



GAME BOY®



L'**Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo®** a pour vocation de rassembler sous une forme facilement consultable un maximum d'astuces et de solutions de jeux vidéo sur toutes plateformes de jeux

La version **Gold** dont vous disposez actuellement contient des astuces pour **Gameboy**. Elle est mise à jour chaque semaine, et peut-être téléchargée sur le web, ici : <http://www.jeuxvideo.com/dletajv.htm>

Nous nous efforçons de faire en sorte que ce document soit aussi exhaustif que possible : il comprend des astuces pour de vieux jeux, comme pour des jeux plus récents. Pour cette raison, l'**ETAJV®**, est constamment remise à jour et enrichie.

Cette encyclopédie contient des :

1) Solutions complètes

Ces solutions vous guident dans le jeu du début à la fin. Elles concernent la plupart du temps des jeux d'aventure ou des jeux de rôle.

2) Codes de niveaux

Dans certains jeux, à chaque fin de niveau, vous obtenez un code d'accès. Lors d'une partie future, ce code vous permet de recommencer à jouer au niveau où vous vous étiez arrêté. L'**ETAJV®** vous permet ainsi de visiter tous les niveaux du jeu sans avoir à les terminer.

3) Cheat codes

Parfois, les programmeurs prévoient des codes spéciaux afin de tester facilement toutes les fonctionnalités du jeu. C'est ainsi qu'en tapant certains codes, on obtient des effets divers tels que l'invulnérabilité (code *IDDAD* dans *DOOM* par exemple), les vies infinies, l'accès à n'importe quel niveau du jeu, etc.

4) Codes Action Replay

Uniquement pour les heureux possesseurs d'une extension Action Replay (disponible sur la plupart des consoles du marché, parfois sous une autre appellation). Ces codes sont à entrer dans l'interface de l'extension et ont des effets similaires aux cheat codes. Si ce n'est que les codes sont trouvés par des bidouilleurs, et pas prévus par les développeurs. C'est souvent dans cette catégorie de codes qu'on trouve les effets les plus imprévus...

5) Astuces diverses

Enfin, l'**ETAJV®** contient également des astuces diverses, des conseils stratégiques, des aides, des débuts de solution, etc.

AVERTISSEMENT :

L'**ETAJV®** est une formidable mine d'informations et redonne, la plupart du temps, tout son intérêt à un jeu lorsque vous êtes bloqué au point de ne plus pouvoir progresser. Toutefois, une astuce peut tuer tout l'intérêt d'un jeu : par exemple une fois que vous aurez appliqué la solution complète d'un jeu d'aventure, vous n'y jouerez certainement plus ensuite. Par conséquent, réfléchissez bien avant d'utiliser telle ou telle astuce...

LISTE DES JEUX

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A

- » [Adventure Island](#)
- » [Adventure Island II](#)
- » [Aladdin](#)
- » [Amar Story](#)
- » [Amazing Penguin](#)
- » [Amazing Tater](#)
- » [Amida](#)
- » [Animorphs](#)
- » [Armorines : Project Swarm](#)
- » [Army Men](#)
- » [Army Men 2](#)
- » [Army Men : Air Combat](#)
- » [Army Men : Sarge's Heroes 2](#)
- » [Astérix & Obélix](#)
- » [Astérix : Sur la Trace d'Idéfix](#)
- » [Asteroids](#)
- » [Atlantide : L'Empire Perdu](#)
- » [Atomic Punk](#)
- » [Austin Powers : Oh, Behave!](#)
- » [Austin Powers : Welcome to my Underground Lair!](#)
- » [Avenging Spirit](#)
- » [Azure Dreams](#)

B

- » [Babe et ses Amis](#)
- » [Batman : Chaos in Gotham](#)
- » [Batman : The Video Game](#)
- » [Batman of the Future : Return of the Joker](#)
- » [Battle Arena Toshinden](#)
- » [Battle Bull](#)
- » [Battle City](#)
- » [Battle Ping Pong](#)
- » [Battleship](#)
- » [Battletanx](#)
- » [Battletoads](#)
- » [Beavis and Butt-Head](#)
- » [Best of the Best : Championship Karate](#)
- » [Bill & Ted's Excellent Adventure](#)
- » [Bionic Commando](#)
- » [Blade](#)
- » [Blades of Steel](#)
- » [Blast Master Boy](#)
- » [Blodia](#)
- » [Bo Jackson Baseball](#)
- » [Boarder Zone](#)
- » [Bomberman Color](#)
- » [Bomberman G.B.](#)
- » [Boomer's Adventure In Asmik World](#)
- » [Boxxle](#)
- » [Boxxle 2](#)

- ✘ [Brain Drain](#)
- ✘ [Brainbender](#)
- ✘ [Bubble Bobble](#)
- ✘ [Buffy contre les Vampires](#)
- ✘ [Bugs Bunny & Lola Bunny](#)
- ✘ [Bugs Bunny et le Château des Catastrophes](#)
- ✘ [Bugs Bunny's Crazy Castle](#)
- ✘ [Bugs Bunny's Crazy Castle 2](#)
- ✘ [Bugs Bunny's Crazy Castle 3](#)
- ✘ [Burai Fighter Deluxe](#)
- ✘ [Bust-A-Move 2 Arcade Edition](#)
- ✘ [Bust-A-Move 4](#)
- ✘ [Bust-A-Move Millenium](#)

C

- ✘ [Carmageddon](#)
- ✘ [Casper](#)
- ✘ [Castlevania : The Adventure](#)
- ✘ [Castlevania II : Belmont's Revenge](#)
- ✘ [Cat Rap](#)
- ✘ [Catwoman](#)
- ✘ [Chase H.Q.](#)
- ✘ [Chicken Run](#)
- ✘ [Choplifter](#)
- ✘ [Choplifter 2](#)
- ✘ [Choplifter III](#)
- ✘ [College Slam](#)
- ✘ [Conker's Pocket Tales](#)
- ✘ [Contra : The Alien Wars](#)
- ✘ [Croc](#)
- ✘ [Croc 2](#)
- ✘ [Cyraid](#)

D

- ✘ [Daedalian Opus](#)
- ✘ [Daffy Duck : The Marvin Missions](#)
- ✘ [Daffy Duck : Un Trésor de Canard !](#)
- ✘ [Dave Mirra Freestyle BMX](#)
- ✘ [Dead Heat Scramble](#)
- ✘ [Dexter's Laboratory : Robot Rampage](#)
- ✘ [Dick Tracy](#)
- ✘ [Dinosaur'Us](#)
- ✘ [Dogz](#)
- ✘ [Donald Couak Attack ?*!](#)
- ✘ [Donkey Kong Country](#)
- ✘ [Donkey Kong Land](#)
- ✘ [Donkey Kong Land 2 : Diddy's Kong Quest](#)
- ✘ [Dr. Mario](#)
- ✘ [Dragon Ball Z : Les Guerriers Legendaires](#)
- ✘ [Dragon Dance](#)
- ✘ [Dragon Quest III](#)
- ✘ [DragonHeart : Fire & Steel](#)
- ✘ [Driver](#)
- ✘ [Duke Nukem](#)

E

- ✂ [Earthworm Jim : Menace 2 The Galaxy](#)
- ✂ [Extra Bases](#)

F

- ✂ [F-1 Race](#)
- ✂ [Faceball 2000](#)
- ✂ [Final Fantasy Legend II](#)
- ✂ [Fish Dude](#)
- ✂ [Fish Killer](#)
- ✂ [Fist of the North Star](#)
- ✂ [Flappy Special](#)
- ✂ [Flipper & Lopaka](#)
- ✂ [Force 21](#)
- ✂ [Fortified Zone](#)
- ✂ [Fortress Of Fear : Wizards & Warriors X](#)
- ✂ [Fourmiz](#)
- ✂ [Fourmiz : World Sportz](#)
- ✂ [Frogger](#)

G

- ✂ [Game & Watch Gallery 2](#)
- ✂ [Game & Watch Gallery 3](#)
- ✂ [Gargoyle's Quest](#)
- ✂ [Gex 3 : Deep Pocket Gecko](#)
- ✂ [Gex : Enter the Gecko](#)
- ✂ [Ghosts'n Goblins](#)
- ✂ [Gift](#)
- ✂ [Go! Go! Tank](#)
- ✂ [Godzilla](#)
- ✂ [Grand Theft Auto](#)
- ✂ [Gremlins 2](#)
- ✂ [Gremlins Unleashed](#)

H

- ✂ [Halloween Racer](#)
- ✂ [Hamtaro : Ham-Hams Unite !](#)
- ✂ [Harry Potter à l'Ecole des Sorciers](#)
- ✂ [Harry Potter et la Chambre des Secrets](#)
- ✂ [Harvest Moon GB](#)
- ✂ [Hercules](#)
- ✂ [Hong Kong](#)
- ✂ [Hugo](#)
- ✂ [Humans](#)
- ✂ [Hyper Lode Runner](#)

I

- ✂ [Indiana Jones and the Last Crusade : The Action Game](#)
- ✂ [Indiana Jones et La Machine Infernale](#)
- ✂ [Inspecteur Gadget : Operation Madkactus](#)
- ✂ [Iron Man and X-O Manowar in Heavy Metal](#)

J

- ✂ [Jelly Boy](#)
- ✂ [Judge Dredd](#)

- ✂ [Jungle Strike](#)
- ✂ [Jurassic Park](#)
- ✂ [Jurassic Park Part 2 : The Chaos Continues](#)

K

- ✂ [Keep the Balance](#)
- ✂ [Kid Dracula](#)
- ✂ [Killer Instinct](#)
- ✂ [King of the Zoo](#)
- ✂ [Kirby's Dream Land](#)
- ✂ [Kirby's Dream Land 2](#)
- ✂ [Kirby's Pinball Land](#)
- ✂ [Kirby's Star Stacker](#)
- ✂ [Kirikou](#)
- ✂ [Konami Gb Collection Vol1&2](#)
- ✂ [Korodice](#)
- ✂ [Krusty's Super Fun House](#)

L

- ✂ [Le Cauchemar des Schtroumpfs](#)
- ✂ [Le Livre de la Jungle](#)
- ✂ [Le Masque De Zorro](#)
- ✂ [Le Roi Lion](#)
- ✂ [Le Roi Lion : La Formidable Aventure de Simba](#)
- ✂ [Les 102 Dalmatiens : A la Rescousse](#)
- ✂ [Les Aventures de Buzz L'Eclair](#)
- ✂ [Les Fous du Volant](#)
- ✂ [Les Razmokit : Le Film](#)
- ✂ [Les Razmokit : Voyage dans le Temps](#)
- ✂ [Les Razmokit à Paris : Le Film](#)
- ✂ [Les Schtroumpfs](#)
- ✂ [Les Visiteurs](#)
- ✂ [Lock'n'chase](#)
- ✂ [Looney Tunes](#)
- ✂ [Looney Tunes Collector : Alerte aux Martiens !](#)
- ✂ [Love Hina Pocket](#)
- ✂ [Lucky Luke](#)
- ✂ [Lucky Luke : Le Train des Desperados](#)

M

- ✂ [Mario Clash](#)
- ✂ [Mario Golf](#)
- ✂ [Mario Tennis](#)
- ✂ [Mat Hoffman's Pro BMX](#)
- ✂ [Maya L'abeille Et Ses Amis](#)
- ✂ [Mega Man 2](#)
- ✂ [Mega Man : Dr. Wily's Revenge](#)
- ✂ [Mega Man III](#)
- ✂ [Mega Man IV](#)
- ✂ [Mega Man V](#)
- ✂ [Mega Man Xtreme](#)
- ✂ [Men in Black 2 : The Series](#)
- ✂ [Men in Black : The Series](#)
- ✂ [Mercenary Force](#)
- ✂ [Merlin](#)

- ✂ [Metroid II : Return Of Samus](#)
- ✂ [Mickey Mouse Magic Wands](#)
- ✂ [Midway presents Arcade Hits](#)
- ✂ [Mighty Morphin Power Rangers](#)
- ✂ [Mighty Morphin Power Rangers : The Movie](#)
- ✂ [Monster Max](#)
- ✂ [Monstres & Cie](#)
- ✂ [Montezuma's Return](#)
- ✂ [Mortal Kombat](#)
- ✂ [Mortal Kombat 3](#)
- ✂ [Mortal Kombat 4](#)
- ✂ [Mortal Kombat II](#)
- ✂ [Mr. Nutz](#)
- ✂ [Mulan](#)
- ✂ [Mystic Quest](#)

N

- ✂ [Navy Blue](#)
- ✂ [NBA Jam 2001](#)
- ✂ [NBA Jam : Tournament Edition](#)
- ✂ [Nemesis](#)
- ✂ [NHL 2000](#)
- ✂ [Ninja Boy](#)
- ✂ [Nintendo World Cup](#)
- ✂ [NYR : New York Race](#)

O

- ✂ [Oddworld Adventures](#)
- ✂ [Oddworld Adventures 2](#)

P

- ✂ [Pac-in-Time](#)
- ✂ [Pac-Man](#)
- ✂ [Paperboy](#)
- ✂ [Papyrus](#)
- ✂ [Parodius](#)
- ✂ [Perfect Dark](#)
- ✂ [Pipe Mania](#)
- ✂ [Pitfall : Beyond The Jungle](#)
- ✂ [Pitman](#)
- ✂ [Pocahontas](#)
- ✂ [Pocket Bowling](#)
- ✂ [Pokémon Pinball](#)
- ✂ [Pokémon Puzzle Challenge](#)
- ✂ [Pokémon Trading Card Game](#)
- ✂ [Pokémon Version Argent](#)
- ✂ [Pokémon Version Bleue](#)
- ✂ [Pokémon Version Cristal](#)
- ✂ [Pokémon Version Jaune : Edition Spéciale Pikachu](#)
- ✂ [Pokémon Version Or](#)
- ✂ [Pokémon Version Rouge](#)
- ✂ [Pour l'Or et la Gloire : La Route d'Eldorado](#)
- ✂ [Power Mission](#)
- ✂ [Power Quest](#)
- ✂ [Power Rangers : Time Force](#)

- ✧ [Power Rangers Lightspeed Rescue](#)
- ✧ [Prehistorik Man](#)
- ✧ [Prince of Persia](#)
- ✧ [Probotector](#)
- ✧ [Puchi Carat](#)
- ✧ [Puzzle Master](#)
- ✧ [Puzzled](#)

Q

- ✧ [Q Billion](#)
- ✧ [Q*bert](#)
- ✧ [Qix](#)
- ✧ [Quest For Camelot](#)

R

- ✧ [R-Type DX](#)
- ✧ [R-Type II](#)
- ✧ [Raging Fighter](#)
- ✧ [Rainbow Six](#)
- ✧ [Rampage 2 : Universal Tour](#)
- ✧ [Rampage : World Tour](#)
- ✧ [Rayman](#)
- ✧ [Razor Freestyle Scooter](#)
- ✧ [Ready 2 Rumble Boxing](#)
- ✧ [Real Bout Fatal Fury Special](#)
- ✧ [Road Rash](#)
- ✧ [Roadsters 98](#)
- ✧ [RoboCop](#)
- ✧ [RoboCop 2](#)
- ✧ [Rocket Power : La Glisse De L'Extreme](#)
- ✧ [Rolan's Curse](#)
- ✧ [Roland Garros 2000](#)

S

- ✧ [Samurai Shodown III](#)
- ✧ [San Francisco Rush 2049](#)
- ✧ [Shadow Warriors](#)
- ✧ [Shadowgate Classic](#)
- ✧ [Shanghai](#)
- ✧ [Shanghai Pocket](#)
- ✧ [Shrek](#)
- ✧ [Skate or Die : Tour de Thrash](#)
- ✧ [Snoopy Tennis](#)
- ✧ [Snoopy's Magic Show](#)
- ✧ [Snow Bros. Jr.](#)
- ✧ [Soccer Mania](#)
- ✧ [Solar Striker](#)
- ✧ [Solomon's Club](#)
- ✧ [Space Invaders](#)
- ✧ [Spanky's Quest](#)
- ✧ [Spawn](#)
- ✧ [Speedy Gonzales au Pays des Aztèques](#)
- ✧ [Spider-Man](#)
- ✧ [Spider-Man 2 : The Sinister Six](#)
- ✧ [Spirou](#)

- ✂ [Spirou : La Panique Mecanique](#)
- ✂ [Spongebob Squarepants : Legend Of The Lost Spatula](#)
- ✂ [Spud's Adventure](#)
- ✂ [Spy vs Spy](#)
- ✂ [Star Trek : 25th Anniversary](#)
- ✂ [Star Trek : The Next Generation](#)
- ✂ [Star Wars : Yoda Stories](#)
- ✂ [Star Wars Episode 1 : Obi-Wan's Adventures](#)
- ✂ [Star Wars Episode I : Racer](#)
- ✂ [Street Fighter II](#)
- ✂ [Stuart Little : La Folle Escapade](#)
- ✂ [Sumo Fighter](#)
- ✂ [Super Mario Bros. Deluxe](#)
- ✂ [Super Mario Land](#)
- ✂ [Super Mario Land 2 : 6 Golden Coins](#)
- ✂ [Super Star Wars : Return of the Jedi](#)
- ✂ [Supreme Snowboarding](#)

T

- ✂ [T2 : The Arcade Game](#)
- ✂ [Tail Gator](#)
- ✂ [Tarzan](#)
- ✂ [Taxi 2](#)
- ✂ [Taxi 3](#)
- ✂ [Taz-Mania](#)
- ✂ [Teenage Mutant Ninja Turtles : Fall of the Foot Clan](#)
- ✂ [Tennis](#)
- ✂ [Terminator 2 : Judgment Day](#)
- ✂ [Test Drive 6](#)
- ✂ [Tetris](#)
- ✂ [Tetris 2](#)
- ✂ [Tetris Attack](#)
- ✂ [Tetris Blast](#)
- ✂ [Tetris DX](#)
- ✂ [The Final Fantasy Legend](#)
- ✂ [The Fish Files](#)
- ✂ [The Flash](#)
- ✂ [The Grinch](#)
- ✂ [The Hunt for Red October](#)
- ✂ [The Incredible Crash Dummies](#)
- ✂ [The King of Fighters '95](#)
- ✂ [The King of Fighters '96](#)
- ✂ [The Legend of Zelda : Link's Awakening](#)
- ✂ [The Legend of Zelda : Link's Awakening DX](#)
- ✂ [The Legend of Zelda : Oracle of Ages](#)
- ✂ [The Legend of Zelda : Oracle of Seasons](#)
- ✂ [The Lost World](#)
- ✂ [The Mummy](#)
- ✂ [The Mummy Returns](#)
- ✂ [The New Addams Family Series](#)
- ✂ [The Powerpuff Girls : Bad Mojo Jojo](#)
- ✂ [The Real Ghostbusters](#)
- ✂ [The Simpsons : Night of the Living Treehouse of Horror](#)
- ✂ [Tintin : Le Temple du Soleil](#)
- ✂ [Tintin au Tibet](#)

- ✂ [Tiny Toon Adventures 2 : Montana's Movie Madness](#)
- ✂ [Tiny Toon Adventures : Buster Saves the Day](#)
- ✂ [Tiny Toon Adventures : Wacky Sports Challenge](#)
- ✂ [Titeuf](#)
- ✂ [Titi et Grosminet : Déjeuner en Cavale](#)
- ✂ [Tmnt 3 : Radical Rescue](#)
- ✂ [Tom et Jerry](#)
- ✂ [Tom et Jerry : Chasse a la Souris](#)
- ✂ [Tomb Raider](#)
- ✂ [Tony Hawk's Pro Skater 2](#)
- ✂ [Tony Hawk's Pro Skater 3](#)
- ✂ [Toonsylvania](#)
- ✂ [Top Gear Pocket](#)
- ✂ [Top Gun : Firestorm](#)
- ✂ [Top Gun : Guts And Glory](#)
- ✂ [Toy Story](#)
- ✂ [Toy Story 2](#)
- ✂ [Track & Field](#)
- ✂ [True Lies](#)
- ✂ [Tumblepop](#)
- ✂ [Turok 2 : Seeds Of Evil](#)
- ✂ [Turok 3 : Shadow Of Oblivion](#)
- ✂ [Turok : Battle Of The Bionosaurs](#)
- ✂ [Turok : Rage Wars](#)
- ✂ [Turrican](#)

U

- ✂ [Ultimate Paintball](#)
- ✂ [Ultimate Surfing](#)
- ✂ [Un Indien Dans La Ville](#)
- ✂ [Universal Soldier](#)
- ✂ [Urban Strike](#)

V

- ✂ [V-Rally](#)
- ✂ [Vigilante 8](#)

W

- ✂ [Wacky Races](#)
- ✂ [Wario Blast](#)
- ✂ [Wario Land 2](#)
- ✂ [Wario Land 3](#)
- ✂ [Warlocked](#)
- ✂ [Wendy : Every Witch Way](#)
- ✂ [Who Framed Roger Rabbit ?](#)
- ✂ [Wings of Fury](#)
- ✂ [World Beach Volley](#)
- ✂ [World Heroes 2 Jet](#)
- ✂ [Worms Armageddon](#)
- ✂ [WWF Attitude](#)
- ✂ [WWF Betrayal](#)
- ✂ [WWF Superstars 2](#)
- ✂ [WWF Warzone](#)
- ✂ [WWF Wrestlemania 2000](#)

X

- ✂ [X-Men : Wolverine's Rage](#)
- ✂ [X-Men Mutant Academy](#)
- ✂ [X-Men Mutant Wars](#)
- ✂ [Xtreme Sports](#)

Y

- ✂ [Yoshi's Cookie](#)
- ✂ [Yu-Gi-Oh! Duel des Ténèbres](#)

A Bug's Life

© Activision 1999

+ D'INFOS

FORUM

+ NIVEAU BONUS

Entrez **BL26** en guise de mot de passe.

+ CODES DES NIVEAUX

1. 9LKK
2. BL26
3. 5P9K
4. 6652
5. BKK2
6. 2PLB
7. 6562
8. L59B

Adventure Island

© Nintendo / Hudson Soft 1992

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODE

A l'écran principal, entrez le mot de passe : 0894, puis faites OK. Vous aurez alors 99 pour chaque caractéristique.

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, faites : Droite, Gauche, Droite, Gauche, A, B, A, B.

Adventure Island II

© Hudson Soft

+ D'INFOS

FORUM

CHEAT MODE

A l'écran principal, entrez le mot de passe : 0894, puis faites OK. Vous aurez alors 99 pour chaque caractéristique.

CODES DES NIVEAUX

1. 7516
2. 9529
3. 5903
4. 9461
5. 7262
6. 4842
7. 2026
8. 7587

Aladdin

© Virgin Interactive 1995

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

Mettez le jeu en pause et appuyez sur A, B, B, A, A, B, B, A pour passer au niveau suivant.

Voici aussi les codes de niveaux du jeu :

2: 120Z

3: 2119

4: 332B

5: 443C

6: 554D

7: 665S

8: 776F

9: 8870

Amar Story

nc

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

1. LISUEURD
2. NINTENDO
3. ROBSONIC
4. OUTRUNST

Amazing Penguin

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODE DES NIVEAUX

1. 678163
2. 302945
3. 152876
37. 916328

Amazing Tater

© Atlus 1991

+ D'INFOS

FORUM

📌 CODE DU 3ÈME ÉTAGE

Tapez : YBTF5ZZFT2

Amida

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

TLKSS

LEIQX

VOTAJ

Animorphs

2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

UN PEU PLUS LOIN DANS LE NIVEAU 1

Entrez ce mot de passe pour aller un peu plus loin dans le niveau 1 :

J9ZwZHb<

mM0+zn5k

Armorines : Project Swarm

© Nintendo

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

TOUS LES NIVEAUX

Entrez le code `BBBBBBBB` à l'écran des mots de passe pour avoir accès à tous les niveaux et toutes les armes.

Army Men

© Infogrames / 3DO 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📁 CODES DE NIVEAUX

Desert: Cactus Flats

Ghost Town	Aucun
Caution	Grenade, Machine Gun, Helicopter, Jeep
En Route	Jeep, Helicopter, Helicopter, Jeep
Clean Up	Machine Gun, Grenade, Machine Gun, Grenade

Desert: Casa Flats

Enter Town	Machine Gun, Helicopter, Jeep, Machine Gun
To The Bank	Grenade, Grenade, Helicopter, Helicopter
Stop the Tans	Machine Gun, Jeep, Machine Gun, Helicopter
Tan's HQ	Jeep, Jeep, Grenade, Machine Gun

Desert: Winding Canyon

Find that	Jeep Machine Gun, Plane, Jeep, Helicopter
Clear Patrols	Tank, Helicopter, Jeep, Machine Gun
Clear the Radar	Mortar, Tank, Helicopter, Jeep
Play it Again	Machine Gun, Helicopter, Tank, Mortar
To the Helipad	Machine Gun, Mortar, Machine Gun, Helicopter

Alpine: Winding River

Patrol	Mortar, Mortar, Grenade, Machine Gun
Defense	Helicopter, Grenade, Jeep, Machine Gun
Radar Round Up	Jeep, Mortar, Machine Gun, Machine Gun
House Call	Helicopter, Jeep, Grenade, Plane
Movin' On	Plane, Tank, Mortar, Jeep

Alpine: Prison Camp

Assault Prep	Machine Gun, Tank, Helicopter, Jeep
Assault Start	Machine Gun, Mortar, Plane, Mortar
Destroy Camp	Mortar, Machine Gun, Grenade, Mortar
Escape Plane	Machine Gun, Grenade, Machine Gun

Alpine: Construction

Secure Region	Mortar, Plane, Machine Gun, Plane
Get the Tank	Helicopter, Jeep, Grenade, Tank
Sack the Base	Machine Gun, Helicopter, Helicopter, Jeep
Final Assault	Mortar, Helicopter, Machine Gun, Jeep
Victory	Plane, Tank, Plane, Machine Gun

Army Men 2

© 3DO 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

📁 CODES DE NIVEAUX

Niveau 1 Mortier, Tank, Mortier, Jeep
Niveau 2 Jeep, Jeep, Mortier, Avion
Niveau 3 Tank, Grenade, Tank, Mortier
Niveau 4 Fusil, Mortier, Jeep, Avion
Niveau 5 Mortier, Fusil, Avion, Jeep
Niveau 6 Mortier, Grenade, Fusil, Hélicoptère
Niveau 7 Avion, Grenade, Fusil, Tank
Niveau 8 Grenade, Mortier, Hélicoptère, Mortier
Niveau 9 Tank, Mortier, Fusil, Tank
Niveau 10 Jeep, Hélicoptère, Tank, Mortier
Niveau 11 Fusil, Mortier, Grenade, Mortier
Niveau 12 Jeep, Hélicoptère, Grenade, Hélicoptère
Niveau 13 Avion, Avion, Grenade, Mortier
Niveau 14 Avion, Fusil, Avion, Hélicoptère
Niveau 15 Fusil, Hélicoptère, Hélicoptère, Tank
Niveau 16 Hélicoptère, Hélicoptère, Fusil, Grenade
Niveau 17 Fusil, Tank, Avion, Mortier
Niveau 18 Fusil, Fusil, Grenade, Jeep
Niveau 19 Fusil, Jeep, Hélicoptère, Grenade
Niveau 20 Hélicoptère, Grenade, Fusil, Jeep
Niveau 21 Mortier, Grenade, Hélicoptère, Jeep
Niveau 22 Fusil, Tank, Hélicoptère, Fusil
Niveau 23 Avion, Jeep, Tank, Mortier
Niveau 24 Hélicoptère, Fusil, Jeep, Mortier
Niveau 25 Tank, Grenade, Avion, Grenade
Niveau 26 Avion, Tank, Fusil, Mortier
Niveau 27 Tank, Tank, Jeep, Tank
Niveau 28 Jeep, Tank, Jeep, Mortier

Army Men : Air Combat

© 3DO 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

📌 CODES DE NIVEAUX

- 2. caisse, croix, caisse, caisse
- 3. fusée, fusée, fusée, croix
- 4. bandeau, fusée, caisse, caisse
- 5. croix, bandeau, croix, fusée
- 6. casque, fusée, bandeau, casque
- 7. caisse, croix, fusée, croix
- 8. fusée, bandeau, croix, casque
- 9. bandeau, bandeau, fusée, fusée
- 10. croix, casque, croix, casque
- 11. casque, bandeau, croix, casque
- 12. caisse, croix, bandeau, bandeau
- 13. fusée, croix, casque, casque
- 14. bandeau, croix, caisse, bandeau
- 15. croix, caisse, bandeau, casque
- 16. casque, croix, fusée, bandeau

Army Men : Sarge's Heroes 2

© 3DO 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

📌 CODES DE NIVEAUX

- 1 P2Z7Q4LB
- 2 C1F6Q3TP
- 3 V4R2B1JK
- 4 X6K2L1KT
- 5 S5H8L2RG
- 6 Y2C3T6BF
- 7 F1C4P9VP
- 8 VJC2PFHC
- 9 W3S4C75S
- 10 M8R2X4LS
- 11 KBHD4V1D
- 12 14NN6168
- 13 PD01S4N5
- 14 B0T7V9CK
- 15 BDD61977
- 16 K4TLLC11
- 17 S6P8D2KG
- 18 77N5Y14N
- 19 Y2K4X8TP
- 20 825VN1N6
- 21 KFH1JGC0
- 22 T3F8R0ZY
- 23 Y7C8R2N0
- 24 XW3L7B26
- 25 C2X3Q5TC
- 26 LV75HRR9
- 27 D2K7P0S4
- 28 H4KXJ68D
- 29 1NSY1912
- 30 JYMCBB01

Astérix & Obélix

© Infogrames / Bit Managers 1995

+ D'INFOS

FORUM

CODES DE NIVEAUX

Voici les codes pour passer d'un niveau à l'autre, suivant la difficulté et l'acte de celui-ci :

MODE FACILE

Acte 1

Helvétie : Fromage-Pastèque-Fromage-1up

Grèce : Sanglier (en perspective)-Sanglier (de face)-Cuisse de sanglier-Potion

Hispanie : Cuisse de sanglier-Sanglier (en perspective)-Pastèque-Cuisse de sanglier

Acte 2

Angleterre : Pastèque-Cuisse de sanglier-1up-Pastèque

Helvétie : Sanglier (de face)-1up-1up-Pastèque

Grèce : Pastèque-Fromage-Pastèque-Fromage

Hispanie : Potion-Potion-Sanglier (de face)-Sanglier (de face)

Acte 3

Angleterre : Cuisse de sanglier-Fromage-Potion-1up

Helvétie : Fromage-Fromage-Potion-Fromage

Grèce : 1up-Sanglier (de face)-Cuisse de sanglier-Cuisse d sanglier

Hispanie : Sanglier (en perspective)-1up-Sanglier (en perspective)-Sanglier (en perspective)

Acte 4

Angleterre : Potion-Cuisse de sanglier-Sanglier (en perspective)-Sanglier (de face)

Helvétie : 1up-Sanglier (en perspective)-Sanglier (de face)-Sanglier (en perspective)

Grèce : Sanglier (de face)-Pastèque-Potion-Potion

Hispanie : Cuisse de sanglier-Potion-Fromage-Sanglier (de face)

MODE NORMAL

Acte 1

Helvétie : Fromage-Fromage-Potion-Sanglier (de face)

Grèce : Pastèque-Fromage-Pastèque-Potion

Hispanie : Cuisse de sanglier-Cuisse de sanglier-Potion-Fromage

Acte 3

Angleterre : Sanglier (en perspective)-Cuisse de sanglier-Fromage-Pastèque

Helvétie : Potion-Pastèque-Cuisse de sanglier-Cuisse de sanglier

Grèce : 1up-Pastèque-Pastèque-Potion

Hispanie : Sanglier (de face)-Potion-Fromage-Sanglier (de face)

MODE DIFFICILE

Helvétie : Pastèque-Sanglier (en perspective)-1up-Cuisse de sanglier

Grèce : Sanglier (de face)-Fromage-1up-Sanglier (de face)

DÉVALER LA PENTE DE NEIGE

Il suffit de courir (en appuyant deux fois sur la flèche de droite) et de sauter au dernier moment, l'élan pris vous fera sauter très loin.

DÉLIVRER ZURIX DE LA BANQUE

Explosez les coffres-fort grâce au tonneaux dans cet ordre : 1-3-4-10-7-6-5-8-9-2 afin de trouver Zurich.

Astérix : Sur la Trace d'Idéfix

© Infogrames / Rebellion 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CODES DE NIVEAUX

- 2 QNFKK
- 3 SRKSJ
- 4 RMFML
- 5 MPPNC
- 6 SKPLL

📌 TOUS LES MINI-JEUX ET COMMENCER AU BOSS DU NIVEAU 6

Entrez ce code pour avoir tous les mini-jeu et commencer directement au boss du niveau 6 : HSBMN

Asteroids

© Nintendo

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CHEAT CODES

Cheat menu

Entrez CHEATONX en guise de mot de passe. Puis, appuyez sur Select au cours du jeu pour afficher un menu de triche. Appuyez sur Haut et Bas pour choisir un niveau, et Gauche et Droite pour choisir une zone. Appuyez sur A pour devenir invincible (l'inscription "001" confirmera que vous avez bien entré le code)

Mini-jeu Asteroids classique

Entrez QRTREATR en guise de mot de passe.

Vaisseau Excalibur

Entrez PROJECTX en guise de mot de passe.

CODES DES NIVEAUX

2. SPACEVAC
3. STARSBRN
4. WORMSIGN
5. INCOMING

Atlantide : L'Empire Perdu

© Disney Interactive / THQ 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

DCNC

XDKV

CFCS

DHCV

TJJT

JMFJ

QNFS

Atomic Punk

© Hudson Soft 1991

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODE DE NIVEAU

Le code du niveau 50 est : B0MNDPBL3NCB3L2H2DJJ.

Austin Powers : Oh, Behave!

© Take 2 Interactive / Tarantula Studios 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📩 MESSAGES CACHÉS

Accédez au FAB-DOS et entrez les commandes suivantes pour obtenir des messages cachés.

SHAG

SHAGADELIC

HORNY

RANDY

Austin Powers : Welcome to my Underground Lair!

© Take 2 Interactive / Tarantula Studios 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

MESSAGES CACHÉS

Accédez à l'EVIL-DOS et entrez les commandes suivantes pour obtenir des messages cachés.

EVIL

LASER

BIGGLESWORTH

MOJO

SCOTT

CLONE

AUSTIN

FELICITY

FAT BASTARD

Avenging Spirit

© Jaleco

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

JEU PLUS DIFFICILE

Voici une astuce pour rendre vos ennemis plus difficiles à tuer, et qu'ils provoquent plus de dommages. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez simultanément sur Haut, A et B. Si le code a fonctionné, vous entendrez un son.

Azure Dreams

© Konami 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

RÉCUPÉRER DE L'ÉNERGIE

Pour récupérer facilement de l'énergie, il suffit d'appuyer simultanément sur les boutons A et B.

Babe et ses Amis

© Crave Entertainment / Aqua Pacific 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2	B0B
Niveau 3	RN6
Niveau 4	G5M
Niveau 5	RM1
Niveau 6	N6W
Niveau 7	TYQ

Batman : Chaos in Gotham

© Ubisoft / Digital Eclipse 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

- | | |
|---|---|
| 1 | Batman, Batmobile, Batman, Batcycle |
| 2 | Batman, Batcycle, Batgirl, Batcycle |
| 3 | Batmobile, Batmobile, Batman, Batmobile |
| 4 | Batmobile, Batcycle, Batgirl, Batgirl |
| 5 | Batcycle, Batcycle, Batman, Batgirl |
| 6 | Batcycle, Batgirl, Batgirl, Batman |
| 7 | Batgirl, Batcycle, Batman, Batmobile |
| 8 | Batgirl, Batgirl, Batmobile, Batcycle |

Batman : The Video Game

© Sunsoft 1990

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[🔊 TEST SONORE](#)

Pour entendre un test sonore, à l'écran titre, appuyez simultanément sur : Haut, Droite et Start.

Batman of the Future : Return of the Joker

© Ubisoft / Kemco 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2 C76564J

Niveau 3 L88R8TC

Niveau 4 Y539WZG

Niveau 5 NTTJ9KY

Battle Arena Toshinden

© Nintendo / Betop 1996

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

TOUS LES PERSONNAGES

Lorsque Ellis commence à danser, faites : Haut, Bas, B, A, Droite, Gauche, B, A. Vous obtiendrez tous les personnages, y compris Gaia, Gaia 2, Uranus, et Sho.

Battle Bull

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODE DE NIVEAU

Le code d'accès au niveau 48 est : \$F*

Battle City

© Namco

+ D'INFOS

FORUM

↑ CHOIX DU NIVEAU

Au début de la partie, la console affiche le niveau auquel on se trouve. Appuyez sur le bouton Haut pour monter au niveau supérieur (ne fonctionne que pour le choix au premier niveau).

Battle Ping Pong

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

📄 CODES DES NIVEAUX

7822

6524

1604

0781

5802

8731

0511

1199

Battleship

1992

+ D'INFOS

FORUM

📌 CODES DE NIVEAUX

Niveau 2 QYBGTK
Niveau 3 QYGZXX
Niveau 4 GKPQZP
Niveau 5 QRKGTD
Niveau 6 QPDGYM
Niveau 7 QQLGTD
Niveau 8 QXFGTL
Niveau 9 QNMGTK
Niveau 10 NPGGYM
Niveau 11 NXHGTL
Niveau 12 NQBGYD
Niveau 13 NQZGPD
Niveau 14 NNCGYK
Niveau 15 HJXQCN
Niveau 16 NYDGTK
Niveau 17 NWLGTM
Niveau 18 NTFGTB
Niveau 19 NRMGTD
Niveau 20 BBQQBP
Niveau 21 YPHGTM
Niveau 22 YRBGTD
Niveau 23 YRZGXD
Niveau 24 YQCGTD
Niveau 25 YSKGPC
Niveau 26 BCSQBV
Niveau 27 BDVQJQ
Niveau 28 YYFGPK
Niveau 29 BJRQZN
Niveau 30 TRGGTD
Niveau 31 JDNQJQ
Niveau 32 TXBGTL
Niveau 33 ZKTQKP
Niveau 34 ZHPQCW
Niveau 35 JCXQJV
Niveau 36 TVDGTL
Niveau 37 TTLGPB
Niveau 38 JZWQKX
Niveau 39 JMRQCQ
Niveau 40 PXGGTL
Niveau 41 CHNQBW
Niveau 42 CGYQJS
Niveau 43 CDTQZQ
Niveau 44 CBPQBP
Niveau 45 CMXQCQ
Niveau 46 CKSQJP

Niveau 47 CLVQZV

Niveau 48 PPFGYM

Niveau 49 PQMGTD

Battletanx

© Nintendo

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

[↗ ACCÉDER AU NIVEAU 3](#)

Pour accéder au troisième niveau, entrez le mot de passe suivant : Tank vert, Tank rouge, Tank bleu, Vs.

