers le bas jusqu'à ce que vous parveniez au lac Yaba, arrivé

là tenez le cristal bleu ou rouge dans la main et mettez-vous à genoux.

BODLEY : au départ dirigez-vous vers la gauche et présentez le cœur au passeur afin de pouvoir traverser la rivière, puis allez à gauche jusqu'à l'impasse de Deborah Cliff, agenouillez-vous alors en tenant le cristal rouge.

ARUBA : à partir de Bodley, allez à gauche jusqu'à un lac, agenouillez-vous en tenant le cristal rouge puis continuez vers la gauche jusqu'au manoir.

BRAHMS : dirigez-vous vers le passeur, montrez-lui le cœur, puis une fois la rivière traversée allez à gauche jusqu'au manoir.

LES BOSS

GRIM REAPER : assurez-vous que vous avez l'étoile du matin (Morningstar) et le diamant. Quand vous êtes face à lui, utilisez le diamant. Ensuite, mettez-vous légèrement sur sa gauche et sautez le plus vite possible en le fouettant.

VAMPIRA : il suffit de lui envoyer sans cesse le poignard d'or.

SEIGNEUR DES VAMPIRES : il faut d'abord rester à gauche de la grande coupole et, quand Dracula fait mine de vous attaquer, sélectionner les lauriers pour être invincible. Ensuite, frappez-le avec votre fouet sans essayer d'éviter ses attaques. Une fois que les lauriers ont cessé d'agir, reprenez-en.

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

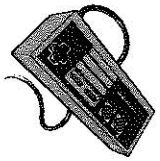
LES CODES

SANCTUAIRE :
74Qcq 8TeLOjB wkMcp McIGEJm XTfoL7i

DÉPART AVEC TOUT AU MAX :
TU.AS GAGNE!! TU.ES PASSE.. MAITRE!

✗

Avant de combattre le chevalier de bronze Docrate pour la première fois, convertissez vos points de vies en cosmos. Mais ne laissez que deux points de vie à Seya. Faites-vous tuer, ensuite allez à l'hôpital. Vous récolterez 60 points de vie. Refaites la méthode ci-dessus jusqu'à ce que vous ayez 999 points de cosmos.



CHIP AND DALE : RESCUE RANGERS

Voici comment faire apparaître des étoiles :

NIVEAU 1 : sous l'avant-dernière fenêtre, rapprochez-vous du cactus puis sautez.

NIVEAU A : après les deux fleurs, montez sur la plus haute branche au-dessus de la deuxième caisse. N'hésitez pas à foncer dans les feuilles pour avoir des fleurs.

NIVEAU C : à l'avant-dernier groupe de caisses, allez sous la deuxième puis sautez. Après la première, à gauche du tas de caisse. Juste après avoir passé la première porte, laissez-vous tomber au bord du trou (juste au bord de la table), il y a une étoile.

NIVEAU D : arrivé aux deux rangées de carrés violets, allez sur celle du dessus puis passez au-dessus du relief entouré de trous et sautez.

NIVEAU E : aux sables mouvants, prenez une caisse et laissez-vous glisser. En bas, tuez l'insecte. Sautez au-dessus de son emplacement (le premier trou) vous en ferez apparaître deux.

NIVEAU G : à la première grande table, allez entre les deux premières caisses et les premières pièces, sautez deux fois. Allez juste avant le dernier trou puis sautez par-dessus (juste en dessous du plafond). Juste avant la quatrième chaise (après la porte), montez sur la deuxième caisse puis sautez.

Montez sur le bar, au troisième scorpion, utilisez les caisses contre lui puis allez à son emplacement et sautez. Avant la porte, sautez de chaise en chaise jusqu'à ce que vous trouviez l'étoile.

NIVEAU H : promenez-vous sur la plate-forme juste à côté de celle du troisième crabe. Au début de la rangée de fleurs sur le mur du haut. Et enfin, au-dessous de la première rangée verticale.

LES BOSS

NIVEAU O : prenez la boule et lancez-la sur l'ennemi lorsqu'il est au-dessus de vous.

NIVEAU A : déplacez-vous pour éviter les feuilles. Lancez la boule sur l'avion s'il est assez haut. Mais s'il passe juste au-dessus de vous ne faites rien. S'il passe en rase-motte, tirez dans sa direction.

Vous pouvez prendre les vies de votre copain : faites select puis appuyez simultanément sur A et B. Sélectionnez ensuite « Yes » et recommencez pour toutes les vies. Cinquante fleurs ou dix étoiles sont alors suffisants pour gagner une vie.

COBRA TRIANGLE

Avant chaque niveau, restez appuyé sur A pour gagner 1 000 points supplémentaires.

✗

Quand la chute d'eau va vous avoir, accélérez un peu pour avoir des points. À la fin de chaque niveau, gardez la direction gauche appuyée de façon à effectuer le plus de rotations possibles : chaque tour vous rapportera 1 000 points.

✗

Au niveau 1, après le départ vous croisez un 1Up. Ne le prenez pas. Placez-vous à côté (à gauche ou à droite) et attendez, plein de bateaux avec des nacelles arriveront.

✗

Au niveau 1, laissez-vous perdre en laissant le temps s'écouler sans franchir la ligne d'arrivée. Le 1Up réapparaît à chaque fois, ce qui vous permet, en ramassant les pods, d'avoir toutes les armes à leur maximum sans perdre de vie.

LES BOSS

PREMIER DRAGON : visez le cou avec le triple tir et les missiles à têtes chercheuses.

LE CRABE : placez-vous dans le coin supérieur droit et visez sa bouche.

LE CALMAR : il est détruit en lui tirant à la face.

DEUXIÈME DRAGON : si vous n'avez pas une force en réserve, vous êtes cuit, mais si vous en avez une, activez-la quand vous voyez le dragon et visez le cou en mettant toute la gomme.

LE REQUIN : il faut lui tirer dans la bouche à chacune de ses apparitions.

CRACK OUT

Voici tous les codes de ce jeu :

NIVEAU 1-2 : NO8G5.7Z5QXJ3
NIVEAU 1-3 : NO8G5Z7YCHKO3
NIVEAU 1-4 : NO8G5X7XV57J4
NIVEAU 1-5 : NO8G5Z7W7B.J3
NIVEAU 1-6 : NO8G5Y7J8QYJ3
NIVEAU 1-7 : NO8G5Y7HLN504
NIVEAU 1-8 : NO8G5Z7GH7SJ3
NIVEAU 1-9 :NO8G5.7FCMCJ3
NIVEAU 1-10 : N08G5.7DWTD04
NIVEAU 1-11 : N08G5Y78VWJ3
NIVEAU 2-1 : NO86YXH.898O3
NIVEAU 2-2 : NO86Y.HZTWMJ3
NIVEAU 2-3 : NO86YYHYBKLO3
NIVEAU 2-4 : NO86YXHX856O3
NIVEAU 2-5 : NO86Y.HK.N4J4
NIVEAU 2-6 : NO86YXHJLB8J3

NIVEAU 2-7 : NO86YZHHT37O3
NIVEAU 2-8 : NO85MZHGH1N03
NIVEAU 2-9 : NOBVZOHFO19O2
NIVEAU 2-10 : NOBVZ3HDTXQO3
NIVEAU 2-11 : NOBVZ3HC7ZFJ2
NIVEAU 3-1 : NOBVZOR.O1LJ2
NIVEAU 3-2 : NOBVZ1RN8LKO2
NIVEAU 3-3 : NOBVZ1RMJWKJ2
NIVEAU 3-4 : NOBVZ1RLQJ8O3
NIVEAU 3-5 : NOBVZ2RKPO3J3
NIVEAU 3-6 : NOBVZ1RJBVSO2
NIVEAU 3-7 : NOBVZ0RHZ5303
NIVEAU 3-8 : N0BVZ0RGZ9303
NIVEAU 3-9 : NOKDSORFOGOO2
NIVEAU 3-10 : NOKDSORDGCRO2
NIVEAU 3-11 : NOCRQORCS7JO2
NIVEAU 4-1 : NOBVZO..6GDJ2
NIVEAU 4-2 : NOBVZ1.NL.WO2
NIVEAU 4-3 : NOBVZ3.MF.BJ2
NIVEAU 4-4 : OBVZ3.L5L8J2
NIVEAU 4-5 : NOBVZ1.KXKOO3
NIVEAU 4-6 : NOBVZ1.J4QOO2
NIVEAU 4-7 : NOBVZ2.HM3WO2
NIVEAU 4-8 :NOBVZ1.GXYOO3
NIVEAU 4-9 : NOCRQ1.FBYZJ2
NIVEAU 4-10 : NOBVZO.DNHWO2
NIVEAU 4-11 : NOBVZ1CQS6O3

DOUBLE DRAGON

VIES INFINIES

Faites : haut, haut, bas, bas, gauche, gauche, droite, droite, B, B, A, A, select, select, start.

MODE CONTINUE

Lorsque vous êtes game over, faites haut, droite, bas, gauche, A et B. Ce code n'est valable qu'aux trois premiers niveaux.

✗

Pour faire les coups de genoux contrôlés, appuyez vers le haut et la direction voulue, puis sautez.

✗

MISSION 3 : pour battre les deux « Abobos » qui sortent du mur, utilisez des coups de pied en vol.

✗

MISSION 4 : pour passer le mur sans trop de bosses, attendez que la pierre du haut sorte deux fois de suite, après cela, foncez droit devant.

LES BOSS

NIVEAU 2 : il suffit de descendre les échelles pour le tuer sans se battre.

DOUBLE DRAGON II

MODE CONTINUE

NIVEAU 1 À 3 : pressez haut, droit, bas, gauche, A et B.

NIVEAU 4 À 6 : pressez haut, bas, gauche, droite, B, A et A.

NIVEAU 7 À 9 : pressez A, A, B, B, bas, haut, droite et gauche de la deuxième manette.

✗

Au début de votre partie, mettez le jeu sur pause puis faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et start. Vous commencerez le jeu avec trente vies.

Pour avoir sept vies, mettez-vous en mode deux joueurs et tuez n'importe lequel des deux.

Pour faire un bon coup de genou,
il faut faire
haut puis gauche ou droite et sauter.

Quand vous avez envoyé un ennemi au sol, approchez-vous de lui et faites comme si vous voulez lui donner un coup de poing au moment où il se relève, à la place vous lui balancerez un grand coup de genou imparable. (attention, cela ne fonctionne pas tout le temps).

