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.

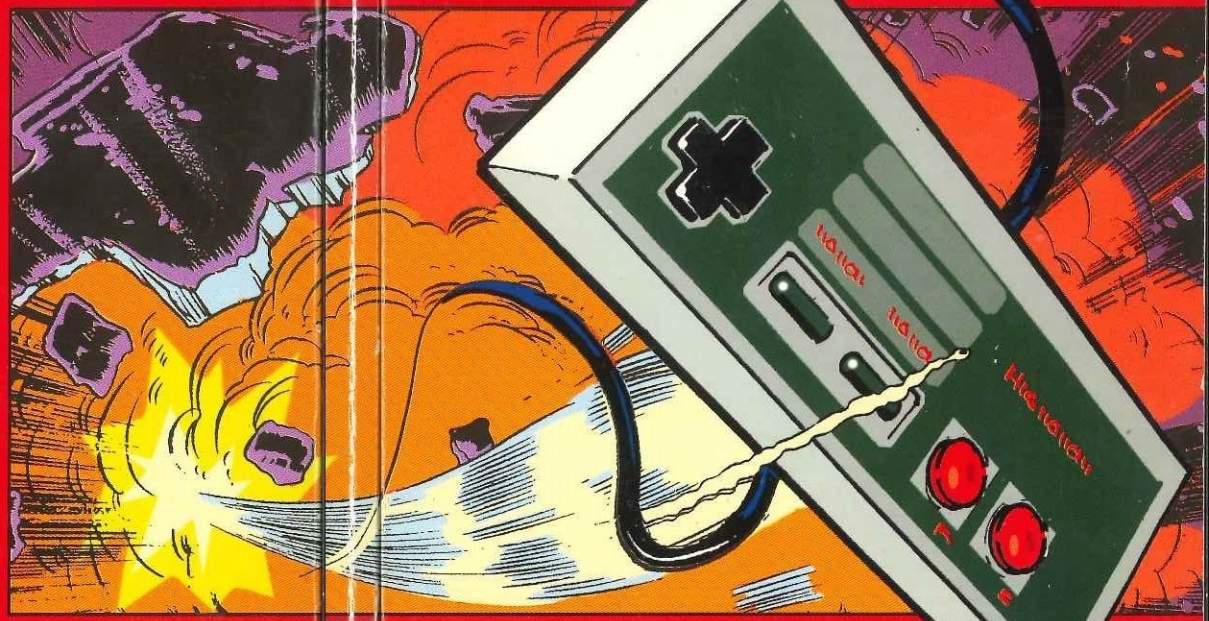
ISBN : 2-910104-02-8

TRUCS & ASTUCES NES VOL. 2

PLAYER ONE POCKET

3

TRUCS & ASTUCES



NES VOLUME 2

PLAYER ONE POCKET

TRUCS & ASTUCES

NES

VOLUME 2

ISBN 2-910104-02-8
© 1993 Média Système Édition
Tous droits de reproduction interdits
NES™ est une marque déposée NINTENDO

TRUCS & ASTUCES

NES

VOLUME 2

1993

SOMMAIRE ALPHABÉTIQUE

MISSION IMPOSSIBLE 17
NEW GHOST BUSTERS 17
NEW ZEALAND STORY 17
PINBOT 18
PROBOTECTOR 18
PRO WRESTLING 20
PUNCH OUT 21
RAD GRAVITY 24
ROD RACER 27
ROBOCOP 28
ROBOT WARRIOR 29
ROLLER GAMES 30
RUSH'N ATTACK 30
RYGAR 31
SECTION Z 33
SHADOWGATE 34
SHADOW WARRIOR 34
SILENT SERVICE 35
SKATE OR DIE 35
SNAKE RATTLE'N'ROLL 36
SNAKE'S REVENGE 38

SOCCER 38
SOLAR JETMAN 39
SOLOMON'S KEY 41
SOLSTICE 43
STARS WARS 44
STEALTH ATF 45
SUPER MARIO BROS 46
SUPER MARIO BROS II 51
SUPER MARIO BROS III 57
SUPER SPIKE VOLLEY BALL 70
TEENAGE MUTANT NINJAS TURTLES 71
TERMINATOR II 74
TETRIS 75
THE SIMPSON'S 75
TIGER HELI 76
TIME LORD 76
TOM AND JERRY 77
TOP GUN 77
TOTALLY RAD 78
TRACK AND FIELD II 79
TROJAN 85
TURBO RACING 87
WIZARDS AND WARRIORS 87

WIZARDS AND WARRIORS II : IRON SWORD 89
WORLD CUP 90
WORLD WRESTLING 92
WRATH OF THE BLACK MANTA 93
XEVIOUS 94
ZELDA 94
ZELDA II : ADVENTURE OF LINK 102

SOMMAIRE ALPHABÉTIQUE PAR GENRE

ACTION

NEW GHOST BUSTERS 17
NEW ZEALAND STORY 17
PINBOT 18
ROLLER GAMES 30
SILENT SERVICE 35
SNAKE RATTLE'N'ROLL 36
SOLAR JETMAN 39
STEALTH ATF 45

AVENTURE/RPG (ROLE PLAYING GAME)

MISSION IMPOSSIBLE 17
RAD GRAVITY 24
RYGAR 31
SHADOWGATE 34
SNAKE'S REVENGE 38
SHADOW WARRIOR 34
SOLSTICE 43

STARS WARS 44
TIME LORD 76
WIZARDS AND WARRIORS II : IRON SWORD 89
ZELDA 94
ZELDA II : ADVENTURE OF LINK 102

JEU DE COMBAT
BEAT'EM UP

ROBOCOP 28
RUSH'N ATTACK 30
TEENAGE MUTANT NINJAS TURTLES 71
TERMINATOR II 74
TROJAN 85

JEU DE TIR
SHOOT'EM UP

PROBOTECTOR 18
ROBOT WARRIOR 29
SECTION Z 33
TIGER HELI 76
TOP GUN 77
XEVIOUS 94

PLATE-FORME

SUPER MARIO BROS 46
SUPER MARIO BROS II 51
SUPER MARIO BROS III 57

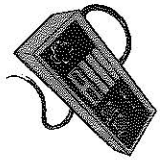
THE SIMPSON'S 75
TOM AND JERRY 77
TOTALLY RAD 78
WIZARDS AND WARRIORS 87
WRATH OF THE BLACK MANTA 93

RÉFLEXION

SOLOMON'S KEY 41
TETRIS 75

SIMULATION SPORTIVE

PRO WRESTLING 20
PUNCH OUT 21
ROD RACER 27
SKATE OR DIE 35
SOCCER 38
SUPER SPIKE VOLLEY BALL 70
TRACK AND FIELD II 79
TURBO RACING 87
WORLD CUP 90
WORLD WRESTLING 92



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...

MISSION IMPOSSIBLE

LES CODES

NIVEAU 3 : KMVW

NIVEAU 4 : XDGJ

NIVEAU 5 : TVJL

NIVEAU 6 : QBYZ

NEW GHOST BUSTERS

TABLEAU D'OPTIONS

À l'écran de présentation, pressez A, B et bas en même temps. Maintenez les touches enfoncées et pressez start.

NEW ZEALAND STORY

Dans l'eau, tirez en gardant la tête à la surface pour faire remonter votre niveau d'oxygène plus vite.

PINBOT

Pour forcer le monstre à recracher les billes qu'il avale, appuyez simultanément et très rapidement sur start et select. Cela revient à secouer le flipper jusqu'à ce que le monstre recrache la boule mais... attention au tilt.

PROBOTECTOR

VIES INFINIES

Pendant la présentation faites : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A, puis start.

> Lorsque vous jouez à deux, vous pouvez piquer une vie à votre partenaire en faisant A et droite en même temps.

En mode « one player », le personnage peut être aussi bien dirigé par la manette 1 que par la manette 2. La manette ayant parlé, la seconde a la priorité. Vous pouvez ainsi rectifier le jeu d'un débutant, faire une blague à un copain, vous

éclater en jouant avec les deux à la fois, ou jouer avec une manette plus froide que l'autre...

LES BOSS

NIVEAU 3 : détruisez d'abord les bras avant de tirer dans sa bouche.

NIVEAU 4 : commencez d'abord par les canons du côté puis par ceux du milieu. Ensuite, dès que les deux boss se sont assemblés, tirez dans la tête de gauche avant de vous occupez de l'autre.

NIVEAU 5 : dès que la soucoupe apparaît, placez-vous sous elle et canardez-la. Sautez ensuite par-dessus les pods qu'elle vous envoie et recommencez.

NIVEAU 6 : sautez par-dessus ses tirs et, quand il vous poursuit, sautez par-dessus lui. Ensuite tirez et continuez ainsi jusqu'à sa fin.

NIVEAU 7 : approchez de la porte et tirez en diagonale tout en évitant les boules.

NIVEAU 8 : détruisez les bases du bas qui envoient des aliens et collez-vous ensuite au cœur pour tirer en diagonale.

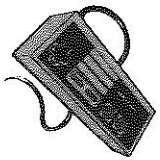
CŒUR FINAL : approchez le plus possible du dernier niveau. Ne sautez qu'après avoir explosé les méga scorpions. La méthode, pour ceux qui se prennent les stalactites, est de reculer un peu dès qu'ils chutent et de les zapper dès qu'ils touchent le sol.

PRO WRESTLING

Pour battre n'importe qui, faites sortir vos adversaires du ring sur les côtés et cognez-les contre les barres du ring deux ou trois fois. Ensuite, remontez sur le ring juste avant que les vingt secondes se soient écoulées, ils n'auront pas le temps de remonter et seront donc éliminés.

Pour vaincre tous les adversaires jusqu'au championnat du monde, il faut choisir le catcheur Star Man. Une fois sur le ring, courez dès que votre adversaire est devant vous. Appuyez sur le bouton A pour déclencher votre technique spéciale, alors votre adversaire ne pourra plus se défendre. Répétez cette action jusqu'à ce qu'il soit KO.

Pour battre le grand puma, sélectionnez King Slinder et faites-lui sans arrêt la prise du Back Breaker. Grâce à cette prise, il sera KO du premier coup. Si vous possédez un autofire ce sera un jeu d'enfant.



PUNCH OUT

LES CODES

SONNERIE DE TÉLÉPHONE : 800 422 2602

PREMIER CIRCUIT : 005 737 5423

DEUXIÈME CIRCUIT : 777 807 3454

DON FLAMENCO : 005 737 5423

SUPER MACHO MAN : 940 861 8538

MR DREAM : 007 373 5963

ANOTHER WORLD CIRCUIT : 135 792 4680
plus select, A et B

GÉNÉRIQUE DE FIN : 106 113 0120.

WORLD CIRCUIT : 0078073454

✗

Quand un adversaire vous fait tomber, il ne faut pas vous relever tout de suite. Attendez que le chiffre que Mario annonce soit un 8 (pour la première fois que vous êtes au tapis) ou un 7 (pour la deuxième fois) vous récupérerez alors beaucoup plus de points de vie.

LES ENNEMIS

GLASS JOE : au bout de la 41e seconde votre adversaire recule et fait la moue. Frappez-le sur la tête ou dans le ventre quand il se replace, il vous suffira d'un coup pour le terrasser.

VON KAISER : n'essayez pas de bloquer ses coups de poing, évitez-les. Après avoir évité un coup, vous aurez le temps de lui en envoyer cinq ou six. Si vous avez des étoiles, gardez-en une que vous utiliserez quand il se relèvera au premier compte. Quand il est assommé (sa tête tremble), donnez lui un uppercut, il tombera raide.

PISTON-HONDA N° 2 : à son troisième bond, il va reculer puis avancer. Tapez-le juste au moment où il va avancer sur vous. Il sera KO en une fois.

DON FLAMENGO : il n'attaque que si on l'y incite. Donnez-lui un coup, il répondra par un uppercut, évitez-le et attaquez-le à la tête en faisant gauche, droite, gauche, droite.

KING HIPPO : quand il ouvre la bouche et qu'il lève le bras, envoyez-lui un direct à la tête, puis continuez par des coups au nombril. Poursuivez cette technique jusqu'à ce qu'il tombe KO. Quand il essaye de vous donner un coup bouche fermée, tapez-le sur la figure deux à quatre fois afin qu'il l'ouvre.

GREAT TIGER : quand le bijou de son turban clignote, c'est qu'il se prépare à frapper. Évitez ses coups, et lorsqu'il change d'attaque, tapez-lui dans la tête. Pour éviter son coup de poing magique, il faut appuyer sur bas dès que le coup arrive pour se mettre en garde basse. Quand il a fini son attaque magique, tapez-lui dans la figure, il ira au tapis.

BAD BULL : lorsqu'il fait son troisième saut dans votre direction, assénez-lui un coup au ventre, il ira direct au sol.

SUPER MACHO MAN : esquivez ses coups pendant le premier round puis faites tomber son énergie presque à zéro. Dans le deuxième round, faites-le tomber par un direct puis, lorsqu'il se relève et qu'il sort sa supervrille, laissez-le vous mettre à terre. Ensuite continuez à esquiver et à parer ses coups. Vous gagnerez ce match par T.K.O.

MR DREAM : au premier round, évitez ses uppercuts et ripostez le plus rapidement possible sans vous faire toucher. Après 1 minute 45, il vous fera des clins d'œils rapides et vous saurez à quel moment il va frapper. Au deuxième round, il commencera par quelques crochets puissants du gauche puis il fera les coups du premier round. Pour le troisième round, il cligne des yeux puis lance une attaque alternée de coups de poing gauche-droite. Attention, car il répète cette tactique quatre fois. Bloquez ces attaques avant qu'il ne vous massacre. Vous ne pouvez riposter que deux fois aux coups dans le premier round, et jusqu'à six fois dans le deuxième et troisième round.