Battletoads

© Tradewest / Rareware

+ D'INFOS

FORUM

🚩 JEU PLUS DIFFICILE

A l'écran titre, appuyez simultanément sur A et B.

Beavis and Butt-Head

© Viacom 1994

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

1. FTGBR
2. ZPQNL
3. VXJCD
4. RLPDV
5. TMSWB
6. FKLTM
7. QYBMZ

Best of the Best : Championship Karate

© Electro Brain / Loricel 1992

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

8 Titres	CT06466H/
10 Titres	N5SD4/BX7
11 Titres	N5SH4/BXG
12 Titres	N.SP4/RHD
13 Titres	N5S54/BXK
16 Titres	N0S543PHM

COMBAT SPÉCIAL

Entrez les mots de passe NOS544PHP et NOS54.HHB pour gagner le match et commencer un combat spécial.

COMMENCER À MI-JEU

Pour démarrer directement au milieu du jeu, faites LOAD et entrez le mot de passe 32W66Q669.

Bill & Ted's Excellent Adventure

© LJM

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. 555-4239
- 3. 555-8942
- 5. 555-4118
- 6. 555-8471
- 7. 555-2989
- 8. 555-6737
- 9. 555-6429
- 10. 555-1881

Bionic Commando

© Capcom

+ D'INFOS

FORUM

📌 BOSS DE FIN

Utilisez ce mot de passe pour combattre le boss de fin :

ABCDEF

1 CRCCRR

2 TC TCR

3 TCR TR

4 RT RRT

Légende : C = Carré, T = Triangle, R = Rond

📌 MAXIMUM DE VIES

Lorsque vous quittez un niveau, déplacez votre unité sur la carte pour affronter un adversaire. Lorsque vous l'aurez détruit, vous pourrez récupérer une vie. Sortez du niveau et répétez l'opération jusqu'à avoir un maximum de 8 vies supplémentaires.

📌 QUITTER UN NIVEAU

Pendant le jeu, appuyez sur **SELECT** et **A+B** pour quitter le niveau.

Blade

© Activision / HAL Corp & Avit Inc. 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)[📺 VOIR LA SÉQUENCE DE FIN](#)

Dans l'écran des mots de passe, entrez le code 9?!1N?BKT?51G.

Blades of Steel

© Ultra Software Corporation / Konami 1991

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[🔊 TEST SONORE](#)

Au premier écran titre, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, B, A, Start.

Blast Master Boy

© Sunsoft / Aicom Corporation

+ D'INFOS

FORUM

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, mettez en surbrillance "Continue". Maintenez enfoncé A et appuyez sur Start. Quand l'écran de choix du niveau apparaît, utiliser les flèches pour sélectionner le niveau auquel vous souhaitez jouer.

Blodia

nc

+ D'INFOS

FORUM

CODES DES NIVEAUX

AIJD	DIFP	DJGN
BKQF	ANPD	CNGL
APQD	DQMQ	BNCE
CPHI		

Bo Jackson Baseball

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

TOUTES L'ÉQUIPE EN BO JACKSON

Selectionnez n'importe quelle équipe et appuyez sur Gauche + B + Select à l'écran "Team Roster". Bo Jackson apparaîtra dans chaque position.

Boarder Zone

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 4

290771

Niveau 5

020971

Bomberman Color

© Nintendo 1998

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CODE DES NIVEAUX

ACTE I : Forest

1. 7693
2. 3905
3. 2438
4. 8261
5. 1893

ACTE II : Ocean

1. 2805
2. 9271
3. 1354
4. 4915
5. 8649

ACTE III : Wind

1. 0238
2. 5943
3. 6045
4. 2850
5. 8146

ACTE IV : Cloud

1. 9156
2. 2715
3. 4707
4. 7046
5. 0687

ACTE V : Evil

1. 3725
2. 0157
3. 5826
4. 9587
5. 3752

TOUS LES BONUS

Entrez les mots de passe suivants pour obtenir les bonus indiqués.

5656	Tous les power-ups
9437	Combattre les boss
4622	Niveau Ocean avec tous les objets
0278	Séquence de fin du jeu

Bomberman G.B.

nc

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

Monde 1 : 8566

Monde 2 : 9634

Monde 3 : 1637

Monde 4 : 0320

Monde 5 : 6524

Monde 6 : 8260

Monde 7 : 4783

Monde 8 : 5472

MODE BATTLE

Pour accéder au mode Battle sans câble link, entrez le code : 5656.

TEST SONORE

Entrez le mot de passe 2145 pour avoir un test sonore.

Boomer's Adventure In Asmik World

© Asmik-Ace

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CHOIX DU NIVEAU

Entrez le mot de passe **ANCIENT**. Vous pouvez changer le numéro du niveau avec les boutons Haut et Bas.

Boxxle

© FCI / Thinking Rabbit 1989

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

VOIR LES CRÉDITS

A l'écran principal, maintenez enfoncés les boutons Haut, A et B jusqu'à ce que les noms apparaissent.

CODES DES NIVEAUX

- | | |
|---------|----------|
| 1. BDBD | 7. LBBL |
| 2. DBBD | 8. MBBM |
| 3. GBBG | 9. NBBN |
| 4. HBBH | 10. PBBP |
| 5. JBBJ | 11. QBBQ |
| 6. KBBK | |

Boxxle 2

© Pony Canyon / Thinking Rabbit

+ D'INFOS

FORUM

CODE DE NIVEAU

Le mot de passe du niveau 5 est : 0K84.

Brain Drain

© Bandai / Visual Impact 1998

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CODES DES NIVEAUX

- 1. Prune, Prune, Prune, Prune
- 11. Banane, Cerise, Raisin, Banane
- 21. Pomme, Raisin, Cerise, Pomme
- 31. Prune, Banane, Pomme, Raisin
- 41. Cerise, Pomme, Prune, Cerise
- 71. Cerise, Banane, Raisin, Pomme

Brainbender

2009

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODE DE NIVEAU

Le code du niveau 5 est : 3081.

CODES DES NIVEAUX

- 2. 0742
- 3. X480
- 4. 586Y
- 5. 3081

Bubble Bobble

© Taito 1991

+ D'INFOS

FORUM

+ CHEAT CODES

Niveau	Code
100 premiers niveaux	KGLJ
100 niveaux suivants	KG5D
Niveau de fin	KZ5J

+ CODES DES NIVEAUX

1. VLL1	21. FGL1
2. VGL1	22. 3GL1
3. KLL1	23. DLL1
4. KGL1	24. DGL1
5. WLL1	25. 4LL1
6. WGL1	26. 4GB1
7. JLL1	27. CLB1
8. JGL1	28. CGB1
9. XLL1	29. 5LB1
10. XGL1	30. 5GB1
11. HLL1	50. 1GBF
12. HGL1	75. HLB3
13. ZLL1	100. KZBJ
14. ZGL1	
15. GLL1	
16. GGL1	
17. 1LL1	
18. 1GL1	
19. FLL1	
20. FGL1	

Buffy contre les Vampires

© THQ 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2: 9MD1WV

Niveau 3: XTN4F7

Niveau 4: 5BVPLZ

Niveau 5: 9D6FOS

Niveau 6: TSCMB4

Niveau 7: CSJTQZ

Niveau 8: BNPXZ9

Niveau 9: GH9MRY

Bugs Bunny & Lola Bunny

© Infogrames 1999

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau de la ville : Daffy, Elmer, Taz.

Niveau Espace : Chasseur, Elmer, Taz.

Pour sauter les niveaux tapez le code Taz, Elmer, Daffy. En cours de jeu appuyez sur START puis sur SELECT pour passer au niveau suivant.

Bugs Bunny et le Château des Catastrophes

© Kemco 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau / Mot de passe:

1-2 RHY O43
1-3 HDY 04?
1-4 7DY 04Z
1-5 KQM 04X
2-1 765 04X
2-2 ?GP 04Z
2-3 TDP 04X
2-4 KNY S4V
2-5 TQC S34
3-1 1DF S35
3-2 9DF S33
3-3 ?Q5 S34
4-1 T45 S34
4-2 ?XP 83Z
4-3 RD5 S3?
4-4 F4Y 034
4-5 34Y 032
5-1 WZY 034
5-2 3GY 030
5-3 WNP 03Z
5-4 563 03T
5-5 FZM J24
6-1 5GM 03T
6-2 W6W S3V
6-3 P6C S26
7-1 PGC S22
7-2 FQM S24
7-3 M4P S27
7-4 WD5 S20
7-5 3DP S22
7-6 H0F 02?
8-1 70Y 022
8-2 ?8Y 020
8-3 7SY 020
8-4 HJP 02Y
8-5 70P 02Z
8-6 18P 02Y
9-1 PSP J15
9-2 H0F S17
9-3 72Y 814
9-4 KSF S16
9-5 RSF S15
9-6 K0P S25
10-1 RJ5 S11

10-2 1B3 S1?
10-3 TB3 S1Z
10-4 YLW 011
10-5 PLW 010
10-6 FBC 01V
10-7 3BC 01S
10-8 W2M 01Z
11-1 P0M 01X
11-2 W53 006
11-3 MSM 01T
11-4 F0C S04
11-5 MJC S04
11-6 WSW 80Z
11-7 38F S02
11-8 F2M 80Z
12-1 PL3 S00
12-2 CSP S05
12-3 5V3 S0?
12-4 KQR 000
12-5 R6R J0T
12-6 1DT 001
12-7 TD9 00X
12-8 H4K J?7
13-1 R4K J?7

Bugs Bunny's Crazy Castle

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CODES DE NIVEAUX

2. SZWS	42. PZFW
3. ZS2S	43. YSJW
4. ZZPS	44. YZKW
5. SW3S	45. PWMW
6. SXES	46. PXCW
7. ZW4S	47. YWAW
8. ZX9S	48. YXOW
9. WSRS	49. 22SX
10. WZFS	50. 2TWX
11. XSJS	51. T22X
12. XZKS	52. TTPX
13. WWMS	53. 2P3X
14. WXCS	54. 2YEX
15. XWAS	55. TP4X
16. XXOS	56. TY9X
17. S2SZ	57. P2RX
18. STWZ	58. PTFX
19. Z22Z	59. Y2JX
20. ZTPZ	60. YTKX
21. SP3Z	61. PPMX
22. SYEZ	62. PYCX
23. ZP4Z	63. YPAX
24. ZY9Z	64. YYOX
25. W2RZ	65. S3S2
26. WTFZ	66. S1W2
27. X2JZ	67. 2322
28. XTKZ	68. Z1P2
29. WPMZ	69. SE32
30. WYCZ	70. SHE2
31. XPAZ	71. ZE42
32. XY0Z	72. ZH92
33. 2SSW	73. W3R2
34. 2ZWW	74. W1F2
35. TS2W	75. X3J2
36. TZPW	76. X1K2
37. 2W3W	77. WEM2
38. ZXEW	78. WHC2
39. TW4W	79. XEA2
40. TX9W	80. XHO2
41. PSRW	

Bugs Bunny's Crazy Castle 2

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

📌 CODES DES NIVEAUX

- 2. TEST
- 3. GAME
- 4. SHIP
- 5. RACE
- 6. WORD
- 7. SHOP
- 8. SIZE
- 9. QUIZ
- 10. DOLL
- 11. DATE
- 12. ZOOM
- 13. DISK
- 14. MOLD
- 15. ZERO
- 16. FIRE
- 17. ROOT
- 18. READ
- 19. TAPE
- 20. UNIT
- 21. SONG
- 22. TYRE
- 23. LOVE
- 24. NOTE
- 25. JAZZ
- 26. HELP
- 27. KING
- 28. GIFT

Bugs Bunny's Crazy Castle 3

© Nintendo

+ D'INFOS

FORUM

CODES DE NIVEAUX

Niveau / Mot de passe:

4	SXBX47
5	XCB84R
6	CTB84R
7	CCB84H
8	TTB8GR
9	1TBX4J
10	L1BXGW
11	51BV42
12	0LBVGN
14	81BV47
15	45B2G7
16	GLBVG7
17	QLBVGW
18	?5BVGW
19	MDBX4K
20	30B84K
21	N0B8BB
22	28B8G2
23	R4B8G2
24	HGB24V
25	7MBXGZ
26	W3B8G6
27	JNBX4K
28	92B249
29	67BX4V
30	VWB2G7
31	Z9B84J
32	K6B84J
33	BVP8GW
34	PZP247
35	FKPVG2
36	YPXXGJ
37	SFX8G7
38	XYXV42
39	CCX84H
40	T1X2G3
41	1*XXG2
60	97X3GW
End	6JX*GL

Burai Fighter Deluxe

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

HGKM	GBAL	IDCP
CPFJ	MHCB	LEOJ
JJOE	ODEN	COHL
DKLF	KDPI	AFKP

Bust-A-Move 2 Arcade Edition

© Acclaim

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

+ PUZZLES SUPPLÉMENTAIRES

A l'écran titre, faites : A, Haut, B, Bas. Si votre manipulation a réussi, vous devriez apercevoir un petit chiffre dans le coin de l'écran.

+ CODES DES NIVEAUX (MODE TRIAL)

20. DINO
30. SHAM
40. PARCK
50. CHUN CHUN
60. MAITA
70. CHOKKINTA
80. BUBLEN
88. MADAM YAN

+ MODE EXPERT

A l'écran titre, appuyez simultanément sur A + B pour augmenter le niveau de difficulté.

Bust-A-Move 4

© Nintendo

+ D'INFOS

FORUM

MODE BONUS

A l'écran titre, faites A, gauche, droite, gauche et A pour faire apparaître une tête en bas à droite qui permet d'accéder au mode bonus.

AVOIR DES PERSONNAGES CACHÉS

Sur le menu principal, appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Haut, A, B, B, A.

Bust-A-Move Millenium

© Nintendo 2000

+ D'INFOS

FORUM

+ NIVEAUX CACHÉS

Au menu principal, appuyez sur B, Gauche, Droite, B.

+ MODE CACHÉ

Au menu principal, appuyez sur Gauche, Droite, B, B.

Carmageddon

© Titus

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

TOUS LES VÉHICULES ET TOUS LES CIRCUITS

Pour débloquer tous les véhicules et tous les circuits, vous devez inscrire le code 0Z6SZD[Skull]V dans les mots de passe.

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

📌 CODE DU 1ER ÉTAGE

Le code de la 4ème porte du 1er étage est : corde, poulet, déflecteur d'oeufs, casse-oeufs.

📌 CLÉS INFINIES

Après la salle de la bibliothèque, passez devant la porte qui donne sur l'extérieur, et continuez jusqu'à la statue. Ensuite, bougez la lance de la statue pour faire apparaître une clé en fer. Prenez-la et sauvegardez le jeu. Eteignez puis rallumez la console, et bougez à nouveau la lance de la statue pour avoir une nouvelle clé. Vous pouvez ainsi récupérer autant de clés que vous voulez.

Castlevania : The Adventure

© Konami 1989

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

VIE SUPPLÉMENTAIRE

Au premier niveau du jeu, ne frappez pas la première torche. De cette manière, lorsque vous atteindrez la onzième torche, vous y trouverez un 1Up !

JOUER APRÈS LES CRÉDITS

Après avoir terminé le jeu, attendez au moins deux minutes après le défilement des crédits pour accéder à des niveaux plus difficiles.

Castlevania II : Belmont's Revenge

© Konami 1991

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

SOUND TEST

Entrez quatre coeurs en guise de mot de passe.

AVOIR DIX COMBATTANTS

Entrez le mot de passe suivant : bougie, bougie, coeur, coeur.

CODES DES NIVEAUX

Central Castle : Coeur, Balle, Bougie, Espace

Belmont's son's realm : Coeur, Bougie, Balle, Balle

Count Dracula : Balle, Coeur, Bougie, Coeur

Mode Hard (comme dans Castlevania 1) : Espace, Balle, Espace, Balle

Music Test : Coeur, Coeur, Coeur, Coeur

Mode facile (9 vies) : Bougie, Bougie, Coeur, Coeur

Cat Rap

nc

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODE DE NIVEAU

Le code d'accès au niveau 100 est : R61H

Catwoman

© Kemco 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. K6T@1
- 3. 1QT@@
- 4. KQYXY
- 5. 1@FVQ
- 6. K@FVP
- 7. @JFV4
- 8. KJFZR
- 9. 16TJV

Chase H.Q.

© Taito 1990

+ D'INFOS

FORUM

+ CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, maintenez enfoncés les boutons : Bas, A et B. Puis, appuyez sur Start.

+ CODES DE NIVEAUX

Niveau 2 NDHQ
Niveau 3 WVLF
Niveau 4 JD1S
Niveau 5 NC4Z
Niveau 6 BHKT
Niveau 7 ZDKW
Niveau 8 14FQ
Niveau 9 XVNP
Niveau 10 MMQG

Chicken Run

© THQ / Blitz Games

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

Sur l'écran des codes, appuyez sur BAS le nombre de fois indiqué pour modifier les médailles.

Invisibilité

Medaille 1 : 6 fois

Medaille 2 : 0 fois

Medaille 3 : 4 fois

Medaille 4 : 2 fois

Changer de niveau

Après avoir fait le code, mettez la pause pendant le jeu et appuyez sur SELECT pour changer de niveau.

Medaille 1 : 4 fois

Medaille 2 : 2 fois

Medaille 3 : 0 fois

Medaille 4 : 3 fois

Temps infini

Medaille 1 : 7 fois

Medaille 2 : 4 fois

Medaille 3 : 1 fois

Medaille 4 : 6 fois

Choplifter

nc

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODE DE NIVEAU

Le code pour le secteur 5, niveau 3 est : GDDYGMZ.

Choplifter 2

nc

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

📄 CODES DES NIVEAUX

1.2. SKYHPPR
1.3. LKYBY55
2.1. CHPLFTR
2.2. BYM5FWR
2.3. RGHTHND
3.1. GDGMPLY
3.2. TRYHRDR
3.3. SPRYSK5
4.1. CMPTRWZ
4.2. CHPYBY5
4.3. VRYHPPY
5.1. GMBYQZD
5.2. LVLYTYZ
5.3. GDDYGMZ

Choplifter III

© Ocean / Beam Software 1993

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

2. SMNKZJN
3. JJSBVDD

College Slam

© Acclaim 1996

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NOUVEAUX JOUEURS

A l'écran titre, faites : B, B, A, A, B, B, A, B, A, B, B, A, B, Select, B, Select, A, Select.

NOUVELLES ÉQUIPES

A l'écran titre, faites : A, A, B, A, B, A, B, B, A, B, A, Select.

Conker's Pocket Tales

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

MUSIQUE

Ne touchez plus aux commandes sans mettre le jeu en pause et la musique Banjo-Kazooie se déclenchera.

ENERGIE AU MAXIMUM

Sauvegardez une partie, quittez et revenez pour gagner plus d'énergie.

Contra : The Alien Wars

© Konami

+ D'INFOS

FORUM

+ VIES INFINIES

Pour avoir des vies infinies, entrez le mot de passe suivant : B32R.

+ PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Entrez le mot de passe : H2F2. Désormais, pendant le jeu, appuyez sur Start pour aller au niveau supérieur.

+ CODES DES NIVEAUX

- 2. 3KNT
- 3. MDWH
- 4. 2S3W
- 5. 1Z5C

+ NIVEAU 4 EN MODE FACILE

Normalement, le jeu se termine au niveau 3. Mais, avec ce code, vous pourrez jouer au niveau 4. pour cela, entrez le mot de passe : 21LN. Malheureusement, le jeu se terminera après le niveau 4.

Croc

© THQ

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

CPNGTQRNFL	Tous les niveaux, portes secrètes, 4 Gobbos par monde
PQHPBFDHJB	Choix du niveau

📌 CODES DES NIVEAUX

1. NJHPBFDHKN
2. JKHPBFDHPP
3. TGHPBFDHDL

Croc 2

© Fox Interactive / THQ 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

COEUR SUPPLÉMENTAIRE

Dans le premier niveau, poussez la grosse caisse marron dans le trou. Parlez ensuite au personnage du haut pour avoir un nouveau cœur.

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODE DES NIVEAUX

2. DRAGON

3. SLAYER

Fin RUGGER

Daedalian Opus

© Nintendo / Vic Tokai 1990

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CHOIX DU NIVEAU

Entrez le mot de passe **ZEAL** pour avoir accès à un menu de choix du niveau.

📌 CODES DES NIVEAUX

2. KING	20. SOUL
3. EASY	21. OPEN
4. NICE	22. BEST
5. BORN	23. WILD
6. FREE	24. TIME
7. STEP	25. SHOW
8. LIVE	26. MOON
9. CITY	27. EAST
10. MEGA	28. RAIN
11. SONG	29. LONG
12. LOVE	30. CLUB
13. JUMP	31. TOWN
14. CORE	32. WOOD
15. BEAT	33. BASS
16. BURN	34. MIND
17. SING	35. STAR
18. TOUR	36. FINE
19. LOOK	

Daffy Duck : The Marvin Missions

© Sunsoft 1994

+ D'INFOS

FORUM

LES ARMES

Ces codes ne sont pas des cheats, les armes font partie du jeu. Ces manipulations apparaissent dans le manuel du jeu. Les points gagnés en tuant des ennemis peuvent être utilisés pour changer d'arme ou regagner de la santé (10 points).

Appuyez sur START pour mettre le jeu en pause puis DEUX FOIS sur :

- Haut pour le pistolet laser
- Bas pour le pistolet à grosses balles
- Gauche pour les balles rebondissantes
- Droite pour le pistolet à tir rapide
- B pour regagner de la santé

Pour revenir à l'arme standard, appuyez sur SELECT quand le jeu est en pause.

CONSEILS POUR TERMINER LE JEU

Vous êtes bloqué à la toute fin du niveau 4, incapable de détruire le réveil (ou cette sorte de boîte qui vibre) prisonnière entre 4 murs ? Voici la solution.

Equipez-vous des balles rebondissantes et tenez-vous contre le mur jouxtant le réveil. En tirant avec ces balles sur le mur, vous détruisez le réveil ! Désormais, le chemin jusqu'à la fin du niveau est débloqué et vous pouvez aller affronter le boss final.

Le combat contre le boss final est un peu plus compliqué que les autres mais reste facile. Vous devez détruire le rayon laser et les deux objets qui apparaissent et disparaissent dans les coins inférieurs de l'écran, tout en évitant de vous faire toucher par les projectiles de Marvin. Lorsque Marvin en lance un, détruisez-le le plus vite possible car sinon il vous poursuivra jusqu'à vous toucher.

Commencez par détruire le rayon laser. Il ne peut pas vous toucher si vous êtes sur un côté donc positionnez-vous sur un des blocs de chaque côté de l'écran. Quand il s'approche, sautez et tirez. Une fois le laser détruit, occupez-vous des deux objets à droite et à gauche, en leur tirant dessus lorsqu'ils apparaissent.

Daffy Duck : Un Trésor de Canard !

© Atari / Sunsoft 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

Niveau 1. B9ZQ

Niveau 2. JLSR

Niveau 3. M3GT

Niveau 4. VPF7

Niveau 5. 2HYD

Niveau 6. TKNX

BONUS. RT3J

Dave Mirra Freestyle BMX

© Acclaim

+ D'INFOS

FORUM

 VOIR LA FIN

Entrez le code **R6KZBS7L1CTQMH** dans les mots de passe pour terminer le jeu.

Dead Heat Scramble

© Nintendo / Electro Brain 1990

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CHOIX DU NIVEAU

Faites : B, B, B, B, B, B, B, B, A, A, A, A, A, A, A, A. Puis appuyez sur B une fois de moins que le numéro du niveau auquel vous désirez accéder.

Dexter's Laboratory : Robot Rampage

© Bam! / Altron 2000

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 SUPER ROBOT

Sur l'écran titre, appuyez A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, B, B, B, B, B, B, B, B, B, Select. Un son confirmera que le code a bien fonctionné.

Dick Tracy

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODE DES NIVEAUX

- 2. 49730
- 3. 64608
- 4. 59715
- 5. 56115

Dinosaur'Us

© Electronic Arts / PFX Interactive 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

- 02. SPIDY
- 03. GENESIS
- 04. SNOWMAN
- 05. MASELL
- 06. ASI
- 07. MURPHY
- 08. TSC
- 09. REMETIX
- 10. PELLUS
- 11. VOID
- 12. PORTAS
- 13. CSABA
- 14. CABO
- 15. ZOLI
- 16. KAROLY
- 17. ZSOLTI
- 18. TIBI
- 19. THOMAS
- 20. BIRD
- 21. ORDOG
- 22. MAJOM
- 23. MAKI
- 24. HURKA
- 25. KIGYO
- 26. HALAL
- 27. KARFIOL
- 28. ABRAK
- 29. GYOKER
- 30. BORZALOM

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

OBTENIR TOUS LES CHIENS

Adoptez un chien, et mettez-le à la retraite dès qu'il est dans le parc. Puisqu'il est content à ce moment-là, il se retirera heureux. Répétez cette opération et en une dizaine de minutes vous aurez vu tous les chiens.

Donald Couak Attack ?*!

© Ubisoft / Disney Interactive 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CODES DE NIVEAUX

1-1	8NG0LDZ
1-2	8NG0LFG
1-3	*MF9KFT
1-4	VSLDQG*
1-5	YRKCPJK
2-1	2B6ZSQ5
2-2	53YRKGD
2-3	53YRKKY
2-4	4JD8JK*
2-5	3W53CY2
3-1	3CMKCX1
3-2	1FSPHZP
3-3	1FQPHXQ

Donkey Kong Country

© Nintendo / Rareware 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 50 VIES

Effectuez la manipulation suivante pour obtenir 50 vies supplémentaires : A, B, A, B, A, B.

Donkey Kong Land

© Nintendo / Rareware

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

MAXIMUM DE VIES

Pour récupérer un maximum de vies, allez au niveau 8 et prenez le 1-up du niveau bonus juste après le chekpoint. Quittez le jeu, et répétez l'opération autant de fois que vous voulez.

Donkey Kong Land 2 : Diddy's Kong Quest

© Nintendo / Rareware

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

TOUS LES KREMCINS

Sur l'écran de sélection du jeu, maintenez enfoncé le bouton Droite ou Gauche et faites : A, B, A, B. Vous entendrez un son vous indiquant que le cheat a marché.

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Sur l'écran de sélection du jeu, positionnez-vous en face du jeu auquel vous souhaitez jouer. Maintenez enfoncé Gauche ou Droite, et appuyez sur : A, A, B, B. Vous entendrez un son vous indiquant que votre manipulation a réussi.

AVOIR 40 PIÈCES DÈS LE DÉBUT

A l'écran de sélection, maintenez enfoncé Gauche ou Droite, et faites : B, B, A, A.

QUITTEZ LES NIVEAUX

Vous pouvez quitter à tout moment un niveau que vous avez terminé en appuyant sur Start + Select.

Dr. Mario

© Nintendo 1990

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

+ THÈME DE SUPER MARIO BROS

Détruisez au moins quatre virus d'un seul coup pour entendre le thème musical de Super Mario Bros.

+ ANIMATIONS SPÉCIALES

Terminez les niveaux suivants avec la vitesse maximum pour voir des animations spéciales.

Niveau 05	Vitesse max
Niveau 10	Vitesse max
Niveau 15	Vitesse max
Niveau 20	Vitesse max

+ EPILOGUE

Terminez le niveau 20 dans n'importe quel niveau de difficulté pour voir l'animation de fin du jeu.

Dragon Ball Z : Les Guerriers Legendaires

© Infogrames / Namco Bandai 2002

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Notes sur le jeu

- Le personnage disposant du plus grand nombre de points attaquera le premier lors d'un combat.
- Chaque combat vous apportera une carte supplémentaire que vous choisirez parmi un lot de 3.
- Les points d'actions, ou CDC, vous permettent d'utiliser les cartes en votre possession. Cependant il existe des attaques qui n'en requièrent aucun. Parmi celles-ci, les attaques phases sont à ne pas négliger. En effet elles augmentent considérablement les points d'actions accumulés lors des tours.
- La carte recharge aura (obligatoirement présente) vous permet d'utiliser les cartes que vous aurez précédemment placées dans la section « limit » de votre personnage. Mettez-y donc de bonnes attaques car celles-ci seront utilisables à volonté contrairement à celles tirées au hasard dans la pioche. Il est aussi conseillé d'y placer l'attaque 5 phases dès que vous en aurez fait l'acquisition car il vous sera ainsi possible d'augmenter vos CDC à plusieurs reprises.
- Lorsque l'ennemi effectue une recharge aura, cela signifie pour la plupart du temps qu'il se prépare à lancer une attaque puissante style rayon. Tentez alors d'échapper à celle-ci à l'aide des cartes de type esquive.
- Il est parfois bon d'encaisser un coup plutôt que de l'esquiver car la douleur à pour effet d'augmenter les CDC de votre personnage. A vous, donc de voir si votre énergie vous permet ce procédé en fin de combat.

EPISODE 1 : MENTOR DEMONIAQUE - SANGOHAN S'ENTRAINE

Au réveil de Sangohan, montez dans le coin haut-droit de l'écran pour parler à Piccolo. Le Namek vous explique brièvement le fonctionnement du jeu et vous demande ensuite de trouver une carte cachée dans un des pots. Partez vers la gauche et vous en trouverez un premier près du cours d'eau. Choisissez « réduire » à la question qu'il vous est posée pour ainsi obtenir une carte. Retournez discuter avec Piccolo puis gagnez cette fois-ci le coin bas-gauche de l'écran. Vous tomberez sur deux pots. Répondez « attaque » pour les deux puis partez voir Piccolo de nouveau. Dirigez-vous ensuite vers le milieu de l'écran pour un nouveau pot et par conséquent une nouvelle question à laquelle il vous faudra répondre « défense ». Répondez ensuite « utile » à la question que l'on vous posera lorsque vous ouvrirez le pot présent dans le coin situé en bas à droite de l'écran. Pour finir, retournez parler à Piccolo pour commencer l'entraînement.

-Combat contre Piccolo (avec Gohan):

Un premier combat qui vous permettra de vous familiariser avec les bases du combat par carte exploitée tout au long du jeu. Les attaques de Piccolo sont peu puissantes et rares sont les phases où il porte de lourdes attaques.

Défendez-vous lors des phases défenses puis accumulez vos CDC à l'aide des cartes attaques phases afin d'utiliser vos attaques les plus destructrices.

Choix carte : selon votre bon vouloir, choisissez une carte parmi les trois qui vous sont proposées.

EPISODE 2 : SUPER SAYEN - MATCH MORTEL

-Combat contre Nappa (avec Gohan) :

Utilisez vos attaques les plus fortes dans un premier temps afin de faire descendre ses réserves d'énergie au plus bas puis finissez-le avec des cartes moins gourmandes en CDC. Prenez garde à son attaque boule de feu.

Choix carte : choisissez n'importe laquelle des trois cartes.

EPISODE 3 : COMBAT ILLIMITE - GOHAN VS VEGETA

-Combat contre Végéta (avec Gohan) :

Végéta utilise de nombreuses attaques de type rayon alors pensez à bien vous protéger tout au long du combat et à vous placer en retrait. Comme dans les combats précédents, faites grimper vos CDC puis rechargez votre aura afin d'utiliser vos grosses attaques.

Choix carte : Genkidama conseillée.

EPISODE 4 : LE JOUR DU MIRACLE - SANGOHAN LE SAYEN

Fouillez le rocher à gauche de Krilin pour trouver la carte Kaïo. Récupérez l'épée dissimulée dans les rochers qui réunissent forment une sorte de H puis allez voir Krilin.

-Combat contre Végéta (avec Gohan) :

Ce combat est relativement simple. Agissez comme à l'accoutumée et n'oubliez pas d'augmenter les caractéristiques de Gohan dans le menu détail (force conseillée).

Choix carte : n'importe laquelle fera l'affaire.

EPISODE 5 : EXPLORATION SPACIALE - L'ESPOIR DE NAMEK

Au commencement, fouillez la maison la plus à gauche du village. Vous trouverez ainsi la carte Dendé, fort pratique pour vous soigner lors des affrontements. Poursuivez par la droite et jusqu'au petit îlot et cherchez dans les deux arbres pour trouver le Dragon Ball. Un Namek vous provoquera par la suite. Esquivez sa frappe en sélectionnant « droite » ou gauche » et vous récupérerez une carte endurance qui sert à encaisser un minimum de dégâts lors d'une attaque ennemie. Krilin rejoint alors votre équipe, il vous sera donc possible désormais de combattre avec lui (menu équip pour changer de perso).

-Combat contre Guldo (avec Gohan ou Krilin) :

Récupérez un peu d'énergie lorsque qu'il y a besoin à l'aide de la carte Dendé et montez vos points d'attaques au plus haut afin d'utiliser vos techniques les plus destructrices.

Choix carte : capsule moto recommandée.

EPISODE 6 : REECOM ATTAQUE - HAINE ET PUISSANCE

-Combat contre Reecom (avec Gohan ou Krilin) :

Pas de méthode particulière pour cette bataille, agissez comme pour le dernier combat. Attention tout de même à son rayon ravageur et à sa technique de combat rapprochée pour ce qui concerne son enchaînement.

EPISODE 7 : GLOBES ROUGE ET BLEU - JEECE ET BARTA

-Combat contre Jeece et Barta (avec Gohan et Krilin) :

Vous combattez ici à deux contre deux. Attention à l'épuisement des cartes à cause des tours plus nombreux que d'habitude.

Choix carte : Mach. Gravité conseillée.

EPISODE 8-LE GRAND DUEL - CAPITAINE GINUE

Parlez à Krilin pour obtenir une carte puis partez à gauche fouiller la maison Namek pour trouver une carte supplémentaire. Sangoku se joint alors au groupe. Equipez-le du gendikama en limit. Trouvez ensuite les Dragons Balls derrière la base ennemie, dans les arbres situés plus à gauche.

-Combat contre Jeece et Ginue dans le corps de Goku (avec Gohan et Krilin) :

Cette bataille vous donnera pas mal de fil à retordre. Les attaques rayons chez l'ennemi sont nombreuses et les techniques employées (Méga Kamehameha) sont ravageuses. Choisissez plutôt comme premier combattant votre personnage le plus faible. Attaquez ensuite Ginue jusqu'à faire baisser son énergie d'une bonne moitié puis délaïssez les grosses attaques pour les attaques phases jusqu'à mourir. Vous ferez ainsi monter vos CDC pour le personnage suivant (c'est à dire, le plus fort dont vous disposerez) et serez capable d'enchaîner vos meilleurs coups en un temps limité.

Choix carte : Kienzan conseillée (à équipée en limit. Pour Krilin)

EPISODE 9 : ULTIME BATAILLE - SANS AUCUNE PITIE

-Combat contre Freezer (avec Goku) :

Utilisez les méthodes habituelles. Cette bataille ne pose pas véritablement de problèmes.

Choix carte : Sonic Kick recommandée

EPISODE 10 : A MOI LA VICTOIRE ! - FREEZER : DUEL FINAL

-Combat contre Freezer (avec Goku super Sayen ou normal) :

Vous voilà engagé dans un des plus gros affrontements du jeu. Choisissez Goku en normal puis utilisez le Kaïoken (attaques double) pour ensuite attaquer avec vos techniques les plus vigoureuses.

Choix carte : régénération conseillée.

EPISODE 11 : JOUR FATIDIQUE - LE FUTUR CHANGEMENT

Parlez à Piccolo et celui-ci se cachera, vous le retrouverez dans le rocher entouré de quatre buissons un tout petit peu plus bas. Il remet ça une seconde fois. Partez plus bas à gauche et fouillez alors la souche. Mais ces deux premières phases de cache-cache ne lui suffisent pas, sa troisième cachette se trouve dans les buissons entourés de rochers dans le coin bas-droit. Il aime décidément tellement la chose que vous le trouverez une quatrième fois sous la souche, dans le haut de l'écran, au bout de l'espèce de labyrinthe. Vous obtiendrez alors la carte Masenko. Equipez-la en tant que limit. Chez Sangohan. Discutez ensuite avec Goku et vous débloquerez ainsi le mode multijoueur. Piccolo se joindra également à votre groupe. Placez sa carte Makankosappo dans son menu de limites.

-Combat contre Goku (avec Gohan ou Piccolo) :

Choisissez un des personnages et équipez-le de la carte 5 phases dans son menu limit. Goku se protège souvent durant la bataille, ce qui a pour effet de diminuer grandement la puissance de vos attaques. Esquiver au moins une de ses attaques rayons assurera une victoire plus facile.

Choix carte : déplacement instantané ou app. de survie conseillées.

EPISODE 12 : ARME SECRETE - UN NOUVEL ANDROIDE

Partez au secours de Yajirobé, coincé au beau milieu des eaux.

-Combat contre C-19 (avec un des quatre persos au choix) :

Le combat présent ne révèle aucunes difficultés particulières. Appliquez la méthode employée depuis le début du jeu pour en finir rapidement avec l'ennemi.

Choix carte : épée Trunks recommandée.

EPISODE 13 : EFFROYABLE C-20 - LE SECRET DU DOCTEUR GERO

Allez à l'arrière de l'écran et fouillez la crevasse pour trouver Tenshinhan qui vous remettra une carte. Un cyborg apparaîtra alors.