NIVEAU 1 : quand vous vous battez contre le gars qui se désintègre et qu'il commence à disparaître, appuyez sur start et réappuyez, vous n'entendrez plus la désintégration, mais seulement le casque tomber.

NIVEAU 3 : dans l'hélicoptère, quand la porte s'ouvre il faut appuyer rapidement sur start, attendre cinq secondes, rappuyer sur start et la porte se referme.

NIVEAU 4 : quand vous arrivez au tapis-roulant, sautez sur l'autre tapis et entrez dans la porte de gauche en appuyant sur haut.

NIVEAU 5 : pour tuer les deux « gros lards » avant le train, il faut se mettre près de la porte et faire des tourbillons.

NIVEAU 6 : pour passer les plates-formes, il faut sauter sur chacune en attendant que la précédente disparaisse.

NIVEAU 7 : pour la première roue, attendez que le pic passe et que la roue tourne. Dès qu'elle aura fini de tourner, sautez dessus et sautez ensuite sur la pierre. Pour la deuxième roue, dès que le pic est passé et que la roue cesse de tourner, sautez dessus puis sautez directement sur l'échelle. Pour la quatrième roue, rapprochez-vous le plus près du bord, dès que le pic sera passé, attendez que la roue s'arrête. Dès qu'elle repart comptez jusqu'à 6, avancez dessus le plus près du bord (du côté de l'échelle) et sautez sur la pierre. Reculez et sautez sur l'autre pierre. Pour la cinquième roue, dès qu'elle redémarre après un arrêt, comptez jusqu'à 6 et sautez dessus, puis ressautez sur la porte.

NIVEAU 9 : lorsque vous arrivez à la confrontation finale et que la pièce dans laquelle vous vous trouvez est noire, placez-vous tout en haut et au milieu. Lorsque le chef apparaîtra au-dessus de vous, sautez autant de fois que possible sur lui, chaque saut vous fait gagner une vie.

LES BOSS

NIVEAU 1 : sautez pour vous placer derrière eux, puis donnez des coups de poing sans arrêt. Si vous le faites tomber, replacez-vous vite derrière lui avant qu'il ne soit de nouveau debout et redonnez-lui des coups de poing jusqu'à ce qu'il soit KO.

NIVEAU 2 : pour vaincre les ninjas il faut se mettre au milieu de l'écran et, dès qu'ils arrivent, faire un saut tourbillonnant trois fois de suite.

NIVEAU 4 : placez-vous sur la petite chenille du gros bulldozer, envoyez-lui un bon coup de poing dès qu'il sautera pour vous rejoindre. Il retombera au sol et reviendra à la charge. Recommencez alors jusqu'à ce qu'il soit détruit.

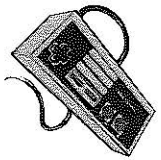
NIVEAU 5 : sautez pour vous placer derrière eux, puis donnez des coups de poing sans arrêt. Si vous le faites tomber, replacez-vous vite derrière lui avant qu'il ne soit de nouveau debout et redonnez-lui des coups de poing jusqu'à ce qu'il soit KO.

NIVEAU 7 : sautez pour vous placer derrière eux, puis donnez des coups de poing sans arrêt. Si vous le faites tomber, replacez-vous vite derrière

lui avant qu'il ne soit de nouveau debout et redonnez-lui des coups de poing jusqu'à ce qu'il soit KO.

DERNIER NIVEAU : il faut utiliser les cyclones tournoyants, les hyper uppercuts et les super coups de genoux.

Dans l'hélicoptère,
pour vaincre les Gros Bills,
placez-vous au fond de l'écran en bas à droite
et maintenez cette direction
jusqu'à ce que les deux compères soient
aspirés par la porte de l'hélico.



DOUBLE DRIBBLE

Près de la ligne du centre, il y a deux rangées de points. Mettez-vous entre les deux points les plus bas et tirez avec le bouton B en ne le relâchant qu'au dernier moment. Normalement vous devriez faire un sublime panier à trois points.

DRAGONBALL

ÉNERGIE MAXIMUM

Vous savez déjà comment choisir le niveau de jeu. Pour avoir en plus un maximum d'énergie, appuyez vers le bas avec la deuxième manette. Attention si vous dépassez 255 points de vie, c'est la mort garantie.

POUR CHANGER DE NIVEAU

il faut appuyer sur le bouton B
de la deuxième manette.

Au niveau du gang des lapins, allez d'abord dans les différentes maisons pour récupérer les sept carottes, puis revenez tout à fait au début et suivez le lapin qui sautille devant vous. Ne le perdez pas de vue, car sans lui vous ne pourrez pas entrer dans la maison où se trouve le chef du gang des lapins.

✗

Au stage du « roi-bœuf », lors du combat de fin, collez-vous contre l'ennemi pour le taper, vous perdrez ainsi peu de points de vie.

✗

À la fin de la première partie. Prenez le stimulant et le dragon exhaussera votre vœu, faisant passer votre énergie à 250.

✗

Avec l'option des rafales, laissez le doigt enfoncé sur le bouton B. Appuyez ensuite sur A et vous lancerez une boule de feu.

DR MARIO

Pour revenir au tableau d'options durant une partie, faites A, B et select simultanément, puis start.

DUCK HUNT

On peut jouer à deux joueurs en prenant dans le jeu un canard. Un joueur prend la manette pour diriger le canard pendant que l'autre tente de lui tirer dessus.

En game A,
appuyez sur la droite de la manette de direction, l'oiseau sera bloqué par l'écran et, quel que soit sa vitesse,
vous pourrez l'abattre facilement
avec le phaser.

DUCK TALES

Dans tous les niveaux, prenez tous les trésors que vos trouvez puis dites oui à Flagada et revenez dans le niveau, tous les trésors seront revenus.

✗

Pour obtenir le bonus stage pendant que Flagada vous ramène à Duckburg, il faut qu'il y ait un 7 dans les cinq premiers chiffres de votre monnaie (exemple : 17 000 ou 70 000 $).

Prenez les mines d'Afrique puis la Transylvanie. Prenez les vies puis la clé du squelette et ensuite ressortez. En revenant en Transylvanie, joie, bonheur, vous aurez toujours les vies...

✗

AMAZONIE : à l'endroit où il y a les sept lianes consécutives, grimpez sur celle du milieu et montez le plus haut possible, un passage secret apparaîtra.

AMAZONIE : vous rencontrez au début une statue (après être descendu par la vigne). Bougez la plate-forme de manière à ce qu'elle soit à côté de la statue et sautez de façon à accéder à une paire de chambres cachées.

AMAZONIE : quand Flagada vous demande de rentrer, dites « non » et sautez vers la gauche, vous atterrirez sur un passage menant à une salle pleine de trésors.

AMAZONIE : à un moment quand une boule vous poursuit style Indy, vous verrez une statue. Montez dessus pour faire apparaître un coffre. Si vous rebondissez sur le coffre en mettant juste après la manette vers le haut vous choperez une liane qui mène à un raccourci vers le monstre de fin.

AMAZONIE : si on n'a pas assez d'argent (300 000 $) en arrivant devant la grosse statue, on peut utiliser les sauvages en sautant dessus.

AMAZONIE : frappez dans chaque tronc d'arbre pour récupérer des diamants.

MINES AFRICAINES : descendez à la première liane. Allez vers la droite où est Mammie Baba. Ensuite, utilisez votre canne pour sauter vers la droite et continuez en sautant sur la tête des canards verts. Vous arriverez alors sur un grand coffre contenant un super trésor. En continuant vers la droite vous arriverez pratiquement à la fin du niveau.

MINES AFRICAINES : à la première liane, après l'avoir descendue, si vous sautez vers la gauche vous arriverez près d'un mur qui n'est en fait qu'une illusion. Traversez-le et vous atteindrez une salle secrète contenant une vie et un diamant rouge caché.

MINES AFRICAINES : après le mur illusion, descendez à la liane la plus à gauche. Sautez vers la gauche pour faire apparaître des coffres. Sautez dessus et allez vers la gauche sur le plafond. Vous y trouverez une autre salle secrète contenant un coffre.

MINES AFRICAINES : trouvez Mamie Baba (à droite) puis allez sur la gauche jusqu'au mur. Traversez-le et vous trouverez une vie supplémentaire.

TRANSYLVANIE : vous pouvez passer à travers certains murs.

TRANSYLVANIE : si vous donnez un coup de canne dans les armures, vous pouvez trouver des gâteaux ou, si vous avez moins de chance, c'est le casque qui vous tombe dessus (un écart sur le côté permet de l'éviter).

TRANSYLVANIE : après avoir traversé l'étroit couloir, après lequel vous trouvez les premières momies, continuez vers la droite mais ne prenez pas la corde. continuez, montez sur la tombe, traversez le mur et vous trouverez un coffre contenant une unité de vie supplémentaire.

TRANSYLVANIE : au-dessus du premier des trois neveux, faites un saut « pogo » vers la gauche pour atteindre le plafond et vous découvrirez une salle secrète.

HIMALAYA : au premier sous-sol, le deuxième trou dans le plafond à gauche conduit à une salle secrète. Pour casser les blocs de glace, il suffit de faire droite, A et immédiatement B.

HIMALAYA : allez sans arrêt vers la droite sans prendre la première liane. Quand vous serez bloqué, sautez en contrebas. Vous traverserez la neige et vous atteindrez une salle secrète.

HIMALAYA : près du Rapetou (vers la fin), sautez sur le mur de gauche, donnez des coups de canne et allez vers la gauche. Vous atteindrez une autre salle secrète.

HIMALAYA : prenez le souterrain et allez à gauche. Vous découvrirez Bubba prisonnier dans la glace. Faites un saut « pogo » sur la glace pour le libérer et il vous ouvrira un passage secret.

LUNE : il faut d'abord prendre la clé pour atteindre la télécommande de Gizmo. Lorsque l'on a cette dernière, il suffit de ressortir en allant toujours à droite et de laisser faire Gizmo.

LUNE : pour atteindre le trésor caché il faut obligatoirement prendre appui sur les pieuvres, tout en les détruisant.

LUNE : pour passer les pics, il faut utiliser la cane.

LUNE : allez chercher la télécommande de Gizmo et sautez sur une pieuvre rouge. Vous accéderez à une salle où Mamie Baba vous donnera cinq glaces.