RAD GRAVITY

LES CODES

TURVIA : NBDQQ H1MGQ F!MS! 5FF5J

ODAR : DGWJQ WZ926 TVR0U I8BIC

UTOPIA : HT924 91WJN 4N3WS DXSMS

VOLCANIA : WRM6! MSBQ KLSG0 TNZKV

TELOS : 8QS9 VHNZ 6WZ! M5F3 WX26

V83N6 3X9V7 12H58 P9TTV

EFFLUVIA : poursuivez les voleurs de votre ordinateur. Quand vous verrez le camion immobile (dans la deuxième section), montez sur le tapis-roulant tout en haut. Avant d'arriver à la porte, sautez vers la droite par dessus la porte, vous arriverez dans une salle secrète avec une super épée et une capsule de puissance.

EFFLUVIA : si un Blob vert s'accroche à votre tête, cognez-le contre le plafond pour vous en débarrasser.

CYBERIA : lorsque vous êtes intégré dans l'ordinateur, tirez sur les petites billes qui sont entourées par des champs électriques.

SAURIA : dans le labyrinthe, il y a une clé cachée. Elle se situe dans la partie supérieure de l'écran.

TURVIA : au début montez sur les branches, passez par dessus le mur et partez à la recherche du Vertigun. Ensuite revenez et passez vers la droite. Utilisez le Vertigun pour tuer le requin gardien du sousterrain. Vous apercevrez un passage trop étroit pour passer. Accroupissez-vous sur une chose que lâche l'ennemi et elle vous transportera. Tombez ensuite dans le grand trou, accroupissez-vous près du lac, montez sur le bateau, prenez l'os, revenez et donnez l'os à un chien. Montez sur la vache, puis sur le toit de la maison et sur le ressort. Une fois que vous avez franchi le trou, allez sur la troisième bulle qui monte. À l'étage supérieur, prenez l'aimant et placez-le sous l'appareil gravimétrique pour le faire tomber et le prendre. Revenez sur une bulle et donnez l'appareil au maire. (Dans la maison il faut sauter haut et lâcher l'appareil.) Maintenant il ne vous reste plus qu'à chercher les objets qui sont de chaque côté de la maison et revenir dans votre vaisseau.

VERNIA : lorsque vous êtes au-dessus de l'eau, il y a des briques cachées. Tirez pour savoir où elles sont.

CEINTURE D'ASTÉROIDES : pour tuer le gros lézard vert, attendez qu'il soit sous le tonneau. Tirez dans le tonneau et son contenu acide détruira le lézard.

UTOPIA : pour tuer le guerrier, arrangez-vous pour que la femme soit à la hauteur de son bouclier. Envoyez des bombes à la femme pour que celle-ci les apporte au guerrier où elles exploseront.

ODAR : pour passer le pont, attendez que deux gargouilles soient passées, puis avancez. Vous vous ferez toucher légèrement.

TELOS : franchissez la première porte orange. Vous trouverez sur votre droite un cylindre d'où tombe une mine. Évitez-la et continuez un peu à droite. Vous verrez dans le plafond un trou d'où tombe une barrière de feu. Faites-la apparaître puis retournez vite sur la gauche. La barrière vous brûlera mais continuez vers la gauche jusqu'à un petit escalier. Vous tomberez d'un écran et vous serez dans une salle où il y a plusieurs portes. Vous aurez ainsi évité une bonne partie du trajet de cette planète.

LES BOSS

LES DEUX ROBOTS : quand un robot est en panne, attendez que l'autre robot vienne et envoyez une bombe de façon à ce qu'ils reculent.

LE ROBOT À TÊTE DE BÉLIER : en ayant les bombes les plus puissantes, pendant qu'il ne tire pas, envoyez une bombe à l'autre robot. Si ça marche, le robot mettra la bombe derrière le boss.

LE ROBOT QUI FAIT TOMBER LES PIERRES : attendez que le robot s'avance, mettez le Teleport Beacon derrière le robot et remettez-le sur la coulée de lave. Ensuite, allez à l'Ordinesprit.

VOLCANIA : attirez le robot le plus possible à gauche puis tirez sur l'espèce de tronc.

AGATHOS : prenez les bombes et envoyez-lui en une quand vous voyez son cerveau.

KAKOS : mettez-vous en dessous de lui et suivez-le. Quand la tête de missile est vers vous, détruisez-le. Quand c'est le réacteur, arrangez-vous pour que le missile aille sur l'œil.

TELOS (DERNIER BOSS) : essayez d'attirer les missiles vers l'œil ou vers l'arrière du vaisseau. Il faut l'avoir six fois.

ROD RACER

SELECT ROUND

Pendant l'écran de démonstration, appuyez sur B pour choisir le niveau, puis faites diagonale haut droite et start en même temps. Si vous appuyez deux fois sur B, vous irez au troisième stage, trois fois sur B au quatrième, etc.

MODE CONTINUE

Appuyez sur A et start à la page de présentation.

Pour arriver directement à la fin du jeu, appuyez soixante-quatre fois sur B.

Si vous percutez une voiture, appuyez vite sur la touche start pour marquer une pause puis redémarrez le jeu. Vous aurez ainsi gagné plusieurs secondes.

ROBOCOP

MODE CONTINUE

Quand vous mourez, faites A, B, select et start.

Dans le niveau bonus,
il suffit de détruire trente cibles
pour avoir une vie supplémentaire.

MISSION 2 : lorsque vous arrivez au deuxième étage de la mairie, prenez la première porte. Quand vous êtes à l'intérieur de la pièce, avancez vers le mur de droite, une partie du mur clignotera, frappez-le du poing jusqu'à ce qu'il explose. Vous arriverez alors dans une pièce sans sortie, recommencez à frapper le mur et vous arriverez dans le bureau où le maire a été emprisonné.

MISSION 6 : quand vous montez à l'ascenseur, un homme vous tire dessus. Tuez-le, prenez le cobra et partez à gauche, il reviendra. Vous pouvez répéter l'opération plusieurs fois pour faire le plein.

LES BOSS

ED 209 : il faut lui tirer dessus avec la mitraillette « Cobra » quand le bras clignote. Vous réduirez son niveau d'énergie lentement, mais sûrement.

LE TERRORISTE : il faut attendre que ce dernier clignote pour tirer sur l'autre gangster et l'abattre. Dès que vous avez tiré, accroupissez-vous pour éviter la balle du méchant. Au bout d'un moment il se ruera sur vous. Il faudra alors utiliser les poings pour l'éliminer définitivement.

ROBOT WARRIOR

NIVEAU 1 : après les deux grands murs, bombardez en haut pour trouver une salle aux idoles, restez dedans et posez une bombe devant la statue en haut à gauche, ne prenez pas le missile et mettez une autre bombe devant la statue en haut à droite pour découvrir votre première bombe Megatonne.

NIVEAU 1 : il y a un lac, c'est le puits de l'espoir. Mettez cinq bombes à droite au milieu du lac. Lorsque vous entrerez dedans, tous les ennemis à l'écran disparaîtront et votre nombre de bombes et de pouvoirs seront multipliés par deux.

NIVEAU 2 : pour avoir plus de lanternes, faites-vous tuer de façon à la récupérer une deuxième fois.

NIVEAU 2 : pour passer le mur, il faut se placer à l'extrémité en haut à droite, faire trois pas vers le bas et faire exploser trois bombes. Vous verrez qu'un trou est apparu dans le sol.

MONDE 2-1 : il y a une pièce secrète qui est six cases en haut avant le mur. La solution qui permet d'avoir trois trésors est gauche, droite, milieu.

✗

Il existe des petits lacs dans lesquels vous pouvez pénétrer et qui doublent votre stock d'objets. Au 4-1, ce sont les deux carrés isolés du début, au 6-3 dans le P du mot « help ».

ROLLER GAMES

LES BOSS

Vous devez rester devant lui, et après son saut tourbillonnant, mettez-lui votre patin dans le dos lorsqu'il atterrit. Et cela plusieurs fois.

RUSH'N ATTACK

Au début de la partie, choisissez le mode deux joueurs, attendez que l'autre meure, et à chaque fois que vous mourez vous recommencerez à l'endroit où vous avez perdu.

✗

Certaines des mines révèlent, si vous les détruisez, des passages secrets.

À la fin du premier stage, les Russes foncent sur vous. Si vous avez gardé le bazooka, attendez qu'ils soient le plus près de vous pour tirer, chaque obus éliminera une rangée d'ennemis.

✗

Au niveau de la bombe nucléaire, lorsque vous êtes attaqué par des ennemis, tenez-vous à l'extrême gauche de l'écran et donnez sans arrêt des coups de couteau. Une fois qu'ils ont été anéantis passez au bazooka.

RYGAR

Dans les deux premiers niveaux, restez agenouillé près d'un rocher et tirez vers le côté opposé dudit rocher. Les monstres n'auront pas le temps de dire « ouf » qu'ils seront anéantis. Vous en profiterez pour récupérer plein de vies et de puissance.

✗

Quand vous avez l'arbalète et le grappin et que vous arrivez au bout de la piste, il y a un monstre. Mettez-vous dans le coin, à côté de la porte, et laissez-le vous tirer dessus : vous allez tomber et l'image va se brouiller. Quand vous rappuierez sur start, vous arriverez directement dans le palais de Drago, sur l'île.

✗

FORÊT D'ERUGA : montez au premier arbre, avancez à l'extrême droite puis lancez le grapin sur la branche au-dessus de vous, puis relancez-la

de nouveau. Il y aura une porte où un sage vous redonnera de l'énergie.

✗

LAPIS : pour avoir un maximum de bulles blanches, allez sur une plate-forme où se trouve un robot. Faites cela tout le temps et vous les gagnerez. Mais il faudra que vous soyez patient, car ensuite le jeu sera un peu plus facile.

✗

Pour aller au palais de Dorago, rendez-vous sur l'île de Sagila, et allez à l'opposé de la tanière de cette dernière. Utilisez alors l'arbalète en vous mettant derrière le tronc d'arbre et en appuyant sur B.

Pour arriver à la fin de cette quête, il faut d'abord aller à Lapis et y rencontrer le dernier monstre. Puis, en vous mettant à côté de la porte faites-vous toucher par ce monstre. Cela vous transportera hors de la salle et vous irez directement à la fin du jeu.

LES BOSS

SAGILA : allez tout à fait à droite et tirez vers la gauche. Sagila tournera autour de sa toile et vous en viendrez facilement à bout.

ERUGA : dès que vous arrivez au monstre, précipitez-vous sur lui en utilisant votre pouvoir « Assaut et Attaque », il explosera.

LAPIS : il vous suffit de descendre avec le grappin et de remonter. Le boss ne sera plus sur la plate-forme mais juste en dessous. Maintenant, donnez-lui des coups de votre disque pour le tuer.

DERNIER MONSTRE : il faut avoir sept « Mind », appuyer sur start et choisir attaque, appuyer sur A et B, puis enfin faire start et tirer sur la tête de dragon du bas.

SECTION Z

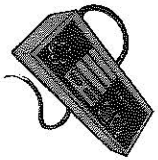
SECTION 8 : cherchez au sol pour la Flashbomb.

SECTION 21 : cherchez au sol pour le Crashball.

LES BOSS

NIVEAU 1.19 : Zamuza a une puissance de feu gigantesque, mais vous pouvez le réduire en cendres en lui tirant dessus lorsqu'il a la bouche ouverte.

NIVEAU 2.39 : Balaba tire dans quatre directions. Utilisez votre rayon laser tridirectionnel pour le détruire.



SHADOWGATE

Pour détruire le dragon bleu, il faut lui lancer l'etoile qui est avec la clé 5 puis aller à droite et en haut tout le temps. Vous trouverez Sphinx, passez-le et sur une carte à gauche il y a l'étoile.

SHADOW WARRIOR

SOUND TEST

Sur l'écran Tecmo, faites : gauche, bas, A, B et select puis start.

LES BOSS

Pour battre les chefs des deux premiers niveaux, il faut utiliser les armes suivantes : l'attaque Jump ou Slash (saut vrillé avec l'épée).

✗

Pour vaincre le boss du niveau 4, essayez d'abord d'obtenir les étoiles rouges puis baissez-vous sous la colonne de gauche. Attention, il y a un vrai et un faux chien. Le faux est sur la colonne de droite. Lancez-lui une étoile et occupez-vous du vrai, toujours en restant sous la colonne.

NIVEAU 6-4, PREMIER DÉMON : montez sur le pilier du milieu et avec la botte secrète, tirez sur le nez de la statue deux fois.

DEUXIÈME DÉMON : montez sur le premier pilier, attendez que le démon soit au-dessus de vous et faites la technique de la botte secrète.

TROISIÈME DÉMON : allez sur sa tête avec la botte secrète une fois, puis sur son ventre deux fois avec la botte secrète.

SILENT SERVICE

Dès qu'il y a un ennemi, regardez et identifiez-le. S'il y a trop de destroyers revenez au mode select, mettez la flèche en bas à gauche et validez, vous pourrez passer le combat.

SKATE OR DIE

À la fin de la course JAM, sautez sur le coffre de la voiture de police et vous gagnerez un bonus de 1 300 points.

✗

En High Jump, pour aller de plus en plus haut, il faut brancher les deux manettes et sur chacune aller de haut en bas le plus vite possible.

En compétition ou en entraînement, vous pouvez changer de circuit. Faites start et select, pour revenir au Skate Shop.

SNAKE RATTLE'N ROLL

NIVEAU 1 : sautez sur la première pierre isolée à la surface de l'eau. Ensuite, sautez sur place tout en envoyant des coups de langue vous irez au troisième niveau.

NIVEAU 1 : au deuxième bloc entouré d'eau, à gauche, il y a un coin. Mettez-vous là et attendez que le requin vous fasse sauter. Allez sur la terre en haut et récupérez l'horloge. Attention, avant de vous faire choper : vérifiez que vous avez au moins un segment.

NIVEAU 1 : il y a une vie et une horloge placées très haut. Pour les avoir, il faut posséder au moins un segment, se mettre dans l'eau contre le mur et se faire boulotter par le requin.

NIVEAU 1 : en le traversant le plus vite possible jusqu'à la fin, on peut prendre une fusée qui mène directement au stage 8.