-Combat contre C-20 (avec un des quatre persos au choix) :

Piccolo apparaît comme un très bon élément lors de cette bataille. Sa forte puissance d'attaques peut en effet devenir décisive durant cette mêlée.

Choix carte : Dendé conseillée.

EPISODE 14 : TERRIBLE PREMONITION - LA TERREUR RENAIT

-Combat contre Cell (avec Piccolo) :

La tâche ne sera pas des plus simplistes, Cell dispose d'attaques aussi puissantes qu'imprévisibles mais il détient également une forte défense. Avec un peu d'entraînement mais aussi de chance, esquiviez une de ses boules de feu pour espérer sortir de ce combat victorieux.

Choix carte : Bombe éclat conseillée.

EPISODE 15 : LEVE TOI ET MARCHE - LA COMETE ANDROIDE

-Combat contre C-17 (avec Piccolo) :

C-17 dispose d'attaques particulièrement ravageuses. Calculez votre coup de manière à ce que son utilisation en soit restreinte au maximum.

Choix carte : à vous de décider.

EPISODE 16 : TEL PERE TEL FILS - COMBAT FAMILIAL

Fouillez la jarre du bas avec obstination pour y trouver une carte.

-Combat contre C-16 et C-18 (avec Goku et Gohan) :

Pas de consignes bien précises pour sortir gagnant du combat, placer l'esquive au bon moment aide pas mal.

Choix carte : Déplacement instantané conseillée.

EPISODE 17 : CELL DEFIE - L'INEVITABLE COMBAT

-Combat contre Cell (avec un des quatre persos au choix) :

Utilisez les techniques classiques décrites plus haut dans la solution.

Choix carte : attaque Big Bang conseillée.

EPISODE 18 : SANGOKU ENRAGE - LA FORCE NAISSANTE

-Combat contre Cell Junior (avec un des quatre persos au choix) :

Le combat peu vite devenir frustrant suivant la tournure qu'il prend. Ce bas concentré en Cell est en effet imprévisible et ses techniques de défenses ne manqueront pas d'égayer la partie. Pensez que vous disposez de quatre personnages pour en finir avec cette petite peste et que chacun (sauf Krilin) dispose d'une transformation.

Choix carte : régénération recommandée.

EPISODE 19 : HERITIER DE LA FORCE - SON NOM EST SANGOHAN

-Combat contre Cell (avec un des quatre persos au choix) :

Vous disposez pour la première fois de Sangohan en Super Sayen 2 mais vous pouvez tout de même conserver un des trois autres personnages disponibles. Agissez suivant les mêmes techniques précédemment employées.

Choix carte : onde de choc ou méga Kamehameha.

EPISODE 20 : DE GOKU A GOHAN - TRANSFERE D'AME

-Combat contre Cell (Gohan, Piccolo ou, Krilin)

Prenez votre mal en patience. Esquivez et apportez des soins à votre personnage autant qu'il lui en faut. Notez que l'ennemi se livre à des attaques type rayon le deuxième tour après avoir effectué une recharge aura.

Choix carte : Rising Kick conseillée.

EPISODE 21 : SANGOKU RESSUCITE - COMBAT D'ELITE

Les années ont passé depuis le dernier épisode contre Cell et vous disposez à présent de Sangohan adolescent.

Trouvez Piccolo dans les rochers à gauche au milieu de l'écran puis cherchez Videll en bas à droite dans les buissons.

Parlez ensuite à Sangoten afin de faire débiter le duel.

-Combat contre Sangoten (avec Gohan) :

Les apparences sont parfois trompeuses, méfiez-vous en effet de son attaque rayon qui est en fait un faux Kaméhaméha. Sa véritable appellation est en effet KaméKaméha et engendre donc plus de dégâts qu'on ne pourrait le croire. Notez qu'il use de cette technique un tour après avoir utilisé la carte recharge aura. En définitive, le combat se révélera assez sommaire par rapport à l'avancée dans le jeu.

Choix carte : Kamékaméha recommandée.

EPISODE 22 : BONHEUR PARFAIT - UN VRAI CHAMPION !

Vous contrôlez pour la première fois Sangoten lors de cette phase et disputez la finale du championnat du monde des arts martiaux catégorie enfant. Votre adversaire n'est autre que Trunks.

-Combat contre Trunks (avec Goten) :

N'oubliez pas d'équiper Gotenks de Kamékaméha en limites avant le combat ainsi que de la commande 5 phases. Votre camarade n'utilise pas d'attaques rayon donc l'esquive n'est pas profitable pour vous. Le seul moyen de bloquer ses coups reste l'endurance. L'issue de ce combat ne change en rien le déroulement du jeu, que vous en sortiez victorieux ou en bon perdant ne vous empêchera pas de poursuivre l'aventure.

Choix carte : n'importe laquelle fera l'affaire.

EPISODE 23 : SOMBRE MANIPULATION - L'INFERNAL BABIDI

Partez par la droite pour trouver Végéta derrière les cinq rochers puis parlez à toutes les personnes présentes.

-Combat contre Végéta possédé (avec Goku en S. Sayen 2) :

Pas de difficultés insurmontables ici. Esquivez lors du deuxième tour après sa recharge aura afin de prendre de l'avance.

Choix carte : Kaïo Shin conseillée.

EPISODEE 24 : VOLONTE GUERRIERE - IL FAUT EN FINIR

Parlez à Krilin en bas à droite puis revenez à l'endroit où se trouvait Trunks. Parlez à Videll afin d'empocher une carte supplémentaire et parlez à Trunks.

-Combat contre Boo (avec Goku, Gohan ou Trunks) :

La principale difficulté réside dans le fait que l'ennemi dispose ici de nombreuses parades protectrices. Persévérez donc car sa garde n'est pas sans faille. Pensez bien à esquiver ses attaques rayon qui interviennent le plus souvent au deuxième tour suivant sa recharge aura.

Choix carte : lance Dabra recommandée.

EPISODE 25 : BOO LE MAUVAIS - EXERCICE EN FAMILLE

Allez en haut à gauche de l'écran et approchez vous du pot. Choisissez de ne pas l'ouvrir et vous obtiendrez une carte.

Dirigez-vous ensuite dans le coin bas-gauche de l'écran et choisissez de ne pas l'ouvrir puis de ne pas le déplacer.

Vous obtiendrez alors une carte de plus. Parlez à Trunks pour finir.

-Combat contre Trunks adulte (avec Goten ou Trunks enfant) :

Agissez comme d'habitude et prévoyez de vous défendre des lourdes attaques de l'ennemi un tour après qu'il se soit rechargé.

Choix carte : Frigo ou Flash Punch.

EPISODE 26 : ENTRAINEMENT REUSSI - LA FIN DE BOO ?

-Combat contre Boo (avec Gotenks ou Piccolo) :

L'ennemi lance ses attaques de manière imprévisible mais aussi comme pour les précédents combats 1 tour après avoir enclenché sa recharge. Le duel risque de durer un certain temps alors n'hésitez pas à vous soigner dès que nécessaire.

Choix carte : celle que vous désirez.

EPISODE 27 : SANGOHAN RENAIT - RETOUR SUR TERRE

-Combat contre Boo (avec Gohan, Trunks ou Piccolo) :

Vous disposez pour ce combat d'un Gohan largement revu à la hausse grâce à ses nouveaux pouvoirs. Ce serait dommage de ne pas l'utiliser. Boo agit suivant deux méthodes lors de l'affrontement. Soit il se met à emmagasiner un grand nombre de CDC et vous lance ses attaques spéciales dès le premier tour, après s'être livré à une recharge soit il agit comme à l'habitué. Adaptez-vous donc suivant sa technique.

Choix carte : Yakon recommandée.

EPISODE 28 : BOO REAPPARAÎT ? ! - QUELLE PUISSANCE !

Partez en bas à gauche en suivant les allées puis fouillez les buissons. Vous y trouverez Mr Satan qui vous questionne alors sur son chien. Poursuivez par la droite et vous retrouverez l'animal en question. Rapportez-le au supposé champion du monde pour obtenir une récompense. Parlez ensuite à Goten puis trouvez Dendé au centre de l'écran.

-Combat contre Boo (avec Gohan) :

Choisissez bien sur Gohan en P. guerrier afin d'utiliser ses pleins pouvoirs. Boo s'est une fois de plus métamorphosé et devient donc plus puissant à chaque combat. Vous aurez d'ailleurs l'occasion de vous en rendre compte lors du combat par ses nombreuses attaques de type rayon. Collectionnez les cartes esquives et usez-en sans compter.

Choix carte : Bloqueur ou Antidote Vie.

EPISODE 29 : SANGOKU REVIT - SAUVONS L'UNIVERS

-Combat contre Boo (avec Végéto) :

Aux commandes du personnage résultant de la fusion entre Végéta et Goku vous devrez une nouvelle fois batailler contre le tyran rose bonbon. Pas de panique cependant la puissance de votre nouvel allié ne devrait pas trop faire durer le combat.

Choix carte : Veste légère conseillée.

A l'intérieur de Boo, il faut ensuite sauver vos amis. Récupérez Sangohan en bas à droite, puis Sangoten au milieu de l'écran, poursuivez l'opération sauvetage en aidant Trunks en bas à droite puis finissez par débloquer Piccolo en remontant. Allez voir Végéta pour lui parler.

EPISODE 30 : JOUR DE GLOIRE - COMBAT UNIVERSEL

-Combat contre Boo (avec Goku) :

Esquivez, rechargez, frappez, patientez puis triomphez ! Rien de bien méchant pour cette dernière bataille. Après deux, trois essais maximums vous aurez la situation bien en main. Une victoire simple pour ce Sangoku déchaîné.

Choix carte : attaque six phases sans hésiter !

L'aventure se termine ici. Vous venez de parcourir toute la période DBZ en triomphant de son lot de méchants (félicitations parce qu'il y en a un bon paquet tout de même !) et obtenez pour récompense le mode combat disponible à l'écran titre.

C 19 ET C 20

Battez C 19 en mode histoire avec Végéta pour pouvoir jouer avec lui. Pour avoir C 20, vous devrez ensuite le battre avec C 19 toujours en mode histoire.

C 17

Battez C 17 avec C 20 pendant l'épisode 15 en mode Histoire 2.

📌 MH2

Juste après avoir battu Boo à l'épisode 30, pendant l'écran "The End", appuyez sur Start. Un son confirmera la bonne saisie de l'astuce.

📌 JOUER AVEC CELL

Pour jouer avec Cell, battez-le avec Piccolo Dieu à l'épisode 14 dans le MH2. Bettez-le ensuite C 17 avec Cell à l'épisode 15 dans le MH2 pour jouer avec Cell forme 2. Enfin, battez C 16 et C 18 avec Cell forme 2 en première position.

📌 JOUER AVEC GINYU

Battez Ginyu et Jeece avec Végéta en première position dans l'épisode 8 dans le MH2.

📌 OBTENIR TOUS LES PERSONNAGES

Si vous désirez obtenir tous les personnages du jeu, voici la solution :

Dans le premier mode histoire :

Végéta : Parler avec Krilin, puis deux fois avec Végéta, avec Piccolo, ainsi qu'avec Tenshinhan dans l'épisode 13

Sangoten : Gagnez le combat dans l'épisode 22

Dans le deuxième mode histoire (obtenu en appuyant sur start, après le générique, lorsque la famille de Sangoku apparaît) :

Nappa : Battez-le avec Piccolo dans l'épisode 2

Guldo : Battez-le avec Krilin dans l'épisode 5

Reecom : Battez-le avec Sangoku dans l'épisode 6

Jeece et Barta : Battez-les avec une équipe comprenant Sangoku dans l'épisode 7

Ginue : Battez-le avec une équipe comprenant Végéta dans l'épisode 8

Freezer : Battez-le avec Ginue dans l'épisode 10

Ginue (body change) : Battez Sangoku avec Ginue dans l'épisode 11

C-19 : Battez-le avec Végéta (Super Sayan) dans l'épisode 12

C-20 : Battez-le avec C-19 dans l'épisode 13

Cell (première forme) : Battez-le avec Piccolo fusionné avec dieu dans l'épisode 14

C-17 : Battez-le avec C-20 à l'épisode 15

C-16 et C-18 : Battez-les avec une équipe formée de Krilin (en premier) et de Sangoku (Super Sayan 2) dans l'épisode 16

Trunks (adulte) : Il faut avoir pris la carte épée Trunks dans l'un des pots de l'épisode 16

Trunks (enfant) : Perdez le combat dans l'épisode 22

Gros Boo : Battez-le avec Sangoten ou Trunks (enfant), dans l'épisode 24

Boo Mal : Battez-le avec Gros Boo dans l'épisode 26

Dans le troisième mode histoire :

Ultime Cell : Battez C-18 et C-16 avec Cell dans l'épisode 16

Cell Jr. : Battez-le avec Cell dans l'épisode 18

Gotrunks (Super Sayan 1 et 3) : Appuyez sur start lorsque l'on voit la famille de Sangoku après le générique de fin

Végéto (Super Sayan) : Même manipulation

Dans le quatrième mode histoire :

Boo Gotrunks : Battez Boo avec Gotrunks (Super Sayan) dans l'épisode 28

Boo enfant : Battez-le avec Végéta (Super Sayan)

Sangoku (Sayan 3) et Piccolo (diable) : N'appuyez sur aucun bouton lorsque l'on voit la famille de Sangoku après le générique de fin.

Dans le cinquième mode histoire :

Boo Gohan : Battez-le avec Sangohan (adulte, Super Sayan 2)

Battez le dernier Cell avec Vegeta.

Dragon Dance

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2	3128
Niveau 3	1497
Niveau 4	7434
Niveau 5	4136
Niveau 6	9224
Niveau 7	6230
Niveau 8	4592
Niveau 9	7271
Niveau 10	2315
Niveau 11	2042
Niveau 12	9913
Niveau 13	9354
Niveau 14	1720
Niveau 15	3310
Niveau 16	0170
Niveau 17	5108
Niveau 18	6482
Niveau 19	1277
Niveau 20	2460
Niveau 21	4838
Niveau 22	4440
Niveau 23	9875
Niveau 24	0851
Niveau 25	1804
Niveau 26	2694
Niveau 27	9729
Niveau 28	2999
Niveau 29	5400
Niveau 30	2726
Niveau 31	7005
Niveau 32	0047
Niveau 33	6959
Niveau 34	1356
Niveau 35	8702
Niveau 36	5284
Niveau 38	7973
Niveau 39	8119
Niveau 40	9579
Niveau 41	6121
Niveau 42	0436
Niveau 43	9009
Niveau 44	8990
Niveau 45	2166
Niveau 46	0698
Niveau 47	5641

Niveau 48	8231
Niveau 49	1958
Niveau 50	5967
Niveau 51	7393
Niveau 52	1523
Niveau 53	3591
Niveau 54	8088
Niveau 55	2811
Niveau 56	6389
Niveau 57	4633
Niveau 58	8564
Niveau 60	4932
Niveau 61	5818
Niveau 62	4069
Niveau 63	0576
Niveau 64	5503
Niveau 65	1657
Niveau 66	8486
Niveau 67	3644
Niveau 68	9649
Niveau 69	7581
Niveau 70	3261

Dragon Quest III

© Enix / Chunsoft

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

PLUS DE SAGES

Il n'y a obligatoirement qu'un seul Parchemin Zen dans chaque partie. Cependant, vous pouvez avoir plus de sages si vous le désirez. Lorsque vous serez assez puissant, changer l'un de vos persos en bouffon et entraînez-le jusqu'au niveau 20. Amenez-le ensuite au Temple Dharma. Là vous pourrez le transformer en Sage.

TOUS LES SORTS

Pour avoir tous les sorts, modifier plusieurs fois la fonction de chaque personnage tout en continuant à combattre autour de Gondo pour monter en niveau.

DragonHeart : Fire & Steel

© Acclaim / Torus Games 1996

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. BCDLST
- 3. DCLTSB
- 4. LCTBSD
- 5. CBLSBT
- 6. TTSCDC
- 7. SDCDTS
- 8. BVDVSC

Driver

© Infogrames / GT Interactive 2000

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

☒ CHEAT MENU

Sur l'acran titre, sélectionnez le mode Undercover et appuyez sur :
Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Haut, Bas, Bas.

☒ EVITER LA POLICE

A Miami, conduisez vers le nord, tournez à gauche et prenez l'autoroute puis passez par le pont.

☒ SEMER LA POLICE À MIAMI

Allez vers le nord, prenez l'autoroute sur la gauche et passez sur le pont pour les laisser derrière vous.

☒ CODES DES NIVEAUX

MIAMI

1. Fonce à la banque

Visage - Visage - Visage - Visage

2. Cache les preuves

Route - Plaque - Cône - Feu rouge

3. Poursuite en bateau

Feux de circulation - Clef - Clef - Feu bleu

4. Descente

Cône - Cône - Cône - Plaque

5. Livraison turbo

Clef - Feu rouge - Feu rouge - Feux de circulation

6. Le piège

Clef - Plaque - Route - Feu bleu

7. Dégage Di Angelo

Plaque - Cône - Plaque - Feu rouge

LOS ANGELES

8. Vole les flics

Feu rouge - Plaque - Clef - Route

9. Lucky chez le toubib

Cône - Feu bleu - Feu rouge - Feu rouge

10. Beverly Hills

Plaque - Plaque - Feux de circulation - Cône

NEW YORK

11. La gare centrale

Feu bleu - Clef - Clef - Clef

12. La caisse de Granger

Feux de circulation - Route - Feu rouge - Plaque

13. Le gang de Granger

Clef - Plaque - Plaque - Cône

14. Les gars de Granger

Feu rouge - Feu bleu - Feu rouge - Feu bleu

15. La traversée

Route - Clef - Cône - Feux de circulation

Duke Nukem

© GT Interactive / Torus Games 1999

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

➦ INVINCIBILITÉ

Appuyez sur Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Haut, Haut à l'écran de démarrage.

➦ CHOIX DU NIVEAU

Appuyez sur Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche à l'écran de démarrage.

Earthworm Jim : Menace 2 The Galaxy

© Nintendo

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

📌 CODES DES NIVEAUX

1. olbbbbbbbbbbbbbf0z
 2. olbm7bbbbbbbbbbvbm3
 3. olbm7bbbbbbbbbgbfpq
 4. onqm7bbbbbbbbbblf7v
 5. 2sqm7bbbbbbbbbbbf9v
 6. 2sqm8g3bbbbbbbglyg
 7. 2sqm8g3bx3bbbc1hgv
 8. 2sqm8g!nx3bbbcbhcz
- Fin** 2sqm8g!nx3bbbgvhsq

Extra Bases

nc

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODE

Le code pour 7 victoires et aucune défaite est : 2CCZ.

F-1 Race

© Nintendo 1991

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CONTRÔLER LA DÉMO

Appuyez sur A ou B pour contrôler la vitesse de la voiture pendant le mode démonstration.

Faceball 2000

© Xanth Software

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

SORTIE SECRÈTE AU NIVEAU 10

Voici une astuce pour passer directement du niveau 10 au niveau 20. A la fin du niveau 10, dès que vous voyez la sortie, tournez à 180 degrés et tirez contre le mur. Une nouvelle sortie s'ouvrira et vous emmènera directement au niveau 20.

Final Fantasy Legend II

© Squaresoft

+ D'INFOS

FORUM

TEST SONORE

A l'écran titre, appuyez simultanément sur Select, B et Start. Un écran d'options apparaîtra. Changez les sélections en appuyant sur les touches directionnelles, et écoutez les sons en appuyant sur A.

Fish Dude

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

📄 CODES DES NIVEAUX

2.1. EJ
2.2. BZ
2.3. UQ
3.1. WA
3.2. NR
3.3. GI
A.1. CH
A.2. ZP
A.3. LK
B.1. XV
B.2. DA
B.3. MU
C.1. TY
C.2. FO
C.3. SE

Fish Killer

nc

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

21. UIRE

22. CXMT

23. HOBL

31. KAPG

32. SNWD

33. FQJV

A1. PAHN

A2. ESZC

Fist of the North Star

© Electro Brain / Shouei System

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODE DE NIVEAU

Le code d'accès au dernier niveau est : XKP 72QN VHR JGU5.

Flappy Special

nc

+ D'INFOS

FORUM

BONUS

Pour commencer la partie avec différents bonus, entrez le code : AK00.

Flipper & Lopaka

© Nintendo

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

2	Q9MRMK
3	Q9MPP1
4	Q9MR61
5	Q9MKPR
6	Q9MM3Z
7	Q9MM47
8	Q9MMRF
9	Q9MKKL
10	Q9MM3S

Force 21

© Red Storm

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. LXCR
- 3. PTKL

Fortified Zone

© Nintendo

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

1. 1111
2. 3375
3. 1681
4. 1122

Fortress Of Fear : Wizards & Warriors X

© Acclaim 1989

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

PLUS DE VIES

Pour démarrer avec 6 vies dès le départ, il suffit d'inscrire W, coeur, W à la place de son nom dans les scores.

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

📌 CODES DES NIVEAUX

- 2. BCCB
- 3. DQGH
- 4. HGGF
- 5. NBFG
- 6. KGBF
- 7. QGJJ
- 8. GQHG
- 9. FLDP
- 10. KGQQ
- 11. DLGQ
- 12. CBHG
- 13. JBJG
- 14. PLDP
- 15. LFGB
- 16. DQLD
- 17. CLPG
- 18. DLHD
- 19. LFQG

Fourmiz : World Sportz

© LSP / M4 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

Etape 2 : GBBGLB

Etape 3 : GCBND4

Etape 4 : GMBRGJ

Etape 5 : GMDZHT

MÉDAILLE D'OR DANS LA DERNIÈRE ÉTAPE

Entrez ce code en guise de mot de passe

GMX227

Frogger

© Majesco / Konami

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT MODE

Lorsque vous perdez la partie, faites A, B, A, B, Select, Start sur l'écran des High Scores pour voir apparaître le Cheat Menu sur l'écran principal.

ARRÊTER LA CIRCULATION

Pour arrêter la circulation et empêcher les tortues de couler, faites A, B, B, Gauche, Droite, Haut, B, et A pendant le jeu. Vous verrez normalement apparaître un feu de circulation.

Game & Watch Gallery 2

© Nintendo 1999

+ D'INFOS

FORUM

+ MINI-JEUX

Lorsque vous totalisez 200 points au cours d'une partie, vous obtenez une étoile. En récupérant 15 puis 25 étoiles, vous aurez accès à deux mini-jeux différents.

+ CHANGER LA BORDURE DE LA FENÊTRE

Mettez le jeu sur pause et appuyez sur B à l'écran du Game Over.

+ SAUVEGARDER À TOUT MOMENT

Mettez le jeu sur pause et éteignez la Game Boy. Lorsque vous rallumerez la console, le jeu reprendra exactement à l'endroit où vous vous étiez arrêté.

+ RÉINITIALISER LA SAUVEGARDE

A l'écran titre, faire : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite**. Un son confirmera la validité du code.

Game & Watch Gallery 3

© Nintendo

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

MUSIC ROOM

Lorsque vous totalisez 200 points au cours d'une partie, vous obtenez une étoile. En collectant deux étoiles, vous pourrez accéder à la Music Room.

MINI-JEUX

Voici le nombre d'étoiles qu'il vous faut totaliser pour débloquer les mini-jeux suivants:

10 étoiles : Porte-drapeaux

20 étoiles : Arbitre

30 étoiles : Lion

40 étoiles : Papier maché

50 étoiles : Donkey Kong 2 + crédits

60 étoiles : Feu

MUSEUM

Gagnez 5 étoiles pour débloquer le Museum.

DONKEY KONG 2

Gagnez 50 étoiles pour débloquer le mini-game Donkey Kong 2. Vous pourrez également voir la fin du jeu.

MODE EXPERT

Obtenez plus de 1000 points sur chaque jeu, excepté les jeux bonus, pour avoir accès au Star Mode (niveau de difficulté Expert).

Gargoyle's Quest

© Capcom 1991

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

2. MUPP-JMHW
3. GJ7Q-KLVO
4. SWXE-CBFJ
5. BIF8-BRAZ
6. FWGG-57CY
7. HWTL-90AZ
8. N5AQ-9RZF
Fin WPXF-4BDQ

Gex 3 : Deep Pocket Gecko

nc

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CHEAT MODE

Entrez ces codes pour avoir l'effet désiré.

4BFBBBM329BBBBBBB

Télé mystérieuse

DVHVBCK!!!966N841!

Tous les niveaux, 24 télécommandes, 11 vies, 7 pièces bonus

Gex : Enter the Gecko

© Crave Entertainment 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

TOUTES LES TÉLÉCOMMANDES

- 1- Maintenez le bouton B et appuyez sur Bas 20 fois.
- 2- Maintenez le bouton B et appuyez sur Haut.
- 3- Maintenez le bouton A et appuyez sur Droite.
- 4- Maintenez le bouton A et appuyez sur Gauche 2 fois.
- 5- Maintenez le bouton B et appuyez sur Bas 20 fois.
- 6- Maintenez le bouton B et appuyez sur Droite.
- 7- Maintenez le bouton A et appuyez sur Droite.

256 VIES

Sur l'écran de mot de passe, maintenez A et appuyez 28 fois sur Droite pour créer des flèches qui vous conduiront à 256 vies.

Ghosts'n Goblins

© Capcom 1999

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

📌 CODES DE NIVEAUX

Niveau	mot de passe
1-2	L [COEUR] K [COEUR] [COEUR] [COEUR] B L
1-3	Q 0 M [COEUR] [COEUR] [COEUR] 1 H
1-4	P S 5 [COEUR] 7 [COEUR] B 4
1-5	T J R [COEUR] 7 [COEUR] 2 [COEUR]
1-6	J J T [COEUR] 7 [COEUR] 7 L
1-Fin	K D C [COEUR] H [COEUR] S H
2-1	G N [COEUR] [COEUR] K 0 0 H
2-2	G N 1 [COEUR] 5 0 8 J
2-3	X 4 3 [COEUR] 5 0 M R
2-4	L S 5 [COEUR] 9 1 1 4
2-5	D N 7 [COEUR] 9 3 [COEUR] 7
2-6	X N 9 [COEUR] 9 3 3 3
Fin	H X C [COEUR] K 4 H H

Gift

© Cryo Interactive 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

1. 4G01
2. F703
3. BD03

Go! Go! Tank

© Electro Brain / Copya System

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

INVINCIBILITÉ

Pour être invincible, faites la manipulation suivante à l'écran titre : Gauche, Haut, Droite, Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Start.

TANKS SUPPLÉMENTAIRES

Pour obtenir 7 tanks supplémentaires, à l'écran titre, faites : Gauche, Haut, Droite, Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut, Gauche, Haut, Droite, Start.

Godzilla

© Nintendo / Toho Company

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CODES DES NIVEAUX

N°	Code	N°	Code
2.	GL6T	15.	GG1C
3.	C47?	16.	?KGQ9T4M
4.	8W2H	17.	L&=7
5.	WT7Q	18.	SC/W
6.	B#QGGH4/	19.	Q41M
7.	39TN	20.	8QH=
8.	JHJ/	21.	=65=
9.	=M3K	22.	T8CJ
10.	T94/	23.	?7QG
11.	HB2/	24.	LC/W
12.	1XPK	25.	?=5Q
13.	71CL	26.	MXRT
14.	C?#2	Fin	JXRB7K&948HPD32#JN

📌 TEST SONORE

Pour accéder à l'écran de test sonore, à l'écran titre, faites : A, B, Select.

Grand Theft Auto

© Take 2 Interactive / Tarantula Studios 1999

+ D'INFOS

FORUM

+ CHOIX DU NIVEAUX

Renomez votre personnage en LEVELS pour débloquent toutes les villes.

+ PERSONNAGES CACHÉS

Renommez KELLY en SUMNER pour débloquent les personnages cachés.

+ MUNITIONS ILLIMITÉES

Renomez n'importe quel personnage en FULL.

Gremlins 2

© Sunsoft 1992

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CODE DU NIVEAU 4.2

Le code du niveau 4.2 est : VLBB.

Gremlins Unleashed

© Wanadoo 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. BZ-MN45--N
- 3. BX-RN42--4
- 4. B4-CN42+H4
- 5. BX-HN44+K4
- 6. BZ-344++94

Halloween Racer

© Microïds

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

DIFFÉRENTS MODES DE JEU

1er mode : Q4B2GH

2ème mode : 1FXN!K

3ème mode : QSB9GH

Hamtaro : Ham-Hams Unite !

© Nintendo 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

DE NOUVEAUX MOTS

N'hésitez pas à reparler aux hamsters auxquels vous avez déjà parlé, il se pourrait qu'ils vous répondent en utilisant des mots qui manquent à votre collection.

Harry Potter à l'Ecole des Sorciers

© Electronic Arts / Griptonite Games 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION SIMPLIFIÉE

Chemin de traverse

Entrez dans le magasin à coté de vous, ensuite allez à la banque (le gros bâtiment à gauche de l'écran), allez vers votre coffre (montez toujours pour trouver le coffre), enfin allez acheter ce qu'il y a sur la liste des fournitures.

Quai 9 3/4

Allez parler à toutes les personnes de la famille qui se trouvent sur le quai de la gare. Ensuite vous êtes dans le train, allez tout à gauche de l'écran, parlez à Ron, combattez Malefoy, et enfin retournez tout à droite de l'écran.

Sur le lac et dans les souterrains de Poudlard

Passez sur le lac en combattant le monstre qui vous tombe dessus, et vous arrivez vite de l'autre côté. Ensuite, vous êtes dans les souterrains de Poudlard : faites un peu comme dans la banque (allez toujours vers la droite pour trouver la porte).

Poudlard

Allez dans la grande salle, faites le banquet, ressortez et montez le plus haut que vous pouvez (7^{em} étage), allez parler au tableau sur le mur (la grosse dame). Elle aimerait le mot de passe!!! Alors descendez d'un étage et allez parler au fantôme qui est là (il aimerait une cravate). Descendez dans le hall d'entrée et appuyez sur la première statue que vous verrez : alors là vous récupérez la cravate. Retournez la donner au fantôme et il vous donne le mot de passe de Gryffondor (l'équipe où vous êtes). Allez le donner à la grosse dame et entrez dans la chambre. Montez directement à l'étage vous coucher.

1er cours

Descendez au hall d'entrée et allez à la porte à gauche de l'écran. Vous êtes dans le cachot, allez encore à la porte de gauche. Vous avez le cour de potion avec Rogue. Il faut lui ramener des ingrédients. Allez d'abord prendre la peau de serpents dans son bureau (sur le tableau). Ensuite allez dehors. Vers le bas, vous verrez la maison de Hagrid : parlez-lui. Prenez le yeux de scarabés dans les grosses touffes du jardin (il en faut 2). Ensuite, remontez vers l'école et vous verrez des serres. Allez parler au professeur qui est là et promenez-vous dans le parc pour trouver un serpent à combattre. Battez-le et à vous les dents de serpents (si on gagne contre un serpent, on n'a pas toujours les dents alors réessayez). Ramenez le tout à Rogue.

2ème cours

Remontez au premier étage et allez à la première porte à gauche de l'écran. Vous avez cours avec le professeur McGonnagal. Un lapin violet s'est échappé!! Allez dehors à gauche de l'écran et récupérez-le. Allez le lui rapporter.

3ème cours

Allez dehors vers la serre. Vous devez ramener des plantes. Allez dehors et regardez dans toutes les grosses touffes. Une fois tous les ingrédients trouvés, retournez dans la serre. Le professeur vous donne une récompense et vous devez

aller la chercher dans le bureau de Rogue dans les cachots.

4ème cours

Remontez au deuxième étage et allez à la porte en haut de l'écran. Vous avez le cours d'enchantement. Il faut faire la même chose que fait le professeur Flitwik (avec les boutons Haut, Bas, Gauche, Droite).

5ème cours

Allez dehors et partez vers la droite de l'écran. Vous avez le cours de vol. Vous devez rattraper Malefoy en volant sur un balais (pour accélérer monter le bouton en avant). Vous le rattrapez et Neville vous donne son Rappel tout.

6ème cours

Allez au quatrième étage et Peeves va vous lancer un sort. Entrez dans la pièce, parlez avec le professeur Quirell et allez à la bibliothèque. Une fois dans la bibliothèque, allez à l'étage de dessous (mais toujours dans la bibliothèque) pour parler à la dame qui surveille (elle aimerait le livre d'antisorts). Resortez et allez dans la salle d'étude des moldus au cinquième étage. Allez dans la télévision et combattez le monstre. Une fois battu, récupérez le livre et retournez à la bibliothèque. La dame vous soigne, ensuite retournez au cours.

7ème cours

Vous avez le cours d'histoire. Vous devez aller au troisième étage à gauche. Allez parler au professeur qui dort. IL veut une carte des magiciens célèbres. Alors à ce moment vous avez congé et vous allez au Chemin des Traverses. Allez dans la banque et récupérez la carte en vous battant contre le monstre. Ensuite, retournez à Poudlard et rendez la carte au professeur. Pour finir il vous la donnera.

Le duel

Allez souper et Malefoy vous proposera un défi. Allez vous coucher et vers minuit allez dans la salle des trophées (3ème étage). Malefoy ne sera pas là mais il y aura le concierge. Echappez-lui et vous ferez connaissance avec Touffu. Ensuite, allez vous coucher.

Sauver Hermionne du troll

Descendez dans le hall d'entrée et vous apprendrez qu'un troll est entré dans l'école. Montez au 1er étage (dans les toilettes des filles) et combattez-le. Une fois battu, redescendez.

Noël

Vous devez rester là à Noël et Peeves vient vous prendre les cadeaux. Allez au 6ème étage dans un couloir avec des dessins de pyramides (couloir interdit) et récupérez vos cadeaux dans une malle. Revenez et ouvrez-les. Vous avez une cape d'invisibilité.

Promenez-vous

Allez dans la bibliothèque (dans la réserve) et ouvrez n'importe quel livre. Là il y a un immense bruit et les professeurs arrivent pour vous attraper. Alors sortez de la bibliothèque et allez au 5ème étage dans un long couloir. Entrez dans la salle et là il y a un miroir de Riséd. Dumbledore arrive et vous dit de retourner vous coucher. Faites-le.

Norbert

Vous êtes dans la bibliothèque. Alors allez chez Hagrid, il vous montre son dragon. Allez lui chercher des poulets dans le parc. Quand vous en avez 5, revenez chez Hagrid. Ensuite vous partez dormir. La nuit, vous revenez et vous emmenez Norbert au sommet de la tour de Gryffondor (7ème étage). Des personnes viennent le prendre et vous vous

rentrez vous coucher. Mais le concierge vous voit et vous punit.

La licorne

Comme punition vous devez aller chercher une licorne blessée. Allez dans la forêt interdite et trouvez-la. Ensuite, rentrez à l'école. Il faut trouver Dumbledore... Allez parler à Mc Gonagall qui est au 1er étage et ensuite partez vers le couloir interdit.

Le couloir interdit

Allez dans le couloir interdit. D'abord il y a Touffu mais ça se fait automatiquement. Ensuite pour battre les filets du diable, lancez du feu. Ensuite pour attraper les clés, montez dans un bord (la clé est tout en haut). Ensuite, pour les échecs, utilisez du feu ou lancez des flipendo. Enfin pour la potion de Rogue, essayez de trouver la bonne combinaison. Maintenant vous êtes devant Quirell, battez-le en utilisant du feu.

Voldemort

Entraînez-vous bien si vous voulez le battre. Utilisez des flipendo pour le vaincre. Une fois battu, vous vous réveillez dans l'infirmerie. Ensuite il y a le Grand Festin et Gryffondor gagne la coupe des quatre maisons : voilà c'est fini!!!!

AVOIR PLUS DE CARTES DES SORCIERS

Si vous voulez avoir plus de cartes des sorcières, achetez des chocogrenouilles.

SE DÉBARRASSER DE LA MALÉDICTION DE PEEVES

Lorsque Peeves vous aura envoyé une malediction, allez voir le Pr Quirrel pour qu'il vous demande une recherche. Rendez-vous dans la salle d'études es Moldus et regardez la télé. Vous serez alors téléporté dans une salle où se toruve un monstre. Tuez-le pour récupérer une potion qui vous guérira de la malédiction de Peeves.

POTION WIGGENWELD À VOLONTÉ

Prenez un peu de Tue Loup dans le jardin dehors. Ouvrez le menu puis refermez-le. Reprenez de la plante et ouvrez de nouveau le menu et fermez-le encore un fois. Répétez cela autant que vous le voulez puis allez récupérer des Cornes de Licorne dde la même manière. Emparez-vous de la recette de potion 2 (dans l'encyclopédie des ingrédients) donnée par Rogue. Examinez-la et prenez le chaudron indiqué. Il ne vous reste plus qu'à fabriqué autant de fois que vous le voudrez la potion de Wiggenweld.

PASSAGES SECRETS

On peut trouver six passages secrets dans le jeu. Les voici :

Cachot vers 5ème étage

2ème étage vers 4eme étage

2ème étage vers 5eme étage

3ème étage vers 2eme étage

4ème étage vers 6eme étage

4ème étage vers 7eme étage

Harry Potter et la Chambre des Secrets

© Electronic Arts / Griptonite Games 2002

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

➔ PASSAGES SECRETS

Rendez-vous au troisième étage, à gauche de l'infirmerie près d'une porte grise et appuyez sur A. Vous allez vous retrouver devant une statue. Au cinquième étage, trouvez la statue d'un sphinx et appuyez sur A, vous vous retrouverez cette fois devant un tableau.