LUNE : vous avez certainement oublié une pièce. Dans la salle de la télécommande, si vous faites un saut « pogo » sur la pieuvre du milieu pour attraper la corde, vous pénétrerez dans une pièce où Mamie Baba vous lancera des gâteaux.

Si vous finissez le jeu
avec plus de 10 000 000 de dollars
vous aurez une fin un peu plus longue.

LES BOSS

AMAZONIE (ROI INCA) : sautez sur lui avec la canne juste après que le sol tremble.

TRANSYLVANIE (MISS TICK) : lui sauter dessus avec la canne au moment où elle est à votre hauteur. La battre trois fois à la course et... à vous le pognon.

MINES AFRICAINES (ROI DE LA MINE) : attention, il tourne autour de vous. Sautez-lui dessus avec la canne quand il a un visage humain.

LUNE (SOURIS MÉCANIQUE) : vous lui sautez dessus quand vous pouvez.

HIMALAYA (YÉTI) : il apparaît au début, à droite de l'écran. Il saute au milieu de l'écran puis à gauche de celui-ci. Il balance des boules de neige puis revient au milieu puis à droite. Le frapper avec la canne quand il se trouve au milieu de l'écran.

TRANSYLVANIE (DRACULA DUCK) : sautez avec la canne pour rebondir sur ses chauves-souris et pour enfin rebondir sur sa tête. Faites cela cinq fois.

EXCITE BIKE

Pour remonter sur votre moto après un mauvais atterrissage, appuyez plusieurs fois sur A.

Lorsque vous approchez d'un obstacle, soulevez votre roue avant et poursuivez à pleine vitesse. Vous pourrez ainsi faire des sauts en cascade.

Aux endroits où il y des flèches, vous pouvez refroidir votre moteur.

FAXANADU

LES CODES

VILLAGE 2 : S3koAQkkAAEhBMA
VILLAGE 3 : 74JYAAskCFMWkDvM
VILLAGE 4 : 85t8AntkCEMmXhCCTGg
VILLAGE 5 : ?3x8AntkCEMWR4A
VILLAGE 6 : x6WMEnt0CEIXEIQgUsDg
VILLAGE 7 : Fl6eUnt0CLFhaQgU4
DERNIER NIVEAU : sYbfcn?,IhMZjMFg

✗

Au départ, rendez d'abord visite au roi dans la première ville. Il vous donne 1 500 pièces d'or. Dépensez-les pour des armes ou autres objets

utiles puis retournez le voir, il vous redonnera 1 500 pièces d'or.

Abstenez-vous des leçons de magie et de judo. Elles n'en valent pas la peine, vous découvrirez bientôt par vous-même comment les maîtriser.

Si vous voulez transporter neuf éléments au lieu de huit. Sélectionnez un élément comme si vous allez l'utiliser (il s'affiche à l'écran) et vous pourrez ensuite en garder huit autres en réserve.

Au moment de la quête pour faire revivre les trois fontaines, vous devez explorer une grande tour dans laquelle se trouve un élixir, une source et un gourou qui donne la clé joker. Voici comment atteindre ces trois lieux à partir de l'écran de départ.

GOUROU : allez trois fois vers la droite, une fois à gauche, une fois en haut et deux fois à gauche.

ÉLIXIR : trois fois à droite, une fois à gauche, une fois en haut, deux fois à droite, une fois à gauche, une fois en haut, une fois à gauche, une fois en haut et deux fois à droite.

SOURCE : trois fois à droite, une fois à gauche, une fois en haut, trois fois à droite et deux fois en haut.

LE BOSS

DERNIER MONSTRE : il faut utiliser la magie de la lance.

FESTER'S QUEST

Il est conseillé d'avoir son pistolet au maximum avant d'entrer dans les égouts.

✗

Il y a un power-up caché dans un cul-de-sac situé dans le premier immeuble.

✗

Après la bataille contre Mutilator Traj (chef du cinquième labyrinthe), Fester doit obtenir une quatrième unité de vie dans la maison de la famille Addams. Pour pénétrer dans cette maison, passez à travers le buisson qui se trouve derrière, sur la gauche. Vous pourrez alors longer la maison et y pénétrer facilement.

✗

Au sixième labyrinthe, n'utilisez qu'un pistolet à pleine puissance contre T. Rex. Le fouet n'a que peu d'effet.

✗

À l'intérieur du vaisseau spatial (objectif final), n'utilisez « Noose » que contre les ennemis coriaces, sinon vous n'irez pas loin.

LES BOSS

PREMIER MONSTRE : appuyez sur TNT

DEUXIÈME MONSTRE : utilisez le pistolet au maximum.

TROISIÈME MONSTRE : le faire descendre puis visez sa jambe avec le fouet.

QUATRIÈME MONSTRE : le faire aller vers la droite à l'aide du fouet puis attendre qu'il ne lui reste que trois vies pour utiliser la potion.

CINQUIÈME MONSTRE : visez la tête

OVNI : pour tuer le monstre dans l'Ovni, servez-vous de la potion d'invisibilité puis tirez dans les carrés où se trouvent les mitrailleuses d'acide enfin achevez-le avec les missiles.

BASE FINALE : il faut devenir invisible, aller vers le côté gauche en bas, mitrailler avec des missiles, aller à droite et détruire celui en haut à droite de l'ordinateur.

GAUNTLET II

Au premier labyrinthe, emparez-vous de la clé se trouvant à l'opposé du premier « Exit » que vous verrez. Ouvrez la porte verrouillée avec celle-ci. Dans l'autre salle, marchez sur des briques clignotantes qui détruiront un mur donnant sur un couloir. Cherchez une clé et ouvrez une nouvelle porte verrouillée. Dans cette pièce se trouve l'« Exit To 6 » . Pour y arriver, traversez les premières briques clignotantes.

Si vous ne possédez plus de clé, attendez quelques minutes sans toucher aux manettes.

Toutes les portes vont s'ouvrir. Si vous attendez un peu plus longtemps les murs se transformeront en porte Exit (note : cela dépend du stage).

Quand vous jouez seul
et qu'il vous reste peu d'énergie,
prenez la deuxième manette
et appuyez sur A :
un autre personnage arrivera
avec 2 000 points de vie.

LES ENNEMIS

DRAGONS : mettez-vous assez loin de lui, il cessera de tirer et vous pourrez les tuer sans difficulté.

GHOSTS'N GOBLINS

SELECT ROUND

Sur la page de présentation, faire droite et sans relâcher appuyez trois fois sur B. Vous relâchez puis faites haut plus trois fois B. Puis gauche plus trois fois B et enfin pour terminer, bas plus trois fois B. Il ne reste plus qu'à faire start et A ou B pour la sélection du niveau.

NIVEAU 1 : dès que vous passez l'île mouvante, sautez en avançant pour trouver une armure.

NIVEAU 2 : dans la maison aux gros hommes, montez tout en haut à gauche et sautez pour faire apparaître une amure.

NIVEAU 3 : montez à la deuxième échelle, puis sur la deuxième marche, allez à droite, retournez en bas en sautant au bout de la deuxième marche, une armure apparaîtra.

NIVEAU 5 : quand vous prenez le dernier nuage, une armure tombe toute seule.

NIVEAU 6 : après le dragon, allez à gauche, montez à deux échelles, allez à gauche et sautez. Vous aurez une armure.

LES BOSS

LA LICORNE : tenez-vous éloigné d'elle puis baissez-vous et n'arrêtez pas de tirer, même si elle sort de l'écran.

LE DRAGON : détruisez d'abord son corps et terminez par la tête.

LE DIABLE : prenez les bombes ou la hache et vous vous rendrez compte que huit ou dix coups suffisent là où il en fallait seize à vingt.

SATAN : n'arrêtez pas de vous déplacer tout en tirant sur lui. Attention, il est invulnérable quand ses ailes sont refermées.

LUCIFER : sautez et tirez dans sa tête tout en avançant et en reculant pour éviter ses tirs.

GOAL

LES CODES

DEMI FINALE ALLEMAGNE-JAPON : BTXAREZCGTIPODOA

FINALE ALLEMAGNE-ARGENTINE : ATXAREZCGTIPODOB

FINALE URSS : FTXAREZCGOIIPFMB

x

Voici les codes des finales pour chaque pays :

ALGÉRIE : CTXAREZCGPLOPEOB

ALLEMAGNE : GTXAREZCGTITKHMD

ARGENTINE : NTXAREZCGVLJPUGL

BELGIQUE : ATXAREZCGRHFOEOB

BRÉSIL : BTXAREZCGPLTLGMB

DANEMARK : ITXAREZCGVIGKWIL

ESPAGNE : DTXAREZCGOHFOCOB

FRANCE : NATHIEUAAAKKKAKB

HOLLANDE : QTXAREZCGWLUOUGJ

ITALIE : DTXAREZCGAHKLUIL

POLOGNE : ATXAREZCGUMJPCTD

URUGUAY : ITXAREZCGULGKESB

USA : HTXAREZCGWHKLWEJ

USSR : ZTXAREZCGOHGOERB

GODZILLA

SOUND TEST

Entrez « sound » mais au lieu de la lettre O mettez le chiffre 0. Puis faites start pour commencer et écoutez le son en faisant haut ou bas. Ensuite B pour arrêter et A pour lancer la musique.

GOLF

Sachez que si vous voulez être très précis dans vos coups, qu'une petite barre blanche équivaut à douze mètres.

GOONIES II

LES CODES

TOUS LES OBJETS ET SIX GOONIES :
S'GNY4W'ØN"ØF

✗

L'échelle se trouve dans la partie la plus basse du monde sous-marin « Beck Stage », sur la gauche.

✗

Si vous voulez voir quelque chose dans une pièce sombre sans allumer la bougie, sélectionnez le marteau et appuyez plusieurs fois sur A.

✗

MONDE DES CASCADES : prenez la porte du milieu, allez dans la salle près de la porte et tapez la vieille dame cinq fois sur la tête, vous obtiendrez une bougie.

✗

MONDE DE L'EAU : lâchez une bombe dans le premier creux, une porte apparaîtra et un homme vous donnera une vie supplémentaire.

GRADIUS

MODE CONTINUE

Appuyez à la suite sur : bas, haut, B, A, B, A, B, A, B, A puis start.

Pour avoir tout l'armement, faites pause, puis en maintenant le bouton, haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et relâchez enfin pause.

AU NIVEAU 1, il faut que le quatrième chiffre du score soit égal à quatre et détruire tous les vaisseaux qui sortent des forteresses pour avoir accès à une warp zone.