NIVEAU 2 : pour que les pieds-sauteurs donnent une vie presque à tous les coups, il faut clignoter avant de les tuer.

NIVEAU 3 : vers la fin, soulevez le couvercle et prenez la clé Speed puis sautez en diagonale

droite-haut sur le pallier, ensuite allez au-dessus du distributeur Nibbley et soulevez le couvercle. Vous arriverez au niveau 5.

NIVEAU 3 : pour que les pieds-sauteurs donnent une vie presque à tous les coups, il faut clignoter avant de les tuer.

NIVEAU 4 : si vous êtes trop léger pour faire sonner la cloche, déplacez-vous à côté, si une enclume tombe dessus, elle fera sonner la cloche.

NIVEAU 4 : pour que les pieds-sauteurs donnent une vie presque à tous les coups, il faut clignoter avant de les tuer.

NIVEAU 5 : pour que les pieds-sauteurs donnent une vie presque à tous les coups, il faut clignoter avant de les tuer.

NIVEAU 6 : tout va vous sembler facile jusqu'au moment où une porte s'ouvre subitement en vous balançant des queues de poisson. Attrapez-en une et dirigez-vous vers la cascade située en haut à gauche. Appuyez sur A et vous pourrez remonter la cascade à contre courant.

NIVEAU 6 : après être arrivé vers le premier pousseur de serpents, vous voyez en bas une plate-forme rose. Mettez-vous au ras du pousseur de serpent et, en mettant le paddle en bas à gauche, vous arriverez à cette plate-forme. À côté, il y a une plaque d'égout qui mène au niveau 8.

NIVEAU 7 : au deuxième étage, il y a deux arbres métalliques qui se baladent en diagonale. Pour passer tranquille, il faut se coller contre le mur et avancer.

NIVEAU 8 : À la fin, il y a un tapis vers la gauche. Il faut prendre son élan et sauter. Vous arriverez devant un nouveau lac (il vaut mieux prendre l'horloge et la vie avant d'y plonger). Dans ce lac, longez le mur à droite de la porte et vous obtiendrez une vie invisible.

NIVEAU 8 : il faut souvent revenir en arrière. Ainsi en sortant de l'avant-dernier bassin, allez vers le précédent, et vous trouverez une horloge.

SNAKE'S REVENGE

Après avoir passé le niveau B-1 et traversé le tunnel, vous arriverez dans un endroit où des sbires ressemblent à l'équipe des Bears de Chicagol. Vous devez leur lancer des grenades, chaque tir doit être parfait pour éviter de gâcher des munitions.

SOCCER

Pour ceux qui désireraient être encouragés par des Pom Pom Girls : juste après que la première mi-temps se soit écoulée, appuyez plusieurs fois et rapidement sur start.

Au moment de jouer un corner, placez la flèche à l'opposé de la direction du but et appuyez sur la touche A. Vous êtes sûr de marquer sans effort.

SOLAR JETMAN

LES CODES

NIVEAU 2 (MEXOMORF) : KHBRLPHBKLGB
NIVEAU 3 (OMEBRU) : KLBLHKQBRBHB
NIVEAU 5 (BOKKY) : KBD+HLQBGPHB
NIVEAU 6 (LEMONTE) : KBDVHMQBMUHB
NIVEAU 7 (CHARLTON) : KLDMHMQBRBHB
NIVEAU 8 (SHISHKELAB) : GKDMGDDBXPNB
NIVEAU 12 (MIPLEZUR) : DNGDDPBBXQNB
NIVEAU 13 (UROWND) : GKHVGDBBGLNB

✗

Voici quelques codes qui vous font commencer avec une certaine somme d'argent. Certains d'entre eux vous amènent même à des planètes inédites :

000000 $: BBBBBBBBBBBB
111111 $: DDDDDDDDDDDD
222222 $: GGGGGGGGGGGG
333333 $: HHHHHHHHHHHH
444444 $: KKKKKKKKKKKK

555555 $: LLLLLLLLLLLL
666666 $: MMMMMMMMMMMM
777777 $: NNNNNNNNNNNN
888888 $: PPPPPPPPPPPP
999999 $: QQQQQQQQQQQQ

✗

Pour aller du monde 3 à un monde plus avancé, descendez jusqu'à ce que vous trouviez des vaisseaux en cercle, placez-vous au milieu et vous irez au monde 5, 6 ou 7.

✗

Pour ramasser tous les diamants dans la Cyberzone, il faut être sous la forme de Jetman (après avoir pris possession du morceau du vaisseau d'or).

✗

NIVEAU 3 : il y a une warp zone au centre des montres qui tournent en rond.

✗

NIVEAU 8 : il y aune warp zone en allant tout le temps à droite (trou noir).

✗

NIVEAU 14 : ZHHZQQQQNNNN (15 vaisseaux et 799 993 $).

SOLOMON'S KEY

À certains endroits, si vous créez un bloc pour le détruire ensuite vous ferez apparaître des objets. Ainsi, vous pouvez trouver des ailes d'or qui font sauter un signe dans les salles 7, 15, 23, 31 et 39.

✗

Les signes des constellations, se trouvent dans les salles 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44, 48.

✗

Les étoiles de David, elles, peuvent être trouvées dans les salles 9, 13, 17, 19, 21, 29, 46 et 47.

✗

Grâce aux signes et aux étoiles vous obtiendrez de nombreuses salles cachées, ainsi que les deux conjurations du temps et de l'espace, et vous pourrez enfin accéder à la salle de la princesse.

✗

Certaines pièces contiennent des joyaux en forme de losanges, si vous tapez dans les bleus, vous pouvez avoir une boule de feu, des pièces d'or ou une boule de cristal rouge. Les jaunes, elles, rapportent une super boule de feu, un parchemin ou une cloche.

✗

NIVEAU 1 : créez un bloc dans la dernière case en bas à gauche et détruisez-le, vous obtiendrez une fée.

NIVEAU 3 : avec votre premier homme, allez dans le coin en haut à gauche, créez un bloc et détruisez-le. Il y a une vie.

NIVEAU 3 : allez tout en haut à l'extrême droite, mettez une pierre, puis brisez-la et vous aurez une vie gratuite.

NIVEAU 4 : en haut à droite mettez une pierre et attendez le dragon. Une fois qu'il est sur la pierre cassez-la et il deviendra une fée.

NIVEAU 17 : si vous êtes toujours avec votre premier homme, touchez l'incassable bloc gris, à l'extrême droite, onze fois de suite, Dana sera transformée en bon vieux Mighty Bomb Jack et tous les personnages à l'écran se changeront en fées-bonus.

NIVEAU 20 : créez une pierre dans l'angle supérieur gauche de votre écran puis détruisez-la, un signe bizarre apparaît alors. Recréez une pierre dessus et mettez-vous sous elle. Détruisez la pierre mais cette fois-ci en lui donnant deux coups de tête, vous gagnerez ainsi un « Dana » supplémentaire.

NIVEAU 23 : faites apparaître puis disparaître une pierre et vous verrez une petite aile, c'est un passage vers la pièce 29.

NIVEAU 30 : il y a une vie en bas à gauche qui apparait en faisant apparaître et disparaître une pierre.

NIVEAU 33 : il y a une aile à droite qui mène à la pièce 37.

NIVEAU 50 : il faut aller à droite, monter, taper avec la baguette dans le miroir et détruire une pierre grise à gauche du miroir. Il ne vous restera plus qu'à taper dans la « Solomon's Key ».

Pour récupérer les deux pages et avoir la princesse Likita, il faut avoir les signes du lion, du verseau et des poissons, ainsi que les huit étoiles de David.

✗

Si vous touchez l'un des trois joyaux avec la baguette magique de Dana, il se changera en un objet bleu, lequel vous rapportera une bombe explosive.

SOLSTICE

VIES INFINIES

Pendant le jeu, appuyez sur pause (select) pour faire apparaître l'écran des objets. Faites alors B, start, start, B, B, start, start, B, B, start, start, start, B, start, B, B, B, start, start, start, B, start, B, start, start, B, start, start, B, B, start, B, start. Vous aurez alors les vies et les fioles illimitées.

✗

Pour avoir les bottes, il faut poser le carré bleu sur la tête du monstre et lui sauter sur la tête. Il vous emmènera vers les bottes.

✗

Pour récupérer les bottes, au lieu de sauter sur la tête du monstre qui se balade. Il suffit de prendre le cube avec soi, de sauter face au socle où sont posées les bottes magiques, matérialisez le cube en l'air et sautez à nouveau sur le socle.

Lorsque sur le plan est indiqué une porte que l'on ne voit pas sur l'écran, il faut trouver l'enclume correspondant à la porte. Montez dessus puis attendez quelques secondes. Ensuite lorsque l'enclume se transforme en cube retournez dans la salle et la porte sera là.

✗

Voici les directions à suivre pour ce jeu.

gauche, gauche, bas, bas, bas, une clé, haut, droite, bas, une potion verte, haut, haut, droite, droite, droite, haut, paire de chaussures, bas, gauche, gauche, haut, haut, gauche, haut, droite, droite, droite, bas, bas, bas, Bâton, haut, haut, haut, gauche, gauche, gauche, bas, droite, bas, bas, droite, un crédit, droite, bas, bas, gauche, descendre la manette vers la droite, bas, potion bleue.

STAR WARS

Lorsque vous êtes aux commandes du Millenium, appuyez sur pause fréquemment et analysez ce qui arrive sur vous. Dirigez-vous toujours vers le néant.

✗

TATOOÏNE : lors du survol de la planète, il n'est pas nécessaire de visiter toutes les grottes de ce niveau. Trois endroits du niveau vous seront utiles. Mais avant toute chose vous devez chercher le robot R2D2. Il est prisonnier dans le Jawas Sand

Crawler en haut à gauche. Dans une grotte en haut à droite Ben Kenobi vous attend. Et pour finir, allez dans le coin inférieur droit pour entrer dans Mos Eisley (note : ne pas oublier, quand même, d'aller visiter les autres grottes, pour prendre le supplément de Shield qui risque de vous faire défaut dans la séquence des astéroïdes).

✗

TATOOÏNE : dans les grottes, il y a des passages secrets renfermant des vies gratuites. Dans celle de Ben Kenobi, à un niveau de la grotte, il y a un passage de couleur différente. À cet endroit, il y a trois vies, et vous devrez sauter pour les attraper.

STEALTH ATF

À partir de la deuxième étape jusqu'à la fin, faites des tonneaux sans fin tout en tirant au canon. Cela vous donnera plus de bonus après chaque mission tout en économisant vos missiles.

✗

Pour mieux abattre les ennemis, placez-vous derrière eux, tournez à faible inclinaison et tirez au canon : cela vous évitera de gaspiller un missile. Il vaut mieux tirer des missiles quand vous êtes en face à face avec un ennemi. Il risque plus facilement de faire mouche. Vous avez plus de chance de toucher l'ennemi quand vous mettez la sortie canon à 0.

SUPER MARIO BROS

MODE CONTINUE

Quand le message game over apparaît, appuyez simultanément sur le bouton A et sur start.

ROUND SELECT

Après avoir terminé le jeu, la présentation apparaît. Si vous appuyez sur B vous verrez World 1.1 devenir 2.1, appuyez de nouveau sur B pour augmenter le niveau du monde, ainsi de suite jusqu'au 8.1, puis appuyez sur start pour commencer.

✗

À la fin de chaque round, attendez que le dernier chiffre du compte à rebours soit un 6 et sautez : six explosions éclateront dans le ciel, vous rapportant 500 points chacune.

✗

Quand Mario est au fond de l'eau, les pieuvres ne peuvent plus l'atteindre. Mais attention, s'il est en Super Mario ou en Mario Féroce, il devra se baisser pour ne pas se faire toucher.

✗

Quand vous affrontez Koopa, sautez-lui par-dessus de manière à retomber sur la hache et sur lui en même temps. Vous clignoterez mais vous garderez votre taille. Au niveau suivant, prenez un champignon et vous deviendrez petit ! Prenez ensuite une fleur et vous aurez des boules de feu

tout en étant petit ! Bien sûr, pour réussir l'astuce, il faut être au moins en Super Mario devant Koopa.

✗

WORLD 1-1 : il y a une vie entre le quatrième tube et le premier gouffre que vous rencontrerez. Sautez pour la faire apparaître.

WORLD 1-1 : montez sur le quatrième pot et mettez le paddle vers le bas, vous entrerez dans un souterrain plein de pièces.

WORLD 1-2 : rendez-vous devant le premier gouffre. Sautez sur la plate-forme tout en haut. Mettez-vous tout à droite de la plate-forme et sautez. Cassez alors la brique que vous verrez juste après, puis descendez. Une vie vous tombera alors dessus.

WORLD 1-2 : descendez dans le premier pot avant les ascenseurs pour un souterrain plein de pièces.

WORLD 1-2 : allez jusqu'à la sortie, montez sur la plus haute brique qui se trouve au-dessus et avancez. Vous pourrez choisir d'aller au monde 2-1, 3-1 ou 4-1.

WORLD 1-2 : à la fin du niveau, n'entrez pas dans le tuyau menant à l'extérieur. Faites des allers-retours de façon à apercevoir une partie de la warp zone. Détruisez l'avant-dernière brique (surtout ne détruisez pas la dernière). Mettez-vous sur le bout gauche du tuyau (juste au-dessous de la brique cassée) et baissez-vous. Ensuite sautez tout en restant agenouillé, puis, quasiment au sommet de votre saut, allez vers la droite (toujours agenouillé) de façon à caresser de votre tête la

dernière brique (toujours sans la casser). Au bout de plusieurs essais (le truc étant difficile à réaliser), vous glisserez vers la warp zone. Faites apparaître les trois tuyaux (n'allez pas complètement à droite). Le premier et le dernier tuyaux vous mènent au monde 1 (à noter que celui-ci boucle sur lui-même et est donc infini), tandis que celui du milieu vous mène au monde 5.