➔ CONSEILS

- A l'inverse de la plupart des RPG, Harry Potter et la Chambre des Secrets ne sanctionne pas le Game Over. Dès que tous les personnages n'ont plus de points de vie, ils réapparaissent dans la zone où ils ont échoué sans perte d'expérience, ce qui permet de monter de niveau sans problème.
- Lorsque vous affrontez un boss, il est essentiel de s'arranger pour monter de niveau juste avant le début du combat de manière à récupérer toutes vos jauges de vie et de magie.
- Pour débloquent les mini-jeux, il suffit de les trouver en progressant dans l'aventure de manière à ce qu'ils soient ensuite accessibles directement depuis le menu principal.
- Utilisez systématiquement le sort Informus la première fois que vous rencontrez un monstre afin de découvrir ses points faibles et le faire apparaître avec sa vraie forme.
- Lorsque vous ne savez plus quoi faire, appuyez sur Start pour afficher le sous-menu et voir la quête en cours.
- Lorsque vous ne savez pas où vous êtes, appuyez sur Select pour afficher une fenêtre et voir le nom de l'endroit où vous vous situez.

➔ SOLUTION COMPLÈTE

Chambre de Harry

Vous débutez le jeu dans votre chambre. Dirigez-vous vers votre lit, dobby, l'elfe de maison, apparaîtra sur le lit. Ensuite, Ron et ses frères viendront à votre fenêtre en voiture de leur père. Prenez la cage d Hedwige, la valise et le Folio Magi (livre). Vous devrez choisir une famille de cartes, pour cette solution j'ai pris la famille de Merlin. Avancez vers Ron et pressez sur A.

Le terrier (maison des Weasley)

La maison

Maintenant vous êtes dans la cour du terrier. Approchez-vous de votre ami Ron. Vous assisterez à une petite réunion de famille, ensuite entrez dans la maison. Avancez vers monsieur Weasley, puis montez l'escalier, Percy vous parlera et ira dans sa chambre, montez encore de deux étages, arrivé au dernier étage (avant le grenier), allez dans la chambre de droite, celle de Ron. Parlez-lui et bonne nuit. L'aube est arrivée, vous êtes toujours dans la chambre de Ron. Descendez à la cuisine, ensuite, suivez Ron qui va dans le jardin.

Le jardin

Vous êtes maintenant arrivé dans le jardin que vous allez devoir dégommer. Adressez la parole à Ron, il va vous expliquer (après la discussion une fenêtre d'aide viendra à l'image). Voilà qui est fait, maintenant il est temps de procéder au jeté de gnomes. Pour vous récompenser, monsieur Weasley vous apprend un nouveau sortilège ; Informus et il vous offre un Folio Bruti. Rentrez dans la maison.

La maison

Vous arrivez dans la cuisine, allez au salon, pour cela prenez la porte en bas à gauche. Approchez-vous du feu, où se trouve une partie de la famille. Vous allez utiliser la poudre de cheminette, direction le Chemin de Traverse.

Chemin de Traverse

L'allée des Embrumes

Après avoir mal prononcé la destination, vous vous retrouvez dans la boutique Barjow & Beurk qui se trouve dans l'allée des embrumes. Sortez de la boutique, vous êtes devant celle-ci, vous devez quitter l'allée et retrouver le Chemin de Traverse. Allez à gauche, arrivé au bout, continuez votre route en descendant, vous allez rencontrer Hagrid qui va vous emmener à votre première destination, vous voilà dans le Chemin de Traverse. La famille Weasley vous retrouve. Hagrid s'en va et vous donne la clé de votre coffre de la Banque Gringotts.

Banque Gringotts

Allez tout droit et adressez-vous à Monsieur Gripsec qui se trouve devant la porte. Il vous emmène dans la salle des coffres, il vous demande de le suivre et part en direction de vos coffres, en le suivant, Harry trébuche sur une pierre qui dépassait du sol. Vous avez perdu la trace de Gripsec, vous devez alors trouver votre coffre tout seul. Voici le chemin à prendre : Avec Gripsec vous avez pris à gauche, faites demi-tour et prenez l'autre chemin, continuez jusqu'au bout de celui-ci puis montez, ne vous arrêtez pas, après quelques pas, vous verrez une porte en or, passez devant et prenez le chemin qui va vers le haut, vous devrez affronter une armure (n'oubliez pas de sauvegarder avant le combat) pour poursuivre votre chemin. Utilisez le sortilège Verdimillious, c'est le plus efficace. Si par malheur vous êtes mis K.O et que vous vous retrouvez à l'infirmerie, sortez de celle-ci, prenez à droite et ensuite en haut, jusqu'à la banque, puis allez montrer qui vous êtes à cette armure. Après avoir battu ce tas de ferraille, continuez votre chemin. Vous avez retrouvé Gripsec, adressez-lui la parole. Prenez le couloir de gauche et entrez dans le coffre de Ron, ensuite, revenez sur vos pas, et prenez l'autre couloir, celui de droite pour aller vers le coffre de Harry. Après avoir pris l'argent dont vous aurez besoin plus tard, sortez de la salle des coffres, pour cela rien de bien compliqué, utilisez le même parcours qu'auparavant mais à l'envers. Vous voilà de retour dans le hall de la banque, parlez à Gripsec puis sortez de la banque.

Chemin de Traverse

Maintenant que vous avez l'argent, il faut aller acheter les fournitures scolaires dont vous aurez besoin. Vous êtes donc devant la banque, prenez la rue de gauche et cherchez le magasin d'accessoires de Quidditch (il y a le dessin d'un balai sur la pancarte). À l'intérieur, approchez-vous du comptoir qui se trouve à gauche. Ron vous parlera de son équipe préférée, les Canons de Chudley, achetez-lui une robe de cette équipe et Ron vous donnera en échange une carte de football. Sortez du magasin et allez dans le magasin qui se trouve juste à droite. Adressez-vous au jeune homme qui se trouve à côté du comptoir. Il vous donnera une carte de mal imprimée de Gwendoline la Fantastique. Sortez de la boutique et repartez en direction de la banque, puis, arrivé à ce point, prenez la rue qui descend. Certain d'entre vous reconnaîtront l'infirmerie (1ère maison), entrez dans le magasin qui se trouve juste à gauche de celle-ci. Adressez-vous à la personne qui se tient devant vous, puis allez à l'arrière du magasin (en passant derrière lui). Puis capturez (en les combattant) les 5 grenouilles violettes (elles n'apprécient guère le sort verdimillious). Présentez-vous devant elles et pressez A. Après les avoir toutes capturées, retournez auprès du vendeur et il vous donnera une carte des sorciers en échange des 5 créatures violettes. Retournez dans la rue et allez dans la librairie, le magasin tout à gauche. Une fois à l'intérieur de celle-ci, rendez-vous devant le vendeur et achetez les livres de 2ème année. Ensuite, prenez le couloir en haut à gauche pour rejoindre Hagrid et Ginny. Après une intervention de Gilderoy Lockhart une petite discussion amicale entre Ron et Drago Malefoy retournez vers le vendeur. Après une discussion entre adultes des deux mêmes familles, madame Weasley vous laisse quelques minutes de libre avant de la rejoindre avec les autres membres de la famille pour prendre le Poudlard Express. L'occasion pour vous de chercher d'autres objets cachés que vous n'aurez pas trouvés jusqu'à maintenant. Si ça ne vous intéresse pas, allez parler à Arthur, le père de Ron.

La Gare de King's Cross

Vous êtes maintenant devant l'entrée du quai 9 ¾ de la gare londonienne King s Cross. Ginny et ses parents sont passés devant vous, vous les suivez mais vous ne pouvez pas passer. Dirigez-vous sur la gauche, puis vers le bas, vous arrivez sur un trottoir, prenez à gauche puis vers le haut. Vous vous trouverez alors face à la voiture d'Arthur. C'est alors que vous décidez d'aller à l'école en voiture, et donc, vous prenez les commandes du véhicule (Une fenêtre d aide apparaîtra à l écran).

Poudlard

Le saule cogneur

Vous êtes enfin arrivé à Poudlard, mais pas comme vous auriez pu le croire. Vous avez percuté un arbre du parc du collège, et Ron a cassé sa baguette magique. Vous êtes donc au sommet de cet arbre, et pour sortir de cette situation, vous l'affrontez (N'oubliez pas de sauvegarder la partie avant de vous lancer au combat). L arbre ne réagit pas du tout quand on lui lance le sortilège verdimillious, par contre il n'aime pas beaucoup vermillious. Maintenant, allez rejoindre vos camarades, suivez le chemin.

Entrée dans le collège

Après un accueil de deux professeurs (Rogue et McGonagall) et de Dumbledore, le directeur. Vous devez vous rendre dans le dortoir des garçons de Gryffondor qui se trouve au dernier étage, c'est-à-dire au 6ème. Après avoir gravit tous les escaliers, vous voilà au bon étage, dirigez-vous vers la gauche, un peu vers le bas, et vous devriez voir le tableau d une dame, c'est l entrée du dortoir. Adressez-lui la parole, elle vous demandera le mot de passe qui vous permettra de rentrer, mais comme vous avez manqué le début de la soirée, vous ne le connaissez pas, et c'est là qu'Hermione Granger, votre amie, vient vous souffler le mot tant cherché. Il s'agissait de « Anthochère » (pas besoin de s'en souvenir).

La salle commune / dortoir de Gryffondor

Vous voilà avec vos deux amis. Ils vont tous deux se coucher, et vous devez en faire autant. Dirigez-vous vers le bas, prenez l'escalier et allez vers votre lit, celui qui se trouve droit en face de vous.

Premier cours : botanique

Après une bonne nuit de sommeil, vous devez vous rendre à votre premier cours de l'année, le cours de botanique. Ron est déjà parti, il vous a donné rendez-vous vers les serres, dans le jardin. Pour s'y rendre ça serait plus agréable que le soir d'avant, après la montée, la descente. Dès que vous serrez tout en bas, dans le hall d'entrée, sortez du collège et allez directement à gauche, vous verrez alors deux serres, entrez dans la première (celle qui porte le chiffre romain II). Avancez dans la pièce, vous allez vous asseoir automatiquement. Après quelques instructions, le professeur Chourave doit s'absenter un instant, des mandragores en profitent pour s'échapper. Partez à leur poursuite pour les ramener dans leurs pots. Vous serez alors au milieu de plantes, sur un petit chemin, suivez celui-ci, prenez à droite, et continuez, vous croiserez la première échappée. Les mandragores sont sensibles au sortilège vermillious. Pour les récupérer, utilisez la même technique que précédemment dans le jeu pour capturer les grenouilles violettes. Pensez à faire de petits combats pour faire augmenter d'un niveau votre sort vermillious afin de pouvoir infliger plus de dégâts en un seul coup de baguette. Partez à la recherche de la deuxième mandragore, prenez l'unique chemin, celui qui monte. À un moment vous serez face à deux chemins (pas des culs de sac), prenez celui de gauche, vous verrez la mandragore. Capturez la de la même manière que la première. Revenez sur vos pas, et cette fois, prenez le chemin de droite, vous devrez battre une sorte de tortue qui n'est vulnérable qu'au sort verdimillious. Si vous n'avez pas encore le niveau de de ce sortilège, faites des petits combats jusqu'à ce que vous le gagniez. Après avoir battu ce monstre sous carapace, vous aurez devant vous la 3ème échappée. Je pense que vous savez ce qu'il vous reste à faire. Après avoir capturé cette troisième et dernière mandragores, retournez en salle de cours pour les rendre au professeur Chourave (adressez-lui la parole). En pensant à votre avenir, et donc à la possibilité que vous avez de combattre à nouveaux des plantes, elle vous apprend le sortilège Incendio. Il est temps d'assister au prochain cours, il s'agit des cours de défense contre les forces du mal.

Deuxième cours : Défense contre les forces du mal

Retournez dans le collège, et montez au deuxième étage. Dès que vous y serez, montez vers la statue du sorcier et allez à gauche, et entrez dans la salle qui se trouve juste un peu plus haut. Voilà, le cours va commencer. Après une

brève présentation, il va vous montrer des lutins de Cornouailles qu'il va libérer dans la salle. Voulant vous montrer comment les attraper, il loupe sa tentative et trouve une excuse pour partir, vous devez donc les attraper vous-même (Une fenêtre d'aide apparaît à l'écran). Ceci étant fait, sortez de la salle, et le professeur McGonagall vous annonce une bonne nouvelle, Dubois, le capitaine de l'équipe de Quidditch des Gryffondor, vous donne rendez-vous au terrain de Quidditch pour commencer le premier entraînement.

Premier entraînement de Quidditch

Redescendez dans le Hall et sortez du collège, suivez le chemin qui descend, jusqu'au 2ème chemin de droite, prenez-le et ensuite prenez celui qui descend jusqu'au chemin qui va à droite, celui qui mène au stade. Avancez jusqu'à ce que vous soyez devant Dubois et parlez lui. Après un petit entraînement technique, vous aurez un entraînement pratique (Une fenêtre d'aide va apparaître à l'écran). Après une petite visite du nouvel attrapeur des Serpentard, Drago Malefoy, et un sort que Ron s'est auto-lancé involontairement, vous devez vous rendre chez Hagrid pour soigner Ron qui vomit des limaces. Sortez du stade.

La cabane de Hagrid

Vous voilà devant le stade, prenez le chemin de gauche, vous arrivez sur le chemin central, continuez sur la gauche, puis prenez le chemin qui monte. Vous voilà face à la cabane de Hagrid. Entrez chez lui, il vous accueillera très sympathiquement et vous donnera un liste d'ingrédients qu'il lui faut pour faire du miel, ça fait disparaître les limaces en un rien de temps. Sortez de la cabane et partez à la recherche des ingrédients (Fèves de cacao, Germandrée, Sève de Tentacula, Valériane et Semence de vers). Allez dans le jardin d Hagrid, sortez de la cabane, allez à gauche et passez entre les deux haies. Vous voilà donc dans le jardin (labyrinthe) d'Hagrid. Continuez le chemin où vous êtes jusqu'au premier trou qui se trouve dans la haie, cliquez sur A. Vous avez trouvé les fèves de cacao. Continuez votre chemin, puis montez jusqu'au trou, allez à droite puis prenez le deuxième chemin qui monte, vous y trouverez la germandrée. Retournez sur vos pas et prenez le chemin qui monte que vous n'avez pas pris auparavant, puis le premier chemin de droite, vous trouverez la semence de ver dans le prochain trou. Revenez vers la dernière intersection et montez, prenez le chemin de gauche, montez et vous trouverez la valeriane. Il manque plus que la sève de Tentacula. Descendez le petit bout de chemin que vous venez de monter puis aller à droite, tout à droite, il y aura une plante à battre, utilisez le dernier sortilège que vous avez appris ; incendio. Vous devez battre cette plante pour avoir la sève de tentacula. Quand vous l'aurez gagné, retournez dans la cabane de Hagrid. Hagrid, en possession de tout ce dont il a besoin, guérit Ron. Voilà, Ron va mieux, vous devez maintenant retourner au dortoir Gryffondor (dernier étage de Poudlard). Mais en chemin, vous croisez le professeur McGonagall qui vous annonce que votre retenue commence immédiatement. Pour votre retenue vous devez vous rendre au bureau du professeur Lockhart qui se trouve au 2ème étage, à côté de la salle des cours de défense contre les forces du mal.

Retenue avec le professeur Lockhart

Arrivé au 2ème étage, allez à gauche, puis légèrement vers le bas pour vous trouver devant la porte d'entrée du bureau du professeur. Entrez dans le bureau et adressez la parole au professeur. Après avoir passé votre nuit avec le professeur Lockhart, sortez de son bureau. Un des deux jumeaux Weasley vous attendait pour vous dire qu'il y a un deuxième entraînement de Quidditch, rendez-vous au stade.

Deuxième entraînement de Quidditch

Descendez au hall d'entrée, vous rencontrerez le fantôme Nick Quasi-Sans-Tête. Vous avez toujours votre entraînement, sortez du collège et puis allez au stade. Retrouvez Dubois à la même place que la dernière fois.

L'anniversaire de Nick

Après avoir terminé cette séance de remise en forme, allez chercher Hermione et Ron pour assister au 500ème anniversaire de Nick. Alors pour commencer, retournez dans le collège, vous trouverez vos amis près de l'escalier du hall d'entrée. Allez dans les cachots, prenez la porte qui se trouve juste devant vous. Une fois là-dedans, allez tout droit, puis à droite, et ensuite allez vers le haut et prenez le premier couloir de gauche, vous arrivez vers un escalier, descendez-le et entrez dans la pièce. Vous voilà dans la salle d'anniversaire. Tandis que Ron et Hermione mangeront un peu, allez vers la droite de la pièce, adressez-vous à Nick, et Sir Patrick fera son apparition. Il vous propose de jouer au Bowling sans tête (Une fenêtre d'aide va apparaître à l'écran).

Harry entend des voix

Voilà, la fête est terminée, sortez de la salle et faites quelques pas jusqu'à ce que vous entendiez une voix, continuez

vos chemin jusqu'à la porte, vous entendez encore quelque chose, ensuite, sortez de ce couloir et allez au hall d'entrée, juste avant d'y arriver, vous entendez encore quelqu'un parler, vous décidez de trouver l'origine de cette voix, montez au rez-de-chaussée, puis montez au 1er étage, à gauche de la première statue se trouve une flaque d'eau, dirigez-vous vers celle-ci. Après un entretien avec Rogue et Dumbledore, vous décidez d'aller vous coucher.

Cours d'histoire de la magie

Après une dure nuit, vous devez vous rendre au cours d'histoire de la magie, au 3ème étage. Arrivé à cet étage, allez vers le haut puis vers la gauche, entrez dans la salle de cours.

Le professeur Binns a besoin d'un livre pour se remémorer l'histoire de la chambre des secrets, il vous demande d'aller à la bibliothèque pour aller le chercher. Sortez de la salle et descendez de deux étages, arrivé au premier étage, aller vers le haut puis vers la droite, entrez dans la bibliothèque. Descendez jusqu'à ce que vous voyez madame Pince, la bibliothécaire. Elle vous montre où se trouve le livre dont a besoin le professeur Binns, suivez-la. Vous avez pris possession du bouquin, retournez en cours (3ème étage). De retour en classe, allez donner le livre au professeur.

L'inscription sur le mur

Maintenant que vous en savez un peu grâce au professeur Binns, vous décidez d'examiner l'inscription sur le mur. Descendez de deux étages puis allez devant le mur en question, appuyez sur A.

Interrogation de Mimi Geignarde

Vous décidez de d'interroger Mimi Geignarde, allez vers la dernière cabine de gauche et parlez-lui. Vous voulez lui remonter le moral, allez chez Hagrid. Il se trouve devant sa cheminée, adressez-lui la parole. Il vous conseille de lui offrir du lys, mais malheureusement il n'en a pas, mais le professeur McGonagall en a, allez la voir dans son bureau, c'est la deuxième salle de gauche du rez-de-chaussée. Elle n'est pas là, prenez la fleur qui se trouve sur son bureau et retournez aux toilettes des filles du 1er étage. Mimi a apprécié la fleur, elle vous enseigne son sortilège favori ; Mucus Ad Nauseam. Mais elle ne se souvient malheureusement de rien, ressortez des toilettes. Percy vous a surpris dans les toilettes, il vous conseille de retourner dans la salle commune des Gryffondor (dernier étage).

Salle commune de Gryffondor

Vous ne savez toujours rien de plus concernant la chambre des secrets, vous pensez que vous en saurez plus en interrogeant Drago Malefoy, mais pour l'interroger vous devez pénétrer dans la salle commune des Serpentard, et le seul moyen d'y parvenir est de prendre l'apparence d'un Serpentard. Vous avez donc besoin du polynectar pour changer d'apparence, et Hermione ne connaît pas la recette, elle a besoin d'un livre qui se trouve dans la réserve de la bibliothèque, et seuls les élèves ayant une autorisation écrite d'un professeur peuvent y accéder. Vous prenez donc la direction du bureau du professeur Lockhart pour lui demander cette autorisation.

Autorisation de Lockhart / La Réserve

Allez au bureau de Lockhart, au 2ème étage. Arrivé dans son bureau, adressez-lui la parole. Il vous donnera une autorisation, maintenant, allez à la bibliothèque, allez vers la porte qui se trouve tout en haut à droite, toujours au 2ème étage, entrez dans la bibliothèque puis prenez l'escalier, allez voir madame Pince pour lui montrer votre autorisation. Vous pouvez maintenant aller dans la réserve sans aucun problème, elle se trouve un peu plus à droite que l'escalier que vous venez d'utiliser. Allez devant l'étagère, au milieu et appuyez sur A, Hermione trouvera le livre et ira l'étudier, Ron va voir si elle a besoin d'aide. Collin est venu vous avertir que vous avez un match, rendez-vous au stade.

Premier match de Quidditch : Gryffondor vs Serpentard

Vous voilà dans le stade, allez au milieu du terrain et adressez la parole à Dubois. Durant le match, vous vous apercevez qu'un conard est devenu fou, mais vous ne voulez pas vous arrêter, vous ne voulez pas faire perdre Gryffondor par forfait. Après avoir attrapé le vif d'or vous vous cassez le bras et madame Bibine veut vous emmener à l'infirmerie, et à ce moment là, Lockhart arrive et dit qu'il n'est pas nécessaire de l'y envoyer, il veut soigner votre bras lui-même contre votre gré. Il n'a pas réparé vos os, mais il les a fait disparaître.

L'Infirmerie

Il faut quand même vous emmener à l'infirmerie où vous devez y passer la nuit. Quand vous vous retrouvez seul, Dobby apparaît et discute avec vous un moment. Il vous annonce le retour du seigneur des Ténèbres et disparaît quand il entend que Dumbledore arrive avec Collin pétrifié. Le lendemain matin, quand vos os ont enfin repoussé, vous retrouvez Ron et Hermione aux toilettes du 1er étage.

Cours de potion

Vous devez maintenant vous rendre au cours de potion du professeur Rogue, descendez aux cachots et entrez dans la 1ère salle de gauche. Vous allez en profiter pour voler les ingrédients dont vous avez besoin pour la préparation du polynectar. Ron utilise ses pétards pour faire diversion et entrer dans la salle où se trouvent les ingrédients de Rogue. L'entrée de cette salle se trouve en haut à droite de la salle de cours de potion. Vous trouverez la corne de bicornes dans la première étagère. Continuez votre recherche, prenez le chemin qui va vers le haut puis vers la gauche jusqu'à l'étagère où vous trouverez la peau de serpent d'arbre du cap.

Maintenant que vous avez tout ce qu'il vous faut, retournez en cours et Rogue annoncera la fin de celui-ci et vous retiendra un moment pour parler, il vous soupçonne de faire partie de cette farce avec les pétards, il vous demande d'aller au club de duel, près du hall d'entrée, pour défier Drago.

Le club de duel

Arrivé dans le hall, allez de l'autre côté de l'escalier, prenez le couloir de droite, puis allez vers le haut et entrez dans la salle. Vous allez vous mesurer à Drago, à la fin du duel, il fait apparaître un serpent qui s'apprête à attaquer Justin Finch-Fletchley. Vous, plein de bonne volonté, ordonnez au serpent de le laisser tranquille. Il vous obéit et disparaît, mais Justin vous prend pour son agresseur. Vous apprenez le sortilège Expelliarmus. Vous recherchez Justin pour lui expliquer ce qu'il s'est passé, vous le trouverez vers l'escalier du hall, il s'enfuit à votre arrivée et monte de trois étages, suivez-le. Vous le retrouvez avec Nick au 2ème étage, étendu par terre, pétrifié. Peeve avertit tout le monde et vous accuse. McGonagall vous emmène à l'entrée du bureau de Dumbledore.

Le bureau de Dumbledore

Allez à gauche, vers le haut, à droite, vers le bas, à droite, vers le haut, à gauche, vers le haut, à droite, puis passez par la porte. Vous découvrez Fumseck, le phénix, et vous le voyez se réduire en cendres, puis, le directeur arrive, Fumseck renaît. Le directeur vous dit qu'il vous croit et vous demande si vous avez quelque chose à lui dire, mais vous lui mentez en lui répondant que non.

La salle commune des Serpentards

Le temps passe, c'est Noël, c'est le moment pour vous de vous métamorphoser en Crabbe et Goyle, mais pour cela il vous faut un échantillon de leurs cheveux, dans votre stratagème, vous leur offrez du gâteau au somnifère puis vous les cachez après avoir coupé une mèche de cheveux de chacun d'eux. Vous devrez donc les trouver et les battre en duel, ils se trouvent dans le hall, à gauche de l'escalier, devant les cachots, ils acceptent et vous donnent rendez-vous au club de duel. À la fin du duel, vous leur offrez du gâteau, ils s'endorment vous les cachez dans l'armoire à balais de Rusard, le concierge, et vous récupérez une mèche de cheveux de chacun d'eux. Retournez aux toilettes du 1er étage pour terminer la préparation du polynectar. Voilà, vous vous êtes transformé en Crabbe et Goyle. Vous devez maintenant trouver la salle commune des Serpentards et vous y rendre. Elle se trouve dans les cachots, une fois que vous y êtes (dans les cachots), allez le plus haut possible, vous verrez alors une porte avec un serpent dessiné dessus et Drago juste devant, auquel vous devez adresser la parole. Une fois dans la salle, allez vers Drago et parlez-lui. Vous apprenez qu'il n'en sait pas plus que vous. Vous voilà sorti de la salle, remontez au 1er étage et allez aux toilettes. Parlez de votre petite visite chez les serpentards à Hermione la chatte.

Voyage dans le passé avec Tom Jedusor

Après avoir repris votre apparence naturelle, vous trouvez un livre à côté des lavabos. Au moment où vous vous apprêtez à prendre la direction de votre salle commune, Hermione vous dit qu'elle ne peut pas se promener dans le collège avec cette apparence, vous l'emmenez à l'infirmerie. Le temps passe, nous sommes maintenant le jour de la Saint-Valentin, Lockhart a organisé une petite fête dans la salle à manger, dès qu'il aura fait son petit discours allez-vous-en, dirigez-vous vers la sortie de la salle, un Cupidon vous appellera et vous chantera une chanson très humiliante devant tout le monde. Vous décidez d'aller vous coucher, vous pourrez ainsi examiner le livre de Tom Jedusor. Allez dans votre dortoir, puis vers votre lit. Vous écrivez votre nom et prénom dans le livre, celui-ci vous répond et vous emmène dans le passé, dans le bureau du directeur, puis dans les cachots. Vous êtes maintenant revenu dans le présent et vous vous endormez.

Deuxième match Quidditch ; annulé

Le lendemain matin, allez au stade pour disputer votre 2ème match de Quidditch. Mais vous croisez Ron et Hermione dans la salle commune, Hermione vous conseille de signaler la découverte du journal intime. Elle part à la bibliothèque et vous allez au stade. Arrivé là-bas, McGonagall vient vous annoncer qu'il y a eu deux nouvelles agressions, la

première victime est Pénélope Deauclaire, une préfète de Serdaigle, et la deuxième est votre amie Hermione Granger. Retournez dans votre salle commune. Quand vous y serez, allez parler à Minerva McGonagall, elle vous dictera les règles de sécurité. Vous pensez que Hagrid a des problèmes, vous décidez donc d'aller lui rendre visite, mais comme le règlement l'interdit, vous avez besoin de votre cape d'invisibilité pour sortir du collège. Elle se trouve dans le coffre au pied de votre lit.

La cabane d Hagrid

Dès que vous l'aurez, allez chez Hagrid, la cabane dans le parc de Poudlard. Une fois arrivé à destination, allez-lui parler, il est devant la cheminée, et à ce moment là, quelqu'un frappe à la porte, vous vêtissez à nouveau la cape que vous aviez enlevé pour parler avec Hagrid, et ce dernier va ouvrir la porte. Dumbledore et Cornelius Fudge, le ministre de la magie entrent dans la cabane, puis monsieur Malefoy fait son apparition dans la cabane pour annoncer que Dumbledore est suspendu, après que Fudge ait annoncé à Hagrid qu'il doit quitter le collège pour un moment, le temps que l'on voit que ce n'était pas lui l'agresseur. Hagrid vous dit qu'il faut suivre les araignées juste avant de partir. Vous savez ce qu'il vous reste à faire, sortez de la cabane, vous verrez les araignées se diriger vers la forêt interdite.

La forêt interdite

Vous êtes dans le parc, devant la maison de Hagrid, suivez les araignées mais assurez-vous d'abord que vous ayez le sort Incendio Duo (vous l'aurez vers le niveau 18), si vous l'avez, vous pouvez y aller. Après un moment de marche, Ron entend un bruit et une grosse araignée apparaît devant vous, elle vous mènera à Aragog. Après un malentendu avec ce dernier, vous allez vous battre pour sauver votre peau et quitter la forêt. Lancé lui un Mucus Ad Nauseum et ensuite des Incendio, vous pouvez aussi utiliser Croutard avec l'attaque Grignotage. Une fois le monstre battu, sortez de la forêt. Suivez les araignées en sens inverse, vous arrivez dans une plaine et la voiture de votre père vous retrouvera et vous emmènera en sécurité dans le parc de Poudlard.

Lockhart le lâche

Allez aux toilettes du premier étage pour interroger Mimi Geignarde, McGonagall vous surprendra alors juste devant la porte. Pour éviter les ennuis, vous inventez une excuse, vous alliez rendre visite à Hermione. Le professeur vous escorte à l'infirmerie, vous voilà seul, Ron et vous, avec Hermione, et Ron vient de trouver un bout de papier qu'Hermione avait dans sa main. Grâce à ce dernier, vous savez que le monstre est un Basilic, le roi des serpents et qu'il se déplace dans la plomberie du château. C'est à ce moment là que McGonagall revient, elle a une mauvaise nouvelle, le monstre a capturé Ginny qu'il l'a emmené dans la chambre. Le professeur vous demande d'attendre à côté d'Hermione et va avertir madame Pomfresh, l'infirmière. Vous en profitez pour aller aider la soeur de Ron, mais comme vous n'aurez sans doute aucune chance tout seul, vous allez demander de l'aide à Lockhart, le professeur de défense contre les forces du mal. Allez le chercher, il se trouve dans son bureau, à l'étage inférieur. Il s'apprête à partir, il n'a jamais combattu contre les forces du mal, mais comme il vous a tout avoué, il vous défie. Il n'aime pas beaucoup les sortilèges Expelliarmus. Après l'avoir battu, allez aux toilettes du 1er étage (descendez d'un étage).

La chambre des Secrets

Une fois que vous serez dans les toilettes, allez vers les cabinets, vers le dernier de gauche, et parlez à Mimi ensuite dirigez-vous vers les lavabos, allez vers celui d'en bas et appuyez sur A. Vous avez trouvé l'entrée de la chambre. Après une descente en toboggan, vous vous retrouvez dans les sous-sols de Poudlard. Prenez l'unique chemin qui vous mènera tout droit vers Ginny et son agresseur. En cours de route, Lockhart pointe la baguette de Ron qu'il lui a volé et il vous lance le sort oubliette, il avait ensuite l'intention de trouver Ginny lui-même, tout seul, mais comme la baguette de Ron est cassée, il s'est auto-infligé le sort et a provoqué un éboulement de pierre qui vous sépare de Ron et du professeur. Continuez votre route, seul, pour sauver Ginny. Vous vous retrouvez dans une sorte de labyrinthe, prenez le premier chemin qui va vers le bas, et continuez de progresser vers le bas jusqu'à ce que vous ne le puissiez plus, là, prenez à droite, le premier chemin qui va vers le haut, puis à gauche, vers le haut et encore à gauche. Un chemin ira vers le haut, prenez-le et passez par la porte où sont dessinés deux serpents. Voilà, vous avez retrouvé Ginny, approchez-vous d'elle et appuyez sur A, le souvenir de Tom Jedusor viendra alors vous rejoindre. Après avoir parlé avec lui un moment, et après l'intervention de Fumseck, vous allez devoir battre la Basilic à l'épée, celle Godric Gryffondor, et avec l'aide de Fumseck, le phénix de Dumbledore. Voilà, dès que vous l'aurez battu, vous aurez fini le jeu. Bravo ;o)

Harvest Moon GB

© Natsume / Victor Interactive

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

AVOIR DES OEUFS INFINIS

Commencez par vous munir d'un arrosoir et versez de l'eau sur l'oeuf situé près de la boîte aux lettres. Vous verrez alors l'oeuf se transformer en barrière. Ramassez-la et vous verrez apparaître un oeuf. Vous pouvez répéter ceci autant de fois que vous voulez puisque la barrière ne disparaît pas.

1000 DOLLARS

Au tout début du jeu, vous pouvez cliquer sur l'armoire pour obtenir 1000\$.

DÉMARRER AVEC UNE EXCELLENTE VACHE

Lorsque vous devez nommer votre première vache, donnez-lui un nom commençant par le symbole coeur, et non seulement elle grandira très rapidement, mais en plus elle vous donnera de l'excellent lait.

Hercules

© Titus

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

↓ CODES DES NIVEAUX

2. B7FG4
3. XTV5P
4. TV5DP
5. FX6NL
6. HGRSV
7. K7DGR
8. FTXCG
9. GSJ4H

↓ VOIR LES CRÉDITS

Pour voir les crédits, entrez le code d'accès : CRDTS.

Hong Kong

nc

+ D'INFOS

FORUM

+ MODE TEST

Sur le second écran, appuyez simultanément sur A, B et Start.

+ TEST SONORE

Pour entendre le test sonore, sur le deuxième écran, appuyez simultanément sur B et Start.

+ VOIR LA FIN

Pour voir l'écran de fin, appuyez simultanément sur A et Start sur le second écran.

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

1. TCSI
2. GGMC
3. SHFP
4. RGCC
5. WBBD
6. SHBP
12. DGTC
17. RBBT

Humans

© GameTek / Imagitec Design 1993

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CODES DES NIVEAUX

5. M N B V

21. S S X C

Hyper Lode Runner

© Bandai / Broderbund Software

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ CHOIX DU NIVEAU

Entrez le mot de passe : QM-0388.

+ CODE DE NIVEAU

Le code d'accès au niveau 17 est : MG-6442.

Indiana Jones and the Last Crusade : The Action Game

© Ubisoft 1994

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

niveau 2 011031158

niveau 3 D912H4133D

niveau 4 0313B51330

niveau 5 20153612JF

Indiana Jones et La Machine Infernale

© THQ / LucasArts 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODE DE NIVEAUX

2 NDJXRQPR
3 LFMJGKXN
4 FDMJWPJW
5 BGKKQKST
6 GDFFWPPP
7 KFGFWLSS
8 HFJJZKN3
9 HDDNSKZW
10 BKGHXKJL
11 FJGJZPSM
12 DLFLSQJZ
13 HKMKTPNS
14 KHLKTLTQ
15 HLKHRHN3

Inspecteur Gadget : Operation Madkactus

© Ubisoft / RFX Interactive 2000

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CODES DES NIVEAUX

- 2. CGJHFJ
- 3. CLNMOM
- 4. CQSRPS

CODE POUR LE NIVEAU FINAL

Allez dans le menu password. Tapez **tk!mnk** et vous vous retrouverez au cratère avec 71 vies et tous les gadgets.

Iron Man and X-O Manowar in Heavy Metal

© Acclaim / Realtime Associates

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- | | |
|-----------|------------|
| 1. TYCKPQ | 9. DPWMQZ |
| 2. TJYPDF | 10. LKLPDX |
| 3. ZXCVBV | 11. XCSQSS |
| 4. KDZCPL | 12. MPQPRY |
| 5. MGHQZS | 13. JKRTSC |
| 6. SPLHRJ | 14. DXCMGH |
| 7. YPMBCK | 15. LPJKHX |
| 8. SDWZCM | |

Jelly Boy

© Ocean / Probe 1991

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

[🔓 TOUT DÉVERROUILLER](#)

Pour tout déverrouiller, allez à l'écran des mots de passe et tapez : CHVBDTH DFHLNMS.

Judge Dredd

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, faites : A, Gauche, Droite, B, Start.

CODE DE NIVEAU

Le code d'accès au niveau 4 est : ANDERSON

Jungle Strike

© Malibu Games / Ocean

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

2. 4975200968	3. 2922502918	4. 6505068908
5. 0540524815	6. 0550792954	7. 0950035298
8. 0155908131	9. 1185402550	

Jurassic Park

© Ocean 1993

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

PASSER LE T-REX

Allez avec Lex, vers la gauche et devancez-la toujours d'environ 3 cm sur l'écran. Lorsque le T-Rex arrive, postez-vous sur Lex et ne bougez plus : le T-Rex ira là où vous étiez et vous ne devriez pas trop vous faire manger.

CODES DE NIVEAUX

Appuyez 2 fois sur Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite pendant la présentation puis appuyez sur Start + Select pendant la partie pour passer au niveau suivant.

Jurassic Park Part 2 : The Chaos Continues

© Ocean 1994

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

VAINCRE LE T-REX

Allez avec Lex, vers la gauche et devancez-la toujours d'environ 3 cm sur l'écran. Lorsque le T-Rex arrive, postez-vous sur Lex et ne bougez plus : le T-Rex ira là où vous étiez et vous ne devriez pas trop vous faire manger.

Keep the Balance

© JoWoD 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

3.1. GMBL

4.1. SPCD

Kid Dracula

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODES DE NIVEAU

- 2. 5613
- 3. 3272
- 4. 7283
- 5. 5346
- 6. 7225
- 7. 5539
- 8. 7158

Killer Instinct

© Nintendo / Rare 1995

+ D'INFOS

FORUM

JOUER AVEC EYEDOL

Pour jouer avec Eyedol : à l'écran Versus, maintenez Droite enfoncé et appuyez sur : Select, Start, B, A.

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, maintenez enfoncé le bouton Haut, et appuyez sur A, B, et Start ou Select.

PERSONNAGE ALÉATOIRE

Pour choisir un combattant au hasard, à l'écran de sélection du joueur, maintenez enfoncé le bouton Haut et appuyez sur Start.

King of the Zoo

© ASCII 1990

+ D'INFOS

FORUM

📌 CHOIX DU NIVEAU

A l'écran de choix du personnage, appuyez simultanément sur Gauche et sur B, puis sur A et Start.

Kirby's Dream Land

© Nintendo / HAL Laboratory 1992

+ D'INFOS

FORUM

+ ECRAN D'OPTIONS

Appuyez simultanément sur les boutons : Bas, B, Start dans cet ordre et vous verrez alors apparaître un tableau d'options qui vous permettra entre autres de paramétrer le nombre de vies, la musique, etc...