AU NIVEAU 1, reculez sur le côté droit du rocher en forme de losange qui est en plein milieu de l'écran. Vous gagnerez un 1Up.

AU NIVEAU 3, il faut abattre seulement dix têtes ennemies pour obtenir une warp zone.

AU NIVEAU 4, reculez sur le côté gauche du rocher en forme de losange qui est en plein milieu de l'écran. Vous gagnerez un 1Up.

GREMLINS II

LES CODES

STAGE 1-1 : GBGK

STAGE 1-2 : BVKF

STAGE 2-1 : DXNH

STAGE 2-2 : CGMW

STAGE 3-1 : NJTD

STAGE 3-2 : ZFPJ

STAGE 4-1 : SHMC

STAGE 4-2 : VLBB

STAGE 5-1 : NXRD

LES BOSS

STAGE 2-3 : mettez-vous à droite au-dessus du petit rectangle noir, tirez en sautant et vous ne serez jamais touché.

MOHAWK : il faut se mettre en bas à gauche. Quand il descend au départ, évitez ses pattes velues puis quand il remonte, mettez-vous devant lui et mitraillez-le à la tête. Ensuite, quand il

redescend faites-vous toucher et passez derrière lui. Il restera en bas et vous pourrez le mitrailler sans qu'il vous touche.

Pour éliminer le dernier boss, placez-vous derrière lui en passant par la droite ou la gauche. Décochez-lui alors des flèches dans le dos et il tombera dans une gerbe de flammes.

GUMSHOE

MODE CONTINUE

Lorsque l'écran devient bleu, appuyez sur A + start.

GUN SMOKE

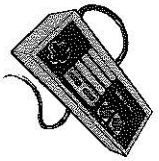
Dès que l'écran de titre apparaît, appuyez successivement sur A, A, A, A, select, select, select, select, droite, droite et start. Vous aurez alors un nouveau flingue et trois cents munitions.

GYROMITE

ROUND SELECT

Appuyez sur A et B simultanément.

Si vous voulez traverser un mur horizontal, il faut que vous montiez, grâce à une corde, jusqu'à toucher de la tête ce mur, puis, juste à côté de vous, il faut qu'il y ait une porte rouge ou bleue. Si la porte se trouve à votre gauche, il faut que vous appuyez sur la gauche en même temps qu'elle descend.



HUNT FOR RED OCTOBER

Pour avoir 99 torpilles, 99 missiles, 99 ECM et 99 secondes de « Silent Drive » à tout moment, faites pause et entrez la séquence suivante : A, B, select, A, B, select, A, B, select, A, B, select, A, B, select, A, B, B, A. Quand l'écran devient vert, reprenez le jeu en faisant start. Attention, ce code ne peut être réalisé qu'une fois par partie.

HYPER SOCCER

Voici quelques codes pour l'équipe d'Italie :

DEUXIÈME MATCH : *821X34124s66786

TROISIÈME MATCH : *831330124t67986

QUATRIÈME MATCH : *841*3n124!!67987

SEPTIÈME MATCH : *871838124*80099

HUITIÈME MATCH : *88163t124*90000

HUITIÈME DE FINALE : *89723t124*0ss00

DEMI FINALE : *8s7*32304*ss!!0s

FINALE : *8t7830305*st*0t

IKARI WARRIORS

MODE CONTINUE

Après avoir perdu vos trois vies, tapez successivement A, B, B, A.

SELECT ROUND

À partir du moment où l'écran de départ s'affiche, vous disposez de 15 secondes pour faire : haut, bas, A, A, B, gauche, droite, A, B, haut, A, bas, droite, droite, gauche, B, haut, gauche, A, droite, B, gauche, droite, A, gauche, haut, A, bas, A, droite, gauche, B et start.

✗

Si vous jouez à deux, quand vous atteignez un char d'assaut qui clignote, montez tous les deux à bord et appuyez sur les boutons A de chaque commande. Vous disposerez de deux chars.

✗

Pour détruire l'ombre qui se déplace dans la pièce de l'homme vert, il faut lui lancer une grenade tout en faisant attention d'éviter les missiles qui risquent de s'abattre sur vous.

✗

À la fin, lorsque Paul et Vince arrivent sur la plate-forme de l'hélicoptère, appuyez sur les boutons A et B en même temps et vous aurez la possibilité d'avoir deux hélicos.

ISOLATED WARRIOR

LES CODES

NIVEAU 3 : 8920

NIVEAU 4 : 7589

NIVEAU 5 : 2168

NIVEAU 6 : 2301

NIVEAU 7 : 3279

JACKIE CHAN

NIVEAU 1-1 : juste avant la fosse aux pics, il y a une cloche donnant sur un tableau de bonus. Essayez de gagner deux continues (il faut faire un perfect pour cela !). Ensuite, faites reset et continuez : vous aurez perdu seulement un seul continue, recommencez autant de fois que vous le voulez.

x

DERNIER STAGE : il y a trois dragons qui lancent des shurikens. Pour le premier, vous devez vous tenir sur la plate-forme quand il ne tire plus de shurikens. Pour le deuxième, accroupissez-vous le plus près possible de lui. Ainsi, il ne vous touchera pas.

KABUKI QUANTUM FIGHTER

NIVEAU 5-1 : tuez les deux premiers Squawkings Head à la dynamite, sous le deuxième vous découvrirez une vie gratuite. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous en ayez neuf.

À la fin du jeu, après avoir battu le boss, chaque vie restante vous rapportera 10 000 points de bonus.

LES BOSS

LEVEL 1 : quand il s'arrête de sauter, frappez-le trois fois et évitez ses flammes en sautant.

LEVEL 2 : il n'y a pas de tactique, donnez-lui simplement des coups de cheveux dans la tête.

LEVEL 3 : évitez-le quand il traverse la salle en sautant ou en vous baissant suivant sa hauteur. Ensuite, dès qu'il s'arrête, envoyez-lui des boules de feu ou frappez-le avec vos cheveux. Dès qu'il se retransforme, mettez-vous au centre de la pièce et recommencez jusqu'à sa mort.

LEVEL 4 : dès le début, envoyez-lui quatre ou cinq super boules de feu puis restez dans le coin et frappez-le sans arrêt de vos cheveux, même s'il vous touche. S'il s'envole, envoyez-lui des boules de feu tridirectionnelles.

LEVEL 5 : montez en haut, agenouillez-vous près du globe et frappez-le sans arrêt et sans chercher à éviter ses coups. Si vous reculez à cause du blast, dirigez vous vers la droite pour compenser.

LEVEL 6 : il vaut mieux avoir un maximum d'énergie et de chips avant de l'affronter. Tout d'abord, placez-vous près de sa tête et sautez en lui donnant des coups de cheveux quand sa tête est en bas. Lorsqu'il s'immobilise, placez-vous sous sa tête pour éviter son tir. Lors de sa renaissance, restez dans le coin gauche et utilisez le « bolo » quand sa tête apparaît. Si vous n'avez plus de bolo, attendez qu'il tire trois fois de suite avant de lui lancer un coup de natte dans la tête (seulement si elle est en bas). Ensuite, revenez.

✗

Dans le round 5, dès que vous apercevez les têtes qui crachent du feu, détruisez les deux du haut. Celle de droite vous donnera une vie et celle de gauche un cœur.

KICKLE CUBICLE

Appuyez sur bas de la manette 1 et select avant d'allumer votre console. Vous aurez droit au spécial stage lorsque votre console sera sous tension.

Voici les quelques codes du mode « Special Game » :

NIVEAU 3 : JnCQ LBC r

NIVEAU 4 : JQVP LrCH

NIVEAU 5 : KqGt hhCC

NIVEAU 6 : KRdv LNDV

NIVEAU 7 : LrFr hhCD

NIVEAU 8 : LSXq hFDG

NIVEAU 9 : MtlH LhBm

NIVEAU 10 : MTPh lQDZ

NIVEAU 11 : NBqJ NrBh

NIVEAU 12 : NVQd lQDZ

NIVEAU 13 : PChC NfBW

NIVEAU 14 : PWMf rQDZ

NIVEAU 15 : QDgL SrBr

NIVEAU 16 : QXJg rQDZ

NIVEAU 17 : RZJg SSCg

NIVEAU 18 : RFgL rBCg

NIVEAU 19 : SbMf SXCW

À l'écran titre, avant d'appuyer sur start, appuyez sur le bouton A de la manette 2 jusqu'à ce qu'un petit ninja apparaisse à l'écran. Ça ne sert à rien de particulier, mais c'est marrant !

KID ICARUS

Pour faire baisser les prix chez les commerçants, appuyez sur A et B de la deuxième manette.

LES CODES

NIVEAU 1-2 : 6eW35v 51p400 Oj000G 400a2u

NIVEAU 1-3 : 6eW3OY B1w300 Oj000H 400elV

NIVEAU 1-4 : 6eW305 61e200 M7H00H 400W3I

NIVEAU 2-1 : 6000Sh K0B500 O10008 H00049

NIVEAU 2-2 : 6a00GK O02300 MR0018 I0044g

NIVEAU 2-3 : 6e80a? Q0Y500 OR001C I0084Z

NIVEAU 2-4 : 6e80CD a0d500 mo000C 3000Lo

NIVEAU 3-1 : 6e80u2 k0a200 O3001C J100sF

NIVEAU 3-2 :6e80yq I01400 M3001C K104MJ

NIVEAU 3-3 : 6ee3iF p00700 E3000G K108c?

NIVEAU 3-4 : 6eW3SV r02100 E3000G K100N7

CODE FINAL : 6eW3eP y0a000 E1000G K500ec

OVERWORLD FORTRESS PLUS INVULNÉRABILITÉ :
ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS

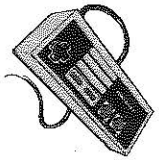
DERNIER STAGE PLUS POTIONS INFINIES :
8uuuuu uuuuuu

DERNIER NIVEAU AVEC 9 999 999 POINTS :
AuW2e5 XcdFoo MtoooG.

Quand vous entrez dans les salles du dieu de la pauvreté, essayez de tirer dans les jarres où il y a des cœurs ou des marteaux. Mais tirez en dernier sur celle où le dieu est placé, il vous donnera un trésor (tonneau, potion, carte de crédit...).

LE BOSS

MEDUSA : il faut se placer à gauche de l'écran, au niveau de son œil. À cet endroit ses rayons ne peuvent pas vous atteindre.