WORLD 1-4 : s'il vous manque six pièces pour avoir un 1Up, allez dans la fosse qui se trouve juste avant Bowser. Sautez en l'air et des pièces apparaîtront. Montez dessus et sautez sur votre droite, trois nouvelles pièces surgiront des ténèbres.

WORLD 2-1 : avancez jusqu'à voir deux guerriers Koopa verts. Entre les deux murs où ils se baladent, sautez pour faire apparaître une brique. Montez sur cette brique puis tapez. Une vie apparaîtra alors.

WORLD 2-1 : à la fin, sautez sur la plate-forme juste avant le ressort, positionnez-vous sur la deuxième brique et sautez. Une brique apparaîtra, vous permettant de passer sur le mur sans utiliser le ressort.

WORLD 3-1 : allez sur le pont, puis sautez en l'air un peu avant le trou. Vous obtiendrez une vie.

WORLD 3-1 : tuez la première tortue, puis sautez sur la deuxième lorsqu'elle se trouve sur la dernière marche. À chaque fois que vous rebondirez dessus, vous gagnerez une vie.

WORLD 3-1 : près des deux frères Marteaux, il y a un trampoline et deux plates-formes. Sautez sur la

plus basse et frappez la brique la plus à droite. Un haricot vous emmènera dans les nuages.

WORLD 3-2 : après les deux crevasses successives, sautez vite sur la première tortue, poussez-la vers la droite puis commencez à la suivre. En détruisant les autres tortues, vous obtiendrez une vie en plus. Laissez-vous tuer puis recommencez l'opération le plus de fois possible, vous obtiendrez un super score.

WORLD 3-3 : à la fin, mettez-vous sur le côté gauche de la balance et sautez sur l'autre côté au dernier moment, en prenant vite votre élan. Vous irez par-dessus le mât. Cela ne sert strictement à rien, mais c'est marrant.

WORLD 4-1 : après le second gouffre, avancez de trois cases sur la plate-forme. Sautez et une vie sera à vous.

WORLD 4-2 : il y a trois briques en suspension après les premiers ascenseurs. Au-dessous, il y a des briques invisibles. Utilisez-les pour taper la brique du milieu. Un haricot vous conduira dans un monde rempli de pièces et où vous pourrez choisir d'aller aux mondes 6-1, 7-1 ou 8-1.

WORLD 4-3 : là où il y a des balances, montez dessus et attendez qu'elles se décrochent. Là, sautez sur un support et vous verrez votre score augmenter de 1 000 points.

WORLD 5-1 : avancez jusqu'à avoir passé deux tortues volantes. Sautez sur le muret qui suit, puis avancez en tombant, vous ferez apparaître une vie.

WORLD 5-1 : au début, donnez un coup de pied vers la droite sur la première tortue, puis poursuivez-la. Vous gagnerez beaucoup de points et un 1Up lorsque la tortue détruira les autres monstres.

WORLD 5-2 : après la première plate-forme, si vous tapez dans le vide vers la droite, des pierres apparaîtront. Montez dessus et tapez sur les briques, une plante vous mènera alors vers un passage secret.

WORLD 6-1 : juste après le troisième escalier avant le gouffre, sautez et vous ferez apparaître un champignon 1Up (cela ne marche pas à tous les coups).

WORLD 7-4 : après les ascenseurs, longez le bas de l'écran jusqu'aux deux plates-formes, prenez celle du milieu et sautez sur le tas de briques le plus proche. Ensuite, passez la première pompe à incendie et continuez par le haut. Arrivé à la grande brèche, sautez sur la petite plate-forme et laissez-vous tomber. Revenez vers la gauche sous la plate-forme pour passer par le bas. Continuez vers la droite et sautez sur la plate-forme suivante, puis sur celle qui suit. Allez à gauche, tombez, allez à droite et sautez sur la plate-forme du haut. Continuez alors vers la droite et vous arriverez à Koopa.

WORLD 8-1 : il y a un 1Up entre le deuxième et le troisième tuyau. Il faut sauter au milieu des deux tuyaux.

WORLD 8-2 : une fois sur le tremplin, sautez puis tapez dans la brique au-dessus pour obtenir une vie.

WORLD 8-3 : à la fin avant de monter l'escalier et juste après la dernière tortue, il y a une barre horizontale blanche : tapez dessus, elle vous rapportera des pièces.

WORLD 8-3 : lorsque vous verrez deux tortues sur deux rangées de pierres, il faut les tuer puis taper dans les deux rangées de pierres, une des pierres vous donnera un champignon (ou une fleur si vous êtes déjà grand).

WORLD 8-4 : voici les tuyaux qu'il faut utiliser : le troisième puis le quatrième et enfin le troisième. Vous arriverez dans un lac juste avant d'entrer pour affronter le monstre final.

SUPER MARIO BROS II

Pour gagner à la machine à sous entre chaque région, il faut appuyer le plus rapidement possible sur A dès que la machine se met en marche. Avec un peu d'entraînement, on arrive à avoir au moins une cerise. De plus, si vous trouvez la bonne cadence pour appuyer les deux autres fois, vous aurez trois cerises, soit cinq vies.

Les meilleurs personnages à utiliser suivant les mondes sont :

MONDES 1-1, 2-1, 2-2, 3-1, 4-3, 5-3, ET 6-2 : Toad,

MONDES 1-2, 3-2, 3-3, 6-1 ET 6-3 : Mario,

MONDES 1-3, 4-1, 4-2, 7-1 ET 7-2 : Princesse,

MONDES 2-3, 5-1 ET 5-2 : Luigi.

✗

Pour sauter deux fois plus loin, appuyez sur A et B en même temps.

✗

Pour avoir plus de chance aux stages bonus (donc pour avoir plus de vies), prenez une potion, et jetez-la où il y a le plus de racines. Dès que vous êtes revenu dans le monde normal, ressortez par où vous êtes arrivé (une porte ou une liane...), revenez à nouveau où il y a les pièces et rejetez la potion.

✗

Pour échapper à Phanto dans les jarres qui contiennent du sable, lancez la clé dans le sable dès que vous l'avez. Placez-vous sous la clé et sautez, la clé tremblera, puis montera. Poursuivez l'opération jusqu'en haut.

✗

Les blocs de puissance (Pow) constituent l'une de vos meilleures armes, mais vous pouvez en doubler la force de frappe. Amenez une potion à côté d'un Pow, puis laissez tomber la potion pour entrer dans le sub-espace. Lorsque vous y êtes, ramassez le Pow qui s'y trouve et attendez que le temps du sub-espace se soit écoulé. Vous trouverez alors dans le monde normal un Pow en plus de celui que vous portez.

WORLD 1-1 : quand vous arrivez dans le souterrain, grimpez à la liane puis allez à droite et prenez votre élan, accélérez et sautez de l'autre côté du fossé. Ensuite, détruisez le mur et vous atteindrez le monstre de fin de niveau.

WORLD 1.1 : après les troncs d'arbre, vous arrivez sur deux collines. Vous verrez à droite un ravin puis une colline. Une vie est en haut de la deuxième colline à gauche du POW.

WORLD 1-2 : prenez Luigi, allez à la grosse montagne, mettez une des bestioles qui sautent contre la montagne, puis prenez la clé et sautez tout le temps, une sorte de tête viendra alors vous toucher pour vous faire sauter plus haut. Vous pourrez alors atteindre le sommet de la montagne.

WORLD 1-2 : entrez dans la première jarre que vous verrez, tirer le légume vous vaudra une vie supplémentaire.

WORLD 1-2 : il y a une colline et, en haut de cette colline, il y a une cerise. Si vous la prenez un nombre suffisant de fois, vous obtiendrez une étoile et deviendrez invincible et, en vous dépêchant, vous arriverez à temps à la fin du niveau pour détruire Ostro sans aucun problème.

WORLD 1-3 : prenez une fiole magique et lancez-la près ou sur un vase dans lequel vous ne pouvez pas rentrer normalement, vous n'avez plus qu'à entrer dans le sous-espace pour vous retrouver au 4-1.

WORLD 2.1 : à l'endroit du sable mouvant, ouvrez la porte du monde inversé, prenez plusieurs

cerises et attendez l'étoile, ressortez et vous aurez la musique de Super Mario Bros I.

WORLD 2.2 : une vie est dans la première porte après le sable mouvant en bas à droite.

WORLD 2-3 : avant d'affronter les Triclydes, posez deux pots sur la première brique et là, aucune boule magique ne vous touchera quand vous prendrez les pots.

WORLD 3.1 : lorsque vous êtes sur le tapis, montez sans arrêt pour atteindre la liane. Une fois en haut, allez vers la gauche. Vous trouverez une porte. Entrez et cassez le mur au fond du couloir à l'aide d'une bombe. Avec le super saut, prenez le couloir du haut et vous arriverez directement au dragon.

WORLD 3.1 : laissez-vous tomber dans la cascade principale et positionnez-vous au milieu. Entrez par la porte devant laquelle vous venez d'atterrir. L'un des légumes est une potion. Allez au bout du couloir et jetez la potion : un sous-espace s'ouvre alors. À l'intérieur, vous trouverez un pot qui vous mènera au monde 5-1.

WORLD 3-1 : entrez dans la première porte que vous voyez et laissez-vous tomber dans le trou. Entrez alors dans la porte au fond, vous pourrez y récolter un maximum de pièces.

WORLD 3-2 : sélectionnez Luigi. Une fois entré dans la grotte, faites un saut de géant, vous atterrirez sur le plafond. Vous ne verrez plus votre personnage. Courez alors vers la gauche en maintenant le bouton B enfoncé et ne descendez qu'à la dernière échelle.

WORLD 3-3 : prenez la princesse. Entrez dans la maison. Allez à gauche. Prenez la porte à droite de l'échelle. Attrapez le monstre en forme d'étoile et emmenez-le le plus haut possible. Lorsque vous ne pouvez plus monter, posez le monstre sur la petite plate-forme. Sautez dessus et baissez-vous pour faire un super saut. Sautez et continuez à monter. C'est un raccourci.

WORLD 4.2 : prenez une fiole magique et lancez-la près ou sur un vase dans lequel vous ne pouvez pas rentrer normalement, vous n'avez plus qu'à entrer dans le sous-espace pour vous retrouver au 6-1.

WORLD 4-2 : au lieu d'aller à droite, dirigez-vous sur la gauche. Vous allez trouver une baleine plus petite : attrapez la potion qui se trouve sous l'herbe la plus à gauche et laissez-la tomber à vos pieds. Une porte apparaîtra. Dedans, vous pourrez récolter un champignon de puissance.

WORLD 4-3 : il faut monter sur l'œuf de Birdo pour pouvoir traverser la mer. Le champignon est juste à côté.

WORLD 4-3 : prenez la princesse. À l'extérieur, ne prenez pas la première porte mais traversez la mer en volant. Vous trouverez deux autres portes. Choisissez alors celle de droite.

WORLD 4-3 : gardez la princesse et, quand vous arrivez à une plate-forme où est posée une porte, sautez et volez vers la droite. Vous arriverez à une seconde plate-forme. Passez par la deuxième porte. C'est un raccourci qui mène au boss.

WORLD 5.1 : vous trouverez une vie sur le rocher isolé juste après le deuxième trou avec les poissons qui sortent.

WORLD 5.2 : prenez Luigi. Arrivé en haut de l'échelle, il y a un plafond où il y a une potion et une cruche, prenez la potion et mettez-la sur la cruche. Après être descendu dans la cruche, vous atteindrez le niveau 7-1.

WORLD 5.3 : juste après avoir descendu l'échelle il y a un souterrain. Dans ce dernier, le premier légume à droite dans le couloir du bas est une potion.

WORLD 6.1 : il faut passer la scène extérieure jusqu'à la porte et vous la trouverez dans la première jarre.

WORLD 6-3 : au début, vous devez monter une échelle. Arrivé tout en haut, vous verrez sur la gauche un mur avec des sables mouvants en dessous. Enfoncez-vous dedans en appuyant sur la direction gauche du paddle. Puis, sans lâcher la direction gauche, appuyez plusieurs fois et rapidement sur le bouton A. Vous passerez sous le mur.

LE BOSS

WART (7-2) : restez sur la plate-forme en haut du pot à légumes le plus à gauche. Dès qu'un légume sort de ce pot, prenez-le et allez vous placer tout à fait à droite de l'écran. Lancez le légume dès qu'il ouvre la bouche. Reprenez alors votre place de départ et renouvelez l'opération.

SUPER MARIO BROS III

Pour faire apparaître une maison champignon blanche, il faut collecter un certain nombre de pièces :

MONDE 1.4 : 44

MONDE 2.2 : 30

MONDE 3.8 : 44

MONDE 4.2 : 22

MONDE 5.5 : 28

MONDE 6.7 : 78

MONDE 7.2 : 46

Pour avoir le bateau blanc, il faut avoir soixante-dix-sept pièces, que le score se termine par 70 et que le temps à la fin du parcours soit égal à 200.

Pour obtenir une étoile à la fin de chaque niveau, pressez B pour courir au maximum de vitesse. Dès que vous arrivez devant la carte, sautez et vous aurez une étoile.

Lorsque vous arrivez à la maison de Toad où défilent les trois parties des bonus, si vous voulez gagner des vies, appuyez sur le bouton au moment où le morceau de votre choix passe au centre de l'écran.

Voici les différentes combinaisons des jeux de cartes :

RÉUSSITE 1 :
Fleur, Étoile, 1Up, Fleur, 20, Tête.
10, Tête, 20, 1Up, Tête, 10.
Étoile, Fleur, Etoile, Tête, Fleur, Étoile.

RÉUSSITE 2 :
Fleur, 10, 1Up, Fleur, 1Up, Tête.
Étoile, Tête, 20, Étoile, Tête, 10.
Étoile, Fleur, 20, Tête, Fleur, Étoile.

RÉUSSITE 3 :
Tête, Fleur, 20, Fleur, 10, Étoile.
20, 1Up, Tête, 10, 1Up, Fleur.
Étoile, Tête, Étoile, Tête, Fleur, Étoile.