+ INVINCIBILITÉ

Maintenez la touche Haut enfoncée à l'écran titre, puis appuyez simultanément sur A, B et Start.

+ JEU PLUS DIFFICILE

A l'écran titre, appuyez simultanément sur Haut, Select et A. Le jeu sera plus difficile et comportera de nouveaux ennemis.

Kirby's Dream Land 2

© Nintendo / HAL Laboratory 1995

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

A l'écran titre, faites l'une des manipulations suivantes :

Vies supplémentaires

Bas + Select + B.

Mode expert

Haut + Select + B.

RÉINITIALISER LE JEU

Pendant le jeu, faites : Select + Start + A + B.

Kirby's Pinball Land

© Nintendo / Hal Frediani 1993

+ D'INFOS

FORUM

TABLEAUX BONUS

A l'écran titre, appuyez simultanément sur Gauche, B et Select. Lorsque l'écran des meilleurs scores s'affiche, un chat blanc marchera au bas de l'écran. Retournez à l'écran titre, et commencez une nouvelle partie. Quand vous aurez sélectionné le niveau auquel jouer, vous irez automatiquement au tableau bonus.

SÉLECTION DU BOSS

A l'écran titre, maintenez enfoncé le bouton Droite, et appuyez simultanément sur A, B et Select. Vous arriverez à un écran qui contient un chat noir. Là, vous pourrez combattre n'importe lequel des boss du jeu.

EFFACER LES MEILLEURS SCORES

A l'écran des meilleurs scores, maintenez enfoncés Start et Select. Vous reviendrez ainsi à l'écran titre. Continuez à maintenir les deux boutons enfoncés, jusqu'à ce que l'écran des meilleurs scores réapparaisse. Alors, en plus de maintenir ces deux boutons, maintenez la touche Bas. Si la manipulation a fonctionné, vous verrez apparaître une bombe et démarrer une animation.

Kirby's Star Stacker

© Nintendo / HAL Laboratory

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

MODE DE DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Si vous finissez tous les niveaux dans les modes Normal, Hard, Very Hard et Super Hard, vous pourrez alors sélectionner le mode Insane.

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

2. MNW+WRM
3. 7NZ-WRR
4. 2N4-RMH
5. GD407MH

Konami Gb Collection Vol1&2

© Konami 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHOIX DU NIVEAU

Pour le jeu Contra (Probotector), faites :

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, B, A et Start.

Korodice

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

📄 CODES DES NIVEAUX

N°	Easy	Average
4.	94347	22307
5.	68890	64422
6.	24486	43059
7.	49320	46403
8.	28076	50136
9.	96545	17443
10.	83193	99007

Krusty's Super Fun House

© Acclaim / Audiogenic Software 1992

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. MC BAIN
- 3. MILHOUSE
- 4. CMBURNS
- 5. PRINCESS

Le Cauchemar des Schtroumpfs

© Infogrames 1999

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES PREMIERS NIVEAUX

1. Lunettes, Crayon, Bouche
2. Bulle, Bouche, Lunettes
3. Bouche, Chapeau, Crayon

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Au menu principal, faites : Gauche, Haut, Bas, Bas, Droite, Haut, Gauche. Un signal sonore confirmera la réussite de l'opération. Alors, commencez le jeu et, pour passer au niveau suivant, appuyez sur Select.

Le Livre de la Jungle

© Virgin Interactive / Eurocom 1994

+ D'INFOS

FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le mot de passe suivant : BMHG

CHEAT MODE

Accédez à l'écran des options en appuyant sur Select pendant le jeu, puis choisissez les pistes suivantes dans le champ Music/Effects : 40, 30, 20, 19, 18, 17, 16, 15.

CODES DE NIVEAUX

Monde 1

Niveau 1	MF0G
Niveau 2	0QQF
Niveau 3	GHMX
Niveau 4	WY2G
Niveau 5	QP3P
Niveau 6	XPKM

Monde 2

Niveau 1	VJ35
Niveau 2	XK7X
Niveau 3	G4V7
Niveau 4	KXC1
Niveau 5	SF1B
Niveau 6	JWTH

Monde 3

Niveau 1	0V2D
Niveau 2	NZ5V
Niveau 3	VPXN
Niveau 4	TVD6
Niveau 5	1G5F
Niveau 6	*QNX

Monde 4

Niveau 1	H6*Y
Niveau 2	QYR0
Niveau 3	YP7Z
Niveau 4	QNDW

Niveau 5	6*GF
Niveau 6	S3DB

Monde 5

Niveau 1	13BS
Niveau 2	DWQZ
Niveau 3	8TS7
Niveau 4	TB9P
Niveau 5	TK4J
Niveau 6	CK3W

Le Masque De Zorro

© Nintendo 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

NIVEAU 2

Pour démarrer directement au deuxième niveau, appuyez sur B à l'écran des mots de passe.

CODES DE NIVEAUX

2. HFBMR
3. KDCLS
4. GKFNZ
5. TBJZN
6. TCKTP
7. BDNFJ

Le Roi Lion

© Virgin Interactive / Dark Technologies 1995

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

[➡ PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT](#)

Pour aller au niveau suivant, faites une pause au cours du jeu. Puis, faites : B, A, A, B, A, A.

Le Roi Lion : La Formidable Aventure de Simba

© Activision / Torus Games 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau	2	ZN9F2V2
Niveau	3	VM85VXS
Niveau	4	DYXTLB2
Niveau	5	D6FPXZV
Niveau	6	D2TJRX2
Niveau	7	0LMB996
Niveau	8	4SWKSVL
Niveau	9	XQ9MV2V

Les 102 Dalmatiens : A la Rescousse

© Activision / Disney Interactive 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

📌 CODES DE NIVEAUX

- 2. Domino, Os, Os, Domino
- 3. Domino, Clé, Os, Machine
- 4. Domino, Os, Ecuelle, Toy
- 5. Os, Domino, Chien, Os
- 6. Os, Domino, Machine, Ecuelle
- 7. Os, Os, Patte, Chien
- 8. Os, Os, Patte, Toy
- 9. Os, Toy, Clé, Os
- 10. Os, Toy, Clé, Domino
- 11. Os, Toy, Os, Machine
- 12. Os, Machine, Domino, Toy
- 13. Os, Machine, Toy, Clé
- 14. Os, Toy, Patte, Ecuelle
- 15. Os, Toy, Toy, Machine
- 16. Os, Patte, Toy, Toy
- 17. Toy, Os, Clé, Os
- Bonus 1. Machine, Domino, Domino, Domino
- Bonus 2. Machine, Domino, Domino, Machine
- Garage Os, Os, Patte, Machine
- Cafeteria Domino, Os, Clé, Patte
- Cruella Toy, Os, Os, Os

Les Aventures de Buzz L'Eclair

© Disney Interactive / Activision 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2 BBVBB
Niveau 3 CVVBB
Niveau 4 XBVB
Niveau 5 YVVBB
Niveau 6 GBVBB
Niveau 7 HVVBB
Niveau 8 3BVBB
Niveau 9 4VVBB
Niveau 10 LBVBB
Niveau 11 MVVBB
Niveau 12 7BVBB
Niveau 13 8VVBB

Les Fous du Volant

© Infogrames 2000

+ D'INFOS

FORUM

+ TOUS LES CONCURRENTS ET TOUS LES CIRCUITS

Entrez le mot de passe : **MUTTLEY**.

+ VICTOIRE RAPIDE

Choisissez le mode Championnat, et débrouillez-vous pour vous retrouver à la première place de la course. Appuyez alors simultanément sur Start + Select + A + B afin de terminer la course en tête.

+ TEMPS AU TOUR DE ZÉRO SECONDE

Jouez en mode Trial. Juste après que le drapeau s'agite, appuyez simultanément sur Start + Select + A + B.

Les Razmokat : Le Film

© THQ 1999

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

TQMMY QK	Hôpital
BVBYFJND	Train Crash
RJDBCVRT	Light Woods
VNGBLJCV	Dark Woods
BJGSMVSH	Reptar ride
LJTBWQQD	Ancient Ruins

Les Razmokat : Voyage dans le Temps

© THQ

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

1. PVCJFJFR
2. BVBYMJLK
3. TPJCKLFS
4. TQYCLQWN
5. DJDJ*STW
6. DJVPFRSS
7. SPJKFDQG
8. FLWFFJFS
9. SVNDPJTS
10. PHJL*LJL
11. CQQKJFSS
12. CRVWLJNG
13. PLVYPFNS
14. TQYBQXFS
15. TRVJNAFT

TERMINER LE JEU

Entrez le mode de passe : **PRFSFNTS**.

Les Razmokat à Paris : Le Film

© THQ 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

Facile

QPRCHJNY

HCRGLWXS

ZKHMRTBS

KFTYCBNW

Difficile

WQBTYPFG

ZPWXYVDG

YHGMSWCK

RGJVBTYL

Les Schtroumpfs

© Infogrames 1993

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

Allez sur Password et appuyez sur Start. Puis, changez les lettres avec les flèches.

Acte5 Acte10

RCRD	DNLV	Mode Facile
HDLS	RBNG	Mode Moyen
LBRT	ZYDR	Mode Difficile

Autres codes :

5 . BPSB
10 . ZRMS

Les Visiteurs

© Ubisoft 1999

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

📌 CODES DE NIVEAUX

Epoque 2	gkvqptn3
Epoque 3	gnblpslr
Epoque 4	gnbvptlr
Epoque 5	gnbbps9r
Epoque 6	gkv+pjk7

📌 CHOIX DU NIVEAU

Entrez le code sur s3x? l'écran sorcellerie des options en remplaçant le ? par le chiffre du niveau souhaité (de 0 à 4).

Lock'n'chase

© Data East 1990

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[📌 ALLER AU NIVEAU 7.1](#)

A l'écran titre, faites : A, A, B, B, A, B, B. Le mot "Extra" apparaîtra en haut à droite de l'écran si la manipulation a été correctement effectuée. Appuyez sur Start pour commencer.

Looney Tunes

© Nintendo / Sunsoft 1999

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

+ POINTS SUPPLÉMENTAIRES

Vous pouvez obtenir des points supplémentaires ne ramassant des potions (mais vous devez avoir un niveau maximal d'énergie pour cela).

+ PERSONNAGE PAR NIVEAU

1. Daffy Duck
2. Tweety
3. Porky Pig
4. Tazmanian Devil
5. Speedy Gonzales
6. Road Runner
7. Bugs Bunny

+ FREESBEE EN OR AU PREMIER NIVEAU

Ne sautez pas dans l'eau comme le monstre mais allez de l'autre côté de la plate-forme. Vous arriverez dans une caverne secrète où vous trouverez un freesbee en or. Vous gagnerez 10000 points en le ramassant et votre arme sera plus puissante.

+ GAGNER UN COEUR AU CINQUIÈME NIVEAU

Lors de la bataille contre la grenouille, placez-vous sur la seconde marche et sautez sur la grenouille lorsqu'elle vous fonce dessus. Vous atteindrez ainsi le toit où vous trouverez un coeur supplémentaire.

Looney Tunes Collector : Alerte aux Martiens !

© Infogrames 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

BATTRE ELMER

Pour vaincre Elmer, il suffit de lui sauter 10 fois sur la tête (les deux fois).

BATTRE PORCI

Prenez Daffy Duck et éclaboussez-le 5 fois de suite pour le vaincre.

Love Hina Pocket

© Marvelous Entertainment

+ D'INFOS

FORUM

+ TOUS LES MINI-JEUX

A l'écran titre (le logo Marvelous apparaît), faites rapidement : **Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas et Bas**. Un son confirmera la validité du code et tous les mini-jeux seront débloqués (8 mini-jeux et 8 applications).

+ TOUS LES OBJETS

En cours de partie, appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause et faites rapidement : **Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite et Droite**. Un son confirmera la validité du code et vous aurez tous les objets dans votre inventaire.

Lucky Luke

© Infogrames 1999

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CODES DES NIVEAUX

Niveau des bisons (Gameboy)

Allez dans Password puis entrez le code : Dalton, Jolly jumper, Lucky Luke, Rantanplan, Rantanplan.

Codes des niveaux (Gameboy Color)

1. Train : Lucky Luke, Jolly Jumper, Jolly Jumper, Dalton, Lucky Luke
2. Bisons : Rantanplan, Jolly Jumper, Lucky Luke, Dalton, Dalton
3. Montagne Cheyenne : Dalton, Rantanplan, Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantanplan
4. Pénitencier : Rantanplan, Jolly Jumper, Lucky Luke, Dalton, Rantanplan

Lucky Luke : Le Train des Desperados

© Infogrames 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. Dollar, Carte, Fusil, Fusil
- 3. Fusil, Carte, Dollar, Fer à cheval
- 5. Pistolet, Pistolet, Etoile, Fer à cheval

Mario Clash

© Nintendo

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Pour aller directement au niveau supérieur, faites la manipulation suivante au cours du jeu : Gauche, Gauche, Gauche, Droite, gauche, Droite, gauche, Gauche.

Mario Golf

© Nintendo 1999

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

RECOMMENCER SON COUP

Après un mauvais tir, appuyez simultanément sur A, B, Start et Select pendant que la balle est en l'air. Choisissez Continue pour revenir immédiatement avant le dernier tir.

Mario Tennis

© Nintendo / Camelot Software 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

JOUER AVEC PEACH

Finissez le jeu en double.

JOUER AVEC MARIO

Finissez le jeu en simple.

COURT DES TROPIQUES

Terminez tous les niveaux du mini-jeu Baby Mario's Target Shot, et faites un score de plus de 60 points au troisième challenge.

COURT DU CHÂTEAU

Terminez tous les niveaux du mini-jeu Luigi's Shooting Star, et faites un score de plus de 60 points au troisième challenge.

COURT DE LA JUNGLE

Terminez tous les niveaux du mini-jeu Donkey Kong's Banana Bunch, et faites un score de plus de 60 points au troisième challenge.

JOUER AVEC LES ÉTUDIANTS

Battez tous les étudiants dans les ligues Junior, Senior, Varsity, et Traveling pour pouvoir les sélectionner parmi les joueurs.

BONUS DU TRANSFER PACK

En transférant vos joueurs de la Gameboy à la N64 via les deux cartouches Mario Tennis, vous pourrez débloquent Bowser, Waluigi, Wario, et Yoshi. Ensuite, vous pourrez obtenir de nouveaux mini-jeux en réussissant tous les mini-jeux en simples et en doubles dans les quatre ligues.

ANNULER UN JEU PERDU

En mode Mario Tour, lorsque vous perdez un jeu, mettez le jeu sur pause avant l'apparition du score et sauvegardez. Lorsque vous chargerez la partie, vous repartirez au début du jeu que vous aviez perdu, car la cartouche ne sauvegarde pas le score au niveau des points, mais seulement des jeux.

CARACTÉRISTIQUES DES RAQUETTES

Grande raquette

Vous la gagnerez à la fin des classes juniors.

Service -1

Coup droit -1

Revers -2

Angle +2

Petite raquette

Vous la gagnerez à la fin du mode Varsity

Service +2

Coup droit +1

Revers +1

Angle -2

Raquette en fer

Vous la gagnerez à la fin du mode Varsity en simple. Elle multiplie l'expérience par 1,5.

Service -2

Coup droit -2

Volley -2

Raquettes d'or et d'argent

Equipez-vous de la raquette en fer et allez vers les cours d'entraînements. Montez jusqu'au lac et suivez le chemin jusqu'au garçon qui s'entraîne. Parlez-lui et répondez que vous n'aimez pas son swing. Il vous mettra alors au défi. En 10 secondes, vous devez effectuer 100 swing pour gagner la raquette en argent et 150 swing pour celle en or. Bonne chance !

Raquette d'argent

Service -1

Placement +1

Volley +3

Angle +1
Stroke -1

Mat Hoffman's Pro BMX

© Activision 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

MOT DE PASSE FINAL

Entrez le mot de passe **.N.3w.wl2w** pour accéder au dernier niveau avec Mat Hoffman.

Maya L'abeille Et Ses Amis

1999

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

- 2. CBTHPM
- 3. MDGKMQ
- 4. GMQTCK
- 5. NLBRTC
- 6. FBLHCH
- 7. PFPQFM
- 8. LHHDBT
- 9. QTTCNS

Mega Man 2

© Capcom 1992

+ D'INFOS

FORUM

📌 DERNIER NIVEAU

Entrez le mot de passe : b1, d1, a2, c2, a3, b4 et d4.

📌 CODE DE NIVEAU

Voici le mot de passe pour accéder au dernier niveau :

	1	2	3	4
A	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
B			<input type="radio"/>	
C	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
D	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	

Où ☐ correspond à un point.

📌 PASSWORD DES 4 DERNIERS ROBOTS

Entrez le mot de passe: b1, a2, a3, b4, c3, d1, et d4

Mega Man : Dr. Wily's Revenge

© Capcom

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

TOUS LS POUVOIRS

Allez dans PASS WORLD, et entrez le code suivant.

A : / . . /

B : / / / .

C : / . . /

D : / / / /

Mega Man III

© Capcom 1993

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODE DE NIVEAU

Entrez le mot de passe suivant pour accéder au dernier niveau, avec seulement Sawman restant à combattre : A0, B0, C1, C2, B2.

Mega Man IV

© Capcom 1993

+ D'INFOS

FORUM

TOUTES LES ARMES

Pour obtenir un véritable arsenal, entrez le mot de passe suivant :

--RRB--

-E-RE-

B---E-

-BR--B

Mega Man V

© Capcom

+ D'INFOS

FORUM

CHEAT MODE

Entrez le mot de passe suivant pour avoir tous les objets et une plus grande puissance :

RRT--

ET--T

-E-RT

TTRRE

TRTRR

PLUS D'ENERGIE

Récupérez les quatre joyaux et donnez les au Dr Lumière et il vous donnera un objet qui réduit le coût en énergie de vos armes spéciales.

Mega Man Xtreme

© Capcom 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NOUVEAUX MODES DE DIFFICULTÉ

Terminez le jeu une première fois pour débloquer le mode Hard. Pour débloquer le mode Extreme (combattre seulement les boss), il faut terminer le jeu en mode Hard.

Men in Black 2 : The Series

© Ubisoft / Tiertex Design Studios 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

2 MTTH
3 STVN
4 SPDM
5 BTHH
6 BBYH
7 MRLL
8 MMDD

Men in Black : The Series

© Crave Entertainment / Tiertex Design Studios 1999

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. 2710
- 3. 1807
- 4. 309
- 5. 2705
- 6. 3107

Mercenary Force

1990

+ D'INFOS

FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez simultanément enfoncées les touches Haut, Select, A et B, puis appuyez sur Start. Commencez une partie. A l'écran "Round 1", appuyez sur Droite pour sélectionner le niveau de départ.

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

📌 CODES DE NIVEAUX (MODE NORMAL)

Niveau 2 TDRDPS, HRCBF, BLBBBK, MRFTS

Niveau 3 NCVBCH, DRBGSB, SDSD, CLTSBC

Niveau 4 THGDNK, WFDBHS, HCTDW, NDBR

Niveau 5 LBRFC, SLLBF, NCCGQ, TNBLTB

Niveau 6 CLPMCT, DBBLBG, HNRFH

📌 VAINCRE LE DRAGON

Le boss final est certainement le seul qui demande un minimum de réflexion concernant la technique à adopter. Depuis le nuage, sautez sur la griffe de gauche pour éviter de tomber dans la lave. Ensuite vous devrez surveiller les pattes du dragon et sauter sur l'autre griffe dès que la patte sur laquelle vous êtes commence à changer de couleur, tout en évitant le jet de flamme. A chaque saut, tirez vers le haut pour atteindre la tête du dragon de bas en haut. Une petite dizaine de coups suffira à le mettre à mal.

Metroid II : Return Of Samus

© Nintendo 1992

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

INVINCIBILITÉ

Pour devenir invincible, mettez-vous en boule et roulez 10 fois sur vous-même de gauche à droite, puis faites un saut.

60 MISSILES ET ÉNERGIE MAXIMALE

Pour obtenir le plein d'énergie et 60 missiles, allez dans votre vaisseau et courez de droite à gauche jusqu'à ce que vous touchiez les deux murs.

Mickey Mouse Magic Wands

1993

+ D'INFOS

FORUM

CODES DES NIVEAUX

N°	Code	N°	Code
2.	BVCK	22.	FRYT
3.	FXLL	23.	RQNT
4.	GRWN	24.	LQST
5.	WHVT	25.	JXRY
6.	BZSS	26.	MQND
7.	CZCK	27.	SQLL
8.	DRWP	28.	TWCK
9.	BXLK	29.	NWCK
10.	HWNT	30.	SZFT
Boss1	SLVP	Boss3	PQCK
11.	SPZT	31.	YVRD
12.	BLZW	32.	RQST
13.	GRWP	33.	SZLD
14.	TRVP	34.	FRZM
15.	BWLL	35.	THVN
16.	WVLK	36.	CQNT
17.	DRZP	37.	PZST
18.	FLVG	38.	HQRS
19.	HZST	39.	SWLK
20.	TQPY	40.	CHWP
Boss2	JXMP	Boss4	JZWL
21.	MQLT		

Midway presents Arcade Hits

© Midway / Pocket Studios

+ D'INFOS

FORUM

AFFICHER L'ÉCRAN DES MEILLEURS SCORES

Pour afficher à tout moment l'écran des meilleurs scores, maintenez enfoncé Gauche et appuyez sur Select, le tout sur l'écran principal.

Mighty Morphin Power Rangers

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. 1001
- 3. 1012
- 4. 0175
- 5. 1387

Mighty Morphin Power Rangers : The Movie

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

0411	Ivan Ooze
5989	Pig
0936	Rat
3713	Goldar
3500	Lord Zedd

Monster Max

© Rare

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Voici quelques codes de niveaux. Le code pour le niveau 7 vous emmènera en fait à un ascenseur qui se trouve à la fin du niveau 6.3. Montez dans l'ascenseur et vous arriverez au niveau 7.

- 4. -8?-35R-
- 5. 273?35RZ
- 6. JZVH MV3D
- 7. L5VP79N7
- 8. PL1H17P-
- 9. MQLYTY2D
- 0. -J#X5DKP

Monstres & Cie

© THQ

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

1. SLLY
2. BDRM
3. M1K3
4. P4PR
5. D4Y-
6. M1NC
7. L4B-

Montezuma's Return

© Nintendo

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

ELEPHANT vies infinies

SUNSHINE Toutes les portes ouvertes

📌 CODES DES NIVEAUX

1. SQVGJH8D
2. 6RKZ2W3D
3. 6N2HGWSM
4. ?RRHLWGD
5. DQ-145RS
6. JQV2D1HQ
7. 2M?3QB?B
8. XJ2BSVDC
9. ?L7CJK?L
10. ?P?CQK18
11. NN7DXYMV

Mortal Kombat

© Acclaim / Midway 1993

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

JOUER AVEC GORO

Pour jouer avec Goro, perdez d'abord une partie normalement. Attendez l'affichage des crédits. Lorsque apparaît "The End", maintenez enfoncés Haut, Gauche, Select et A. Entrez vos initiales et appuyez sur A.

Mortal Kombat 3

© Acclaim / Midway 1995

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

Lorsque l'écran "Choose Your Detsiny" apparaît, appuyez sur Haut pour augmenter le nombre de crédits jusqu'à 5.

Mortal Kombat 4

© Midway 1999

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

➕ CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

A l'écran de sélection du niveau de difficulté, faites Haut ou bas pour respectivement augmenter ou diminuer le nombre de crédits (maximum : 5).

➕ CHEAT CODES

Entrez les codes suivants à l'écran des codes, avant un combat :

- | | |
|--------|--|
| 020020 | Désactive les blocages |
| 100100 | Désactive les "throws" |
| 205205 | Combattre contre Reptile |
| 333333 | Les deux combattants changent d'apparence en cours de partie |
| 688422 | Combattre dans le noir |
| 985125 | Vous changez de personnage en cours de combat |
| 192234 | A la prochaine partie, vous pourrez sélectionnez Reptile qui sera sélectionnable au centre des 9 autres personnages, à la place du logo MK sur l'écran du choix des personnages. |

➕ LISTE DES COUPS SPÉCIAUX

Reptile

Acid Spit : Bas, Avant, Coup de Poing
Dashing Punch : Arrière, Avant, Coup de Poing
Face Chew : Haut + Coup de Poing + Coup de Pied

Fujin

Rising Knee : Bas, Avant, Coup de Pied
Air Dive Kick : Haut, Haut, Coup de Pied
Raise and Destroy : Avant, Avant, Arrière (Fatalité)

Liu Kang

Fireball : Avant, Avant, Coup de Poing
Bicycle Kick : Avant, Avant, Coup de Pied
Blast : Avant, Avant, Avant, Bas (Fatalité)

Quan Chi

Slide Kick : Avant, Avant, Coup de Pied

Tele-Stomp : Avant, Bas, Coup de Pied

Leg Rip : Avant, Bas, Avant (Fatalité)

Raiden

Torpedo : Avant, Avant, Coup de Pied

Lightning Bolt : Bas, Arrière, Coup de Poing

Shock of Explosions : Avant, Back, Haut, Haut (Fatalité)

Reiko

Shurikens : Bas, Avant, Coup de Poing

Flip Kick : Bas, Avant, Coup de Pied

Kick Off : Bas, Bas, Arrière (Fatalité)

Scorpion

Spear : Arrière, Arrière, Coup de Poing

Teleport Punch : Bas, Arrière, Coup de Poing

Toasty! : Back, Avant, Avant, Arrière (Fatalité)

Sub-Zero

Ice Blast : Bas, Avant, Coup de Poing

Slide : Back + Coup de Poing + Coup de Pied

Head Rip : Avant, Back, Avant, Bas (Fatalité)

Tanya

Fireball : Bas, Avant, Coup de Poing

Corkscrew Kick : Avant, Avant, Coup de Pied

Kiss of Death : Bas, Bas, Haut, Bas (Fatalité)

Mortal Kombat II

© Acclaim / Midway

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

FATALITÉS

Sub-Zero

Avant, Avant, Bas, A
Avant, Bas, Avant, Avant, B

Scorpion

Maintenez Block et faites : Haut, Haut, B.

Jax

Maintenez Block et faites : Haut, Haut, Bas, A.

Shang Tsung

Maintenez Block et faites : Haut, Bas, B.

Millina

Maintenez A pendant trois secondes.

JOUER AVEC UN CRÉDIT

Pour jouer avec un seul crédit, appuyez deux fois sur Bas à l'écran "Choose Your Destiny".

CHOIX D'UN PERSONNAGE AU HASARD

Pour choisir un combattant au hasard, maintenez Haut et appuyez sur Start à l'écran de sélection du personnage.

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. DOMINO
- 3. ENRIGO
- 4. COLORS
- 5. JUMPER
- 6. SWITCH

ENERGIE INFINIE

Saisissez le mot de passe suivant : NESTOR. Au cours du jeu, vous pourrez appuyer sur Select quand il vous manquera quelque chose (des vies, de l'énergie...)

Mulan

© THQ / Tiertex Design Studios

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. JSFPW
- 3. QGHXB
- 4. TZDML
- 5. RCVNJ
- 6. PGDSH

Mystic Quest

© Squaresoft 1993

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MISSION DE LA MÉDUSE

Pour pouvoir atteindre la caverne de la Méduse, allez vers l'oasis au sud de la ville. Vous verrez des palmiers en plein milieu de l'écran. Pour ouvrir l'accès à la grotte, faites un 8 autour des 2 palmiers au centre de l'écran. Là, la grotte apparaîtra dans une petite explosion.

BATTRE DARK LORD

Lorsque Dark Lord aura fini de vous parler, il vous foncera dessus. Evitez cette première attaque et placez-vous dans une colline en haut de l'écran pour vous protéger de ses coups. Il ne vous reste plus qu'à utiliser la technique de l'épée tournoyante pour vous retourner puis équipez-vous de votre arme la plus puissante pour le frapper.

Navy Blue

nc

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

N°	Code	Niveau
65.	MVCROEOX	Cruiser
73.	MBZRLYOC	Sea Sparrow
81.	MUDLTEOH	Tomahawk
89.	YLNFMHQ	Tartan
??.	YLNYSMIS	Carrier
??.	FKMWCMHK	Fantom
??.	KAFSKYLG	Tomcat
??.	FLTHVMXP	Trident
??.	FLTCWMHN	Finale

NBA Jam 2001

© Acclaim 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

 **JEU ALL-STAR**

Maintenez Select + Haut + B dans l'écran des options.

NBA Jam : Tournament Edition

© Acclaim / Torus Games 1995

+ D'INFOS

FORUM

📌 CHEAT CODES

Entrez les codes suivants à l'écran Tonight's Match-Up pour avoir l'effet escompté :

Accroître vos capacités offensives

Faites : A, B, Haut, A, B, Haut et Bas. Le message "OFFENSE" sera affiché à l'écran avant le début de la partie.

Juice Mode

Faites : Haut, Haut, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, B et A pour bénéficier d'un jeu très rapide.

Affiche le pourcentage de réussite

Faites : Haut, Haut, Bas, Bas, B. Le message "SHOT %" sera affiché à l'écran avant le début du jeu. Pour chacun de vos tirs, le jeu affichera les chances de réussir ce panier.

Dunks illimités

Faites : Gauche, Droite, A, B, B, A. Vous pourrez alors effectuer des dunks à partir de n'importe quel point du court. Le message "ULTRA JAM" sera affiché à l'écran avant le début de la partie.

Tirs à trois points améliorés

Faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut. Vous améliorerez ainsi votre habilité à trois points. Le message "3PT" sera affiché à l'écran avant le début de la partie.

Tirs hauts

Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Droite, Haut, A, A, A, A, Bas. Quand vous shooterez, la balle partira plus haut dans les airs avant qu'elle arrive au panier.

Nemesis

© Konami

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis faites l'une des manipulations suivantes :

Vitesse et bouclier

B, B, B, B, B, A, A, A, A, A, Start.

Détruit tous les ennemis à l'écran

Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, B, A.

Plus de bonus

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, Start.

Mode options

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A + B, Start. Vous aurez alors des armes, missiles, lasers et protections.

Mode expert

Haut, Select, Bas, Select, Gauche, Select, Droite, Select, Select, Select. Les bonus n'auront plus aucun effet sur votre vaisseau.

Supprimer les effets des bonus

A, Gauche, A, Gauche, A, Gauche, A, Gauche, A, Gauche.

NHL 2000

© Electronic Arts / Tiertex Design Studios 1999

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ SUPERS JOUEURS

Créez un nouveau joueur et appelez le Joe Sakic. Choisissez d'utiliser son classement et retournez à l'écran précédent. Vous pouvez changer son nom, mais ne touchez pas à ses capacités.

+ SARCASMES

Appuyez sur Start après avoir marqué un but pour rire et vous moquer de vos adversaires.

+ JERSEY 9

Créez un joueur et nommez-le Wayne Gretzky. Il aura obligatoirement le numéro 9 de l'équipe de Jersey.

+ SUPER JOUEURS

Créez des joueurs et nommez-les Joe Sakic ou Peter Forsberg. Le jeu vous demandera si vous souhaitez garder les statistiques. Répondez oui puis modifiez les selon votre guise. retournez à l'écran précédent pour modifier les noms a votre convenance.

+ SUPER GOAL

Créez un joueur et nommez-le Patrick Roy. Gardez ses statistiques (au besoin, modifiez-les selon votre convenance) puis revenez à l'écran précédent et entrez le nom de votre choix.

VANNER L'ADVERSAIRE

Appuyez sur Start juste après avoir inscrit un but pour se moquer de l'adversaire.

PLUS DE GARDIEN

Commencez un match normalement puis appuyez sur Start et changez d'équipe. Dans le choix du gardien, mettez sortir. Appuyez deux fois sur Start et voilà, l'équipe adverse n'aura plus de gardien.

Ninja Boy

© Nintendo nc

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Faites la manipulation suivante : Haut, Haut, Bas, Bas, A, B, A, B. Puis, maintenez enfoncé A et appuyez sur Start.

Nintendo World Cup

© Nintendo / Technos Japan 1991

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

🔑 MOTS DE PASSE

Pour choisir votre jeu, combinez un code de match (les trois premiers chiffres) avec un code d'équipe (les deux derniers chiffres) et tapez le code ainsi obtenu dans l'écran des mots de passe :

Codes match	Codes équipes
2. 224	U.S.A. 31
3. 033	Holland 41
4. 530	Japan 59
5. 363	France 26
6. 172	Cameroon 54
7. 429	U.S.S.R. 17
8. 561	Mexico 72
9. 513	England 45
10. 971	Spain 38
11. 086	Brazil 51
12. 016	Germany 13
	Argentina 62
	Italy 33

NYR : New York Race

© Wanadoo / Kalisto 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES DIVISIONS

Accéder à la 2ème division : `cwɔw719`

Accéder à la 3ème division : `hyƒ9+1v`

Oddworld Adventures

© GT Interactive / Saffire

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

SUPER SAUT

Pour faire gagner une hauteur considérable à Abe lors des sauts, appuyez sur B pour entâmer un saut, faites start pour mettre le jeu en pause, puis reprenez le jeu. Appuyez alors à nouveau sur B pour sauter alors que Abe est toujours en l'air et répétez l'opération pour atteindre la hauteur que vous voulez.

Oddworld Adventures 2

© GT Interactive / Saffire 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

2.0. VBBGZ

2.1. VCBGO

2.2. VMBG8

Pac-in-Time

© Namco / Kalisto 1995

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 1. 1. ZFNDU
- 1. 2. MRWHQ
- 1. 3. VRMFZ
- 1. 4. DLZFR
- 1. 5. RJBVL
- 1. 6. LLCQX
- 1. 7. DZLGX
- 1. 8. NVWXT
- 1. 9. FGHTV
- 1.10. BNKBC
- 2. 1. GLFFR
- 2. 3. BZBCM
- 2. 4. ZRPBD
- 2. 5. TBJRS
- 2. 6. KSMTK
- 2. 7. CCKFD
- 2. 8. DZQWV
- 2. 9. MDBSD
- 2.10. WDXJ
- 3. 1. ZQMNR
- 3. 2. VJHMC
- 3. 3. FTSLG
- 3. 4. GZLWR
- 3. 5. ZCMNP
- 3. 6. GRKHN
- 3. 7. SSHTF

Pac-Man

© Namco 1991

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

PLEIN ÉCRAN

Pour jouer en plein écran (toute l'aire de jeu est visible sans scrolling), appuyez sur Gauche ou sur Droite à l'écran principal. Vous verrez apparaître un symbole "1/2" à droite de l'option "1 Player". Appuyez sur Start et vous jouerez maintenant en plein écran.

Paperboy

© Mindscape 1990

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

[📌 DÉBLOQUER TOUS LES VÉLOS](#)

Tournez brusquement à gauche dès que vous arrivez dans Easy Street, et faites Start, A, A, A, B, Select, A, B, et Start.

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

📌 CODES DES NIVEAUX

Garçon Fille

1. F+51 KN4K
2. 3DTS 1-QB
3. F80W GND9
4. 9N87 JV-B
5. WX-0 CR73
6. 1-SN RPD9
7. H1WR JNTX
8. C2VX F-T-
9. 1-KS 3BWX
10. GTCP DS+Q
11. X9M- TB81
12. 8Q63 7R+D
13. 8NRR 59GN
14. 1KK2 R4PX
15. -07L 9NWN
16. VTGT 92B0
17. ZHNC 5SNC
18. X3FB N0-3

Parodius

© Konami 1991

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

TOUTES LES ARMES

Faites une pause au cours du jeu, puis : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A.

Perfect Dark

© Nintendo / Rareware 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 PASSAGE SECRET

A la fin du jeu, lorsque vous arrivez près du ravin, longez la corniche de façon à passer à travers la paroi et accéder à un couloir.

📌 CODES ACTION REPLAY

012530c0	Vies infinies
010fe6ff	Munitions infinies
012500d9	Vies infinies en vue à la première personne
012580d7	
010f52db	Munitions infinies pour le fusil à pompe
010f10db	
010054d5	Tuer le boss araignée en un coup
010f10db	Munitions infinies pour le 6-YYY
010f04db	Munitions infinies pour le Falcon 2

Pipe Mania

© Bullet Proof Software / The Assembly Line 1990

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 5. HAHA
- 9. GRIN
- 13. REAP
- 17. SEED
- 21. GROW
- 25. TALL
- 29. YALI

Pitfall : Beyond The Jungle

© Virgin Interactive

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

FLTYWTRS	Underground
GNGDWN	Volcano
SLTHHRNG	Prison
SWPNGBLW	The Scourge

Pitman

1990

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODE DE NIVEAU

Le code d'accès au niveau 95 est : Q16KXW.

Pocahontas

© THQ / Black Pearl Software

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

📄 CODES DES NIVEAUX

2. KPGXH4T8
3. CMQZB6R1
4. JWDLF7K5
5. TGNDX3V9
6. HFSBD2M6
7. QZJRL1W4
8. BPXCV7Z3
9. SDLFT8G2
10. RWHJX9Z5
11. MVNGB4C6
12. KCQTD3W1
13. TBPRG5H8
14. QFCMX2B9
15. VDHKS6L7
16. BNJHZ1R9

Pocket Bowling

© Jaleco / Athena

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. GKHI
- 3. AECJ
- 4. GKJG

Pokémon Pinball

© Nintendo 2000

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ AVOIR TOUS LES POKEMON

Pour débloquer toutes les créatures, faites la manip suivante : A, A, A, A, A, A, Haut, Haut, B, B, Bas, et Gauche très rapidement.

+ AMÉLIORER RAPIDEMENT LA BALLE

Appuyez sur Gauche pour bouger la lumière quand la balle touche les 3 premières lumières du haut.

+ FAIRE BOUGER LES POKÉMON DANS LE POKÉDEX

Choisissez un Pokémon n'ayant pas encore évolué puis appuyez sur START pour le voir bouger. (Ceci ne fonctionne que sur une Game Boy Color)

+ ARCHIVES DU POKÉDEX

Entrez dans le Pokédex et appuyez sur SELECT pour voir combien de Pokémon ont été vus et obtenus.