KUNG FU

Au début du jeu, détruisez tous vos ennemis à coups de poing ou de pied. Puis dès que le douzième ennemi se présente à vous, tuez-le en faisant un coup de pied sauté, vous gagnerez 5 000 points.

Attention, ce truc ne s'applique pas si le douzième ennemi est un lanceur de couteaux.

LES BOSS

LEVEL 1 : attendez qu'il vienne vers vous, il essayera de vous frapper avec son bâton. Esquivez son coup, puis dès qu'il commence à reculer, approchez-vous de lui et donnez-lui un coup de pied en sautant. continuez ainsi jusqu'à ce qu'il ne se relève plus.

✗

LEVEL 2 : lorsqu'il vous lance ses boomerangs, évitez-les en sautant ou en vous baissant, puis donnez-lui des coups de poing dans le ventre, reculez en évitant les boomerangs qui reviennent vers vous et recommencez.

✗

LEVEL 3 : pour vous faciliter la tâche, il vaut mieux que vous ayez votre niveau d'énergie rempli aux trois-quarts. Dès le début, donnez-lui des coups de poing dans le ventre jusqu'à ce qu'il vous touche, puis reculez. Laissez-le donner des coups de poing et de pied dans l'air et recommencez.

LEVEL 4 : attendez que le magicien ait lancé un certain nombre de projectiles, puis approchez-vous et donnez-lui des coups de poing dans le ventre (ne le frappez surtout pas à la tête, car cela ne le blesserait pas). S'il fait mine de lancer un projectile, reculez le plus vite possible et recommencez.

✗

LEVEL 5 : accroupissez-vous puis donnez-lui des coups de pied. Une fois que vous l'avez dégommé, dirigez-vous vers la gauche et délivrez votre petite amie.

LIFE FORCE

VIES INFINIES

Pendant le titre, faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, puis start.

✗

Au jeu à deux, quand un des joueurs perd toutes ses vies, il peut voler un vaisseau à son copilote en appuyant en même temps sur A et B.

Quand vous avez une option
et que vous mourez,
une petite boule traverse l'écran.
Attrapez-la et vous récupérerez une option.

Au premier niveau, quand vous vous dirigez à travers les cornes, si vous renversez sur le dos la deuxième corne en haut de l'écran votre score augmentera alors de 5 000 points.

x

Au niveau 1, avant d'arriver à Golem, vous devez détruire une grande zone cellulaire qui se reconstitue derrière vous. Si vous allez en haut, vous aurez 5 000 points de bonus. Si vous allez en bas, vous aurez un 1Up.

LES BOSS

GOLEM : mettez-vous le plus à gauche de l'écran et lorsque le premier bras du Golem vous attaque, ne bougez surtout pas. Attendez que son second bras sorte pour tourner autour de lui dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que son œil s'ouvre, puis tirez-lui dedans tout en continuant à tourner. Si vous vous faites coincer dans un coin de l'écran, tournez dans le sens opposé.

INTRUDER : placez-vous tout à fait en bas à gauche de l'écran, attendez que son œil s'ouvre, puis lorsqu'il est plus haut, allez rapidement vers la droite de l'écran et tirez dans les protections qui sont devant son œil. Lorsqu'il redescend, revenez à votre position idéale, etc. Si vous êtes kamikaze, vous pouvez aussi, lorsque les trois barres de protection ont sauté, vous faufiler dans le petit espace ainsi obtenu et tirer encore plus vite dans son œil.

CRUISER TETRON : il faut se mettre le plus à gauche possible et tirer dans sa gueule tout en évitant ses boules de feu.

GIGA : il faut lui tirer dans la bouche lorsque celle-ci est ouverte. Il est très important de le détruire le plus vite possible, car sinon ses yeux vont sortir de ses orbites et vont venir vous attaquer.

TUTANKHAMANATTACK : lorsque son œil se met à clignoter, tirez-lui dedans et, quand vous apercevrez les premiers projectiles qu'il vous envoie, plongez vers le bas. Ensuite, revenez à votre position initiale et recommencez. S'il se met à bouger vers la gauche, il faut aller en bas à droite et attendre qu'il revienne à sa position initiale avant de revenir.

CŒUR ET ÂME DE ZELOS : pour battre le serpent, déplacez-vous horizontalement sur le bas de l'écran, puis tirez lui dans la gueule, tout en évitant ses boules bleues. Une fois détruit, tirez dans l'œil au cœur de Zelos.

LITTLE NEMO : THE DREAM MASTER

AU NIVEAU 1 : choisissez la combinaison de la taupe mais ne creusez pas. Allez vers la gauche, contre le mur, et creusez vers le bas. Vous trouverez un 1Up et une combinaison de lézard.

AU NIVEAU 2 : plongez sous l'eau au début, et suivez les indications qu'un personnage vous donnera.

AU DEUXIÈME POINT D'EAU DU NIVEAU 2 : plongez à l'endroit le plus profond, vous trouverez une clé et un 1Up.

LOW G MAN

NIVEAU 1-2 : lorsque vous arrivez devant l'engin vert, prenez le Walker et au-dessous de vous il y aura une plate-forme. Sautez dessus et vous verrez alors une capsule rectangulaire. Mettez-vous devant et vous serez transporté sur le Cyber Express, un train qui vous emmènera au deuxième monde.

NIVEAU 2-1 : au début, si vous avez assez d'anti-gravité, sautez et vous atteindrez une espèce

d'œuf. Entrez à l'intérieur et vous découvrirez alors un stage rempli de bonus.

NIVEAU 3-1 : lorsque vous arriverez devant les Spider, prenez-en un, puis au lieu de vous diriger vers la caverne, allez à gauche et entrez dans celle que vous avez en face de vous. En sautant, essayez de monter sur votre gauche. Quand vous serez en haut, vous appercevrez une option en forme d'œuf qui vous transportera dans un monde caché.

Pour ceux qui ont des difficultés,
voici le code du monde 5 :
MP45

Quelques codes pour la deuxième quête :

MONDE 1 : JPN1

MONDE 2 : 3100

MONDE 3 : HV10

MCDONALD LAND

Chez Birdie Tree House, si vous trouvez les six pièces de son puzzle, allez chez elle. Elle vous enverra chez Grimace. Revenez ensuite chez Birdie et vous obtiendrez une vie supplémentaire.

MANIAC MANSION

Pour développer une photo vous aurez besoin du révélateur spécial. Utilisez l'éponge pour ramasser ce qui goutte par terre. Conseil : ne parlez jamais à Edna si vous êtes seul, sinon...

Pour passer la tentacule verte,
qui vous réclame de la nourriture, faites ceci :
allez dans une des pièces de la maison puis
prenez les fruits en plastique et le Pepsi
qui est dans le frigo de la cuisine.

Pour développer les photos, vous devez avoir Michaël. Lorsque vous entendez sonner, descendez vite et récupérez le paquet. Sans attendre, cachez-vous à côté de la maison. Ed le Bizzard croira que c'est une blague. Ensuite, allez dans sa chambre qui se trouve au dernier étage, troisième porte en partant de la gauche. Donnez-lui rapidement le paquet, et il vous demandera de retrouver ses plans. Sortez et allez devant la maison, prenez la pélicule qui est devant un des deux buissons. Dirigez-vous au fond de la cuisine, passez par la salle à manger et vous verrez une petite pièce. Prenez tout ce qu'il y a sur l'étagère. Lorsque vous avez fait tomber le révélateur, revenez au dernier étage à la quatrième porte. Utilisez le « costaud-matique » et prenez l'éponge dans la salle de bains qui est à côté. Descendez en

bas du manoir et tirez le buisson de gauche plus la grille. Entrez, vous arriverez dans la cave et là, vous pourrez utiliser l'éponge sur la flaque de révélateur.

Si vous trouvez le disjoncteur,
ne le mettez pas hors service
sinon le manoir explosera.

Au début vous devez choisir Bernard, Michael et Dave. Ensuite passez aux instructions suivantes :

Dave tirer paillasson, prendre clé, utiliser clé dans porte. Copain Bernard aller dans hall. Aller cuisine (Edna capture michael). Copain Dave aller cuisine prendre lampe de poche, ouvrir frigidaire prendre pepsi, ouvrir porte. Aller ouvrir porte, aller débarras, prendre bocal en verre, prendre jus de fruits. Copain Bernard aller cuisine, aller salle à manger, attendre Edna. Copain Dave aller dans hall, aller escalier, ouvrir porte de gauche, prendre fruit en plastique, prendre disolvant, sortir. Ouvrir porte blindée du deuxième étage. Donner fruit en plastique à tentacule, donner jus de fruit à tentacule. Aller troisième étage puis ouvrir première porte, prendre 1 F par terre, aller échelle, prendre disque, prendre clé jaune sur mur de droite, aller hall, ouvrir porte de droite, aller ouvrir porte, allumer lampe, tirer paneau secret près du téléphone, prendre cassette, aller hall, aller premier étage, ouvrir porte de droite, aller utiliser cassette dans magnétophone, utiliser disque sur phonographe, allumer phonographe, allumer

magnétophone. Attendez que le chiffre « 30 » soit affiché. Éteindre le magnétophone, prendre cassette, aller hall, aller porte droite, ouvrir porte du meuble vert, utilliser cassette dans magnétophone, allumer magnétophone, le lustre casse prendre clé rouillée, éteindre magnétophone, aller hall, attendre démo.

MEGAMAN

Ordre pour effectuer les niveaux : Bombman, Gutman, Cutman, Electman, Iceman, Fireman, Willy.

✗

Les bulles mécaniques se détruisent. D'abord leur tirer des rayons lasers simples puis, quand elles deviennent rapides, se servir du pouvoir de Gustman.

Une fois arrivé à un robot de fin de niveau, sélectionnez une arme et dès que le rayon de celle-ci touche le monstre, appuyez sans arrêt sur select. Il suffira d'un ou deux tirs pour le détruire.

Quand vos ennemis vous attaquent sans relâche. Au lieu de vouloir leur échapper à tout prix,

essayez plutôt de récolter le plus possible de doses d'énergie en faisant face à l'ennemi et en l'anéantissant. Ces réserves d'énergie vous seront très utiles pour la suite et si vous avez de la chance vous pourrez même récolter un 1Up.