RÉUSSITE 4 :
Fleur, Étoile, 1Up, Fleur, 1Up, Tête.
10, Tête, Fleur, Étoile, Tête, 10.
Étoile, 20, 20, Tête, fleur, Étoile.

RÉUSSITE 5 :
Tête, Fleur, 20, Tête, 10, Étoile.
Fleur, 1Up, Tête, 10, 1Up, 20.
Étoile, Fleur, Étoile, Tête, Fleur, Étoile.

RÉUSSITE 6 :
Fleur, 20, Tête, Étoile, 1Up, Fleur.
1Up, Fleur, 10, Tête, 20, Étoile.
Tête, 10, Etoile, Tête, Fleur, Étoile.

RÉUSSITE 7 :
1Up, Tête, 10, Tête, Fleur, Étoile.
Tête, 10, Étoile, 20, 20, Fleur.
Étoile, 1Up, Fleur, Tête, Fleur, Étoile.

RÉUSSITE 8 :
Tête, Fleur, 1Up, Fleur, Étoile, Étoile.
20, Étoile, Tête, 10, 1Up, Fleur.
20, Tête, 10, Tête, Fleur, Étoile.

WORLD 1 : dans la carte, n'allez pas au champignon en bas à droite. Prenez la Raccoon Suit et faites le 3 et le 4 sans perdre. Une maison apparaîtra sur le panneau 3, elle contient une P-wing.

WORLD 1 : au château du milieu, il faut avoir Mario Castor. Arrivé à la première porte, ne la prenez pas, mais envolez-vous vers la gauche et longez le plafond puis montez en longeant le mur de droite. Arrivé en haut, allez vers la droite dans le mur, allez le plus possible à droite, puis montez la manette et vous voilà dans la pièce de la flûte.

WORLD 1-1 : dès que vous avez la combinaison de castor, montez vite au-dessus de l'endroit où vous l'avez eue. Vous trouverez quelques pièces et une vie.

WORLD 1-1 : à la fin, après avoir pris les pièces grâce au P, tuez la tortue et envolez-vous en suivant le tuyau vertical. Rentrez, et vous aurez des pièces.

WORLD 1.2 : au-dessus de la plante juste après avoir transformé les pièces en briques, il faut sauter verticalement pour faire apparaître un 1Up.

WORLD 1-3 : le carré du haut de la deuxième colonne de pierre donne une feuille ou un champignon si vous le percutez.

WORLD 1-3 : il faut aller sur le bloc blanc où se promène une tortue. Tuez la tortue et agenouillez-vous pendant une dizaine de secondes. Au bout d'un moment, Mario se retrouve en bas et derrière le décor. Allez complètement à droite sans vous faire toucher et vous arriverez dans la salle de la première flûte.

WORLD 1-3 : vous allez voir un ensemble de pierres et de notes de musique blanches. Lancez la tortue vers la gauche de l'écran, elle devrait ricocher sur une note, puis détruire quelques pierres, ce qui permet de récupérer un champignon et des pièces. Cela fait aussi apparaître une note rose qui vous envoie dans un niveau de nuages remplis de pièces.

WORLD 1-3 : allez une fois dans le passage du ciel, prenez les pièces et redescendez, retournez-y et envolez-vous, vous trouverez une vie.

WORLD 1-4 : il y a une vie dans le deuxième carré en partant de la droite sur la troisième rangée. Il y a aussi un champignon et des pièces dans les cubes juste avant la première tortue.

WORLD 1-5 : à un moment, vous avez le choix entre deux passages. Prenez celui du bas, allez chercher le champignon et revenez prendre le chemin du haut. Vous arriverez à une sortie qui donne sur la surface. Le long de la paroi de gauche, il y a une note invisible qui vous permettra d'atteindre le niveau des nuages.

WORLD 1-6 : une vie est cachée dans le troisième cube en partant de la gauche juste après la tortue rouge volante.

WORLD 1-6 : si vous prenez votre élan pour parvenir au dessus de la plate-forme volante, vous pourrez aller ainsi jusqu'à la fin du niveau.

WORLD 2 : dans la carte, il faut récupérer le marteau en tuant les frères Marteau. Utilisez-le sur le rocher le plus en haut à droite, vous accéderez à une autre partie de la carte où un frère Marteau détient la flûte.

WORLD 2 : dans le désert, vous pouvez tuer le soleil en lui envoyant une tortue dessus.

WORLD 2 : dans la pyramide, à un moment du tableau, vous verrez un tuyau inaccessible en sautant. Or, à côté, il y a deux points blancs. Sautez à cet endroit et une brique apparaîtra. Vous pourrez y monter et récolter un tas de pièces.

WORLD 2 : dans la pyramide, lorsque vous êtes dans la salle, montez tout en haut et sautez à partir du sixième bloc sur la droite, une vie apparaîtra. Ensuite, redescendez après avoir pris toutes les pièces et frappez le bloc tout en bas, il cache un switch qui vous donnera encore des pièces.

WORLD 2-1 : n'oubliez pas de prendre la vie et les pièces qui se trouvent juste au-dessus du premier échafaudage.

WORLD 2-1 : entre le premier et le deuxième échafaudages, il y a une note invisible, rebondissez dessus de manière à cogner le cube de gauche et vous obtiendrez une feuille.

WORLD 2-1 : à la fin, il y a deux tuyaux, rentrez dans le second, actionnez le P, remontez et prenez les pièces.

WORLD 2-2 : ne ratez pas la vie qu'il y a juste au-dessus de l'eau dans un cube invisible que l'on atteint à partir de celui qui vous transporte.

WORLD 2-3 : après avoir passé les trois pyramides de gros blocs, il y a deux autres pyramides de briques. Sur la seconde, sautez de la troisième marche en partant du haut, une note apparaîtra et vous verrez des briques. Décalez-vous un peu vers la droite, sautez, et une autre note apparaîtra. Allez chercher les pièces sur les briques. Redescendez sur la première note, décalez-vous vers la gauche, sautez. Une brique apparaîtra. Montez et faites pareil. Montez encore une fois et rebelote. Allez sur les briques que vous verrez à gauche prenez le P et descendez. Vous aurez des pièces et une vie.

WORLD 2-4 : il faut pouvoir voler. Envolez-vous dès le début et montez tout en haut à gauche. Une colonne de pierres explosera sur votre passage et vous aurez alors un nombre incalculable de pièces à votre portée.

WORLD 2-5 : au tout début du niveau, vous verrez que le plafond contient des blocs destructibles. Prenez le raton-laveur, sautez et volez, vous détruirez les pierres et atteindrez un autre secteur du niveau.

WORLD 3 : dans la première maison de Toad, le coffre du milieu vous donne un habit de grenouille.

WORLD 3 : dans la première forteresse, prenez la cinquième porte pour avoir un 1Up et la sixième pour finir le château.

WORLD 3 : lorsque vous passez le premier château, vous avez le choix entre les niveaux 4 et 5. Il faudra d'abord avoir récupéré un premier Frog Suit dans la première maison-champignon. Vous devez prendre le coffre du milieu. Avant de choisir votre chemin, regardez la maison au-dessus du niveau 4. Si le pont qui permet d'y accéder est fermé, allez au niveau 5 en prenant le Frog Suit. Ou alors faites le niveau 4 mais ne prenez pas le Frog Suit. Une fois le niveau 5 fini, allez dans la maison-champignon et choisissez le deuxième coffre. Vous aurez alors un autre Frog Suit. Si vous prenez le bateau pour aller sur les îles, dirigez-vous vers les deux maisons-champignons avec votre costume de grenouille et choisissez le coffre du milieu pour une nouvelle Frog Suit.

WORLD 3-1 : dès le début, allez tout en bas, vous trouverez un champignon.

WORLD 3-2 : dans la partie sous-marine, allez tout à gauche et entrez dans le dernier tuyau. Mettez alors votre paddle sur la droite à fond et, quand vous entrerez dans la salle secrète, vous trouverez un costume de grenouille.

WORLD 3-2 : cassez la troisième pierre de la grande plate-forme avant le tuyau de sortie, vous ferez apparaître un « P ». Actionnez-le et allez sur la plate-forme qui vient de se créer sur la droite. Tapez à gauche de la pièce. Vous obtiendrez un 1Up.

WORLD 3-2 : en sortant du tuyau de sortie, volez et allez sur la plate-forme. En haut à gauche, il y a une vie cachée.

WORLD 3-5 : prenez une aile, volez à raz des flots, vous rencontrerez un muret (passez au-dessus) puis un bloc contenant des pièces. Continuez au raz des flots et vous trouverez un autre bloc contenant des pièces.

WORLD 3-5 : si vous êtes en grenouille, vous pourrez entrer dans le tuyau qui suit les sept pièces alignées horizontalement.

WORLD 3-7 : il y a un moment où se présentent six briques formant un « C » allongé. Si vous tapez dans les six, vous trouverez un haricot magique.

WORLD 3-9 : prenez le koopa au début du stage. Gardez-le et courez jusqu'aux deux canons qui setrouvent près du bloc blanc. Lancez la carapace entre ces deux canons et attendez sur la plate-forme supérieure. La carapace tuera les boulets sortant des canons en vous donnant des points et un sacré nombre de vies.

WORLD 4 : à la première forteresse, après les premières bougies, on arrive sur une série de tuyaux gris, il faut entrer dans le troisième, c'est un raccourci vers Boom Boom.

WORLD 4 : pour immobiliser les flammes, il faut les regarder comme pour les fantômes.

WORLD 4 : dans la dernière forteresse, il y a un bouton P qui fait apparaître des pièces formant une porte. Allez-y et faites comme pour entrer dans la porte, vous découvrirez un passage secret où vous récupérerez trois vies.

WORLD 4 : dans la dernière forteresse, un P fait apparaître des pièces formant une sorte de porte. Allez au milieu, faites haut et une longue ascension vous rapportera quatre vies et beaucoup de pièces.

WORLD 4-1 : si vous êtes en raton-laveur, prenez votre élan à la cascade et volez pour accéder à un aquarium aérien. Une fois dedans plongez dans le premier tuyau à gauche pour arriver dans une salle avec deux poissons gobeurs. Cette salle contient deux vies gratuites.

WORLD 4-4 : laissez-vous tomber dès le début. Maintenez la manette vers la gauche. Vous pourrez accéder au tuyau en bas à gauche. Des dizaines de pièces vous attendent.

WORLD 4-5 : au milieu, il y a une plante magique, faites la apparaître en sautant sur un boulet. Grimpez-y et entrez dans le tuyau inversé. Vous trouverez un costume de Tanooki.

WORLD 5 : dans la première maison de Toad, prenez le coffre du milieu et vous gagnerez une tenue de Tanooki.

WORLD 5 : dans la tour, sur les remparts, avant de prendre la porte de sortie, vous pouvez (si vous êtes en raton) récupérer les blocs-pièces du mur de droite à l'aide de la queue. De plus vous pouvez passer par dessus le mur en volant et en détruisant les blocs au-dessus de la porte, vous vous retrouverez à droite de la porte où un 1Up est caché

WORLD 5 : Dans la première forteresse, après le premier bloc qui tombe, il y a plusieurs pierres. Cassez-les et envolez-vous le plus haut possible jusqu'au tuyau orange. Entrez dans ce tuyau et vous serez dans une salle secrète où une flèche vous indique le haut. Envolez-vous, il y a trois vies a récolter.

WORLD 5 : dans la tour, quand vous avez effectué la moitié du niveau, vous ressortez par un tuyau vert et vous vous retrouvez sur une tour de blocs cassables. Lorsque vous sautez sur la seconde partie, tapez dans la brique du milieu pour trouver une vie (il faut être en raton-laveur).

WORLD 5-2 : au lieu de se laisser tomber, grimpez sur les briques qui sont sur la droite. Vous trouverez un tuyau qui mène à un monde extérieur. Le premier tuyau qui suit vous permettra de gagner trois vies.

WORLD 5-3 : attendez que le Goomba qui est dans une botte soit sur un bloc. Explosez le bloc par dessous pour l'éliminer, ensuite il ne vous restera plus qu'à prendre la botte pour vous transformer en Mario Botte.

WORLD 5-4 : pour le passer, allez le plus vite possible, les tourniquets n'auront pas le temps de se mettre en marche.

WORLD 6-1 : volez et, dans le ciel, vous verrez une porte qui vous mènera à des salles secrètes.

WORLD 6-8 : vous verrez un ensemble de blocs ressemblant à un H. Allez sur la plus haute pierre à droite et sautez. Vous obtiendrez un 1Up.

WORLD 7 : dans la forteresse du milieu, allez où il y a plein de pierres cassables. Descendez d'abord l'escalier en pierre. Détruisez les pierres de la première corniche. Transformez les pierres en pièces avec le switch et descendez tout en bas pour prendre un maximum de pièces. En faisant ceci plusieurs fois vous pourrez monter à quatre-vingt-dix-neuf vies.

WORLD 7 : à la forteresse finale, lorsque vous avez trouvé le P, prenez la porte qui est à votre gauche. Puis entrez dans le tuyau du fond. Vous arriverez dans une pièce, prenez la porte de gauche. Vous accéderez à une grande pièce où il vous faudra voler pour trouver le tuyau menant au monstre de fin.

WORLD 7-4 : volez pour passer par-dessus la falaise, vous y trouverez deux 1Up. Dans la forteresse du monde 3, pour trouver le boss, vous devrez emprunter la sixième porte que vous rencontrerez.

WORLD 8 : au bateau, vous pouvez passer sous l'eau en faisant la vitesse.

WORLD 8 : dans le bateau, dès que vous le pouvez, plongez dans l'eau et passez sous le bateau en nageant. Continuez tout le niveau en nageant, à l'abri.

WORLD 8-1 : tout au début prenez votre élan (si vous êtes raton-laveur) et restez en l'air le plus longtemps possible jusqu'à ce que vous arriviez en haut d'un tuyau. Entrez à l'intérieur et vous

parviendrez à une chambre secrète. Vous y trouverez un gros point d'interrogation avec trois 1Up.

WORLD 8-1 : Au début , envolez-vous vers la gauche et vous trouverez un « pow » qui fera apparaître pleins de pièces.