+ REMISE À ZÉRO DU HIGH SCORE

Appuyez sur B à l'écran du titre pour entrer dans le tableau des high scores. Appuyez sur Haut + SELECT. Appuyez ensuite sur A pour confirmer ou sur B pour annuler.

+ TILTS

Appuyez sur Bas pour faire un tilt à droite et sur B pour faire un tilt à gauche.

BALLES SUPPLÉMENTAIRES

Pour obtenir une balle supplémentaire, faites faire à Pikachu son attaque électrique 20 ou 30 fois. C'est plus facile si vous avez "Double Pikachu".

BALLES INFINIES

Pour éviter de perdre des balles, faites tilt dès que la balle s'approche trop près du bas de la table. Si vous le faites correctement, la balle remontera.

BALLES PLUS PUISSANTES

Pour avoir des balles plus puissantes, allumez les trois lumières en haut de chaque table. Vous pouvez changer les lumières de place si vous le désirez.

CONFIGURATION CONSEILLÉE

Pour plus d'aisance pendant le jeu, je vous conseille de configurer les touches comme ceci

A: flip droit

B: flip gauche

Haut: faire tilter la table en haut

Gauche: faire tilter la table à gauche

Droite: faire tilter la table à droite

DOUBLE BONUS

Allumez les lettres C, A, V et E pour débloquer le bonus de la Cave mais n'y entrez pas. Allumez encore les lettres avant d'y entrer. Les bonus auront alors doublés.

NIVEAUX BONUS

Un niveau bonus se débloquent si vous attrapez trois pokémon dans la même zone sans avoir de Game Over. Entrez dans le trou bonus pour accéder au niveau. Le flipper rouge cache la cave de Diglett alors que le flipper bleu cache la maison de Meowth.

📌 ACCÉDER FACILEMENT AU BONUS DE LA CAVE

Recherchez le coup de pied de Pikachu en faisant le tour de la table par la rampe extérieure. Cela créera une balle qui ira droit sur Pikachu. Levez rapidement les flip pour laisser de l'espace à Pikachu qui enverra directement la balle au bonus.

📌 MEW

Mew est un pokémon bonus qui rapporte beaucoup de points.

1ère méthode

Dans le monde rouge, allez aux stages Digglett, Gengar et Mewtwo puis retournez encore dans ces niveaux. Dans le monde bleu allez dans les stages Meowth, Seel et Mewtwo puis retournez encore dans ces niveaux. Allez ensuite au plateau Indigo sur la carte du monde. Entrez dans le mode capture. Vous aurez environ 6% de chances de voir apparaître Mew. Frappez le avec la balle pour le capturer.

2ème méthode

Après avoir fait trois fois le stage bonus de Mewtwo, allez au plateau Indigo. Mew apparaîtra alors, même si vous ne pourrez pas le voir. Vous devrez le battre environ 50 fois avant de pouvoir le capturer.

📌 ZAPDOS

Pour attraper Zapdos, l'oiseau légendaire du tonnerre, allez au village Lavendar dans le monde rouge. Assurez-vous que toutes les flèches à droite soient allumées et qu'aucune ne clignote. Pour les allumer, envoyez la balle dans la rampe de droite. Envoyez ensuite la balle dans la bouche de Bellsprout pour avoir de grandes chances de trouver Zapdos.

📌 STAGE BONUS SECRET DE MEWTWO

Terminez les deux stages bonus de la machine que vous utilisez (dans le monde rouge : Digglett et Gengar, dans le monde bleu : Meowth et Seel). Puis quand vous attraperez trois autres pokémon et que vous aurez une chance d'en avoir un autre, vous pourrez accéder au stage bonus secret de Mewtwo. Une fois dans ce stage, frappez le plus de fois Mewtwo jusqu'à ce qu'il arrête de créer des balles. Frappez-le encore trois fois pour terminer le stage. Cependant, si vous quittez le stage avant de la frapper les trois dernières fois, vous pourrez revenir et ainsi avoir plus de points.

OBTENIR FACILEMENT LES FORMES ÉVOLUÉES DE EEVEE

D'abord capturez un Eevee puis allez dans le stage d'évolution. Frappez l'une des flèches pour révéler soit la pierre du tonnerre, la pierre du feu ou celle de l'eau. Si vous obtenez une pierre que vous ne voulez pas, Laissez s'écouler le temps et recommencez jusqu'à ce que vous ayez celle que vous voulez. C'est beaucoup rapide que d'éteindre le jeu.

FAIRE ÉVOLUER LES POKÉMONS DANS LE MONDE ROUGE

Envoyez la balle dans la rampe de gauche. A chaque fois qu'elle y passera, une flèche d'évolution s'allumera. Quand les trois flèches seront allumées, envoyez la balle dans la cave d'évolution puis choisissez le pokemon que vous voulez voir évoluer. Cependant, les trois flèches doivent correspondre à l'élément du Pokémon en question.

FAIRE ÉVOLUER LES POKÉMONS DANS LE MONDE BLEU

Envoyez la balle dans la rampe de gauche. A chaque fois qu'elle y passera, une flèche d'évolution s'allumera. Quand les trois flèches seront allumées, envoyez la balle dans la bouche de Slowpoke puis choisissez le pokemon que vous voulez voir évoluer. Cependant, les trois flèches doivent correspondre à l'élément du Pokémon en question.

PASSER LES CLOYSTERS OU LES VOLTORBS

Si vous vous faites attraper par des Cloysters ou des Voltorbs, maintenez B + BAS pour tomber.

BONUS SPÉCIAL D'ÉVOLUTION

Entrez dans le mode d'évolution. Accédez au menu et choisissez un pokémon qui a une étoile. Faites-le évoluer encore une fois pour obtenir un bonus spécial de 10 000 000 points.

BONUS DE 10 000 000 POINTS

Améliorez votre balle en allumant toutes les lumières jusqu'à avoir la masterballe. Puis tentez de l'améliorer encore une fois pour avoir un bonus de 10 000 000 points.

CAPTURER FACILEMENT DES POKÉMONS

Frappez un Voltorb ou un Shellder puis maintenez A + B lorsque leur ombres apparaissent.

TROUVER UN POKÉMON RARE

A la troisième balle, allumez les lumières GET et entrez dans le trou. Ceci augmentera votre chance de trouver des pokémons rares.

Pokémon Puzzle Challenge

© Nintendo 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

MODE TURBO

Mettez le jeu sous tension, puis faites rapidement B, A, Gauche, et Gauche lorsque vous voyez Pikachu à l'écran titre. La vitesse du jeu en mode Marathon passera à 99.

MODE TRÈS DIFFICILE

En mode Challenge, à l'écran du choix de la difficulté, mettez-vous sur le mode "Hard", puis maintenez Select et appuyez sur A pour voir apparaître un nouveau mode de difficulté "S-Hard". Après cela, et si vous avez terminé le jeu en mode Normal avec au moins 6 Pokemon et un oeuf éclos, sélectionnez le mode "S-Hard", puis maintenez à nouveau Select et appuyez sur A pour avoir droit au mode de difficulté "Intense".

DAVANTAGE D'OPTIONS

Pour bénéficier de plus d'options, appuyez en même temps sur Select et A à l'écran des options.

Pokémon Trading Card Game

© Nintendo 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

+ CARTES D'ÉNERGIE ILLIMITÉES

Après avoir battu votre premier adversaire, vous obtenez un Booster Pack contenant des cartes d'énergie. Battez-le à nouveau autant de fois que vous voulez pour avoir un maximum de cartes d'énergie.

+ NE PAS PERDRE DE POKEMON

Lorsque vous avez commis une erreur qui met en péril la santé de votre Pokemon, éteignez la console lorsque c'est le tour de votre adversaire et recommencez. En effet, le jeu sera sauvegardé là où vous en étiez, et vous pourrez alors changer de tactique sans avoir perdu votre Pokemon.

+ TRICHER AU PILE OU FACE

Pour avoir le côté pile, appuyez sur A lorsque vous voyez la tête de Pikachu.
Pour avoir le côté face, appuyez sur Haut juste avant que la pièce ne retombe.

+ CHOISIR VOTRE CARTE EN MODE CHALLENGE

Sauvegardez juste avant d'affronter le dernier opposant de la Challenge Cup, de façon à pouvoir éteindre la console puis recommencer si la carte que vous obtenez ne vous satisfait pas. De cette façon, la carte changera à chaque fois.

+ RAMOLOSS NIVEAU 9

Lorsque vous allez au Cercle du Feu, mettez toutes vos cartes d'énergie dans des decks temporaires puis parlez au personnage du cercle. Il vous indiquera l'endroit où vous pourrez trouver un Ramoless de niveau 9 contre une seule carte d'énergie.

➦ AFFRONTER MITCH

Avant de pouvoir affronter Mitch, vous allez devoir battre ses trois acolytes. L'un se trouve au Cercle électrique dans la pièce de gauche, le deuxième est au cercle de pierre toujours pièce de gauche, et le dernier se trouve au Cercle végétal.

➦ BATTRE LES GRANDS MAÎTRES

Une fois que vous aurez battu les quatre grands maîtres, allez près de la machine en haut de l'écran avant de prendre les cartes, sinon vous devrez recommencer. Si vous le désirez, vous pouvez les battre à nouveau pour obtenir de nouvelles cartes.

➦ BATTRE RONALD

Vous devrez affronter Ronald qui possède les quatre Pokemon légendaires après avoir battu les quatre grands maîtres. La méthode la plus efficace pour battre les Pokemon de Ronald consiste à utiliser un Kiklee de niveau 30 avec l'attaque Stretch Kick.

➦ CODES ACTION REPLAY (US)

Vie infinie pour toutes vos cartes

0120C8C2

➦ DERNIER COMBAT CONTRE RONALD

Lorsque vous aurez récupéré les 228 cartes, allez au Challenge Hall et Ronald sera votre dernier adversaire.

➦ BATTRE LES 8 MAÎTRES

Utilisez les decks suivants pour vaincre facilement les grand maîtres.

Cercle de roche : deck d'eau et végétal

Cercle de l'eau : deck électrique et de combat

Cercle électrique : deck de combat et uniforme

Cercle végétal : deck de feu

Cercle de science : deck psychique et électrique

Cercle psychique : deck psychique et uniforme

Cercle de feu : deck d'eau et de combat
Cercle de combat : deck psychique et uniforme

CARTES POP SPÉCIALES

Vous ne pourrez obtenir les cartes suivantes qu'en utilisant le Pop avec le câble link : Mew de niveau 15 (50 HP) et Florizarre de niveau 64 (100 HP).

Pokémon Version Argent

© Nintendo 2001

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 OBTENIR LUGIA

Après avoir obtenu la Silver Wing des mains du directeur de la tour radio, dirigez-vous vers Cianwood City. Vous devez avoir des Pokemon ayant les techniques surf et Flash. Grâce à la CS Surf, allez vers la droite et remontez jusqu'à la deuxième île. Passez le tourbillon à l'aide de Whirlpool et entrez dans la grotte. Un peu plus loin, vous apercevrez le Pokemon Lugia dans l'eau. Vous pouvez l'attraper avec une Master Ball mais vous n'en aurez plus pour les Pokemon légendaires. Dans ce cas, vous pouvez tenter de l'endormir et de l'attraper avec une Ultra Ball, mais prévoyez-en une cinquantaine pour être sûr de ne pas repartir les mains vides.

📌 EVOLUTIONS SPÉCIALES

Certains Pokemon ne peuvent évoluer qu'en étant échangés avec un autre dresseur. En voici la liste, avec pour certains, les items à posséder.

Cravalanch

kadabra

Machop

Onix Avoir la veste de métal.

Porigon Avoir l'upgrade.

Ptitard Avoir la pierre du roi.

Ramoloss Avoir la pierre du roi.

Spectrum

Stari Avoir l'écaille de dragon.

📌 NOUVEAUX POKÉMON

Au centre de récupération de Pokemon, au sud de Goldenrod, sur le route 33, vous pouvez créer de nouveaux Pokemon en donnant au propriétaire un Pokemon mâle et un Pokemon femelle. Voici les différentes combinaisons

Deux Pikachu pour un Pichu

Deux Electek pour un Elekid

Deux Mélofée pour un Melodelfe

Deux Rondoudou pour un Toudoudou

Deux Magmar pour un Magby

Un Mimitoss et un Scarabroute pour un Scarabroute

Un Tygnon ou un Kiklee avec un Metamorph pour un Débugant

Un Leviator avec un Léviator rouge pour un Magicarpe doré

Un Lipoutou avec un Metamorph pour un Lipouti

Un Metamorph et un Evolution pour le pokemon de base de l'évolution

Partie 1

Votre aventure débute durant la nuit, vous êtes réveillé par le professeur Chen. Ce dernier vous parle du monde des pokémons et vous donne quelques conseils. Après avoir paramétré l'heure, descendez au rez-de-chaussée par l'escalier. Nouvelle discussion, vous définissez le jour de la semaine et vous recevez le pokéματος. Sortez ensuite de cette maison et rentrez dans celle située sur la gauche. Vous engagez alors la conversation avec le professeur. Ce dernier vous demande de lui rendre un service et vous offre un pokémon qui vous aidera durant votre périple. Vous avez le choix entre 3 pokémons, prenez celui que vous désirez. Le professeur vous donne ensuite d'ultimes conseils ainsi que son numéro de téléphone. La discussion achevée, ressortez de cet endroit (vous récupérez au passage une potion) et quittez le village par la gauche. Avancez le long de la route, vous allez devoir traverser des étendues d'herbe et allez livrer vos premiers combats. Vous arrivez ensuite dans un nouveau village, le village Griotte. Discutez avec le vieil homme à l'entrée et il vous propose de vous montrer quelques petites choses.

Acceptez et il vous fera visiter la ville. A la fin de la visite, il vous remet même une CPN Carte. Allez ensuite faire quelques achats dans le magasin si souhaité puis empruntez la route au nord. Avancez, et approchez-vous de la maison. Examinez l'arbre sur la gauche pour trouver une baie. Rentrez ensuite dans la maison et discutez avec le propriétaire, il vous remet une nouvelle baie. Sortez de la maison puis allez à droite. Prenez ensuite la direction plein nord et avancez jusqu'à la maison de M. Pokémon. Rentrez dedans, et M. Pokémon vous remet l'oeuf mystère afin qu'il soit examiné. Le professeur Chen vous offre ensuite un pokédex, objet qui enregistre tout sur les pokémons vus ou attrapés. Après un peu de repos, ressortez de la maison, vous recevez un appel du professeur Orme qui vous demande de le rejoindre rapidement. Prenez alors la direction sud pour rejoindre le village de Griotte et partez à l'est. Vous rencontrez alors un dresseur qui décide de vous affronter. Toutefois, vous n'aurez aucun mal à venir à bout de son pokémon. Reprenez ensuite votre route vers la maison du professeur Orme. Arrivé à Bourg Geon, allez directement chez le professeur. Ce dernier vous parle du vol d'un pokémon. Ressortez ensuite de la maison (le second chercheur vous offre des poké Ball).

Repartez à l'ouest, un personnage vous montre alors comment attraper les pokémons si vous le désirez. Après la démonstration continuez votre route jusqu'à Griotte, prenez de nouveau la direction nord et allez un peu sur la gauche tout en marchant. Vous trouverez deux garçons dont 1 qui se cache dans l'herbe. Parlez-lui pour livrer un combat facile et qui vous permettra surtout de gagner de l'expérience. Marchez encore vers le nord en passant à gauche des 2 garçons, vous allez devoir livrer de nouveaux combats... Arrivé vers la caverne de l'antre noire, allez sur la gauche pour continuer votre progression. Vous finissez par arriver à Mauville. Fouillez la ville, vous pouvez affronter le champion de pokémons de ces lieux : Albert. Cela vous permettra d'avoir de l'expérience et surtout d'obtenir le badge zéphyr ainsi que le CT 31. En ressortant justement du bâtiment où se trouve Albert, après l'avoir vaincu, vous recevez un coup de fil du professeur Orme qui vous demande de rejoindre son assistant au sud-est de Mauville. Allez-y, et l'assistant vous confie l'oeuf pokémon. Allez ensuite au nord de la ville pour vous rendre dans la tour Chetiflor. Vous devez grimper en haut de la tour mais vous allez devoir effectuer plusieurs combats tout au long de votre progression. Avancez sur la gauche et utilisez un premier escalier. Allez ensuite à droite pour en trouver un second, puis récupérez l'anti-para en en bas avant d'aller à gauche. Après un combat, empruntez l'escalier en bas. Allez en haut pour trouver une défense + puis passez par là bas pour atteindre un nouvel escalier. Allez ensuite à gauche pour prendre une potion, puis en haut. Après de nouveaux combats, vous arrivez vers le sage. Prenez la corde sortie sur la droite et allez parler au sage. Vous allez devoir mener votre ultime combat, combat qui ne sera pas d'une grande difficulté. Le sage vous offre ensuite une nouvelle capacité, la CS05.

Partie 2

Faites ensuite demi-tour pour ressortir de la tour. Sortez ensuite de cette ville par la direction sud et tournez à gauche à la première intersection. Traversez la petite maison et allez au nord, vous arrivez aux ruines d'Alpha. Explotez les lieux, il y a deux grottes, rentrez dans celle qui se trouve la plus au nord. Avancez, résolvez le puzzle consistant à reproduire un pokémon et vous voilà dans une nouvelle grotte. Fouillez-la pour combattre des Zarbi. Capturez-en 3 de formes différentes puis sortez de cette grotte grâce à l'échelle. Parlez à l'homme en face de vous, et il vous invite à le suivre. Il vous améliore alors votre pokédex. Ressortez ensuite de sa maison, retournez au carrefour sur la droite et prenez la

direction sud. Avancez, vous allez avoir à effectuer divers combats, jusqu'à arriver à une grotte (pensez à récupérer la potion et à soigner vos pokémons durant le trajet) : les caves des jumelles. Entrez-y, avancez dans la grotte en effectuant les divers combats. Récupérez par la même occasion une potion, une attaque +, une super Ball et un réveil.

Arrivé vers le fond de la grotte, il y a deux issues, empruntez l'échelle à gauche pour descendre niveau supérieur. Dans cette nouvelle zone emparez-vous de la CT 39 (sur la gauche), et de la Défense + à droite. Remontez ensuite et sortez par la porte tout à droite. De retour dehors, allez sur la gauche pour trouver une nouvelle ville (vous apprenez au passage que votre mère a dépensé votre argent pour vous acheter un objet!). Allez justement dans le centre pokémons du village, grimpez à l'étage et utilisez le Pc sur la gauche pour vous connecter au votre. Vous pourrez ainsi retirer une super potion. Ressortez maintenant de cette bâtisse, et allez dans la maison au nord-ouest du village. Discutez avec l'homme en face de vous, il vous parle de la Team Rocket avant de partir la combattre... Sortez et allez tout à l'est du village (par là où vous êtes arrivés), rentrez dans le puits. Avancez dans la contre en luttant contre les membres de la Team Rocket (prenez la super potion en cours de route), cela ne présente pas de grande difficulté. De retour chez le vieillard, parlez-lui pour avoir un appât Ball et qu'il vous explique sa manière de faire des Balls (profitez-en pour venir le voir avec des noigrumes dès que vous êtes en manque de Balls). Allez ensuite dans la maison en dessous, au sud de la ville, pour défier le champion de la ville, Hector. Une fois battu (ce qui n'a rien de difficile), vous obtenez le badge Essaim et la CT49. Ressortez de la maison et sortez de la ville par le côté ouest. Seulement, un rival arrive et vous devez le combattre. Une fois battu vous pouvez quitter la ville. Traversez la maison et vous voici dans une forêt. Avancez et discutez avec l'homme.

Partez donc rechercher son canarticho. Pour cela passez par en bas à droite, puis une fois que vous l'avez vu, contournez-le par la droite (prenez le rappel au passage) pour l'obliger à retourner vers son maître. Une fois cela fait, discutez avec la personne de gauche qui, pour vous remercier, vous offre la CS01. Faites maintenant apprendre la coupe à un de vos pokémons et utilisez cela pour couper l'arbre en haut, juste à droite. Avancez maintenant dans la forêt et allez sur la droite, en bas, vous trouverez un homme qui vous donnera la CT02. Continuez ensuite votre route vers le nord et vous arriverez dans une grande maison. Traversez-la, et vous voilà sorti de la forêt. Poursuivez votre chemin vers le nord et, après avoir livré quelques combats contre de pitoyables adversaires, vous arrivez à Doublonville. Visitez un peu cette ville et rentrez dans le bâtiment noir en haut à gauche. A l'intérieur, allez parler à la personne derrière le comptoir la plus à droite. Elle vous propose un quizz, participez et répondez : oui, oui, non, oui et non. Vous obtenez ainsi un coupon radio. Ressortez, et allez dans la boutique au sud-est de la ville. Il s'agit de celle d'un réparateur de bicyclettes; discutez avec lui et acceptez de lui faire de la pub, il vous remet alors une bicyclette. Sortez de son magasin, et allez maintenant au sud-ouest de la ville.

Partie 3

Rentrez dans le souterrain, triomphez des 2 adversaires et prenez la boîte Jetons. Vous pouvez maintenant ressortir et allez vous détendre au casino. Sinon, direction le nord de la ville pour affronter le champion, ou plutôt la championne, Blanche. La battre ne sera pas chose très difficile, prenez tout de même garde à son deuxième pokémon, soyez rapide. Parlez-lui ensuite, feignez de partir et revenez la voir, elle vous remet le badge plaine ainsi que la CT45. Allez ensuite jeter un oeil dans la maison en haut, sur la droite. Parlez à la dame pour récupérer une carapuce A O. Sortez maintenant de la ville par le nord, avancez le long du chemin en combattant vos nombreux rivaux, et allez sur la droite dès que possible. Avancez un peu et à l'intersection allez en bas pour trouver la CT 45. Faites maintenant demi-tour et coupez l'arbre en haut, avancez jusqu'à l'arbre étrange et utilisez la carapuce A O. L'arbre attaque. Une fois l'arbre vaincu, avancez sur la droite et parlez à l'homme, il vous remet la CT08. Retournez ensuite vers l'emplacement de l'arbre et dirigez-vous sur la gauche, tournez à droite et parlez au garçon pour recevoir un aimant. Revenez ensuite à l'intersection et continuez à avancer. Vous arrivez dans une nouvelle ville : Rosalia. Peu de choses à faire ici, partez défier directement le champion des lieux dans sa demeure au sud-ouest. Avancez dans la demeure en prenant garde car une partie du sol est invisible. Pour progresser, effectuez des zigzag entre les adversaires.

Arrivé au bout de la salle vous allez affronter le champion. Pour le battre, des attaques comme "morsure" se révèlent dévastatrices et ne lui laissent aucune chance. Sinon, utilisez des attaques rapides ainsi que de nombreuses potions! Une fois ce combat gagné, vous obtenez un badge brume ainsi que la CT30. Allez ensuite dans la petite tour au nord-ouest de la ville. A l'intérieur, vous devez d'abord affronter votre rival, ce qui ne posera pas de difficulté. Ensuite, allez sur la droite, utilisez la capacité pour casser le rocher, avancez et prenez l'anti brûle. Faites ensuite demi-tour et allez à gauche. Avancez et laissez-vous tomber dans le trou pour récupérer un PV plus. Descendez, utilisez l'échelle

pour remonter, et retournez sur la gauche. Avancez cette fois encore plus loin, et prenez la vitesse + au centre de la pièce. Laissez-vous ensuite tomber dans le petit trou au milieu et approchez-vous des 3 statues en forme de chats. Les chats s'éveillent et se sauvent. Partez en bas, remontez grâce à l'échelle puis sortez de la maison. Localisez maintenant la maison à l'est du village, à gauche du magasin. Rentrez dedans et allez en haut. Combattez et triomphez des 5 femmes. Allez ensuite parler à l'homme à l'entrée (il porte un chapeau) et il vous donnera la CS03. Ressortez de la maison et quittez cette ville par le côté ouest. Avancez et dirigez-vous vers le sud. Après avoir effectué de nombreux combats face à des dresseurs, combats toutefois sans aucune difficulté, vous arrivez à Oliville. Avancez dans la ville et vous vous retrouvez nez à nez avec votre rival. Toutefois, il n'y aura pas de combat cette fois-ci.

Partie 4

Fouillez la ville, puis allez dans la tour au sud-est. Vous devez monter tout en haut de la tour. Vous aurez divers combats à effectuer durant votre ascension, et en fouillant la tour vous trouverez des objets intéressants : super potion, super Ball, super bonbon, huile et la CT34. En haut, parlez avec la fille, elle vous demande d'aller chercher des médicaments pour son pokémon. Redescendez maintenant en bas de la tour et allez dans la maison au sud-ouest du village, à gauche du centre pokémons. Parlez aux 2 habitants et vous récupérez la CS04. Allez ensuite tout à l'ouest de la ville, approchez-vous de la mer et activez la CS04. Vous pouvez ainsi avancer à travers la mer. Vous devez vous rendre dans la ville d'Irisia. Cette dernière se situe sur la gauche. Aussi, après quelques combats contre des dresseurs dans l'eau vous finirez par l'atteindre. Dirigez-vous dans la zone de combat de la ville et avancez dans le bâtiment (ARN). Après quelques combats, vous arrivez face à 3 rochers. Utilisez "force" pour pouvoir les pousser : avancez celui de droite et de gauche puis poussez celui du milieu sur un côté. Après un nouveau combat vous arrivez face à champion. Ce dernier ne fait combattre que 2 pokémons mais ce sont des adversaires de taille. Des attaques comme "force" arriveront toutefois à en venir à bout facilement. Vous obtenez ensuite le badge choc et la CT01. Fouillez ensuite le reste de la ville pour obtenir une mystérieuse potion en parlant aux villageois.

Utilisez maintenant vol pour revenir à Oliville en un clin d'oeil, retournez en haut de la tour et parlez à la fille. Elle utilise cette potion pour soigner son pokémon. Soulagée, elle retourne à l'arène, redescendez et partez la combattre. Elle utilise 3 pokémons, seul le dernier peut présenter quelques difficultés, utilisez donc une attaque de type eau pour en venir à bout facilement. Une fois vaincue, Jasmine vous remet le badge minéral et la CT23. Quittez maintenant cette ville par le nord et retournez à Rosalia. Vous arrivez du côté ouest, traversez la ville et sortez par le côté est. Avancez, récupérez l'hyper Ball au passage, et entrez dans la grotte au nord. Deux possibilités s'offrent à vous : vous pouvez fouiller la grotte pour trouver quelques objets assez intéressants ou directement sortir. Dans ce cas, allez sur la droite et sortez de la grotte. Avancez ensuite sur la droite et vous arrivez à Acajou. Il n'y a rien à y faire pour l'instant, aussi prenez la direction nord. Après quelques combats, vous arrivez devant un lac. Utilisez votre surf pour aller attaquer le léviathan rouge au milieu du lac. Il est assez puissant mais des attaques de type terre en viendront aisément à bout. Le léviathan battu, vous obtenez une écaille rouge. Ressortez du lac et parlez à l'homme vêtu d'une cape noire qui se trouve devant un panneau. Acceptez de vous joindre à lui, puis retournez à Acajou. Fouillez les maisons et dans l'une d'elles vous retrouverez votre compagnon. Vous découvrez alors un passage secret, descendez le long des escaliers. Avancez, vous tombez face à des membres des Rocket.

Partie 5

Après les avoir vaincus, avancez et gagnez le centre de la pièce en évitant les statues. Combattez le scientifique puis actionnez l'interrupteur. Le système de surveillance est maintenant désactivé. Fouillez la salle pour trouver de nombreux objets puis empruntez l'escalier en bas à gauche de la salle. Avancez ensuite et montez le nouvel escalier. Vous arrivez dans un endroit avec beaucoup de mondes. Parlez avec toutes les personnes et certains membres de la Team Rocket vous donneront un mot de passe si vous les battez (parlez-leurs après les avoir battu). Prenez également les objets tout au long du chemin. Arrivé en haut utilisez les 2 mots de passe appris pour ouvrir la porte, combattez le gardien puis parlez à la bestiole à gauche. Faites ensuite demi-tour et ouvrez la porte en bas avec le mot de passe. Après un nouveau combat les membres de la Team Rocket fuient. Dans la salle du générateur, détruisez les 3 électrodes de gauche pendant que votre équipier s'occupe de celles de droite. Mission accomplie, il vous remet la CS06. Ressortez maintenant de cet endroit et partez affronter le champion de ces lieux. Avancez dans la salle n'est pas facile à cause de la glace. Allez sur la gauche de la salle et avancez entre les blocs et la colonne.

Après un combat, allez à droite, puis en bas, à gauche, en haut puis à droite. Vous affrontez alors Fredo. Seul son

dernier pokémon est assez coriace mais une attaque de type eau lui règleras le compte. Fredo vous remet ensuite le badge glacier et la CT16. Sortez de la salle et le professeur Orme vous appelle. Utilisez ensuite la compétence vol pour retourner à Doublonville. Une fois arrivé, allez dans le bâtiment noir au nord-ouest. Malheureusement la Team Rocket a pris le contrôle des lieux. Montez en haut de la tour en éliminant les adversaires. En haut, vous combattez pour récupérer une clé. Une fois cette clé en poche, redescendez en bas et sortez de la tour. Allez en haut de la ville, sur la gauche. Rentrez dans la maison la plus à gauche et descendez par l'escalier. Avancez légèrement et allez à droite. Utilisez la clé pour ouvrir la petite porte au bout du couloir. Descendez le long de l'escalier et avancez. Vous trouvez 3 interrupteurs bleus. Actionnez d'abord celui de gauche, puis celui du milieu et enfin de droite. Le chemin se débloque ainsi. Avancez encore et au bout actionnez l'interrupteur puis franchissez la porte. Au bout de la zone suivante, après une série de combats, vous trouvez le directeur. Il vous remet sa carte Magn. Prenez ensuite la CT35 à côté de lui. Faites ensuite demi-tour et retournez dans la tour radio. Montez au deuxième étage et ouvrez la porte de droite avec la carte. Avancez et après quelques combats vous arrivez face au chef qui, une fois battu, s'enfuit et compte dissoudre la Team Rocket. Le directeur, pour vous remercier, vous remet l'arc en ciel.

Partie 6

Utilisez maintenant la compétence vol pour vous rendre à Acajou. Quittez la ville par le côté est et avancez jusqu'à une grotte. Rentrez dedans, avancez un peu et vous arriverez sur une grande plaque de glace avec des blocs. Voici les directions à prendre pour vous en sortir : gauche, haut, droite, haut, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite, bas, droite, haut, droite. Dans la nouvelle zone, il y a 4 rochers et 4 trous. Poussez chaque rocher dans un trou différent. Ensuite, laissez-vous tomber et utilisez ces rochers pour vous guider au centre de la pièce. Prenez le total soins et descendez le long de l'échelle. Avancez, prenez la glace éternelle et montez le long de la nouvelle échelle. Avancez ensuite en grimpant le long des différentes échelles, récupérez aussi les quelques bonus (dont la CS07) et vous atteignez la sortie de la grotte. Avancez et vous arrivez à Ebenelle. Direction l'arène pour défier la championne de la ville. Ces pokémons dragons sont assez puissants mais en persévérant vous les battez. La championne vous explique alors que vous devez lui rapporter quelque chose pour avoir le badge. Ressortez de l'arène et utilisez le surf juste à gauche pour aller au nord et atteindre la grotte. A l'intérieur, descendez le long de l'échelle et avancez.

Allez à gauche et utilisez le surf pour aller au sud. Arrivé devant le tourbillon, utilisez la capacité syphon pour passer. Continuez votre chemin, allez sur la droite et gagnez la terre ferme. Prenez alors le croc dragon et Sandra arrive, vous donnant le badge lever et la CT24. Retournez ensuite à l'extérieur et utilisez vol pour retourner à Bourg Geon. Allez voir le professeur Orme, il vous remet la Master Ball. Quittez la ville par le côté ouest en utilisant le surf, et vous arrivez devant une grotte. Rentrez, et traversez cette petite grotte (utilisez la CS07 pour monter le long de la cascade). Après un nouveau combat contre votre rival, vous allez enfin pouvoir aller affronter la ligue Pokémon. Vous allez devoir affronter 6 adversaires, chacun utilisant plusieurs pokémons. Toutefois, si vous possédez des attaques de différents types (eau, feu, terre, ténèbres et électricité) vous devriez vous en sortir. La ligue battue, le jeu est fini ?! Mais non, retournez à Bourg Geon voir le professeur Orme. Il vous donne un ticket vous permettant de monter à bord d'un bateau.

Partie 7

Allez maintenant à Irisia à l'aide de la capacité vol, montez dans le bateau. Explorez-le et battez-vous contre les autres dresseurs. Parlez aussi avec les divers passagers, et le bateau stoppe sa course. Vous arrivez dans une nouvelle ville, parlez avec les différentes personnes et allez défier le champion des lieux. Le battre n'est pas très difficile et cela vous permet surtout d'avoir le badge foudre. Continuez ensuite votre route (c'est vraiment très linéaire ce passage) jusqu'à la ville suivante. Faites de même, affrontez la championne et elle vous remet le badge marais. Poursuivez votre chemin dans la ville suivante. Inutile d'aller défier le champion, l'arène est déserte. Continuez plutôt votre chemin vers le nord, et vous rencontrerez des membres de la Team Rocket. Fouillez ensuite la ville et vous rencontrerez un homme qui vous améliorera votre radio.

L'aventure se poursuit (Hé oui ça ressemble beaucoup aux anciennes versions de Pokémon cette partie) toujours et allez dans la station radio de la nouvelle ville. Réglez la fréquence Pokéflute puis ressortez et retournez dans la ville où vous avez débarqué en bateau. Direction le fan club des pokémons, parlez à tout le monde et vous obtiendrez une poupée. Allez maintenant voir la championne que vous avez battue, donnez-lui la poupée et vous obtenez un objet fort utile vous permettant de retourner dans la première partie du jeu très facilement. Retournez ensuite dans l'arène qui était

vide, un membre de la Team Rocket est là. Après votre petite discussion, retournez vers le phare, vous trouvez la championne de la ville, elle retourne dans son arène, suivez-la pour l'affronter. Une fois victorieux, elle vous confie le badge cascade. Le badge en poche, continuez votre progression et vous voilà dans une nouvelle ville plutôt impressionnante. Partez affronter la championne (après avoir effectué quelques emplettes tout de même). Elle n'est pas très forte... Vous obtenez ainsi un nouveau badge : l'arc-en-ciel.

Partie 8

Allez ensuite jusqu'à la piste cyclable. Avancez le long de cette dernière puis, arrivé au bout, prenez la direction est. Vous découvrirez de nouveaux lieux avec un dresseur qui vous remettra le badge arme. Faites maintenant demi-tour jusqu'à la ville maritime (où vous avez débarqué), réveillez le pokémon à l'aide de votre radio puis, après quelques combats, prenez l'objet posé. Il s'agit de la pièce manquante de la centrale. Allez donc justement la rapporter et vous aurez la CT07. Vous pouvez maintenant continuer votre quête, passez par la grotte non loin de la station radio, et en ressortant vous arrivez dans une nouvelle ville. Partez défier le champion et vous aurez le badge roche. Prenez la direction est jusqu'à la montagne, votre rival vous y attend. Après l'avoir battu (ce qui ne sera pas chose aisée) allez en haut de la montagne et battez l'homme dans sa demeure. Direction sud maintenant et vous arriverez dans la ville où habite le professeur Chen (deuxième ville sur votre route). Prenez la direction qu'il vous a indiquée en utilisant le surf (arrêtez-vous au passage là où le professeur a dit que c'était inutile, pour rencontrer un mystérieux homme).

Battez le champion des lieux pour avoir le badge volcan. Demi-tour maintenant jusque chez le professeur Chen, allez dans la ville précédente que vous avez traversée sans explorer, et défiez le dernier champion pour avoir le dernier des seize badges. Allez maintenant voir le professeur Chen, il vous parle d'un fameux dresseur. Retournez dans la ville où vous avez eu le dernier badge, prenez la direction ouest et vous finirez par atteindre une étrange montagne. C'est le lieu le plus difficile du jeu, les adversaires sont redoutables ! Vous arrivez dans une grotte sombre, éclairez les lieux avec Flash et vous découvrirez un énorme labyrinthe. Pas de méthode particulière pour le traverser, vous y arriverez avec le temps, mais pensez à prendre les nombreux objets éparpillés dans le labyrinthe. En sortant de la grotte, vous arriverez face au dernier dresseur : Sacha. Battez-le et la victoire sera votre. Il utilise 6 pokémons redoutables, les 5 premiers sont facilement battables, entre autre avec des attaques de type eau. Le dernier est extrêmement fort puisqu'il se régénère très souvent et a des attaques redoutables.

Ce dresseur battu, vous avez enfin fini le jeu... Il ne vous reste plus qu'à capturer les 251 Pokémons et à obtenir toutes les CS/CT. Bon courage !

📌 CODES ACTION REPLAY

Votre Pokémon en 1ère place, 2ème place... Défence, Vitesse et Attaque Maximale :

01FF50DA	Pokémon 1ère place
01FF51DA	Pokémon 2ème place
01FF52DA	Pokémon 3ème place
01FF53DA	Pokémon 4ème place
01FF54DA	Pokémon 5ème place
01FF59DA	Pokémon 6ème place

010000D1	L'ennemi est tué en un seul coup
0100ABAD	Avoir les 3 pokémons au début
0100FCDO	Niveau 0 pour tous les pokémons que vous allez combattre
010116D1	Capturer un dresseur
010F73D5	Sous Infinis
0120b8d5	Super Bonbon
01FBEDD0	Avoir Celebi
010000D1	Le Pokemon adverse n'a qu'1 PV
0163B9D5	Objets infinis en première position

01FF1DCB PV infinis
01FFFED5 Ball infinie en première position

014432DA Faire monter votre pokémon au niveau 100 en un combat

Attention ! Si vous faites monter CHENIPANT au niveau 100, il évoluera seulement en CRISASIER et non pas en PAPILLUSION. Il vous faut donc d'abord le faire évoluer en sa deuxième évolution.