✗

À la fin du tableau de Bombman il y a une vie, prenez-la et sautez à l'endroit où elle se trouve puis allez vers la droite sans vous arrêter de sauter et de tirer. Retournez à gauche en avançant tout doucement vers le petit mur. Faites en sorte qu'un pied dépasse du bord et repartez vers la droite, vous y retrouverez une vie.

✗

Juste avant d'affronter Bombman, il y a un passage difficile où il faut se baisser et tomber dans le vide. Pour éviter les ennemis et s'en sortir sans trop de dégâts, il faut appuyer sur select continuellement.

✗

Si vous ne parvenez pas à passer les plates-formes au début du niveau de Gutsman et que vous arrivez à vaincre Elecman facilement, faites d'abord ce dernier stage et refaites-le une fois afin de détruire, avec l'arme d'Elecman, les blocs qui empêchent d'atteindre le rayon qui lui permet de passer sans problème les plates-formes précitées.

✗

Dans le niveau de Iceman se trouvent des petites mines qui vont et viennent de gauche à droite et qui vous attaquent lorsque vous êtes à proximité. Pour les éviter, dirigez-vous vers une extrémité de l'écran, attendez que la mine aille dans le sens opposé et elle disparaîtra.

Si un rocher vous barre le passage et que l'énergie de Gutsman est à zéro, utilisez Elecman : il peut détruire les rochers.

LES BOSS

CUTMAN : l'arme de Gutman.

GUTMAN : l'arme de Bombman.

ICEMAN : l'arme d'Electman.

BOMBMAN : l'arme de Fireman.

FIREMAN : l'arme d'Iceman.

ELECTMAN : l'arme de Cutman.

GARDIEN DU DR WILLIE : utilisez l'électricité. Quand la décharge arrive sur lui appuyez plusieurs fois sur select, cela enregistrera plusieurs coups au lieu d'un.

DR WILLY : détruisez le vaisseau du docteur avec le feu puis tirez directement sur Willy avec l'électricité.

MEGAMAN II

Lors de la page de sélection du boss, pressez les boutons A et B en même temps et dirigez le curseur sur le boss de votre choix sans relâcher les boutons. Les étoiles de la page suivante se transformeront en petits oiseaux.

LES CODES

FLASHMAN : A1C3C5C4D3D5E1E3E4

HEATMAN : A1B4C1C5D1D3D5E1E3

METALMAN : A1B2B4C1C5D1D3E1E3

WOODMAN : A1B5C3C4D5E1E2E3E4

QUICKMAN : A1C1C3C4C5D3D5E1E3

CRASHMAN : A1C3C4D3D5E1E2E3E4

DR WILLY : A2B1B3B5C2D1D2D4E4

✗

Pour commencer le jeu avec des boss de fin de niveau faciles, sélectionnez Bubbleman ou Airman.

✗

Quand vous avez battu Heatman, utilisez son pouvoir comme suit : maintenez B enfoncé jusqu'à ce que Megaman clignote un maximum, relâchez ensuite B et votre tir sera plus puissant.

NIVEAU BUBBLEMAN : pour détruire le poisson-lanterne visez ses antennes.

NIVEAU QUICKMAN : utilisez le Time Stopper (arme de Flashman) pour stopper net les rayons laser qui traversent l'écran. Attention, l'énergie de cette arme baisse rapidement et une fois activée il est impossible de l'arrêter !

DR WILLY, NIVEAU 1 : prenez les plates-formes à lévitation (faites en trois puis sautez) pour accéder à l'échelle. Tuez les œufs lancés par les oiseaux avec le Metal Blade. Vous pouvez obtenir au moins quinze vies.

NIVEAU FINAL : avant l'affrontement final avec Dr Willy, collez-vous contre la paroi droite du mur. Puis continuez sans vous arrêter, aucune goutte d'acide ne pourra vous toucher.

LES BOSS

AIRMAN : tir normal.

BUBBLEMAN : utilisez Quickman.

CRASHMAN : utilisez Airman.

FLASHMAN : utilisez Crashman.

HEATMAN : pour battre Heatman, prenez l'arme de Woodman, appuyez longtemps sur le bouton de tir (le B) pour que son énergie soit au maximum. Attendez que Woodman ne soit plus protégé par ses feuilles et relâchez le bouton B. Woodman capitule en un coup.

METALMAN : utilisez Quickman.

QUICKMAN : utilisez Flashman.

WOODMAN : utilisez Airman.

DRAGON : il faut utiliser le tir normal.

BLOCS-PIERRES : utilisez l'arme de Bubbleman.

GUST DOZER : montez sur le devant de son véhicule et tirez sans arrêt sur sa tête avec l'arme de Quickman.

LASERS : dès que les canons clignotent, faites start plusieurs fois rapidement, jusqu'à ce que les balles soient passées, et vous n'aurez pas perdu un seul point de vie.

DR WILLY : tirez dans le hublot de son vaisseau avec Metalman. Quand le hublot explose, la tête de l'infâme docteur apparaît. Tirez-lui dessus avec Crashman.

DR WILLY : Transformez-vous d'abord en Heatman, maintenez le bouton B enfoncé jusqu'à ce que vous clignotiez un max. Puis lâchez tout sur le vaisseau du Docteur. Répétez cette opération, puis sélectionnez Crashman, tirez une seule fois dans la tête du Doc et vous pourrez affronter le robot de fin.

EXTRATERRESTRE DE FIN : utilisez Bubbleman pour en venir à bout.

MEGAMAN III

HARDMAN : lorsque les abeilles apparaissent pour lâcher des essaims, faites marche-arrière jusqu'à ce qu'elles ne soient plus sur l'écran. Ainsi elles ne viendront plus vous embêter.

✗

HARDMAN : lorsque vous arrivez dans une salle où vous entendez un sifflement, restez contre le mur sauf si le terrain n'est pas plein. Alors il faut vous placer au millieu de l'écran et dans les deux cas tirer sans vous arrêter.

✗

Voici comment créer vos propres codes pour ce hit. Attention, l'explication est un peu difficile à suivre. On commence d'abord par les codes qui correspondent à chaque boss vaincus de la première série de niveau :

MAGNET MAN : Rouge : F5

NEEDLE MAN : Rouge : D3

LES DEUX ENSEMBLES : Bleu : D3

TOP MAN : Rouge : A3

SNAKE MAN : Rouge : F6

LES DEUX ENSEMBLES : Bleu : A3

HARD MAN : Rouge : C4

GEMINI MAN : Rouge : B5

LES DEUX ENSEMBLES : Bleu : B5

SHADOW MAN : Rouge : D6

SPARK MAN : Rouge : F4

LES DEUX ENSEMBLE : Bleu : F4

Voici les codes de la seconde série de niveau :

SPARK MAN : Rouge : A1

SHADOW MAN : Rouge : A4

LES DEUX : Bleu : A1

NEEDLE MAN : Rouge : B2

GEMINI MAN : Rouge : B6

LES DEUX ENSEMBLE : Bleu : B2

Cette fois, n'oubliez pas de rajouter les codes de la première série de niveau et ceux des réservoirs d'énergie. Le code A1 A3 B2 B5 D3 F4 (Bleu) plus les réservoirs d'énergie vous conduit à Break Man (pour ne pas avoir à le tuer, rajoutez E1 en Rouge ou en Bleu).

✗

Saviez-vous que les codes de ce hit de Capcom ont une logique. Eh bien si ! Pour n'importe quel code, vous pouvez changer votre nombre de capsules d'énergie. Pour cela, il faut placer une boule rouge selon la table suivante :

0 : C5

1 : E6

2 : E4

3 : B4

4 : A5

5 : C1

6 : D2

7 : C3

8 : F2

9 : A6

METAL GEAR

LES CODES

POUR AVOIR TOUT :
J6"ØØ5"Ø6RNQ3G99*6"Ø2"6"T

✗

Pour franchir la « Maze Zone », faites gauche, gauche, haut, gauche.

✗

Pour passer le tank en face du building 2, prenez quelques rations dans le camion situé deux écrans en dessous et approchez-vous du tank par le côté. Quand il s'arrête, passez-le le plus rapidement possible sinon il vous détruira. Vous vous retrouverez alors dans un champ de mines à côté de l'entrée du building 2.

✗

Pour pénétrer dans le building 2, enfilez seulement l'uniforme ennemi qui se trouve au building 4.

✗

Après avoir été capturé et avoir récupéré votre équipement dans le building 4, vous découvrirez qu'un émetteur a été greffé sur vous. Il s'agit d'une sorte de bip espion qui permet à l'ennemi de vous suivre à la trace. Débarrassez-vous en en appuyant sur le bouton A.

✗

Pour avoir la combinaison anti-déflagration, le gilet pare-balles et l'uniforme, il faut se faire capturer dans le camion tout en bas à droite dans

le troisième tableau. Ceci vous emmenant dans la prison. Dans celle-ci, allez à gauche et frappez le mur. Vous trouverez un agent de renseignement et peut-être une étoile. Ensuite sortez et allez à droite de « Machine Gun Kid » et vous trouverez votre équipement.

✗

Pour avoir le lance-roquettes et la boussole, il suffit de se placer devant les salles où ils se trouvent et contacter Jennifer à la radio au 120.48.

✗

La première carte est à la porte principale de la première partie du jeu, dans le camion du milieu. Pour la deuxième carte, allez au troisième étage du premier immeuble et descendez d'un écran, à partir de la chaudière. Puis allez quatre écrans à droite et passez la porte la plus éloignée. Pour la troisième carte, après vous être fait capturer, entrez dans la pièce Shotgunner et passez la porte en bas à gauche. La quatrième carte est au nord du premier immeuble, dans le camion du bas. La cinquième carte est sur le toit du deuxième immeuble. Quant à la sixième, allez au premier étage du deuxième immeuble, allez à droite en passant par la gouttière puis montez et traversez la brèche qui ramène au sol. Suivez le chemin qui descend, prenez à gauche et montez. Enfin passez la porte qui est à droite en utilisant le plan de Metal Gear ou la carte 5. Pour avoir la carte 7, il faut tuer les deux Arnolds. Pour avoir la carte 8, il faut tuer Coward Duck et libérer les trois otages, ensuite il faut se diriger vers le building qui se trouve après le tank.

Pour le super computer, prenez l'armure et le « machine Gun ». Entrez dans la salle de l'ordinateur et tuez les quatre gardes. Retournez dans la salle précédente (avec le sol électrifié) puis revenez aussitôt dans la salle avec l'ordinateur. Tuez les gardes puis reprenez depuis le début jusqu'à ce que vous arriviez dans une autre salle : la pièce avec l'ennemi de fin, tuez-le avec le lance-roquettes puis pressez la porte en haut à gauche pour vous enfuir.