WORLD 8-1 : il faut être en castor, envolez-vous dès le départ et montez. Vous trouverez un P et vous pourrez récolter des pièces.

WORLD 8-1 : après avoir passé les quatre tuyaux du début, il y en a un de vertical. Tuez la tortue et servez-vous de ce terrain comme piste d'envol. Suivez le tuyau vertical et rentrez dedans. Vous aurez trois vies.

WORLD 8-2 : au début, laissez-vous tomber dans le premier sable mouvant. Vous aurez deux tuyaux, celui de gauche fait grandir ou donne une feuille, celui de droite donne des pièces.

WORLD 8-2 : laissez-vous tomber dans la première chute de sables mouvants, allez à gauche et entrez dans le tuyau, il y aura un champignon, si vous allez à droite il y aura des pièces.

WORLD 8 (BOWSER FORTRESS) : quand vous arrivez à l'escalier gardé par trois grosses boules tournantes, allez en haut et sautez vous trouverez un 1Up.

Lorsque vous finissez le jeu et que « The End » apparaît à l'écran, appuyez sur start pour refaire une nouvelle partie. À la première carte, appuyez sur le bouton B. Vous verrez votre tableau

d'options se remplir de « PWing. Ce qui vous permettra de visiter les endroits cachés dans pas mal de niveaux.

LE BOSS

BOWSER : évitez ses boules de feu et arrangez-vous pour qu'il retombe au centre (en fait, il faut rester au centre et, lorsque Bowser commence son saut, il faut se barrer), il fera un trou. Au bout d'un moment, il tombera de lui-même dans le trou et ce sera sa fin.

Pour descendre Bowser, lorsqu'il apparaît, placez vous sur les briques rouges. Après avoir craché deux ou trois flammes au-dessus de vous, il va se laisser tomber. Évitez-le, il fera un trou dans le sol. Continuez alors de façon à le faire tomber dans le trou.

Il est connu que Bowser peut être rejoint par deux chemins différents, mais ce qui l'est moins c'est qu'il apparaît également à deux endroits différents et que ces deux endroits communiquent si on vole le long du mur de gauche avant de voir Bowser. Bien sûr, il faut avoir une « PWing » pour s'en apercevoir.

SUPER SPIKE VOLLEY BALL

UN TRUC POUR CONTRER LE BALLON AVEC DEUX JOUEURS : appuyez sur le bouton A pour rassembler les trois avants puis mettez la manette dans le sens du terrain adverse. Sautez en même temps que l'adversaire et c'est le contre garanti.

Lorsque vous faites un super Spike et qu'un adversaire vous contre au filet, laissez votre doigt sur B et appuyez sur droite : vous loberez l'adversaire.

Pour plaquer la balle le plus près du filet lors du smash, mettez la flèche dans la direction à laquelle vous faites dos.

✗

Avec Al et John, vous pouvez faire le smash tonnerre. Lorsque votre passeur vous donne la balle, un X apparaît à terre, mettez-vous alors vers le haut, juste au-dessus du X mais pas dessus. Appuyez plusieurs fois sur B pour sauter et rendre votre main verte ; appuyez vers la gauche, maintenez appuyé et, au moment de smasher, appuyez sur A.

✗

Si vous smashez votre service, n'allez jamais sur la gauche.

Si aucun de vos adversaires n'est au filet, servez bas au moment de la frappe en allant sur la gauche.

✗

Pour un smash presque imparable, placez-vous en haut près du filet et faites bas gauche au moment de la frappe.

✗

Pour recevoir tous les smashes adverses, placez-vous en haut, au milieu du terrain.

✗

Pour feinter, appuyez sur A et B en même temps et votre balle lobera le contre.

✗

Pour réussir une demi, allez sur votre passeur pour ne faire qu'un seul et même sprite. Sautez au moment où il touche la balle puis frappez rapidement.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Quand vous avez des boomerangs, envoyez-en au maximum trois, faites immédiatement start, sélectionnez une autre tortue et appuyez sur start, elle recevra les trois boomerangs. Répétez l'opération autant de fois que vous le voulez.

✗

Lorsqu'un ou plusieurs de vos héros ont leur niveau d'énergie endommagé, il vous suffit de

trouver une porte ou une bouche d'égout donnant accès à une part de pizza et de rentrer et de sortir sans arrêt jusqu'à ce que vous ayez reconstitué toute l'énergie de vos tortues (ce truc marche aussi pour les cordes et les missiles).

✗

NIVEAU 2 : voici le chemin à parcourir pour prendre les bombes dans les égouts : droite (bombe), haut (bombe) bas, droite (bombe), haut (bombe), droite (bombe), gauche, haut, droite (bombe), gauche, bas (bombe), gauche, bas, droite, haut, gauche (bombe).

NIVEAU 3 : lorsque vous êtes dans votre véhicule et qu'un tank ennemi essaie de vous toucher, appuyez sur select pour sortir de votre véhicule et tous vos ennemis disparaissent, sauf les piétons. Attention, ce truc ne marche pas à tous les coups.

NIVEAU 3 : dans la maison la plus haute et la plus à gauche, quand vous arrivez à l'endroit où il y a un trou d'un carreau, il ne faut pas sauter mais avancer tranquillement, vous passerez sans encombre.

NIVEAU 3 : pour trouver Splinter, essayez d'avoir le maximum de bombes, allez tout en bas de la ville, complètement à droite, puis remontez en passant les deux ponts barricadés. Continuez ainsi jusqu'à la maison où se trouve Splinter.

NIVEAU 3 : allez dans le bâtiment des missiles anti-foot, rentrez deux fois pour en prendre vingt, ensuite, allez dans le plus grand bâtiment de droite où se trouvent les Kaïs, remplissez les quatre tortues avec le maxi (quatre-vint-dix-neuf).

NIVEAU 4 : prenez les portes suivantes pour arriver le plus vite possible au Big Mouser : 1, 2, 4, 5, 7, 9,12, 15, 17 et 18.

NIVEAU 5 : la caverne qui mène au Technodrome est celle qui est la plus en bas à droite.

NIVEAU 5 : quand vous avez trouvé le Technodrome, détruisez à coups de Kaïs le champ magnétique qui le protège, mettez-vous à gauche de l'écran, tuez les deux canons qui tirent et les monstres qui descendent. Quand c'est fait, montez sur les chenilles, et, dès qu'il ouvre l'œil, sautez le plus haut possible et tirez avec les Kaïs.

LES BOSS

NIVEAU 1 : faites un saut périlleux au-dessus de lui dès qu'il vous attaque, puis sautez sur les cageots. Ensuite, utilisez Donatello pour le frapper.

NIVEAU 2 : prenez Raffaelo ou Michelangelo puis baissez-vous et tirez sans arrêt. Le mutant vous évitera en sautant, retournez-vous alors du côté où il se trouve pour le frapper.

NIVEAU 3 : il faut essayer de récupérer des shurikens au cours du niveau. Mettez-vous sur le bout de la plate-forme et tirez chaque fois qu'il sera devant vous.

NIVEAU 4 : prenez Donatello, placez-vous entre les deux yeux et ne cessez pas de tirer vers le haut.

NIVEAU 5 : récupérez les Kaïs dans l'immeuble B. Détruisez l'entrée d'où sortent les Ninjas puis détruisez les mitrailleuses. Enfin, prenez Donatello et montez sur les chenilles. Dès que l'œil s'ouvre, sautez et donnez un coup.

SCHREDDER : montez sur la passerelle de droite. Quand il saute, tirez-lui dessus avec les Kaïs (Donatello).

TERMINATOR II

LEVEL 1 : si vous prenez appui sur une plate-forme (pare-chocs de camion par exemple), vous pourrez détruire vos ennemis en leur sautant dessus trois fois sur la tête.

✗

LEVEL 2 : si vous tirez sur le capot d'une voiture, vous ferez apparaître une option (1 continue).

LE BOSS

T1000 : à la troisième confrontation, sautez-lui sur la tête dès qu'il arrive. Il tombera et reculera en se relevant, sautez à nouveau aussitôt sur sa tête. Et ce, jusqu'à ce qu'il arrive sous la cuve d'acier en fusion.

TETRIS

Pour réussir tous les tableaux du Game B, faites select et laissez le bouton appuyé pendant que la première pièce tombe.

✗

Pour avoir des points facilement au Game A, laissez le doigt appuyé sur select pendant que la pièce descend, vous aurez alors 10 000 points par pièce.

THE SIMPSON'S

Bart peut faire des blagues par téléphone.

✗

Allez jusqu'à la cabine téléphonique puis selectionnez les coins, Bart appellera Moe le barman et lui demandera une personne avec un nom grossier.

TIGER HELI

MODE CONTINUE

Faites A, B, start simultanément pendant le game over.

TIME LORD

Pour attraper la boule au niveau du Western, placez-vous en bas de l'écran à droite de façon à laisser un morceau de la boule dépasser. Prenez ensuite le pistolet, sautez et tirez. Le ciel deviendra bleu si vous touchez la boule. En avançant et en tirant dans la boule vous pourrez l'avoir.

LE BOSS

NIVEAU 2 : pour tuer le mexicain, il faut sauter en tirant avec le pistolet. Cela mettra du temps mais c'est le seul moyen pour passer au niveau 3.

TOM AND JERRY

Pendant l'écran titre avec Tom et Jerry, appuyez sur droite, droite, haut, gauche, haut, droite, bas, B, A et select. Appuyez sur start deux fois et vous aurez 99 vies.

TOP GUN

Restez constamment en haut de l'écran, il ne vous restera plus qu'à éviter des missiles de temps à autre et à détruire les cibles.

✗

Pour se ravitailler, regardez au milieu du tableau de bord, il y a une croix et un tuyau. À partir de ce moment, il faut essayer, en appuyant sur A pour accélérer et sur B pour ralentir, de placer l'embouchure du tuyau au centre de la croix.

✗

NIVEAU 1 : choisissez les T.11 HOUND. C'est une étape initiatique, alors défoulez-vous. Pour atterrir, ralentissez progressivement puis, vers la fin, accélérez.

NIVEAU 2 : choisissez les T.22 WOLF. Détruisez les destroyers et les sous-marins avec un missile, les frégates avec deux missiles.

NIVEAU 3 : choisissez les T.33 TIGER. Détruisez les chars et les lance-missiles avant qu'ils ne tirent. Pour détruire la base nucléaire, balancez tous les missiles qui vous restent.

NIVEAU 4 : choisissez les T.33 TIGER. Il faut détruire la rampe de fusée. Pour recevoir le moins de missiles possible, il suffit de descendre au maximum et de tirer sans arrêt sur la cible.

TOTALLY RAD

LES BOSS

BOSS 1 : prenez l'homme normal et tirez dans la boule rouge. Quand il se met à courir vers vous, prenez l'invincibilité.

BOSS 2 : prenez l'homme-lion, passez derrière le boss et détruisez sa patte puis son œil arrière. Sautez en avant et transformez-vous en homme-oiseau ou en homme normal et visez son œil.

BOSS 3 : prenez l'homme-lion, sautez derrière lui et tirez.

BOSS 4 : prenez l'homme-oiseau et volez en tirant sur lui.

BOSS 5 : quand il baisse son épée, faites la concentration et tirez dans les pieds. Une fois détruits, utilisez la même méthode pour les roues.

TRACK AND FIELD II

LES CODES

ALLEMAGNE :

JOUR 1 : M©YHX©NÆN
JOUR 2 : MTJR6TN2N
JOUR 3 : M©JRXTN2N
JOUR 4 : ‹©YR6©≠ÆN
JOUR 5 : LT‹HX©≠21
JOUR 6 : RT≠R6T≠Æ1
JOUR 7 : RTNRXT≠Æ1

CANADA :

JOUR 1 : ≠R1+*4ZRG
JOUR 2 : ≠RLKQ3ZRG
JOUR 3 : NHL+*3ZR©
JOUR 4 : NH1+Q4PR©
JOUR 5 : T26+*4PRN
JOUR 6 : 6251Q3PRN
JOUR 7 : Y2WLXØPR1

CHINE :

JOUR 1 : GH1+*4Z1©
JOUR 2 : GR1+Q3ZLG
JOUR 3 : DHL+*3ZLG
JOUR 4 : DR1+Q4P1G
JOUR 5 : T©X+*4P1G

JOUR 6 : D©‹≠Q3P1N
JOUR 7 : 3©‹N5HPLN

CORÉE :

JOUR 8 : 6ØØ≠5MPN1

FRANCE :

JOUR 1 : ÆHL+*4ZD©
JOUR 2 : 2RLKQ3ZGG
JOUR 3 : ÆRLK*3ZGG
JOUR 4 : 2R1+Q4PGG
JOUR 5 : +Y++*4PGG
JOUR 6 : TYGHQ3PD1
JOUR 7 : TYDHXMPGR

JAPON :

JOUR 1 : RHL+*4ZX©
JOUR 2 : HH1KQ3ZGG
JOUR 3 : HRLK*3ZXN
JOUR 4 : HHL+Q4P6N
JOUR 5 : 2ØXK*4P6N
JOUR 6 : GBMLQ3P6N
JOUR 7 : NØMLXPPXR

KENYA :

JOUR 1 : LHLK*4Z+G
JOUR 2 : LR1KQ3Z+N
JOUR 3 : LH1K*3Z+N
JOUR 4 : 1HLKQ4PK©
JOUR 5 : ®ZXK*4P+G

JOUR 6 : 5Z5WQ3PKG
JOUR 7 : JP555ØP+R

ROYAUME-UNI :

JOUR 1 : WHL+*4ZT©
JOUR 2 : WH1KQ3ZTG
JOUR 3 : 5H1+*3Z©©
JOUR 4 : 5RL+Q4PT©
JOUR 5 : VTXK*4PTN
JOUR 6 : 2©‹LQ3P©N
JOUR 7 : D©HLXØPTR

URSS :

JOUR 1 : ØHLK*4Z5©
JOUR 2 : ØH1KQ3ZW©
JOUR 3 : BR1K*3Z5N
JOUR 4 : BRL+Q4PW©
JOUR 5 : 4©H+*4P5G
JOUR 6 : Ø©JRQ3P5G
JOUR 7 : W©YHXØPW1

USA :

JOUR 1 : PH1K*4ZV©
JOUR 2 : PHLKQ3Z®©
JOUR 3 : ZR1+*3ZVG
JOUR 4 : ZRL+Q4PVG
JOUR 5 : DY++*4PVG
JOUR 6 : QJ®1Q3P®N
JOUR 7 : ÆY®15MP®1

Voici des codes qui vous mèneront à la phase finale pour chaque pays :

CANADA :

GLLK*4ZR©
≠RL+Q3ZHG
NHLK*3ZHG
NR1+Q4PHG

CHINA :

GR1+*4ZLG
DH1+Q3ZLG
DH1+*3Z1G
GHLKQ4P1©

JAPAN :

111+*4ZXG
111+Q3ZXG
1LL+*3Z6©
11LKQ4PXG

KENYA :

N11K*4ZKG
≠LLKQ3Z+G
≠L1+*3ZKG
≠1LKQ4PKG

KOREA :

TRLK*4ZNG
TH1+Q3Z≠G
TH1+*3ZNG
©HL+Q4P≠©

USA :

‹LL+*4Z©
MLL+Q3ZVÆ
‹LL+*3ZV©
PRL+Q4P≈©

USSR :

Z11+*4Z5G
ZL1+Q3ZW©
P11K*3ZWG
P11KQ4P5G

LA BARRE FIXE : pour ne pas tomber lorsque vous atterrissez, il faut appuyer sur A le plus vite possible.