Combattre n'importe quel Pokémon

01XXEDD0

XX est à remplacer par le numéro correspondant (le prochain Pokémon que vous rencontrerez sera le Pokémon désiré) :

- 01. Bulbizarre
- 02. Herbizarre
- 03. Florizarre
- 04. Salamèche
- 05. Reptincel
- 06. Dracaufeu
- 07. Carapuce
- 08. Carabaffe
- 09. Tortank
- 0A. Chenipan
- 0B. Chrysacier
- 0C. Papilusion
- 0D. Aspicot
- 0E. Coconfort
- 0F. Dardagnan
- 10. Roucool
- 11. Roucoups
- 12. Roucarnage
- 13. Rattata
- 14. Rattatac
- 15. Piafabec
- 16. Rapasdepic
- 17. Abo
- 18. Arbok
- 19. Pikachu
- 1A. Raichu
- 1B. Sabelette
- 1C. Sablaireau
- 1D. Nidoran F
- 1E. Nidorina
- 1F. Nidoqueen
- 20. Nidoran M
- 21. Nidorino
- 22. Nidoking
- 23. Melocee
- 24. Melodelfe
- 25. Goupix
- 26. Feunard
- 27. Rondoudou
- 28. Grodoudou
- 29. Nosferapti
- 2A. Nosferalto
- 2B. Mystherbe

2C. Ortide
2D. Rafflesia
2E. Paras
2F. Parasect
30. Mimitoss
31. Aéromite
32. Taupiqueur
33. Triopiqueur
34. Miaouss
35. Persian
36. Psycocouak
37. Akwakwak
38. Férosinge
39. Colossinge
3A. Caninos
3B. Arcanine
3C. Ptitard
3D. Tétarte
3E. Tartard
3F. Abra
40. Kadabra
41. Alakazam
42. Machoc
43. Machopeur
44. Macogneur
45. Chétiflor
46. Boustiflor
47. Empiflor
48. Tentacool
49. Tentacruel
4A. Racaillou
4B. Gravalanch
4C. Golem
4D. Ponyta
4E. Galopa
4F. Ramoloss
50. Flagadoss
51. Magneti
52. Magneton
53. Canarticho
54. Doduo 55. Dotrio
56. Otaria
57. Lamantine
58. Tadmorv
59. Grotadmorv
5A. Kokiyas
5B. Crustabri
5C. Fantominus
5D. Spectrum
5E. Ectoplasma
5F. Onix
60. Soporifik
61. Hypnomade
62. Krabby
63. Kraboss

64. Voltorbe
65. Electrode
66. Noeunoeuf
67. Noadkoko
68. Osselait
69. Ossatueur
6A. Kicklee
6B. Tygnon
6C. Excelangue
6D. Smogo
6E. Smogogo
6F. Rhinocorne
70. Rhinoféros
71. Leveinard
72. Saquedeneu
73. Kangourex
74. Hypotrempe
75. Hypocéan
76. Poissirène
77. Poissoroy
78. Starie
79. Staross
7A. Mr. Mime
7B. Insécateur
7C. Lippoutou
7D. Elekthek
7E. Magmar
7F. Scarabrute
80. Tauros
81. Magicarpe
82. Léviator
83. Lokhlass
84. Métamorph
85. Evoli
86. Aquali
87. Voltali
88. Pyroli
89. Porygon
8A. Amonita
8B. Amonistar
8C. Kabuto
8D. Kabutops
8E. Ptéra
8F. Ronflex
90. Artikodin
91. Electhor
92. Sulfura
93. Minidraco
94. Draco
95. Dracolosse
96. Mewtwo
97. Mew
98. Germignon
99. Macronium
9A. Méganium

9B. Héricendre
9C. Feurisson
9D. Typhlosion
9E. Kaïminus
9F. Crocodil
A0. Aligatueur
A1. Fouinette
A2. Fouinar
A3. Hoothoot
A4. Noarfang
A5. Coxy
A6. Coxyclaque
A7. Mimigal
A8. Migalos A9. Nosftenfer
AA. Loupio
AB. Lanturn
AC. Pichu
AD. Mélo
AE. Toudoudou
AF. Togepi
B0. Togetic
B1. Natu
B2. Xatu
B3. Wattouat
B4. Lainergie
B5. Pharamp
B6. Joliflor
B7. Marill
B8. Azumarill
B9. Simularbre
BA. Tarpaud
BB. Granivol
BC. Florivol
BD. Cotovol
BE. Capumain
BF. Tournegrain
C0. Héliatronc
C1. Yanma
C2. Axoloto
C3. Maraiste
C4. Mentali
C5. Noctali
C6. Cornêbre
C7. Roigada
C8. Feuvorêve
C9. Zarbi
CA. Qulbutoke
CB. Girafarig
CC. Pomdepik
CD. Forretress
CE. Insolourdo
CF. Scorplane
D0. Steelix
D1. Snubbull
D2. Granbull

D3. Qwilfish
D4. Cizayox
D5. Caratroc
D6. Scarhino
D7. Farfuret
D8. Teddiursa
D9. Ursaring
DA. Limagma
DB. Volcaropod
DC. Marcacrain
DD. Cochignon
DE. Corayon
DF. Remoraid
E0. Octillery
E1. Cadoizo
E2. Démanta
E3. Airmure
E4. Malosse
E5. Démolosse
E6. Hyporoi
E7. Phanpy
E8. Donphan
E9. Porygon 2
EA. Cerfrousse
EB. Queulorior
EC. Débugant
ED. Kapoera
EE. Lippouti
EF. Elekid
F0. Magby
F1. Ecremeuh
F2. Leuphorie
F3. Raikou
F4. Entei
F5. Suicune
F6. Embrylex
F7. Ymphect
F8. Tyranocif
F9. Lugia
FA. Ho-oh
FB. Célébi

Rencontrer des Pokémon sauvages à n'importe quel niveau:

01XXFCD0

Remplacer les XX par :

00=niveau 0

01=niveau 1

02=niveau 2 [...]

64=niveau 100...

FF=niveau 255

Modifier le Bonheur du premier Pokémon:

01XX45DA

Remplacer XX par 00 pour que le Pokémon vous haïsse
Remplacer XX par FF pour que le Pokémon vous adore !

Mettre les Stats du Pokémon au max :

01ff50da
01ff51da
01ff52da
01ff53da
01ff55da
01ff56da
01ff57da
01ff58da
01ff59da

Combattre toujours un certain Type:

01XX19D1
Remplacer XX par 07 pour combattre toujours des Shineys.
Remplacer XX par 05 pour combattre toujours des Males.
Remplacer XX par 04 pour combattre toujours des Femelles.

Avoir tous les Badges:

01FF7CD5
01FF7DD5

Modifier le Temps:

Modifier les Jours => 01XXDCD1
Remplacez les XX par les chiffres suivants :
Lundi : 01
Mardi : 02
Mercredi : 03
Jeudi : 04
Vendredi : 05
Samedi : 06
Dimanche : 00

Argent à l'infini:

019973D5
019974D5
019975D5

Améliorer le DV (gènes) de son équipe à 15 (max):

01FF35DA
01FF36DA
01FF37DA
01FF38DA
01FF39DA
01FF3ADA
01FF3BDA
01FF3CDA

01FF3DDA
01FF3EDA
01FF3FDA
01FF40DA

Codes sur les Objets

01XXB8D5 Modifier le premier objet du Sac
0163B9D5 Premier objet du Sac à l'infini
01XXFDD5 Modifier le premier objet du Sac à Balls
0163FED5 Première Pokéball du sac à l'infini

Pour le Sac à Objet, remplacer XX par l'objet désiré :

03 POUDRECLAIRE Baisse précision ennemi. (TENU)
07 BICYCLETTE Un vélo pliable pour se balader.
08 PIERRE LUNE Evolue certains types de Pokémon.
09 ANTIDOTE Soigne les Pokémon empoisonnés.
0A ANTI-BRULE Soigne les Pokémon brûlés.
0B ANTIGEL Dégèle les Pokémon gelés.
0C REVEIL Réveille les Pokémon endormis.
0D ANTI-PARA Soigne les Pokémon paralysés.
0E GUÉRISON Restaure tous PV et statut.
0F POTION MAX Restaure tous les PV d'un Pokémon.
10 HYPER POTION Restaure 200 PV d'un Pokémon.
11 SUPER POTION Restaure 50 PV d'un Pokémon.
12 POTION Restaure 20 PV d'un Pokémon.
13 CORDE SORTIE L'utiliser pour s'échapper des caves
14 REPOUSSE Repousse faibles Pokémon de 100 pas.
15 MAX ELIXIR Restaure tous PP d'un Pokémon.
16 PIERRE FEU Evolue certains types de Pokémon.
17 PIERRE Foudre Evolue certains types de Pokémon.
18 PIERRE EAU Evolue certains types de Pokémon.
1A PV PLUS Monte les PV d'un Pokémon.
1B PROTEINE Monte l'ATTAQUE d'un Pokémon.
1C FER Monte la DEFENSE d'un Pokémon.
1D CARBONE Monte la VITESSE d'un Pokémon.
1E POING CHANCE Plus de critiques avec LEVEINARD.
1F CALCIUM Monte le SPECIAL d'un Pokémon.
20 SUPER BONBON Monte d'un niveau un Pokémon.
21 PRÉCISION + Monte la précision (1 CBT).
22 PIERRE PLANTE Evolue certains types de Pokémon.
23 POUDRE MÉTAL Monte DEFENSE de MÉTAMORPH. (TENU)
24 PEPITE En or pur. Se vend cher.
25 POKÉ POUPÉE Pour s'enfuir face à un PKMN sauvage.
26 TOTAL SOIN Contre tout changement de statut.
27 RAPPEL Ranime Pokémon KO avec 1/2 PV.
28 RAPPEL MAX Réanimation et soin total.
29 DEFENSE SPEC Prévient réduction de stat. (1 CBT)
2A SUPER REPOUSSE Repousse faibles Pokémon de 200 pas.
2B MAX REPOUSSE Repousse faibles Pokémon de 250 pas.
2C MUSCLE + Plus de chances de critiques. (1 CBT)
2E EAU FRAICHE Restaure 50 PV d'un Pokémon.
2F SODA COOL Restaure 60 PV d'un Pokémon.
30 LIMONADE Restaure 80 PV d'un Pokémon.

31 ATTAQUE + Monte l'ATTAQUE (1 CBT).
33 DEFENSE + Monte la DEFENSE (1 CBT).
34 VITESSE + Monte la VITESSE (1 CBT).
35 SPECIAL + Monte le SPECIAL (1 CBT).
36 BOITE JETON Contient jusqu'a 9,999 jetons.
37 CHERCH'OBJET Voir objets invisibles de la zone.
39 MULTI EXP Partager les pts d'EXP. (TENU)
3A CANNE Pour pêcher les Pokémon dans l'eau.
3B SUPER CANNE Une bonne canne à pêcher les PKMN.
3C FEUILLE ARG. Une étrange feuille argentée.
3D MEGA CANNE La meilleure canne à pêcher les PKMN.
3E PP PLUS Monte le max de PP d'une capacité.
3F HUILE Restaure 10 PP d'une capacité.
40 HUILE MAX Restaure tous les PP d'une capacité.
41 ELIXIR Restaure 10 PP de toutes capacités.
42 ECAILLEROUGE Ecaille du LEVIATOR rouge.
43 POTIONSECRET Soin total d'un Pokémon.
44 PASSE BATEAU Un ticket pour l'AQUARIA.
45 OEUF MYSTERE Un oeuf obtenu de Mr.Pokémon.
47 AILE ARGENT Une étrange plume argentée.
48 LAIT MEUMEU Restaure 100 PV d'un Pokémon.
49 VIVE GRIFFE Plus de chances d'initiative. (TENU)
4A BAIE ANTIDOT Un antidote automatique. (TENU)
4B FEUILLE D'OR Une étrange feuille dorée.
4C SABLE DOUX Renforce les capacités SOL. (TENU)
4D BEC POINTU Renforce les capacités VOL. (TENU)
4E BAIE ANTIPAR Un anti-paralysie automatique. (TENU)
4F BAIE BRULURE Un antigel automatique. (TENU)
50 BAIE GEL Un anti-brûle automatique. (TENU)
51 PIC VENIN Renforce capacités POISON. (TENU)
52 ROCHE ROYALE Peut apeurer l'ennemi. (TENU)
53 BAIE AMERE Un anti-confusion automatique. (TENU)
54 BAIE MENTHE Réveil pour PKMN endormis. (TENU)
55 NOIGRUME RGE Un NOIGRUME rouge.
56 PETIT CHAMPI Un champignon. Se vend peu cher.
57 GROS CHAMPI Champignon rare. Se vend cher.
58 POUDRE ARG. Renforce capacités INSECTE. (TENU)
59 NOIGRUME BLU Un NOIGRUME bleu.
5B PIECE RUNE Double les gains d'argent. (TENU)
5C NOIGRUME JNE Un NOIGRUME jaune.
5D NOIGRUME VER Un NOIGRUME vert.
5E RUNE PURIF. Repousse les PKMN sauvages. (TENU)
5F EAU MYSTIQUE Renforce capacités EAU. (TENU)
60 CUILLERTORDU Renforce capacités PSY. (TENU)
61 NOIGRUME BLC Un NOIGRUME blanc.
62 CEINT.NOIRE Renforce capacités COMBAT. (TENU)
63 NOIGRUME NOI Un NOIGRUME noir.
65 NOIGRUME ROS Un NOIGRUME rose.
66 LUNET.NOIRES Renforce capacités TENEBRES. (TENU)
67 QUEUERAMOLOS Très bon. Se vend très cher.
68 RUBAN ROSE Renforce capacités NORMAL. (TENU)
69 BATON Un poireau normal. Se vend peu cher.
6A BOULE FUMEE Pour s'enfuir face à un PKMN sauvage.
6B GLACETERNEL Renforce capacités GLACE. (TENU)
6C AIMANT Renforce capacités ELECTRIK. (TENU)

6D BAIE MIRACLE Contre changement de statut. (TENU)
 6E PERLE Une belle perle. Se vend peu cher.
 6F GRANDE PERLE Une belle grosse perle. Très chère.
 70 PIERRE STASE Arrête une évolution. (TENU)
 71 RUNE SORT Renforce capacités spectre. (TENU)
 72 BONBON RAGE Restaure 20 PV d'un Pokémon.
 75 GRAIN MIRACL Renforce capacités PLANTE. (TENU)
 76 MASSE OS un os. Se vend peu cher.
 77 BANDEAU + Peut empêcher un K.O. (TENU)
 79 POUDRENERGIE Restaure 50 PV d'un PKMN. Amer.
 7A RACINENERGIE Restaure 200 PV d'un PKMN. Amer.
 7B POUDRE SOIN Contre changement de statut. Amer
 7C HERBE RAPPEL Ranime un PKMN K.O. Amer.
 7D PIERRE DURE Renforce capacités ROCHE. (TENU)
 7E OEUF CHANCE Gagne plus de pts EXP. (TENU)
 7F CARTE MAGN. Ouvre les volets dans TOUR RADIO.
 80 PARTIE MACH. Un élément de la CENTRALE.
 82 OBJET PERDU POKÉ POUPÉE perdue par la COPIEUSE.
 83 POUSS.ETOILE Joli sable rouge. Se vend cher.
 84 MORC.ETOILE Morceau de joyau rouge. Très cher.
 85 CLE SOUS-SOL Ouvre des portes.
 86 PASSE Un ticket pour le TRAIN MAGNET.
 8A CHARBON Renforce capacités feu. (TENU)
 8B JUS DE BAIE Restaure 20 PV d'un Pokémon.
 8C LENTILSCOPE Plus de chances de critiques. (TENU)
 8F PEAU METAL Renforce capacités ACIER. (TENU)
 90 CROC DRAGON Renforce capacités DRAGON. (TENU)
 92 RESTES Restaure les PV en combat. (TENU)
 96 BAIE MYSTERE Restaure les PP en auto. (TENU)
 97 ECAILLEDRACO Une écaille rare de type dragon.
 98 ADN BERZERK Monte l'ATTAQUE rend confus.
 9C CENDRESACREE Réanimation totale de tous Pokémon.
 9E LETR FLEUR LETTRE à fleurs. (TENU)
 A3 BALLE LUMIERE Une orbe électrique étrange. (TENU)
 A7 COFFRE NML A ouvrir pour voir à l'intérieur.
 A8 COFFRE LUXE A ouvrir pour voir à l'intérieur.
 A9 PIERRESOLEIL Evolue certains types de Pokémon.
 AA RUBAN A POIS Renforce capacités NORMAL. (TENU)
 AC EVOLUTOR Une étrange boîte de la SYLPHE SARL.
 AD BAIE Auto-soin. (10PV, TENU)
 AE BAIE DOREE Auto-soin. (30PV, TENU)
 AF CARAPUCE A O Bouteille pour arroser les plantes.
 B2 ARCENCI'AILE Plume mystique arc-en-ciel.
 B4 MORC.BRIQUE Morceau rare d'une brique.
 B5 LETR SURF LETTRE avec un LOKHLASS. (TENU)
 B6 LETRBLEUCIEL LETTRE avec un MINIDRACO. (TENU)
 B7 LETRPORTRAIT LETTRE au goût du détenteur. (TENU)
 B8 LETRCHARM. LETTRE a coeurs. (TENU)
 B9 LETR EVOLI LETTRE avec un EVOLI. (TENU)
 BA LETR MORPH LETTRE avec un METAMORPH. (TENU)
 BB LETRCIELBLEU LETTRE avec des nuages. (TENU)
 BC LETR MUSIQUE LETTRE avec un NATU. (TENU)
 BD LETR MIRAGE LETTRE avec un MEW. (TENU)

Pour le Sac à Balls, remplacer XX par la Ball désirée :

01 MASTER BALL La meilleure BALL. Ne rate jamais.
02 HYPER BALL BALL à haut taux de réussite.
04 SUPER BALL BALL à taux de réussite correct.
05 POKÉ BALL Objet pour capturer les POKÉMON.
9D MASSE BALL BALL pour capturer les PKMN lourds.
9F NIVEAU BALL BALL pour POKÉMON de niveau moindre.
A0 APPAT BALL BALL pour POKÉMON ferrés par CANNE.
A1 SPEED BALL BALL pour capturer POKÉMON rapides.
A4 COPAIN BALL BALL pour rendre un PKMN amical.
A5 LUNE BALL BALL pour évolués de PIERRE LUNE.
A6 LOVE BALL Pour capturer le genre opposé.
B1 PARC BALL BALL du Concours de Capture.

Avoir toutes les décorations de la chambre

01FF0BD8
01FF0CD8
01FF0DD8
01FF0ED8
01FF0FD8
01FF10D8
01FF11D8

Remplacer les attaques de son Pokémon

Premiere attaque: 01XX2CDA
Deuxieme attaque: 01XX2DDA
Troisieme attaque: 01XX2EDA
Quatrième attaque: 01XX2FDA

Remplacer XX par l'attaque de votre choix :

01 - Ecras'face
02 - Poing-karate
03 - Torgnoles
04 - Poing comete
05 - Ultimapoing
06 - Jackpot
07 - Poing de feu
08 - Poing de glace
09 - Poing-eclair
0A - Griffes
0B - Force poigne
0C - Guillotine
0D - Coupe-vent
0E - Dance-lames
0F - Coupe
10 - Tornade
11 - Cru-aile
12 - Cyclone
13 - Vol
14 - Etreinte
15 - Souplesse
16 - Fouet lianes
17 - Ecrasement
18 - Double pied

19 - Ultimawashi
1A - Pied sauté
1B - Mawashi Geri
1C - Jet de Sable
1D - Coup d' Boule
1E - Koud'Korne
1F - Furie
20 - Empal' Korne
21 - Charge
22 - Plaquage
23 - Ligotage
24 - Béliet
25 - Mania
26 - Damoclès
27 - Mimi-Queue
28 - Dard-Venin
29 - Double-Dard
2A - Dard-Nuée
2B - Groz'Yeux
2C - Morsure
2D - Rugissement
2E - Hurlement
2F - Berceuse
30 - Ultrason
31 - Sonicboom
32 - Entrave
33 - Acide
34 - Flammèche
35 - Lance-Flamme
36 - Brume
37 - Pistolet à Eau
38 - Hydrocanon
39 - Surf
3A - Laser Glace
3B - Blizzard
3C - Rafale Psy
3D - Bulle d'O
3E - Onde Boréale
3F - Ultralaser
40 - Picpic
41 - Bec Vrillé
42 - Sacrifice
43 - Balayage
44 - Riposte
45 - Frappe Atlas
46 - Force
47 - Vol-Vie
48 - Méga-Sangsue
49 - Vampigraine
4A - Croissance
4B - Tranch'Herbe
4C - Lance-Soleil
4D - Poudre Toxik
4E - Para-Spore
4F - Poudre Dodo

50 - Danse-Fleur
51 - Sécrétion
52 - Draco-Rage
53 - Danseflamme
54 - Eclair
55 - Tonnerre
56 - Cage-Eclair
57 - Fatal-Foudre
58 - Jet-Pierres
59 - Séisme
5A - Abime
5B - Tunnel
5C - Toxik
5D - Choc Mental
5E - Psyko
5F - Hypnose
60 - Yoga
61 - Hate
62 - Vive-Attaque
63 - Frénésie
64 - Téléport
65 - Ténèbres
66 - Copie
67 - Grincement
68 - Reflet
69 - Soin
6A - Armure
6B - Lilliput
6C - Brouillard
6D - Onde Folie
6E - Repli
6F - Boul'Armure
70 - Bouclier
71 - Mur Lumière
72 - Buée Noire
73 - Protection
74 - Puissance
75 - Patience
76 - Métronome
77 - Mimique
78 - Destruction
79 - Bomb'Oeuf
7A - Léchouille
7B - Puredpois
7C - Détritus
7D - Massd'os
7E - Déflagration
7F - Cascade
80 - Claquoir
81 - Météores
82 - Coud'Krane
83 - Picanon
84 - Constriction
85 - Amnésie
86 - Télékinésie

87 - E-Coque
88 - Pied Voltige
89 - Intimidation
8A - Dévorêve
8B - Gaz Toxik
8C - Pilonnage
8D - Vampirisme
8E - Grobisou
8F - Pique
90 - Morphing
91 - Ecume
92 - Upercut
93 - Spore
94 - Flash
95 - Vague Psy
96 - Trempette
97 - Acidarmure
98 - Pince-Masse
99 - Explosion
9A - Combo-Griffe
9B - Osmerang
9C - Repos
9D - Eboulement
9E - Croc de Mort
9F - Affûtage
A0 - Adaptation
A1 - Triplattaque
A2 - Croc Fatal
A3 - Tranche
A4 - Clonage
A5 - Lutte
A6 - Gribouille
A7 - Triple Pied
A8 - Larcin
A9 - Toile
AA - Lire-Esprit
AB - Cauchemar
AC - Roue de Feu
AD - Ronflement
AE - Malédiction
AF - Fleau
B0 - Adaptation2
B1 - Aeroblast
B2 - Spore Coton
B3 - Contre
B4 - Dépit
B5 - Poudreuse
B6 - Abri
B7 - Mach Punch
B8 - Grimace
B9 - Feinte
BA - Doux Baise
BB - Cognobidon
BC - Bomb-Beurk
BD - Coud'Boue

BE - Octazooka
BF - Picots
C0 - Elécanon
C1 - Clairvoyance
C2 - Prélèvement Destin
C3 - Requiem
C4 - Vent Glace
C5 - Détection
C6 - Charge-Os
C7 - Verrouillage
C8 - Colère
C9 - Tempêtesable
CA - Giga-Sangsue
CB - Ténacité
CC - Charme
CD - Roulade
CE - Faux-Chage
CF - Vantardise
D0 - Lait à Boire
D1 - Etincelle
D2 - Taillade
D3 - Aile d'Acier
D4 - Regard Noir
D5 - Attraction
D6 - Blabla Dodo
D7 - Glas de Soin
D8 - Retour
D9 - Cadeau
DA - Frustration
DB - Rune Protect
DC - Balance
DD - Feu Sacré
DE - Ampleur
DF - Dynamopoing
E0 - Mégacorne
E1 - Dracosouffle
E2 - Relais
E3 - Encore
E4 - Poursuite
E5 - Tour Rapide
E6 - Doux Parfum
E7 - Queue de Fer
E8 - Griffe Acier
E9 - Corps Perdu
EA - Aurore
EB - Synthèse
EC - Rayon LUNE
ED - Puissance Cachée
EE - Coup-Croix
EF - Ouragan
F0 - Danse PLuie
F1 - Zénith
F2 - Machouille
F3 - Voile Miroir
F4 - Boost

F5 - Vitesse Extrême
F6 - Pouvoir Antique
F7 - Ball d'Ombre
F8 - Prescience
F9 - Eclate-Roc
FA - Siphon
FB - Baston

Contaminer vos Pokémon avec le PokéRUS

Poke1 : 010146DA
Poke2 : 010176DA
Poke3 : 0101A6DA
Poke4 : 0101D6DA

CLONER UN POKÉMON

Tout d'abord, sauvegardez. Puis mettez le pokémon à cloner dans une boîte quelconque, puis changez la boîte. A cet instant vous devrez sauvegarder. Juste pendant la phrase "Sauvegarde, Ne pas éteindre" éteignez votre Gameboy. Puis rallumez-la. Vous retrouverez alors le pokémon dans votre équipe mais également un pokémon identique dans la boîte.

Pour cloner une master-ball, c'est simple : donnez-en une au pokémon que vous mettrez dans la boîte pour la cloner en même temps.

MEILLEURES TECHNIQUES

Tous les jours, vous verrez sur la carte un nouveau personnage qui vous donnera un objet. Pour connaître l'endroit exact de l'apparition de ces personnages, allez dans la maison tout à gauche de la route Victoire. A l'intérieur se trouve un livre qui vous indiquera ce que vous voulez savoir.

DÉCOUVRIR RÉMORAID

Si votre objectif est de capturer un remoraid, le meilleur moyen demeure le suivant. Allez sur la route 44 et combattez Justin Pêcheur. Il vous demandera alors votre numéro de téléphone. Continuez la partie et il vous appellera pour vous dire qu'il y a énormément de Rémoraids.

📌 CLÔNAGE DES POKÉMON

Pour cloner un Pokémon, placez-vous dans un centre Pokémon face au PC, puis sauvegardez. Allumez le PC puis choisissez "PC de Léo". Faites "Stocker", puis stockez le Pokémon que vous voulez cloner. Ensuite, revenez à l'écran précédent puis choisissez "Changer boîte". Ne changez surtout pas avec une boîte pleine ! Quand le message "SAUVEGARDE ... NE PAS ETEINDRE" apparaît, c'est là que le timing se joue. Eteignez votre console, puis rallumez-la. Si le Pokémon que vous vouliez stocker est dans votre équipe, alors le clonage a marché. Vous retrouverez le clone dans une de vos boîtes. C'est d'ailleurs bien plus intéressant si vous attachez un objet comme une Masterball à votre Pokémon car il sera cloné lui aussi.

📌 AVOIR LES 3 POKÉMON DE DÉPART

Lorsque vous devez choisir entre les trois Pokémon de départ (Germinon, Kaiminus et Héricendre), sauvegardez et prenez n'importe lequel des trois. Continuez le jeu normalement mais sans sauvegarder, jusqu'à ce que vous ayez des Pokéballs. A partir de là, capturez un autre Pokémon pour pouvoir cloner le Pokémon que vous aviez choisi, puis éteignez la console. Vous vous retrouverez devant les trois Pokéballs du prof. Orme avec le Pokémon que vous venez de cloner sur votre PC. Répétez cette opération deux fois (sans sauvegarder au début) en clonant non seulement le nouveau Pokémon choisi mais aussi le ou les Pokémon stockés sur le PC.

📌 PAS DE RENCONTRE ALÉATOIRE

Pour marcher dans les hautes herbes sans rencontrer de Pokémon, veillez à avoir avec vous un Pokémon possédant la capacité COUPE.

📌 CAPTURER LES TROIS POKÉMON LÉGENDAIRES

Allez voir les trois Pokémon légendaires dans la tour cendrée de Rosalia. Puis, quand vous avez obtenu la MasterBall, ne l'utilisez surtout pas ! Faites-la tenir à un Pokémon et clonez-le. Vous aurez alors ce Pokémon en double mais ils tiendront tous les deux dans une MasterBall. Recommencez l'expérience afin d'en avoir un 3ème, ce qui vous permettra de capturer les trois Pokémon légendaires (Raikou, Entei et Suicune).

📌 RONFLEX

Vous devez obligatoirement avoir le poste radio. Allez à côté de Ronflex et sélectionnez sur le poste radio la fréquence Pokeflute. Ronflex se reveillera : il vous attaquera, battez-le et attrapez-le.

OBTENIR LE NATIONAL DEX

Pour obtenir le national Dex, rendez vous au S.S.Aqua dans la ville d'Olivine après avoir battu le conseil des quatre.

CONNAÎTRE LES IVS DE SON POKÉMON

Un juge placé près du PC de la tour de combat vous donnera une évaluation du potentiel de votre Pokémon. Il vous fournira le total des IVS ainsi que la statistique dans laquelle il est le plus fort.

Potentiel correct

Total 0 à 90 : environ 0 à 15 partout

Potentiel supérieur

Total 91 à 120 : environ 15 à 20 partout

Potentiel bien supérieur

Total 121 à 150 : environ 20 à 25 partout

Potentiel exceptionnel

Total 151 à 186 : environ 25 à 31 partout

Correct : de 0 à 15

Très bien : de 16 à 25

Fantastique : de 26 à 30

Au top : 31

Pokémon Version Bleue

© Nintendo 1999

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

POKEMON DU PARK SAFARI

Tout d'abord, munissez-vous de Pokemon ayant les CS Vol, Surf, et la CT Tunnel ou Téléport. Choisissez une zone du Park Safari et utilisez la capacité Téléport ou Tunnel pour sortir du Park. Utilisez Vol pour atteindre Cramoi's île et nagez en longeant la rive droite. Vous pourrez trouver à cet endroit des Pokemon du Park Safari.

DES MASTERBALLS INFINIES

Assurez-vous que vous avez une Masterball en sixième position dans votre inventaire, et dirigez-vous vers Viridian. Répondez oui au personnage qui vous explique comment attrapper des Pokemon, et utilisez Vol pour atteindre Cinnibar Island. Prenez Surf et longez la rive droite de l'île, puis gagnez votre duel contre Misigno.

TROUVER LA VILLE BUG

Pénétrez dans le parc Safari et faites une cinquantaine de pas avant de quitter la zone. Dites à l'homme que vous voulez sortir et rentrez à nouveau dans le parc. Vous devez ensuite sauvegarder, éteindre le jeu, puis rallumer la console. Ressortez une nouvelle fois du Park Safari et dirigez-vous vers Cramois'île. En longeant la rive droite, vous finirez par tomber sur la ville Bug.

POKÉBALL

Juste après avoir lancé une pokéball, appuyez sur Bas et B, et la pokéball sera alors considérée comme une masterball (pouvant néanmoins rater sa cible). Pour l'ultraball, répétez la même manipulation, mais avec Haut et B.

TROUVER UN MOON STONE INVISIBLE

Allez à Cinabar Island à Pokemon Mansion. Regardez à droite sur chaque colonne (en regardant vers la droite).

📌 POKÉMON DE NIVEAU SUPÉRIEUR À 100

Allez à Cramois île et mettez un objet en 6ème position (avec le bouton Select). Partez ensuite à Jadielle et parlez à l'homme qui vous montre comment attraper des Pokémon. Retournez ensuite à Cramois île, rentrez dans le centre Pokémon et ressortez. Puis, allez dans l'eau sur la droite et faites des allers-retours, de haut en bas.

📌 GRIMPER DANS UN ARBRE

Utilisez "cut" pour couper l'arbre. Mettez-vous alors à l'endroit où se trouvait l'arbre puis sauvegardez la partie. Ensuite, éteignez alors votre console et rallumez-la : vous vous retrouverez carrément sur l'arbre!

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Bourg Palette

Commencez par visiter la ville puis essayez de partir vers le nord. Le professeur chêne apparaîtra alors et vous donnera votre premier Pokémon (Carapuce, Bulbizarre ou Salamèche). Carapuce est le plus facile à jouer. Occupez-vous de Régis puis prenez la route en direction du nord.

Route 1

Prenez la potion que vous donne la première personne que vous rencontrez et combattez quelques Pokémon pour les points d'expérience (vous ne pouvez pas encore les capturer).

Jadielle

Allez tout de suite au centre Pokémon pour avoir quelques soins puis allez au magasin récupérer le paquet du professeur. Ramenez-lui en passant par dessus les petites barrières si vous voulez économiser du temps et éviter quelques batailles. Il vous donnera un Pokédex et vous pourrez alors retourner à Jadielle (prenez la carte chez la sœur de Régis) pour acheter des Pokéballs. Achetez un anti-poison et des Pokéballs mais n'investissez pas trop dans les potions, vous en trouverez plusieurs et vous n'êtes pas très éloigné du centre Pokémon. Sortez ensuite de la ville et suivez la route 2 jusqu'à...

La forêt de jade

Allez récupérer une Pokéball sur la gauche puis revenez en arrière et allez en haut à droite pour trouver le premier dresseur. Partez ensuite au nord et vous trouverez un antidote. Continuez à suivre la route jusqu'à l'intersection (il y a un objet en bas) puis essayez de récupérer Pikachu avant de sortir de la forêt..

Argenta

Vos Pokémon doivent être assez forts pour ce qui vous attend (vos adversaires seront de niveau 12 à 14). Visitez la ville puis allez combattre Pierre dans l'arène, vous obtiendrez alors le badge roche qui vous rendra un peu plus fort. Faites quelques achats puis partez vers le mont Sélénite (vous devrez affronter de nouveaux dresseurs sur la route 3).

Le mont Sélénite

Trois niveaux à visiter, de nombreux objets à trouver et quelques dresseurs à combattre. Explorez le moindre recoin et capturez de nouveaux Pokémons. En sortant vous serez attaqué par un dernier dresseur puis vous aurez le choix entre deux fossiles. Quittez enfin le donjon et suivez la route 4 (où se promènent de nouveaux Pokémons) en direction d'Azuria.

Azuria

Vous pouvez combattre le dresseur en arrivant dans la ville mais n'oubliez pas de passer au magasin faire quelques achats avant d'aller affronter Ondine dans l'arène. Utilisez Pikachu et vous obtiendrez facilement le badge cascade.

La route nord (24 et 25) et la maison

Sortez au nord puis passez le pont pour combattre tous les dresseurs puis avancez et prenez à gauche vers la maison de Léo. Vous devrez combattre 9 autres dresseurs avant d'y parvenir (vous pourrez aussi récupérer la frappe d'atlas). Parlez au Pokémon en arrivant et faites ce qu'il vous dit puis retournez à Aruzia avec le passe-bateau et allez à la maison en haut à droite de la ville. Combattez un des rockets derrière la maison et récupérez Tunnel puis empruntez le passage au sud en direction de Carmin sur mer.

Routes 5 et 6

Vous trouverez d'abord une pension Pokémon qui pour garder une de vos créatures pour l'entraîner ainsi que quelques Pokémons sauvages sur la route. Entrez ensuite dans la petite maison de droite pour aller sur la route 6. Combattez enfin les dresseurs et continuez vers la ville.

Carmin sur mer

Allez voir le pêcheur pour récupérer la canne à pêche, combattez le dresseur de l'arène (vous devez avoir la technique coupe pour y pénétrer) pour obtenir le badge foudre puis parlez au président du fan club dans la maison en bas à gauche. Retournez à Azurai pour prendre le vélo puis allez sur les quais de Carmin sur mer pour monter à bord de l'océane.

L'Océane

Les dresseurs ont de très bons Pokémons ici, faites attention. Parlez au capitaine puis récupérez la Pokéball dans une poubelle de la cuisine. Visitez aussi les cabines, elles regorgent d'objets divers et variés.

La cave Taupiqueur

Des nouveaux Pokémons à trouver ici et Flash à récupérer dans le laboratoire en ressortant. Suivez ensuite le chemin puis prenez en haut après le dernier virage. Prenez en haut à droite puis combattez la dresseuse avant de continuer votre route.

La grotte

Vous pourrez soigner vos Pokémons dans le centre au sud de l'entrée. Dans tous les cas, assurez-vous d'avoir appris Flash à l'un d'entre eux. Explorez ensuite la grotte et ses nombreux dresseurs puis allez vers la sortie en empruntant les échelles.

Lavanville

Soignez vos Pokémons au centre (les combats avec les dresseurs ne sont pas obligatoires), faites quelques achats si vous en avez besoin puis quittez la ville par l'ouest pour pénétrer dans le tunnel (il vous faudra combattre au moins un dresseur).

Céladopole

Vous devrez commencer par battre la dresseuse pour récupérer le badge arc-en-ciel (vous aurez aussi à en vaincre trois autres), puis allez faire quelques achats mais gardez de l'argent pour acheter de l'eau fraîche à l'étage du magasin. Combattez les Rocket et leurs chef dans leur repaire pour récupérer le scope sylphe. Retournez à Lavanville et allez à la tour Pokémon (passage souterrain de la route 7) pour combattre les fantômes et les Rockets. Récupérez la Pokéflute en libérant Fugi puis ressortez et passez le garde de la route 8 en lui donnant à boire et dirigez-vous vers Safrania.

Safrania

Comme d'habitude, discutez avec tout le monde puis allez récupérer un nouveau Pokémon en combattant les dresseurs dans le dojo en haut de la ville. Rendez-vous ensuite à la sylphe S.A.R.L. et prenez le téléporteur au premier étage puis montez l'escalier jusqu'au huitième pour obtenir la carte magnétique. Visitez maintenant tous les étages pour récupérer les nombreux objets avant de prendre le téléporteur au deuxième. Débarrassez-vous de votre adversaire puis prenez le téléporteur suivant pour obtenir la Master Ball. Allez ensuite dans l'arène pour vaincre Morgane puis sortez de la ville par le sud et traversez carmin sur mer pour atteindre la route 12.