METROID

Pour que le code de votre partie s'affiche, faites une pause et appuyez simultanément sur haut et A de la deuxième manette.

LES CODES

RETOUR À LA PAGE DE PRÉSENTATION :
justin bailey ——— ———

CHANGE EN FEMME ET DÉCUPLE LES FORCES :
JUSTIN BAILEY ——— ———

JUSTIN BAILEY ? (le ? peut se trouver à n'importe quelle place).

JUSTIN BAILEY - - (finir par des espaces sinon le code est erroné).

JUSTIN BAILEY — —

JUSTIN BAILEY — —

JUSTIN BAILEY ——— -

JUSTIN BAILEY ——— —

JUSTIN BAILEY ——— ———

REPAIRE DE KRAID : JUSTIN BAILE ———

JUSTIN BAILEY ——— 000000

POUR AVOIR PRESQUE TOUT :
00GGW0 1G0000 - 20lm0B OOOOoa

VARIA ET TOUT : 044800 K00000 WBy07G 0000Y.

Dès le départ, allez vers la gauche de l'écran. Vous trouverez une boule qui vous permettra de vous transformer en boule. Pour l'utiliser, appuyez sur bas.

✗

Si vous êtes pris dans un Metroid, il existe deux solutions pour vous en débarrasser : passer par la première porte ouverte ou bien se mettre en boule et larguer des bombes tout en allant de droite à gauche pour s'en libérer.

✗

Dans la troisième pièce au début du jeu, se trouve un bloc E caché dans le plafond, juste avant le premier passage où il faut se mettre en boule. Il faut avoir le tir de glace long pour pouvoir le prendre.

✗

Lorsque vous arrivez en haut à gauche de la région du mini-boss 2, en prenant la porte de gauche et en continuant dans le couloir, vous arriverez face à une porte devant laquelle un mur vous bloquera le passage. Il vous faudra alors quadriller le sol de bombes à partir de la porte, et entrer dans le trou qui se créera. Après avoir avancé pour vous retrouver de l'autre côté du mur, une bombe vous permettra de ressortir.

✗

C'est très dur d'obtenir 255 missiles. Le seul qui gêne se trouve dans le repaire du mini boss 2 ; le seul moyen pour l'avoir est d'utiliser les bombes et à une bonne hauteur, partir sur la droite tout en restant en boule.

L'attaque-vrille
repousse les Metroids
ainsi que le rayon ondulé.

Quand vous avez les bottes de saut, allez prendre le Varia qui se trouve dans le corridor 3, vous trouverez alors un passage au plafond.

✗

Pour trouver le rayon de glace, allez dès le début droit devant vous jusqu'au premier niveau vertical. Montez et passez la première porte sur votre droite. Longez le couloir jusqu'au niveau vertical suivant. Passez la porte qui se trouve à droite de l'écran. Tournez à droite et continuez jusqu'à ce que vous ayez franchi trois portes. Vous vous trouvez alors dans un petit couloir. Bombardez le sol, descendez et tournez à gauche. Le rayon de glace se trouve derrière la porte rouge.

✗

Lorsque vous êtes dans les couloirs proches du rayon ondulé, il y a des zones dans lesquelles, si vous tombez à l'eau, il est presque impossible de sortir. Voici comment faire : larguez des bombes dans l'eau, puis sautez lorsqu'elles explosent, la déflagration vous permettra de sauter plus haut.

✗

Pour trouver le rayon à longue portée tournez à droite dès le début jusqu'au niveau vertical, et franchissez la porte sur la gauche. Vous découvrirez le rayon à longue portée dissimulé derrière une autre porte rouge.

Il existe aussi un réservoir caché. Il suffit de tirer avec le rayon à longue portée en haut dès que vous vous servez de Maru Mari pour la première fois. Amenez Rio de ce côté et congelez-le pour monter dessus.

x

Il y a un container d'énergie dans la salle de Kraid en bas à droite caché dans une pierre. Pour l'avoir, il faut être à côté de la porte en boule et se laisser tomber dans l'eau tout en allant vers la droite.

LES BOSS

MINI-BOSS 1 : il faut geler ses projectiles avec le rayon de glace, passer derrière lui et le bombarder de missiles.

MINI-BOSS 2 : placez-vous à ses pieds juste devant lui et bombardez-le avec les missiles, ses boules de feu vous passeront au-dessus sans vous faire de mal.

KRAID : il faut faire un roulé-boulé puis lui envoyer des bombes.

MOTHER BRAIN : il faut lui faire un trou dans sa coquille, puis lui tirer dessus avec les missiles ou le rayon ondulé.

REMERCIEMENTS À...

ABT Mathieu, ADAM Marie, ADAMOFF Youri, ADENOT Christophe, AKLOUL Noël, ALBENQUE Alexandre, ALBERT Frédéric, ALBRECHT Vincent, ALGARA Sébastien, ALLIER Christophe, ALVA Jimmy, ANDRADE Patrick, ANDRE Guillaume, AUBERVILLE Nicolas, AUSSERT Damien, AUTIER Andy, AUXENT Hervé, AUY Guillaume, AYDIN Dinc, BABIT Stephanie, BAHREINI Ahmad, BAILLON Sylvia, BANQ Patrice, BARTHELEMY David, BASTIEN Stéphane, BATAILLE Samuel, BAUDOT Vivien, BAUDOUR Alexis, BAVU Stéphane, BEAU Christophe, BEAUCHESNE Guillaume, BEAUCOURT David, BEAUGENDRE Kevin, BEDU Sébastien, BEGHIN Brice, BEIGNEUX Christophe, BELANGER Justine, BELANGER Willy, BELANGER Xavier, BELIVIER Nicolas, BELLANGER David, BENDIES Cyril, BENDJOUDI Jonathan, BENHAMOU Jérémy, BENJAMIN François, BENNEGAZI Julien, BERGER Henri, BERGER Marilyn, BERGER Yvan, BERTHIOL Florian, BERTRAND Xavier, BESSIERE Christophe, BETHOUX Lionel, BETTO Rodolphe, BIANCHI Julien, BIDAUX Thierry, BIGOT Jérôme, BIRY Loïc, BIVY Jean-François, BLANCHARD Anthony, BLANCHON Bruno, BLOND Damien, BONNEFEMME Christophe, BONNET Nicolas, BOQUET Laurence, BORIS Jeanne, BOST Phillipe, BOUDET Sylvain, BOUILLE Franck, BOURDONCLE Cédric, BOUREE Renaud, BOURLIER Matthieu, BOURLON Fabrice, BOUSSIN Alexandre, BOUVERESSE Anthony, BOYER Stéphane, BOYER Yoann, BRACKE Frédéric, BRANCHET Jérôme, BRANQUART Michel, BRIGAUDOIT Guillaume, BROSSARD Olivier, BROSSET Thomas, BRUDER Benjamin, BRUGGER Benjamin, BRUNARD Aurélien, BRUNETON Jean-Philippe, BULOT Eric,

BUNEL Karine, BUONICONTI Samuel, BURE Sébastien, BUZZACARO Didier, CACHULO Carine, CAILLET Rudy, CALZA Jonathan, CAMPION Nicolas, CAPRON Nadège, CAQUINEAU Christine, CARLOTTI Jean-François, CARNAC Nicolas, CARNOT Frédérique, CARON Stéphane, CASTANIE Simon-Pierre, CATTIAUX Daniel, CATTIEUX Charles, CAYRE Nicolas, CERBET Nicolas, CHABRET John, CHAILLOUX Franck, CHALLET Sébastien, CHALOPIN Christian, CHAPELIER Anaud, CHAPERT Cédric, MEUZIERES Charles, CHARRETIER Nicolas, CHAUVET Eric, CHAVENTRE Marck, CHEA Gok, CHEMIN Grégory, CHOUTOCK Laurent, CHU Michel, CIRCIANI Jérémy, CLAUDEL Denis, CLENNON Christophe, CLERMONT Romain, CLUSEAU Stéphane, COHEN Rudy, COLLERVILLE Nicolas, COLLIN Grégory, COLOGNAC Xavier, COMBANIERE Gisèle, COMBES Sébastien, COMBET Olivier, CONOR Stéphane, COPIN Jérôme, CORCHIA Cyril, CORLOSQUET Pascal, COST Ludovic, COSTA Mick, COUESNON Jean-Marie, COUSIN Laurent, CROISIS Christophe, CROUZEL Frédéric, CUIROT Fabien, D'YLOOP Laurent, DANIEL Jérémy, DAVID Sébastien, DE BLASI Alexandre, DEFRANOUX Christophe, DE DONCKER Olivier, DELBEY Hugues, DEPERROIS Florent, DERVANT Jean-Luc, DE LAMBERTERIE Hugues, DELERACQUE Thomas, DEMOTTE Arnaud, DENIS Vincent, DESCHAMPS Christophe, DEVIC Sébastien, DIKI Julien, DOCO Mathieu, DORESSAMY Jimmy, DOS SANTOS Louis, DOUHAIZENET Sylvain, DOVEIL Olivier, DOYHAMBEHERE Fabien, DOYHAMBEHERE Marie, DROBOT Maxime, DUBUIS Christophe, DUCHER Stéphane, DUCOULOMBIER Renaud, DUCROS Clément, DUCROS Marie, DUCROS Sophie, DUFFAY Bertrand, DUFORT Nicolas, DUNIAUD Christophe, DUONG Gérard, DUPIN Emmanuel, DUVAL Laurent, DUVERGER Karine, DUWEZ Yann, ERMMELIN Jérôme, FACCI Bruno, FAIVE Grégory, FALGON Sébastien, FASSIAUX Ange, FAVIE Jean-Emmanuel, FAYE Frédéric, FEDERBE Antoine, FEREY-SCHVALBERG Adrien, FEROUGI Alain, FERRACCI-RENONCET François, FERRANDIS Bertrand, FERRER Arnaud, FERRER Laurent, FERRY Christian, FIGEAC Christophe, FIGLIA Fabien, FINDEL Linda,