✗

L'ESCRIME : lorsque vos adversaires vous donnent un coup d'épée, parez-le en appuyant sur B puis, d'un seul coup, appuyez sur bas et A, et vous le toucherez.

✗

LES HAIES : à la fin de la course, si vous êtes quasi à égalité, appuyez sur le bouton B pour sauter, cela vous fera gagner un quart de seconde. Pour éviter les flaques d'eau, il faut monter sur les haies puis sauter une deuxième fois.

✗

LA NAGE LIBRE : au moment du départ, appuyez sur le bouton A pour plonger et restez sous l'eau le plus longtemps possible. Ensuite, appuyez sur les boutons A et B jusqu'à la fin de la longueur et recommencez l'astuce du début.

LE LANCER DU MARTEAU : éssayez d'avoir le moins de force possible. Lancez le marteau en laissant appuyé le bouton A. Le marteau va s'envoler sur place pour faire 92 m 04.

✗

LE PLONGEON : appuyez sur A le plus vite possible et faites des « sauts en boule » en appuyant sur B, puis appuyez sur B et haut pour faire des « sauts de carpe ». Essayez d'en faire une série de chaque dans le même plongeon puis mettez la manette en bas.

✗

LE TAEKWONDO : dès le début du combat, donnez un coup de pied en vous retournant en faisant diagonale bas-gauche et en appuyant sur le bouton de coup de pied. Si vous faites cela lorsque votre concurrent est en l'air, vous lui enlèverez presque toute son énergie.

✗

LE TIR À L'ARC : pour la cible à 90 mètres, mettez la puissance maximale et orientez, en plus des réglages en fonction du vent, votre arc de 7° vers le haut.

✗

LE TIR AUX PIGEONS : pour vous faciliter le tir, ne déplacez pas votre cible vers le haut ou vers le bas, faites comme si elle ne pouvait se déplacer qu'horizontalement.

✗

LE TRIPLE SAUT : pour faire un bon saut, utilisez les angles 45° à 50° pour le premier saut, 45° pour le deuxième saut et 50° pour le troisième saut.

TROJAN

MODE CONTINUE

Dès que vous êtes mort, appuyez en même temps sur haut et start.

✗

Dans l'égout de la première partie du premier niveau, vous avez un cœur d'énergie dans l'angle inférieur gauche de la grosse pierre de droite et trois souris juste au-dessus du trou de gauche.

✗

Dans l'égout de la deuxième partie du premier niveau, vous aurez un P dans la partie inférieure centrale du bloc de droite. Au second point de départ du deuxième stage, vous trouverez un 1Up. Pour le gagner, rendez-vous à l'extrémité du lac, puis battez l'air avec votre épée. Dès que vous aurez frappé au bon endroit, le 1Up apparaîtra.

✗

Au troisième niveau, après avoir rencontré les casseurs, allez vers la droite. Tapez à l'extrémité de la porte et vous obtiendrez un cœur.

✗

Au niveau 4, dans la première bouche d'égout, donnez des coups d'épée au commencement du trou de gauche, un S s'y trouve, il y a aussi un autre P à la fin du trou.

HATCHET BROTHERS : il faut s'approcher d'eux en frappant. Quand vous serez à portée d'épée, accroupissez-vous et frappez-les dans les jambes.

HUNCHBACK : il faut l'acculer dans le coin droit de l'écran et le frapper sans arrêt.

ACHILLE : bourrez-le de coups sans vous arrêter et forcez-le à aller jusqu'au bout de l'écran, arrêtez-vous pendant une seconde, le temps qu'il se relève. Profitez-en alors pour lui taper à la tête en sautant puis recommencez l'opération.

TURBO RACING

Au moment des tours de qualification, si vous ne possédez pas la voiture Driver, répartissez tous vos points en Speed, Accélération, et Turbo. Ainsi vous ferez un meilleur temps. De plus, il est impossible de faire moins de 52,6 mais ce temps vous classera premier à tous les coups.

WIZARDS AND WARRIORS

Pour continuer, appuyez sur l'un des boutons de commande dans un délai de 5 secondes après avoir perdu votre dernière vie, sinon vous recommencerez depuis le début.

Pour ouvrir les coffres sans clé, donnez des coups de pied dedans avec les bottes de force.

À différents niveaux, les portes secrètes ne sont révélées que si vous trébuchez contre l'une d'elles. Si vous soufflez dans la corne, vous avez accès aux pièces.

NIVEAU 2 : pour obtenir la chute en vol plané dès le deuxième tableau, il faut trouver la potion rouge puis descendre en prenant à droite, là se trouve une potion bleue. Il faut boire cette potion et remonter très rapidement où se trouvait la potion rouge. Alors si vous continuez à sauter sur les rochers de droite, vous arriverez à mettre le pied dans une petite cavité dans laquelle vous trouverez un coffre contenant la plume.

✗

NIVEAU 3 : dans les cavernes de feu, pour atteindre la section suivante, vous devez monter sur les bulles qui sortent du volcan. Attendez sagement en bas de l'écran et, lorsque les bulles sortent, sautez dessus et restez-y jusqu'à ce que vous atteigniez la section supérieure.

✗

SCÈNE DE FORÊT N° 2 : immédiatement après les grottes rouges, allez sur le côté gauche. Ensuite, sautez plusieurs fois en donnant des coups vers le haut. Kuros disparaîtra à gauche et réapparaîtra à droite, mais vous serez beaucoup plus loin dans le jeu.

✗

SCÈNE DE LAVE N° 2 : lorsque vous avez pris le gourdin du pouvoir, essayez de le garder pour combattre les monstres du château, leurs points de vie descendront deux fois plus vite.

LES BOSS

LE SORCIER : la meilleure arme pour lui faire sa fête est la baguette magique. Attendez en bas à gauche qu'il apparaisse pour lui tirer dessus, faites

attention car à chaque fois qu'il vous touche, il récupère un point de vie.

✗

LE SQUELETTE : la meilleure arme pour l'éliminer est la baguette magique.

WIZARDS AND WARRIORS II : IRON SWORD

Pour continuer la partie, appuyez sur A ou B au maximum dix secondes après que votre force de vie est épuisée. Vous pouvez continuer seulement deux fois jusqu'à ce que vous ayez atteint la fin du niveau de la terre.

LES CODES

MONDE 1-2 : GHTRPXLHOHBL

MONDE 1 (ET MONSTRE) : QHTRPZLJOKNL

MONDE 2-1 : TZTRMZNZDxxQ

MONDE 2-2 (ET MONSTRE) : QQTRZKDNDRpM

MONDE 3-1 : PWTRGxTwODQJ

MONDE 3-2 (ET MONSTRE) : ZBTROxTDJWQp

MONDE 4-1 : ZQZRxHHJMKQH

MONDE 4-2 : TWWMXHHLRRMJ

MONDE 4 (ET MONSTRE) : GNWMKGNLRQPO
MONDE 5-1 : NHWMKWNZpTOQ
MONDE 5-2 (ET MONSTRE) : DTTMGTXNpQNK
DERNIER NIVEAU : RXXMNHJLNPBK

Dans votre mot de passe, si vous avez moins de trois vies, remplacez la cinquième lettre par un N pour avoir trois vies.

MONDE 5-2 : pour trouver les monstres, il faut monter en haut du deuxième sommet.

WORLD CUP

LES CODES

ITALIE : Cameroun : 00000
JAPON : 10312
FRANCE : 30712
URSS : 01512
ESPAGNE : 22012
ANGLETERRE : 72112
MEXIQUE : 11512
PAYS-BAS : 42412
BRÉSIL : 62612

ARGENTINE : 22312
ALLEMAGNE : 12812.

✗

Si vous désirez jouer la coupe du monde sur une autre surface que le gazon, sélectionnez le mode 2P vs, choisissez le terrain et laissez le match se jouer. Lorsqu'il sera terminé, choisissez le mode 1 Player.

✗

Quand vous n'avez plus de super tir, il faut faire un nombre de pas pour en récupérer. Voici ces nombres de pas suivant les équipes :

HOLLANDE : 8 pas.
JAPON : 4 pas.
FRANCE : 6 pas.
CAMEROUN : 6 pas.
URSS : 6 pas.
MEXIQUE : 8 pas.
ANGLETERRE : 8 pas.
ESPAGNE : 6 pas.
BRÉSIL : 6 pas.
ALLEMAGNE : 8 pas.
ARGENTINE : 10 pas.
ITALIE : 9 pas.

✗

Les joueurs des USA n'ayant pas le même tir, ils ont un nombre de pas différent. Tony, Mark, Phil, Terry et Fred ont 12 pas ; Dayv et Don ont 6 pas tandis que Brian a 5 pas.

Quand vous n'avez plus de super tir, allez dans les cages adverses et demandez le ballon. Une fois qu'il est suffisamment à hauteur de frappe, faites un retourné et vous marquerez sans problème. De plus, pour le tournoi, prenez l'Argentine, c'est la meilleure équipe (ce truc ne marche pas pour les quarts de finale).

✗

Pour marquer plusieurs buts sans opposition du gardien, placez-vous en touche, vers le milieu en bas de la longueur du terrain. Demandez le ballon à un de vos coéquipiers et effectuez un retourné en diagonale juste avant le bip de touche (alors, le ballon passera à travers le gardien).

WORLD WRESTLING

SOUND TEST

Appuyez sur la diagonale haut-gauche, select, A et B simultanément.

✗

Le catcheur le plus fort est Guildo.

LE BOSS

BLUES KING : il faut prendre Dr Guildo et le mettre en dehors du ring puis le frapper contre les poteaux.

WRATH OF THE BLACK MANTA

Lorsque, dans le sol, vous voyez une faille, descendez et allez sur votre gauche, tirez dans le mur plusieurs fois en position assise et vous trouverez une salle avec un Pow.

✗

Au deuxième stage, après vous être envolé sur une sorte de cerf-volant, vous tombez. Au lieu d'aller à droite, tournez à gauche. Vous trouverez deux informateurs et une personne kidnappée.

LES BOSS

BOSS 1 : prenez l'art de l'ombre, ensuite tirez-lui dans les yeux tout en évitant les tuiles qui tombent quand il saute.

BOSS 2 : prenez la magie de l'invisibilité, puis tirez dans les bras des quatre idoles.

BOSS 3 : prenez la magie de l'invisibilité et détruisez sa canne.

BOSS 4 : prenez toujours la magie de l'invinciblité et détruisez leurs mâchoires. Pour tuer le grand robot, attendez qu'il soit accroupi.

LE DERNIER CHEF : d'abord, lancez-lui un shuriken dans la tête, il perdra un carré et vous tournera le dos. Puis utilisez le Lightning, il perdra un autre carré et ses cheveux. Ensuite, visez-lui la tête avec

le Fire Ring. Enfin quand il ne lui restera qu'un seul carré, il faut se placer de façon à ce qu'il vous tourne le dos, frappez-le alors dans les pieds avec le Ground Fire.

XEVIOUS

Peu de temps après avoir atteint la première série de murs tournoyants, vous trouverez un lac. Lancez une bombe dedans, un S vous rapportera une vie.

ZELDA

Pour commencer directement à la seconde quête, entrez Zelda au lieu de votre nom.

✗

Pour se sortir des forêts perdues faites : nord, ouest, sud, ouest. Si vous déviez de cette direction, reprenez depuis le début.

✗

Pour éviter de se retrouver avec une armée d'ennemis toujours renouvelés il suffit de laisser un seul adversaire par page écran. Mais attention, Zola, la créature des mers qui vous envoie des boules de feu, ne suffit pas. En suivant ce conseil,

il restera une seule créature par écran donc cela sera plus facile. Si, par malheur, vous tuez la seule créature qui reste, alors les autres seront là à nouveau.

✗

Lorsque vous arrivez à Gromble Grumble, donnez-lui l'appât et appuyez rapidement sur select, puis sur A. Vous aurez à nouveau l'appât.

✗

Lorsque vous vous trouvez dans une grotte avec un vieil homme vous demandant de le payer pour les réparations effectuées à la porte, allez au sous-écran et appuyez en même temps sur A et B du deuxième bloc de commandes. Vous pourrez alors vous en sortir sans débourser un sou.

L'épée magique se trouve dans le cimetière en haut à droite, dans la troisième tombe de la deuxième ligne.
Mais il faut avoir douze cœurs pour l'obtenir.