FIQUET Guillaume, FITTE-DUVAL Eric, FLEMON Olivier, FLEURENTIN Youri, FOMI Benjamin, FORGIARINI Serge, FRERE Antoine, FRESNEAU François, FREUND Raphaël, FREY Gabriel, FUZAT Aurore, GAGET Philippe, GALLAND Cédric, GANTZER Alexandre, GARABEDIAN Robert, GARAUD Alexandre, GARCIA François, GARCIA Frédéric, GARICK Emmanuelle, GARNIER Olivier, GARNIER Samuel, GATINAUT Fabrice, GAUDIANO Thomas, GAYOT Stanislas, GELOS Pierre, GEORGES Christophe, GERARD Laurent, GETE Guillaume, GETTE Corinne, GHADIMY Mehdi, GHENJI Adel, GIRARD Boris, GIRARD Yoann, GIUGE Sébastien, GLATIN Sylvain, GODEMET Boris, GOGUELAT Anthony, GOHAN Eric, GONNEAU David, GONZALEZ Marc, GORGD Geoffroy, GOUARD Isabelle, GOUESNARD Nicolas, GOURCUFF Charles, GOURDON Anne-Lise, GOUVIER Jean-Luc, GOYDADIN John, GRANGENOIS Serge, GRARDEL Nicolas, GRASSO Ludovic, GRATES Serge, GREPIN Guillaume, GRETHER Frédéric, GRETTI Olivier, GROSSEMY Nicolas, GUEGAN Vincent, GUERIN Vincent, GUICHARD Laurent, GUILLART Henri, GUILLOUX Lauriane, GUITER Cédric, GUYON Cyril, HAZLA Christophe, HECQ Nicolas, HEINRICH Cedric, HELLE Aurélien, HERMIN Xavier, HEROLE Cédric, HESPEL Luc, HORVAIS Thomas, HOSLI Louis, HOUDELIN Nicolas, HOULLIER Thierry, HOURIEZ Christophe, HUET Olivier, HUET Sébastien, HUGONOD Sébastien, HUREZ Sébastien, Hurriec Jérôme, JAME Tony, JANIK Boris, JEAN David, POCCARD-CHAPUIS Jean-Michel, JEGOUIC Grégory, JEROME Antoine, JOLY Philippe, JOUAN Cyril, JUERY Xavier, JURASZ Antoni, KHUN Chenda, KING Hai-Ou, KLINOWSKI Kevin, KLOCK Frédéric, KOUAME Kaunan, LACOGNE Bob, LACROIX Nicolas, LAMARCHE Benoît, LAMARCHE Estelle, LAMBERT Damien, LAMIRAULT Benoît, LAMIRAULT Christophe, LAMOUR Claude, LANDO Pascal, LANDSBERG Thomas, LAROUANNE Tristan, LATRE Laurent, LATZER Mathieu, LAVOIX Pierre, LECHEMINANT Bernard, LECLAIRE Arnaud, LE BIHAN Arnaud, LE BRETON Thierry, LEBLANC Nicolas, LEBLOND Fleur, LEBOCEY Christophe, LEBORGNE Sebastien, LEFEVRE Nicolas, LEFORT Frédéric, LEMAIRE

Cédric, LE FRIANT Thibaut, LEFRANCOIS Karl, LENORMAND Gaël, LE GAL Aurélien, LE GENNEC Christophe, LE LIVEC Yannick, LE MERCIER Romuald, LE NAOUR Patrick, LENOTRE Xavier, LEREDDE Quentin, LESAGE Thierry, LESBATS Nicolas, LEYMARIE Gilles, LINDEN Christine, LOCATELLI Yann, LONGLADE Paul, LUCAS Jérôme, LUC Nicolas, LWIDERSKI Nicolas, LWIDERSKI Vincent, LY-WAI-YEUNG Laurent, LY-PAO Yang, MACHADO Damien, MACIAS Benjamin, MAILLARD Gwenaël, MANEYROL Jean-Baptiste, MANSTER Grégory, MARCHAL Olivier, MARCOS Laurent, MARGEZ Aurélien, MARQUES-MOREIRA Alberto, MARROT Sébastien, MARTIN Adrien, MARTIN Grégoire, MARTIN Isabelle, MARTINI Philippe, MARTINS Frédéric, MARUGAN Michaël, MATERAC Nicolas, MATHI Julien, MATHUREL Romuald, MAURON Frédéric, MAUVIN Jean-Luc, MAZIERES Franck, MENARD Damien, MENGES Alexandre, MESSIER Léonard, MEUGER Franck, MICHELOT Eric, MILKO Antoine, MILLET Laurent, MINOT Christophe, MIQUEL Jérôme, MIRANDA Mathias, MONFORT Julien, MONGE Fabien, MONTEJO Mathieu, MONTFERRAT Alexandre, MONTREL Xavier, MOREAU Martine, MOREAU Sébastien, MOREAU Wilfried, MOREL Nicolas, MORELLI Nicolas, MORIN Yann, MORLET Jean-Luc, MOULARD Gabriel, MOULIN Yannick, MOULLA Hérim, MOUSSEAU Olivier, MOUSSIEAU Didier, MPOY Hélène, MUGUELS Nicolas, MULLER Ange, MULLER Cédric, MURA Yann, MUSTO Michel, MYDLAK Raphaël, NARBOT Eric, NICOLAS Jérôme, NIESS Adrien, NONNET Philippe, NOUIRA Sofian, ORLANDINI Nicolas, OUILLON Pascal, OULBANI Frédéric, PAILLE Mathieu, PAPIN Frédéric, PARDO Pascal, PARMAIN Olivier, PAULUZZI Anthony, PAVAGEAU Yann, PECAUD Fabrice, PEGOUD Nicolas, PELISSIER Laurence, PEREZ Pablo, PERRIN Frédéric, PETIT-JEAN Eric, PETIT Jonathan, PEZZAGNA Sébastien, PFEIFFER Martin, PHILIPPINE Jérôme, PIANI François, PIANTINO Christophe, PICHOL Damien, PIGNOL Sébastien, PIRON David, PLANCHENAULT Vincent, PLATEAU Guillaume, POCHET Tony, POISSON Franck, POMMIER Nicolas, PONCE Grégory, PONTANELLA Marco, PORCHET Julien, PORTIE Michel,

PRENEL Frédéric, PRENVEILLE Nicolas, PREST Cédric, PROSPER François, PROVENCE Charles-Antoine, PRUNOST Laurent, QUEINNEC Vincent, QUESNEL Arnaud, QUINZIN Cyril, RABAOAN Benjamin, RAFENOMANJATO Nicola, RAFFRAY Yann, RAGNATELA Matthieu, RAMBAUD Raphaël, RANER Christophe, RAPICAULT Arnaud, RASSE Emmanuel, REGNAULT Frédéric, REIS Helder, RENE François, RENUARTChristophe, RIBEIRO Mickaël, RICHIER David, RITO Alexandre, ROBIN Sébastien, ROCHAT Romain, ROCHER Guillaume, RODES Christophe, RODRIGUEZ Eloy, RODRIGUEZ Michaël, ROLLAND Catherine, ROQUES David, ROTIVAL Vincent, ROUET François, ROUSSEAU Johann, ROUSSERARY Guillaume, ROUX Cyrill, RUF Vincent, RUISEUX Sébastien, SAGRIMONTE Guillaume, SAILLARD Julien, SAILLY Valérie, SALVADOR Romain, SALVIO Roberto, SANGIORGIO Frédéric, SARAILLON Aurélien, SCHAEFFER Cédric, SCHAEFFER Pascal, SCHMITT Valérie, SCHWEITZER Antoine, SEBASTIEN David, SEGARD Franck, SEGARRA Marie, SELIMOVIC Oliver, SELVA Julien, SEMOLINI Cédric, SEVE Paul-Henri, SILVA Cédric, SIVAGNI Benjamin, SOARES Mario, SOBIAK Olivier, SOTHER Thierry, SOYER Romain, SPAGNOLO Fabien, STEINHAUER Yannick, STEINMETZ Yannick, STOLTZ Guillaume, SUSSEL Erick, SUSSEL Frédérick, SUSSEL Nathalie, SZUCS Grégory, TANG Philippe, TARTING François, TASQUE Patrick, TERREN Aurélien, TESSIER Nathalie, THAREAU Vincent, THELLYERE Emily, THEVENOT Aurélien, THIRIET Nicolas, TIANT David, TINCE Laurent, TOIRAUX Alexandre, TOLA Julien, TOMASZEWSKI Julien, TORZ Sébastien, TOSI Romain, TOULOUSE Sébastien, TREMEAUX Jean-Marc, TUAUX Gilles, TURNER James, VALOIS Stephane, VAN DRIESSCHE Michaël, VAN PROET Raphaël, VAUDOIS Ludovic, VENIANT Jérôme, VENUAT Brice, VERGOZ Cédric, VERHAEGHE Fabian, VERON Charles-Edouard, VERRIERE Damien, VIGUIE Gregory, VILLARD Véronique, VIRGONA Arnaud, VITALI Steve, VITTE Thomas, VIZADE Pierrick, WAELES Antoine, WIOUT Jean-Christophe, WOLLEE Michaël, WORONIAC Nicolas, YEVRIERE Benoît, ZAMECNIK Franky, ZERBINI

Julien, ZIEGELMEYER Jean-François, BABY JOE, Charly, DR RAGE., Gaëtan, HOMERE II, HUGGY LES BONS TUYAUX ET SON POTE, MARIO Jr, MEGADARK, MOI B LE FOU, RAMBO 19, RATAGAZ, SEGATARIGRAFXGEAR, SEGA MOVER, TAILS the Fox, The MEGADRIVER.

VOUS TROUVEREZ ÉGALEMENT DANS LA COLLECTION PLAYER ONE POCKET :

Trucs et Astuces
MASTER SYSTEM

✗

Trucs et Astuces
NES
(volumes 1 et 2)

✗

Trucs et Astuces
MEGADRIVE

✗

Trucs et Astuces
GAME BOY

✗

Trucs et Astuces
SUPER NINTENDO

✗

STREET FIGHTER 2

✗

SONIC 1 ET 2

✗

ECCO

✗

CASTLEVANIA IV ET TINY TOON

Achevé d'imprimer en juin 1993
sur les presses de l'Imprimerie Hérissey
à Évreux (Eure).
Conception graphique et réalisation :
Bilboquet / Antolinos
Cagnes-sur-Mer (Alpes-Maritimes).

Média Système Édition
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne cedex.
Tél. : (1) 41 10 20 30.

Dépôt légal : juin 1993.
Imprimé en France