Allez quatre fois à droite par rapport au départ et utilisez les bombes pour trouver un cœur.

✗

Faites droite, haut, haut, haut, gauche par rapport au départ et brûlez le cinquième arbre à partir de la droite pour un cœur.

Allez quatre fois à droite, cinq fois en haut et encore une fois à droite puis explosez le bloc du centre à droite et vous trouverez un cœur.

✗

Pour parvenir au niveau cinq, vous devez vous rendre dans les collines perdues. Il vous suffit alors de monter d'un écran quatre fois de suite.

✗

Pour atteindre le niveau 7 de la première quête, il faut aller au lac à gauche de celui où il y a une fée, et jouer de la flûte. Le lac s'asséchera, et l'entrée du donjon apparaîtra.

✗

Dans certaines pièces des labyrinthes, lorsqu'il y a différentes sortes d'ennemis, vous devriez pouvoir éviter l'affrontement avec les ennemis les plus coriaces. Venez simplement à bout des monstres les plus faciles en ne laissant en vie que les monstres les plus durs. Quittez alors la pièce et revenez, il arrive que les monstres les plus coriaces se retrouvent transformés en monstres moins redoutables. (On peut, aussi, tuer tous les monstres et n'en laisser qu'un seul, quand vous reviendrez il ne restera toujours que lui.)

✗

NIVEAU 1 : quand vous entrez, vous vous trouvez en face d'une porte qui s'ouvre avec une clé. Détruisez les monstres des pièces voisines, ressortez du palais pour y entrer de nouveau, la porte s'ouvrira sans utiliser la clé.

NIVEAU 3 : faites sauter une bombe dans la pièce à côté de celle du gardien du Triforce et une porte apparaîtra.

NIVEAU 7 : pour arriver au monstre, allez à l'endroit où se trouvent les mains bleues. Tuez-les toutes et poussez une des pierres, une porte s'ouvrira menant à Aquamentus.

LES BOSS

DIGDOGGER : lorsque vous avez joué de la flûte, le monstre se sépare en plusieurs morceaux. Tuez un de ces morceaux et sortez de la pièce. Si vous y revenez, il arrive que le monstre ait disparu.

DODONGO : donnez-lui deux bombes à manger et il mourra d'indigestion. Lorsque vous serez devant trois Dodongos et que vous n'avez que deux bombes en tout et pour tout, attendez qu'un des monstres vienne à côté de vous et larguez-lui vos deux bombes dans la figure. Il ne sera pas tué automatiquement, donnez-lui un coup d'épée et, lorsqu'il mourra, vous aurez en cadeau quatre bombes pour les autres affreux.

GLEEOK : utilisez la baguette magique en vous mettant le plus loin possible du monstre.

OGHMA : il faut lui tirer des flèches dans l'œil quand il a le nez qui grossit.

GANON : donnez trois coups d'épée magique et tirez dans le nez avec la flèche en argent que vous aurez trouvée auparavant dans le niveau.

✗

DEUXIÈME QUÊTE : lorsque vous vous faites toucher par un esprit de mort rouge, vous perdez votre épée. Pour la récupérer, il faut vous cogner contre un esprit de mort bleue ou utiliser une potion rouge.

DEUXIÈME QUÊTE : vous pouvez faire apparaître des grottes en utilisant le sifflet. Il y a aussi des murs à travers lesquels vous pouvez passer sans utiliser de bombes, comme un passe-muraille.

DEUXIÈME QUÊTE : si une bulle vous vole votre épée, donnez alors un coup de sifflet et vous la récupérerez.

DEUXIÈME QUÊTE : la bague bleue se trouve en haut à droite, il faut passer à travers les rochers de la case en dessous.

DEUXIÈME QUÊTE : si vous allez à Spectacle Rock, puis le plus loin vers la droite et que vous poussez l'une des pierres, vous découvrirez l'épée magique.

DEUXIÈME QUÊTE : si vous allez où se trouvait le bracelet dans la première quête, si vous montez tout droit et que vous allez aussi loin que vous pouvez vers la gauche, vous verrez une échelle.

Grimpez-y et allez vers la gauche, descendez l'échelle et poussez une statue, vous aurez alors la lettre en votre possession.

DEUXIÈME QUÊTE : à partir du level 9 de la quête 1, allez une fois à droite et sifflez pour un cœur.

DEUXIÈME QUÊTE : allez dans le cimetière en haut à gauche et poussez une dalle vous trouverez un cœur.

DEUXIÈME QUÊTE : le niveau 1 se trouve à la même place que dans la première quête.

DEUXIÈME QUÊTE : pour atteindre le niveau 2, il faut remonter d'un écran par rapport au début, puis aller trois écrans vers la droite, et enfin, trois écrans vers le haut, pousser une statue et vous y voilà.

DEUXIÈME QUÊTE : le niveau 3 se trouve à l'endroit du niveau 2 de la première quête, et, avec votre sifflet, vous faites apparaître les marches qui mènent au niveau.

DEUXIÈME QUÊTE : vous n'accéderez au niveau 4 que si vous avez le bouclier magique. Puis allez aux collines perdues.

DEUXIÈME QUÊTE : allez au niveau 4 de la première avec le radeau et vous irez tout droit au cinquième niveau.

DEUXIÈME QUÊTE : le niveau 6 est atteint par le cimetière, en bas à droite, et en donnant un coup de sifflet.

DEUXIÈME QUÊTE : pour aller au niveau 7, allez au niveau 8 de la première quête et montez d'un écran à gauche, il vous faudra alors brûler un arbre.

DEUXIÈME QUÊTE : pour aller au niveau 8, allez à la chute d'eau puis passez un écran à gauche, posez une bombe au-dessus de l'eau pour faire apparaître l'entrée niveau.

DEUXIÈME QUÊTE : le niveau 9 est dans l'angle supérieur gauche du monde de surface. Il faut y poser une bombe.

DEUXIÈME QUÊTE : la flûte se trouve dans le niveau 2 (palais). C'est un palais qui forme la lettre « A ». Allez au milieu du palais, il y a une case noire. Mettez-vous une salle au-dessus et traversez le mur du bas comme un fantôme.

DEUXIÈME QUÊTE : le radeau est dans le palais n° 4.

Habituellement, lorsque vous voulez sauvegarder, vous vous laissez périr pour obtenir le menu de sauvegarde. Il existe un autre moyen qui vous évite de mourir. Appuyez sur start de la manette 1 pour aller dans le sous-écran, ensuite faites haut et A avec la manette 2. Vous serez dans un menu où vous pourrez continuer, sauvegarder ou reprendre à l'endroit où vous étiez. Cette méthode se révèle pratique pour aller à la chasse aux cristaux ou aux bombes.

ZELDA II : ADVENTURE OF LINK

LES CONTENEURS DE CŒURS

LE PREMIER : il se trouve au sud de Papara Palace, dans une clairière au bord de la mer.

LE DEUXIÈME : il est situé au sud-est du bloc sous la ville de Rauru, dans une caverne bloquée par un rocher.

LE TROISIÈME : il est placé au nord du cinquième palais, allez à l'ouest en partant de l'île puis mettez le cap sur le nord et enfin vers l'est.

LE QUATRIÈME : il se trouve sur la côte, à l'est de Three Eyed Rock.

LES CONTENEURS DE MAGIE

LE PREMIER : il est au sud de North Palace.

LE DEUXIÈME : il se trouve à côté de la grotte où il y a le marteau. Cassez le rocher et vous tomberez dans un gouffre.

LE TROISIÈME : il est caché à l'ouest de Maze Island.

LE QUATRIÈME : il se trouve à New Kasuto.

EMPLACEMENTS DES VIES

Vous trouverez une vie au sud de la Bridge, une autre au nord du Swamp Of Saria, une troisième dans le cimetière (Graveyard), une quatrième au nord de Kuruso et dans les palais n° 6 et n° 7.

✗

Pour ne pas avoir un grand trou dans ses points de magie lorsque vous utilisez un sort, procédez de la sorte : allez vous recharger en magie auprès d'une honorable vieille dame. Lorsqu'elle est en train de vous redonner des points de magie, sortez de chez elle et vous pouvez prendre les sorts que vous voulez autant de fois que vous le désirez. Votre magie sera entièrement rechargée.

EMPLACEMENTS DES OBJETS IMPORTANTS

VILLAGE DE RUTO : bouclier.

VILLAGE DE RAUR : saut.

VILLAGE DE SORIA : vie.

VILLAGE DE MIDO : fée.

VILLAGE DE NABOORU : feu.

VILLAGE DE DARUNIA : reflet.

VILLAGE DE KASUTO (BOIS) : sortilège et clé.

VILLAGE DE KASUTO (DÉSERT) : tonnerre.

TEMPLE 1 : chandelle.

TEMPLE 2 : gant.

TEMPLE 3 : radeau.

TEMPLE 4 : bottes.

TEMPLE 5 : flûte.

TEMPLE 6 : croix.

✗

Pour trouver le marteau, allez à Sariatown. Entrez dans la grotte comme pour aller à Death Mountain. Prenez alors les grottes se situant à l'est, où bien celles du sud si c'est impossible. Dans les cavernes, ne prenez pas les ascenseurs.

✗

En sortant du labyrinthe de grottes, allez vers celles situées près d'un rocher, vous y trouverez le marteau.

✗

Il faut explorer les bois au nord-ouest de Soria Town pour trouver Bagu. Celui-ci lui remettra une lettre permettant de traverser la rivière.

✗

Pour trouver le coup vers le bas, il faut aller dans la ville de Mido, lorsque vous serez devant l'église utilisez le sort Jump, prenez de l'élan et sautez afin d'entrer dans l'église, vous y trouverez ce pouvoir.

✗

Voici comment obtenir la clé magique : allez à New Kazuto et faites l'incantation « Spell » dans l'impasse.

Le tonnerre se trouve dans la ville fantôme, mais d'abord, il faut aller chercher la croix dans le palais n° 6.
Ensuite, vous devrez trouver le sage dans la ville fantôme, lequel vous donnera le sort.

Dans la ville de Darunia, après la maison de la vieille dame orange, il y a une maison juste derrière la grande porte, placez-vous devant celle de la maison et appuyez sur B, vous remarquerez alors quelqu'un derrière cette porte, prenez Jump et sautez sur la troisième maison à gauche, par les toits, vous pourrez alors entrer par la cheminée dans cette maison, vous y trouverez le coup vers le haut.

✗

Quand vous êtes à proximité de 3 Eyed Rock, vous devez aller vers le nord jusqu'à ce que vous trouviez une caverne. Passé celle-ci, vous arrivez dans une petite forêt. En vous servant du marteau, détruisez les arbres et vous verrez apparaître la ville de New Kasuto.

✗

Essayez toujours de prendre le chemin le plus long quand vous êtes dans le labyrinthe qui mène au quatrième palais. De cette manière, vous éviterez de nombreux combats.

Dans la ville de Darunia, montez sur le toit de la maison la plus haute puis sautez hors de l'écran, activez le pouvoir de Fee et allez à droite ou à gauche, vous serez alors transporté dans une autre ville avec d'autres personnes et d'autres renseignements.

✗

Si vous voulez éviter un obstacle situé sur une case du terrain, il faut rencontrer un ennemi au moment précis où vous entrez dans cette case. Après le combat, vous serez libre de quitter la case dans la direction qui vous plaira.

✗

Chaque fois que vous finissez un palais, ne posez pas tout de suite la gemme et attendez que tous vos niveaux soient au sixième degré. Ensuite, retraversez les palais et posez les gemmes pour accéder au huitième degré plus facilement.

✗

À Midoro, dans le château n° 2 (Swamp Palace), frappez les statues de pierre au-dehors.

✗

Vous pourriez être assez chanceux et obtenir une potion magique rouge.

✗

Dans le château n° 4 (Palace Of Maze Island), n'essayez pas de battre Doomknocker avec juste votre bouclier. Vous aurez besoin du Reflect Magic. De même pour Carock.

Au dernier level, quand vous arrivez dans l'ascenseur, dirigez-vous vers la gauche en descendant. Vous passerez à travers le mur et vous trouverez une fiole rouge d'une grande utilité.

✗

Dans le dernier palais, vous pouvez avoir des difficultés pour vaincre les hommes-corbeaux. Il suffit de leur sauter par-dessus en faisant l'attaque vers le haut au moment où ils sautent.

✗

Au dernier palais, faites : gauche, descendez, droite, descendez, droite, descendez, droite, descendez, droite, descendez, droite, descendez, gauche (jusqu'à quatorze blocs alignés) cassez l'un des blocs et tombez dans le trou dissimulé en dessous, droite, droite, allez dans le trou sous le pont puis droite. Vous êtes finalement face à Ganon.

LES BOSS

PALAIS N° 1 : mettez-vous à l'extrême gauche de l'écran, actionnez le Shield, et, quand le monstre arrive, sautez et tapez-lui sur la tête.

PALAIS N° 3 : après avoir tué son cheval, coincez-le sur le côté gauche de l'écran et sautez-lui sur la tête en tirant en bas jusqu'à ce qu'il meure.

PALAIS N° 5 : il faut prononcer les formules du saut et du bouclier (Jump et Shield), puis sauter jusqu'à ce qu'il se fatigue. Ensuite frappez un seul coup, revenez en arrière en sautant pour éviter le coup de massue. Répétez cette opération jusqu'à sa fin.

PALAIS N° 6 : dès que vous entrez dans la pièce, dirigez-vous vers le pilier central et prononcez les formules du saut, du bouclier et du reflet (Jump, Shield et Reflect). S'il émerge du bassin de lave sur la gauche ou sur la droite de Link, sautez et frappez-le en évitant de tomber dans le bassin. S'il surgit d'un autre endroit, agenouillez-vous et faites-lui face.

GANON : utilisez le reflet et le tonnerre au moment où il se montre. Il deviendra tout bleu. Dès qu'il descend, tirez-lui dans la tête. Ensuite, vous vous battrez contre votre ombre. Mettez-vous alors sur la gauche et, tout en vous baissant, donnez-lui des coups d'épée dans les jambes.

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