Le voyage (route 12 à 15)

Réveillez le Ronflex grâce à la flûte puis capturez-le et explorez les alentours de la route pour récupérer 2 objets avant de continuer à descendre vers la route 13. Continuez à avancer, vous ne trouverez que des dresseurs sur les routes suivantes à l'exception de la route où se trouve la CT frénésie.

Parmanie

Visitez la ville puis allez combattre Koga (utilisez un Pokémon peu sensible au poison). Récupérez la super canne à pêche en bas à droite puis rendez-vous ensuite au parc safari. Commencez par capturer le maximum de Pokémon (en les attirant avec la nourriture), puis partez sur la droite pour récupérer tous les objets dans la zone suivante (notamment surf en haut à gauche, un badge ainsi que la dent d'or) puis revenez en arrière et échangez la dent contre la CS force du gardien.

Centrale

Utilisez la capacité surf pour rejoindre l'île en longeant la côte. Vous y trouverez les Pokémon Elektek, Electhor et autres Magneti, n'hésitez pas à les capturer car vous en les trouverez nulle part ailleurs.

Iles Ecume

Utilisez la capacité surf au sud de Parmanie et allez visiter le donjon. Attention, vous devez avoir le CS force pour ressortir (vous devrez pousser des blocs de pierre dans les trous pour arrêter le courant). Vous aurez aussi de nombreux nouveaux Pokémon à attraper avant de quitter l'île pour vous rendre à ...

Cramois'île

Utilisez à nouveau la capacité surf pour suivre la route 20 en faisant attention aux nombreux dresseurs puis allez faire des échanges dans le labo Pokémon. Dirigez-vous ensuite vers le manoir en haut à gauche pour récupérer la clé secrète. A l'intérieur du manoir, récupérez la corde sortie à droite puis visitez tous les étages (n'oubliez pas de fouiller les statues) afin de récupérer les CT blizzard et lance soleil. Il y a en tout une dizaine d'objets à récupérer. Allez ensuite dans l'arène de la ville pour combattre Auguste et ses 7 dresseurs (badge volcan à récupérer).

Jadielle

Partez ensuite vers le nord pour rejoindre Jadielle et combattez le champion dans l'arène pour obtenir le dernier badge (pierre). Utilisez des Pokémon avec des attaques à base d'eau ou de plante pour le vaincre puis quittez la ville par la route 22 pour rejoindre la route de la victoire (il y a quelques nouveaux Pokémon dans la herbes et un lac à traverser avec la capacité surf).

La route de la victoire

Il y a quatre CT à récupérer ainsi que quelques nouveaux Pokémons dans ce donjon. Le passage sera souvent bouché, dans ce cas cherchez un rocher non loin qu'il vous faudra bouger vers un interrupteur grâce à la CS force (vous devrez en faire tomber un du troisième niveau pour accéder à l'échelle qui permet de sortir du niveau). A part si vos Pokémons sont très puissants, évitez au maximum les combats car vous aurez besoin de toutes vos forces pour les combats à venir.

Plateau indigo

Faites le plein de potions avant de traverser la ville car vous ne pourrez pas soigner vos Pokémons entre les combats puis traversez la ville pour combattre les quatre meilleurs dresseur de Pokémon. Pour les vaincre, utilisez le feu contre Olga, le sol ou l'eau contre Aldo, le feu ou l'eau contre Agatha et enfin des attaques de glace contre Peter (le plus puissant). Vous devrez ensuite combattre Régis et sa horde de Pokémons avant d'en avoir terminé.

Grotte inconnue

Utilisez la capacité surf pour y accéder depuis la route 24. Là vous trouverez de nombreux objets (pépite, huile, hyperball...) et surtout les Pokémons les plus rares, dont le fameux numéro 150, j'ai nommé Mewtwo (que vous pourrez trouver au troisième niveau). Tous sont puissants dans ce donjon, faites donc attention où vous mettez les pieds :)

CLONER LES POKÉMONS

Pour cloner 2 pokemons, il faut avoir 2 gameboy linkées et 2 jeux Pokemon ROUGE OU BLEU. Allez au club link et faites comme si vous faisiez un échange normal. Prenez par exemple un Mewtwo et un Chenipan. Attention: celui qui a la GB 1 (il est à gauche dans l'écran d'échange) aura le pokémon à cloner. Demarrer l'échange et lorsque que vous pensez que le pokemon est au milieu du fil, ôtez tous les deux le cable link en même temps. Le jeu boguera quelque seconde et le jeu vous dira que le transfert a été interrompu. Maintenant, vous aurez tous les deux un Mewtwo. ATTENTION: le faux Mewtwo ne pourra pas apprendre certaines techniques et pour que le clonage fonctionne correctement, il faut que vous ayez moins de 5 pokemon dans votre équipe. Attention: la perte des sauvegardes est possible.

Pour éviter la perte de sauvegarde, prenez un Pokémon fort (genre Mewtwo, qui sera celui à cloner) et un faible (genre Ratatta niv.2). Allez au club Link et faites l'échange normalement. A la fin de l'échange, le message "Un moment" apparaîtra. Lorsque cette mention apparaît, le joueur ayant Mewtwo au début de l'échange devra compter jusqu'à 2 avant d'éteindre sa Gameboy. Une fois la console éteinte, l'autre joueurs doit éteindre également la sienne. Les deux joueurs n'ont plus qu'à rallumer leurs consoles pour constater qu'ils possèdent maintenant tous les deux Mewtwo. Note: le pokémon faible (ici, Ratatta) sera perdu.

MISSINGNO: LA VILLE BUG

ATTENTION: avant,avant de réaliser ce code prenez un pokemon avec le technique VOL, un avec la technique SURF, un avec la technique Coupe et toute les cannes.

Allez dans le parc Safari et marchez...marchez jusqu'à qu'il vous reste 180 pas sur 500 (start) puis sauvegardez, éteignez et rallumez. Attention: lorsqu'il vous reste 180 pas, vous devez être pile devant l'entrée. Maintenant sortez et quand on vous demandera si vous voulez partir, dites non. Allez maintenant dans la cabane. Une fois dedans, ne bougez plus, sauvegardez, éteignez et rallumez. Sortez et le monsieur vous demandera si vous voulez faire le safari. Bizarre. Maintenant, allez à Cramoisile et nagez sur la rive droite jusqu'à ce que "Haut Parleur: ohé, c'est fini!". Vous

vous retrouverez à l'entrée du parc safari. Sauvegardez et sortez. Vous voilà dans la ville bug. Le seul intérêt de cette ville est que pouvez attrapez un maryl en pêchant.

5 POKEBALL

Choisissez un Pokemon au début du jeu et montez-le au niveau 10, puis allez voir le professeur Chen qui vous donnera 5 Pokeball.

CODE ACTION REPLAY

Acheter un objet

01**81CF

Remplacez ** par le code de l'objet correspondant.

Code Master Ball : 01

Code Super Bonbon : 28

Code Pierre Lune : OA

Code CS 01 : C4

Code CS 02 : C5

Code CS 03 : C6

Code CS 04 : C7

Code CS 05 : C8

Modiier le niveau du Pokémon

01**91D1

Remplacez ** par le code du niveau correspondant.

Code 100 : 64

Code 130 : 82

Code 150 : 96

Code 200 : C8

Code 254 : FE

Argent Infini

01994CD3

Multiplier indéfiniment le 1er objet de l'inventaire

016324D3

Obtenir le pokémon que l'on veut

Entrez le code 01**DDCF et remplacez ** par le numéro correspondant au pkémon que vous souhaité avoir.

Numéro du Pokémon	Codes
000	00
001	99
002	09
003	9A
004	B0
005	B2
006	B4

007	B1
008	B3
009	1C
010	7B
011	7C
012	7D
013	70
014	71
015	72
016	24
017	96
018	97
019	A5
020	A6
021	05
022	23
023	6C
024	2D
025	54
026	55
027	60
028	61
029	0F
030	A8
031	10
032	03
033	A7
034	07
035	04
036	8E
037	52
038	53
039	64
040	65
041	6B
042	82
043	B9
044	BA
045	BB
046	6D
047	2E
048	41
049	77
050	3B
051	76
052	4D
053	90
054	2F
055	80
056	39
057	75
058	21
059	14
060	47
061	6E

062	6F
063	94
064	26
065	95
066	6A
067	29
068	7E
069	BC
070	BD
071	BE
072	18
073	9B
074	A9
075	27
076	31
077	A3
078	A4
079	25
080	08
081	AD
082	36
083	40
084	46
085	74
086	3A
087	78
088	0D
089	88
090	17
091	8B
092	19
093	93
094	0E
095	22
096	30
097	81
098	4E
099	8A
100	06
101	8D
102	0C
103	0A
104	11
105	91
106	2B
107	2C
108	0B
109	37
110	8F
111	12
112	01
113	28
114	1E
115	02
116	5C

117	5D
118	9D
119	9E
120	1B
121	98
122	2A
123	1A
124	48
125	35
126	33
127	1D
128	3C
129	85
130	16
131	13
132	4C
133	66
134	69
135	68
136	67
137	AA
138	62
139	63
140	5A
141	5B
142	AB
143	84
144	4A
145	4B
146	49
147	58
148	59
149	42
150	83
151	15

CHANGER LE JEU DE COULEURS

Allumez votre console puis lorsque Game boy apparait sur l'écran, appuyez sur les touches suivantes pour obtenir les couleurs désirées :

droite : vert

gauche : bleu

haut : rose

bas : jaune

B + droite : noir

B + gauche : gris

MANIPULATION SECRÈTE POUR OBTENIR MEW

Manipulation secrète pour obtenir Mew, le Pokémon "inexistant" et normalement impossible à capturer :

Dès que vous arrivez à Azuria, n'entrez pas dans les habitations et surtout pas dans l'arène. Soignez vos Pokémon puis montez le grand pont au nord où vous vaincrez bon nombre de dresseurs ainsi que Régis et un Rocket. Une fois le Rocket vaincu, sauvegardez. Et n'allez surtout pas affronter le dresseur à votre gauche ! Il est indispensable pour la suite. Ensuite continuez un petit peu vers l'Est en montant vers le nord, vous arrivez dans un tas de hautes herbes. Capturez ici un Abra puis téléportez-vous au centre Pokémon. Soignez vos Pokémon puis sauvegardez, et c'est là où ça commence!

L'astuce se divise en 2 étapes. Si ça ne fonctionne pas dans un sens, essayez dans l'autre !

Etape 1 : Entrer dans l'arène et combattre le premier dresseur à droite, il s'agit d'un nageur.

Etape 2 : Ressortez et montez le pont jusqu'à le dépasser d'une seule case au nord. Ensuite, préparez-vous et appuyez simultanément sur la flèche GAUCHE sur la croix multidirectionnelle et sur le bouton Start. Vous arriverez devant un dresseur qui ne pourra pas vous combattre bien que vous vous situiez dans son champ de vision. Faites-vous téléporter avec votre Abra au centre Pokémon (vous verrez un point d'exclamation apparaître au dessus du dresseur si tout se passe bien, mais vous réussirez à lui échapper en vous téléportant).

Enfin, après ces deux étapes, remontez le pont, puis à un certain moment (quand la map changera de couleur) Mew apparaîtra ! Il ne sera que niveau 7 et avec l'attaque écras'face. Mais cela en vaut largement la chandelle !

Pokémon Version Cristal

© Nintendo 2001

+ D'INFOS

FORUM

+ CAPTURER CÉLÉBI (VERSION JAP)

Terminez les deux ligue Pokémon Johto et Kanto puis allez au centre Pokémon de Doublonville (la plus grosse ville de Johto). L'une des infirmière Joëlle vous donnera la GS ball. Allez voir l'homme qui fabrique des balles avec des noix et donnez-lui la balle. Revenez le voir une journée après et parlez-lui. Rendez-vous ensuite dans la forêt aux abords de cette ville et placez-vous dos à la première cabane pour oiseaux. Appuyez sur A et Célébi apparaîtra.

+ OBJET INVISIBLE

Avant d'arriver chez le prof pokémon, vous verrez des fleurs. Fouillez la seconde à droite de la porte et vous trouverez un objet invisible.

+ OBTENIR UNE MASTER-BALL OU CELEBI (VERSION JAPONAISE)

Attraper tous les Zarbis et rendez-vous au Zarbi-labo à droite des ruines alpha. Constituez une équipe avec les Zarbis M, B, A, L et L pour la Master-Ball ou avec les Zarbis C, E, L, E, B, I pour Celebi. Parlez à tous les chercheurs puis sauvegardez votre partie et quittez le jeu. Rallumez la console et l'un des chercheurs mentionnera un Zarbi restant à attraper. Trouvez-le et capturez-le. Il détient un objet qui sera soit une Master-Ball, soit Celebi. (Vous ne pourrez attraper ce Pokémon qu'une seule fois).

+ LUGIA

Allez parler à la personne à droite du centre Pokémon d'Argenta de Kanto. Elle vous donnera l'aile d'argent. Retournez ensuite à Jhoto Oliville où vous pourrez trouver Lugia vers les tourbîles.

+ CARTE BLEUE

Montez au 1er étage de la tour radio de Doublonville. Vous y trouverez une jeune fille assise dans un studio. Elle vous donnera une carte qui vous permettra d'acheter plusieurs objets.

📌 OBJETS INFINIS

Clônez vos objets dans les versions Or et Argent et faites des échanges de Pokémon pour les récupérer.

📌 CAPTURER HO-HO

Pour capturer Ho-ho il faut d'abord avoir attrapé les trois chats légendaires Suicune, Entei et Raikou. Allez ensuite voir Eusine au centre Pokémon de Celadopol pour qu'il vous remette l'arc-en-ciel. grâce à cela vous pourrez attraper Ho-ho à la Tour Ferraille au niveau 60.

📌 ATTRAPPER TOUS LES ZARBIS

Faites le puzzle qui se trouve à proximité de la grotte des Zarbis. Ensuite, faites le tour de chaque statue ou vous trouverez chaque fois un Zarbis différent

📌 CODES ACTION REPLAY

Pour combattre un Pokémon de votre choix, entrez ce code à l'aide d'un Action Replay

01##04D2 ou ## vaut l'un des numéros suivants :

01	Bulbizarre
02	Herbizarre
03	Florizarre
04	Salamèche
05	Reptincel
06	Dracaufeu
07	Carapuce
08	Carabaffe
09	Tortank
0A	Chenipan
0B	Chrysacier
0C	Papilusion
0D	Aspicot
0E	Coconfort
0F	Dardargnan
10	Roucool
11	Roucops
12	Roucarnag
13	Rattata
14	Rattatac
15	Piafabec
16	Rapasdepi
17	Abo
18	Arbok
19	Pikachu

1A	Raichu
1B	Sabelette
1C	Sablaireau
1D	Nidoran F
1E	Nidorina
1F	Nidoqueen
20	Nidoran M
21	Nidorino
22	Nidoking
23	Mélofée
24	Mélodelfe
25	Goupix
26	Feunard
27	Rondoudou
28	Grodoudou
29	Nosférapti
2A	Nosféralto
2B	Mysterbe
2C	Ortide
2D	Raflésia
2E	Paras

APPELS TÉLÉPHONIQUES

Allez chez votre mère a Bourg Geon, puis appelez un ami. Parlez à votre mère et demandez-lui de changer d'heure. Réessayez jusqu'à ce que vous receviez un appel. Vous pouvez alors prendre le numéro des personnes suivantes pour obtenir des pierres élémentaires :

- Armelle Fillette à l'ouest de Rosalia : pierre foudre
- Gina pique-nique au sud de Doublonville : pierre plante
- Amédée pêcheur à l'ouest de Acajou : pierre eau
- Un garçon à l'est du parc naturel : pierre feu

L'HERBE RAPPEL

Au sou-sol de Doublonville, une vieille dame vous vend de l'herbe rappel. Cela vous permet de ramener vos pokémons K.O. en vie avec un MAX de PV.

Pokémon Version Jaune : Edition Spéciale Pikachu

© Nintendo 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

FAIRE ÉVOLUER PIKACHU EN RAICHU

Pour pouvoir faire évoluer Pikachu, il faut tout d'abord le transférer sur la version bleue ou rouge, et le faire évoluer grâce à une pierre foudre. Il ne reste plus qu'à transférer votre nouveau Raichu vers la version jaune.

TROUVER BULBIZARRE, SALAMÈCHE ET CARAPUCE

Pour trouver Bulbizarre, rendez-vous à Azuria. Entrez dans la première maison sur la gauche et vous verrez une fille avec un Bulbizarre. Pour le prendre, parlez lui et elle vous le donnera. Attention, il faut que Pikachu soit TRES content (un peu comme si il avait gagné un niveau). Pour Salamèche, même règle mais en haut du pont pépite à Azuria (après le pont continuez votre chemin en haut à gauche). Et pour Carapuce, obtenez le badge Foudre et parlez au policier (policière) à Carmin sur mer.

CLONER LES POKÉMONS

Pour cloner 2 pokemons, il faut avoir 2 gameboy linkées et 2 jeux Pokemon ROUGE OU BLEU. Allez au club link et faites comme si vous faisiez un échange normal. Prenez par exemple un Mewtwo et un Chenipan. Attention: celui qui a la GB 1 (il est à gauche dans l'écran d'échange) aura le pokémon à cloner. Démarrer l'échange et lorsque que vous pensez que le pokemon est au milieu du fil, ôtez tous les deux le cable link en même temps. Le jeu boguera quelque seconde et le jeu vous dira que le transfert a été interrompu. Maintenant, vous aurez tous les deux un Mewtwo. ATTENTION: le faux Mewtwo ne pourra pas apprendre certaines techniques et pour que le clonage fonctionne correctement, il faut que vous ayez moins de 5 pokemon dans votre équipe. Attention: la perte des sauvegardes est possible.

Pour éviter la perte de sauvegarde, prenez un Pokémon fort (genre Mewtwo, qui sera celui à cloner) et un faible (genre Ratatta niv.2). Allez au club Link et faites l'échange normalement. A la fin de l'échange, le message "Un moment" apparaîtra. Lorsque cette mention apparaît, le joueur ayant Mewtwo au début de l'échange devra compter jusqu'à 2 avant d'éteindre sa Gameboy. Une fois la console éteinte, l'autre joueurs doit éteindre également la sienne. Les deux joueurs n'ont plus qu'à rallumer leurs consoles pour constater qu'ils possèdent maintenant tous les deux Mewtwo. Note: le pokémon faible (ici, Ratatta) sera perdu.

📌 CODES ACTION REPLAY

Tous les badges

01FF5AD3

Argent infini

01994BD3

01994CD3

01994DD3

Trouver Mew

01642BD1

0115DCCF

Attrapper Mew niveau 190

0115DCCF

01BE2BD1

Note : il redescendra niveau 100 après un combat.

Safari Balls infinies

01644BDA

📌 CODES ACTION REPLAY

Pikachu surfeur

013977D1

013978D1

013979D1

01397AD1

Pour accéder au mini-jeu, allez parler au Maître Pêcheur au sud de Lavanville et dites-lui que vous voulez aller surfer.

📌 TROUVER QUELQUES POKÉMON RARES

Pour capturer Artikodin rendez-vous dans les îles écume et explorez-les. Pour capturer Elektor allez dans la centrale (en prenant surf juste avant la grotte) et explorez-la. Pour capturer Sulfura allez dans la route victoire (une fois que vous aurez tous les badges) et explorez la grotte. Pour capturer Mewtwo allez dans la grotte inconnu (une fois que vous aurez vaincu le conseil des 4) et explorez la grotte.

📌 SUR UN ARBRE

Mettez-vous à la place d'un arbre après l'avoir coupé. Sauvegardez et éteignez. Chargez votre partie et vous voilà sur l'arbre !

📌 TROUVER ELEKTOR

Allez dans la centrale au nord de Lavanville et fouillez le coin jusqu'à ce que vous trouviez un tout petit pokémon qui est en fait Elektor. Dans ce bâtiment, vous trouverez aussi des pokéball dont certaines sont en fait des Voltorbes. Avant d'entrer dans la Centrale, fouillez les hautes herbes pour trouver des Elekteks.

📌 MANIPULATION SECRÈTE POUR OBTENIR MEW

Manipulation secrète pour obtenir Mew, le Pokémon "inexistant" et normalement impossible à capturer :

Dès que vous arrivez à Azuria, n'entrez pas dans les habitations et surtout pas dans l'arène. Soignez vos Pokémon puis montez le grand pont au nord où vous vaincrez bon nombre de dresseurs ainsi que Régis et un Rocket. Une fois le Rocket vaincu, sauvegardez. Et n'allez surtout pas affronter le dresseur à votre gauche ! Il est indispensable pour la suite. Ensuite continuez un petit peu vers l'Est en montant vers le nord, vous arrivez dans un tas de hautes herbes. Capturez ici un Abra puis téléportez-vous au centre Pokémon. Soignez vos Pokémon puis sauvegardez, et c'est là où ça commence!

L'astuce se divise en 2 étapes. Si ça ne fonctionne pas dans un sens, essayez dans l'autre !

Etape 1 : Entrer dans l'arène et combattre le premier dresseur à droite, il s'agit d'un nageur.

Etape 2 : Ressortez et montez le pont jusqu'à le dépasser d'une seule case au nord. Ensuite, préparez-vous et appuyez simultanément sur la flèche GAUCHE sur la croix multidirectionnelle et sur le bouton Start. Vous arriverez devant un dresseur qui ne pourra pas vous combattre bien que vous vous situiez dans son champ de vision. Faites-vous téléporter avec votre Abra au centre Pokémon (vous verrez un point d'exclamation apparaître au dessus du dresseur si tout se passe bien, mais vous réussirez à lui échapper en vous téléportant).

Enfin, après ces deux étapes, remontez le pont, puis à un certain moment (quand la map changera de couleur) Mew apparaîtra ! Il ne sera que niveau 7 et avec l'attaque écras'face. Mais cela en vaut largement la chandelle !

📌 LES DIFFÉRENTES HUMEURS DE PIKACHU

Au début de l'aventure, lorsque vous parlerez à Pikachu, il n'affichera aucun sourire ou il fermera les yeux pour vous ignorer. Lorsque vous aurez fait quelques combats, il commencera à lever son bras droit puis ses deux bras. Lorsque vous aurez fait beaucoup de combats en le mettant rarement K.O, un coeur s'affichera au dessus de sa tête. Puis viendront de multiples coeurs. Attention, s'il est souvent K.O, il sera en colère et des éclairs apparaîtront au dessus de sa tête.

Pokémon Version Or

© Nintendo 2001

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 OBTENIR HO-OH

Ce Pokemon se trouve dans une des deux maisons juste au-dessus de la ville de Goldenroad City.

📌 FAIRE UN RESET

Pour faire un Reset pendant le jeu, il suffit d'appuyer sur Start, Select, A et B en même temps.

📌 EVOLUTIONS SPÉCIALES

Certains Pokemon ne peuvent évoluer qu'en étant échangés avec un autre dresseur. En voici la liste, avec pour certains, les items à posséder.

Cravalanch

kadabra

Machop

Onix

Avoir la veste de métal.

Porigon

Avoir l'upgrade.

Ptitard

Avoir la pierre du roi.

Ramoloss

Avoir la pierre du roi.

Spectrum

Stari

Avoir l'écaille de dragon.

📌 NOUVEAUX POKEMON

Au centre de récupération de Pokemon, au sud de Goldenrod, sur le route 33, vous pouvez créer de nouveaux Pokemon en donnant au propriétaire un Pokemon mâle et un Pokemon femelle. Voici les différentes combinaisons

Deux Pikachu pour un Pichu.

Deux Elector pour un Electek.

Deux Mélofée pour un Melodelfe.

Deux Rondoudou pour un Grosdoudou.

Deux Magmar pour un Magby.

Un Mimitoss et un Scarabroute pour un Scarabroute.

Un Tygnon ou un Kiklee avec un Metamorph pour un Tyrogue.

Un Leviator avec un Léviator rouge pour un Magicarpe doré.

Partie 1

Votre aventure débute durant la nuit, vous êtes réveillé par le professeur Chen. Ce dernier vous parle du monde des pokémons et vous donne quelques conseils. Après avoir paramétré l'heure, descendez au rez-de-chaussée par l'escalier. Nouvelle discussion, vous définissez le jour de la semaine et vous recevez le pokéματος. Sortez ensuite de cette maison et rentrez dans celle située sur la gauche. Vous engagez alors la conversation avec le professeur. Ce dernier vous demande de lui rendre un service et vous offre un pokémon qui vous aidera durant votre périple. Vous avez le choix entre 3 pokémons, prenez celui que vous désirez. Le professeur vous donne ensuite d'ultimes conseils ainsi que son numéro de téléphone. La discussion achevée, ressortez de cet endroit (vous récupérez au passage une potion) et quittez le village par la gauche. Avancez le long de la route, vous allez devoir traverser des étendues d'herbe et allez livrer vos premiers combats. Vous arrivez ensuite dans un nouveau village, le village Griotte. Discutez avec le vieil homme à l'entrée et il vous propose de vous montrer quelques petites choses.

Acceptez et il vous fera visiter la ville. A la fin de la visite, il vous remet même une CPN Carte. Allez ensuite faire quelques achats dans le magasin si souhaité puis empruntez la route au nord. Avancez, et approchez-vous de la maison. Examinez l'arbre sur la gauche pour trouver une baie. Rentrez ensuite dans la maison et discutez avec le propriétaire, il vous remet une nouvelle baie. Sortez de la maison puis allez à droite. Prenez ensuite la direction plein nord et avancez jusqu'à la maison de M. Pokémon. Rentrez dedans, et M. Pokémon vous remet l'oeuf mystère afin qu'il soit examiné. Le professeur Chen vous offre ensuite un pokédex, objet qui enregistre tout sur les pokémons vus ou attrapés. Après un peu de repos, ressortez de la maison, vous recevez un appel du professeur Orme qui vous demande de le rejoindre rapidement. Prenez alors la direction sud pour rejoindre le village de Griotte et partez à l'est. Vous rencontrez alors un dresseur qui décide de vous affronter. Toutefois, vous n'aurez aucun mal à venir à bout de son pokémon. Reprenez ensuite votre route vers la maison du professeur Orme. Arrivé à Bourg Geon, allez directement chez le professeur. Ce dernier vous parle du vol d'un pokémon. Ressortez ensuite de la maison (le second chercheur vous offre des poké Ball).

Repartez à l'ouest, un personnage vous montre alors comment attraper les pokémons si vous le désirez. Après la démonstration continuez votre route jusqu'à Griotte, prenez de nouveau la direction nord et allez un peu sur la gauche tout en marchant. Vous trouverez deux garçons dont 1 qui se cache dans l'herbe. Parlez-lui pour livrer un combat facile et qui vous permettra surtout de gagner de l'expérience. Marchez encore vers le nord en passant à gauche des 2 garçons, vous allez devoir livrer de nouveaux combats... Arrivé vers la caverne de l'antre noire, allez sur la gauche pour continuer votre progression. Vous finissez par arriver à Mauville. Fouillez la ville, vous pouvez affronter le champion de pokémons de ces lieux : Albert. Cela vous permettra d'avoir de l'expérience et surtout d'obtenir le badge zéphyr ainsi que le CT 31. En ressortant justement du bâtiment où se trouve Albert, après l'avoir vaincu, vous recevez un coup de fil du professeur Orme qui vous demande de rejoindre son assistant au sud-est de Mauville. Allez-y, et l'assistant vous confie l'oeuf pokémon. Allez ensuite au nord de la ville pour vous rendre dans la tour Chetiflor. Vous devez grimper en haut de la tour mais vous allez devoir effectuer plusieurs combats tout au long de votre progression. Avancez sur la gauche et utilisez un premier escalier. Allez ensuite à droite pour en trouver un second, puis récupérez l'anti-para en en bas avant d'aller à gauche. Après un combat, empruntez l'escalier en bas. Allez en haut pour trouver une défense + puis passez par là bas pour atteindre un nouvel escalier. Allez ensuite à gauche pour prendre une potion, puis en haut. Après de nouveaux combats, vous arrivez vers le sage. Prenez la corde sortie sur la droite et allez parler au sage. Vous allez devoir mener votre ultime combat, combat qui ne sera pas d'une grande difficulté. Le sage vous offre ensuite une nouvelle capacité, la CS05.

Partie 2

Faites ensuite demi-tour pour ressortir de la tour. Sortez ensuite de cette ville par la direction sud et tournez à gauche à la première intersection. Traversez la petite maison et allez au nord, vous arrivez aux ruines d'Alpha. Explotez les lieux, il y a deux grottes, rentrez dans celle qui se trouve la plus au nord. Avancez, résolvez le puzzle consistant à reproduire un pokémon et vous voilà dans une nouvelle grotte. Fouillez-la pour combattre des Zarbi. Capturez-en 3 de formes différentes puis sortez de cette grotte grâce à l'échelle. Parlez à l'homme en face de vous, et il vous invite à le suivre. Il vous améliore alors votre pokédex. Ressortez ensuite de sa maison, retournez au carrefour sur la droite et prenez la

direction sud. Avancez, vous allez avoir à effectuer divers combats, jusqu'à arriver à une grotte (pensez à récupérer la potion et à soigner vos pokémons durant le trajet) : les caves des jumelles. Entrez-y, avancez dans la grotte en effectuant les divers combats. Récupérez par la même occasion une potion, une attaque +, une super Ball et un réveil.

Arrivé vers le fond de la grotte, il y a deux issues, empruntez l'échelle à gauche pour descendre niveau supérieur. Dans cette nouvelle zone emparez-vous de la CT 39 (sur la gauche), et de la Défense + à droite. Remontez ensuite et sortez par la porte tout à droite. De retour dehors, allez sur la gauche pour trouver une nouvelle ville (vous apprenez au passage que votre mère a dépensé votre argent pour vous acheter un objet!). Allez justement dans le centre pokémons du village, grimpez à l'étage et utilisez le Pc sur la gauche pour vous connecter au votre. Vous pourrez ainsi retirer une super potion. Ressortez maintenant de cette bâtisse, et allez dans la maison au nord-ouest du village. Discutez avec l'homme en face de vous, il vous parle de la Team Rocket avant de partir la combattre... Sortez et allez tout à l'est du village (par là où vous êtes arrivés), rentrez dans le puits. Avancez dans la contre en luttant contre les membres de la Team Rocket (prenez la super potion en cours de route), cela ne présente pas de grande difficulté. De retour chez le vieillard, parlez-lui pour avoir un appât Ball et qu'il vous explique sa manière de faire des Balls (profitez-en pour venir le voir avec des noigrumes dès que vous êtes en manque de Balls). Allez ensuite dans la maison en dessous, au sud de la ville, pour défier le champion de la ville, Hector. Une fois battu (ce qui n'a rien de difficile), vous obtenez le badge Essaim et la CT49. Ressortez de la maison et sortez de la ville par le côté ouest. Seulement, un rival arrive et vous devez le combattre. Une fois battu vous pouvez quitter la ville. Traversez la maison et vous voici dans une forêt. Avancez et discutez avec l'homme.

Partez donc rechercher son canarticho. Pour cela passez par en bas à droite, puis une fois que vous l'avez vu, contournez-le par la droite (prenez le rappel au passage) pour l'obliger à retourner vers son maître. Une fois cela fait, discutez avec la personne de gauche qui, pour vous remercier, vous offre la CS01. Faites maintenant apprendre la coupe à un de vos pokémons et utilisez cela pour couper l'arbre en haut, juste à droite. Avancez maintenant dans la forêt et allez sur la droite, en bas, vous trouverez un homme qui vous donnera la CT02. Continuez ensuite votre route vers le nord et vous arriverez dans une grande maison. Traversez-la, et vous voilà sorti de la forêt. Poursuivez votre chemin vers le nord et, après avoir livré quelques combats contre de pitoyables adversaires, vous arrivez à Doublonville. Visitez un peu cette ville et rentrez dans le bâtiment noir en haut à gauche. A l'intérieur, allez parler à la personne derrière le comptoir la plus à droite. Elle vous propose un quizz, participez et répondez : oui, oui, non, oui et non. Vous obtenez ainsi un coupon radio. Ressortez, et allez dans la boutique au sud-est de la ville. Il s'agit de celle d'un réparateur de bicyclettes; discutez avec lui et acceptez de lui faire de la pub, il vous remet alors une bicyclette. Sortez de son magasin, et allez maintenant au sud-ouest de la ville.

Partie 3

Rentrez dans le souterrain, triomphez des 2 adversaires et prenez la boîte Jetons. Vous pouvez maintenant ressortir et allez vous détendre au casino. Sinon, direction le nord de la ville pour affronter le champion, ou plutôt la championne, Blanche. La battre ne sera pas chose très difficile, prenez tout de même garde à son deuxième pokémon, soyez rapide. Parlez-lui ensuite, feignez de partir et revenez la voir, elle vous remet le badge plaine ainsi que la CT45. Allez ensuite jeter un oeil dans la maison en haut, sur la droite. Parlez à la dame pour récupérer une carapuce A O. Sortez maintenant de la ville par le nord, avancez le long du chemin en combattant vos nombreux rivaux, et allez sur la droite dès que possible. Avancez un peu et à l'intersection allez en bas pour trouver la CT 45. Faites maintenant demi-tour et coupez l'arbre en haut, avancez jusqu'à l'arbre étrange et utilisez la carapuce A O. L'arbre attaque. Une fois l'arbre vaincu, avancez sur la droite et parlez à l'homme, il vous remet la CT08. Retournez ensuite vers l'emplacement de l'arbre et dirigez-vous sur la gauche, tournez à droite et parlez au garçon pour recevoir un aimant. Revenez ensuite à l'intersection et continuez à avancer. Vous arrivez dans une nouvelle ville : Rosalia. Peu de choses à faire ici, partez défier directement le champion des lieux dans sa demeure au sud-ouest. Avancez dans la demeure en prenant garde car une partie du sol est invisible. Pour progresser, effectuez des zigzag entre les adversaires.

Arrivé au bout de la salle vous allez affronter le champion. Pour le battre, des attaques comme "morsure" se révèlent dévastatrices et ne lui laissent aucune chance. Sinon, utilisez des attaques rapides ainsi que de nombreuses potions! Une fois ce combat gagné, vous obtenez un badge brume ainsi que la CT30. Allez ensuite dans la petite tour au nord-ouest de la ville. A l'intérieur, vous devez d'abord affronter votre rival, ce qui ne posera pas de difficulté. Ensuite, allez sur la droite, utilisez la capacité pour casser le rocher, avancez et prenez l'anti brûle. Faites ensuite demi-tour et allez à gauche. Avancez et laissez-vous tomber dans le trou pour récupérer un PV plus. Descendez, utilisez l'échelle

pour remonter, et retournez sur la gauche. Avancez cette fois encore plus loin, et prenez la vitesse + au centre de la pièce. Laissez-vous ensuite tomber dans le petit trou au milieu et approchez-vous des 3 statues en forme de chats. Les chats s'éveillent et se sauvent. Partez en bas, remontez grâce à l'échelle puis sortez de la maison. Localisez maintenant la maison à l'est du village, à gauche du magasin. Rentrez dedans et allez en haut. Combattez et triomphez des 5 femmes. Allez ensuite parler à l'homme à l'entrée (il porte un chapeau) et il vous donnera la CS03. Ressortez de la maison et quittez cette ville par le côté ouest. Avancez et dirigez-vous vers le sud. Après avoir effectué de nombreux combats face à des dresseurs, combats toutefois sans aucune difficulté, vous arrivez à Oliville. Avancez dans la ville et vous vous retrouvez nez à nez avec votre rival. Toutefois, il n'y aura pas de combat cette fois-ci.

Partie 4

Fouillez la ville, puis allez dans la tour au sud-est. Vous devez monter tout en haut de la tour. Vous aurez divers combats à effectuer durant votre ascension, et en fouillant la tour vous trouverez des objets intéressants : super potion, super Ball, super bonbon, huile et la CT34. En haut, parlez avec la fille, elle vous demande d'aller chercher des médicaments pour son pokémon. Redescendez maintenant en bas de la tour et allez dans la maison au sud-ouest du village, à gauche du centre pokémons. Parlez aux 2 habitants et vous récupérez la CS04. Allez ensuite tout à l'ouest de la ville, approchez-vous de la mer et activez la CS04. Vous pouvez ainsi avancer à travers la mer. Vous devez vous rendre dans la ville d'Irisia. Cette dernière se situe sur la gauche. Aussi, après quelques combats contre des dresseurs dans l'eau vous finirez par l'atteindre. Dirigez-vous dans la zone de combat de la ville et avancez dans le bâtiment (ARN). Après quelques combats, vous arrivez face à 3 rochers. Utilisez "force" pour pouvoir les pousser : avancez celui de droite et de gauche puis poussez celui du milieu sur un côté. Après un nouveau combat vous arrivez face à champion. Ce dernier ne fait combattre que 2 pokémons mais ce sont des adversaires de taille. Des attaques comme "force" arriveront toutefois à en venir à bout facilement. Vous obtenez ensuite le badge choc et la CT01. Fouillez ensuite le reste de la ville pour obtenir une mystérieuse potion en parlant aux villageois.

Utilisez maintenant vol pour revenir à Oliville en un clin d'oeil, retournez en haut de la tour et parlez à la fille. Elle utilise cette potion pour soigner son pokémon. Soulagée, elle retourne à l'arène, redescendez et partez la combattre. Elle utilise 3 pokémons, seul le dernier peut présenter quelques difficultés, utilisez donc une attaque de type eau pour en venir à bout facilement. Une fois vaincue, Jasmine vous remet le badge minéral et la CT23. Quittez maintenant cette ville par le nord et retournez à Rosalia. Vous arrivez du côté ouest, traversez la ville et sortez par le côté est. Avancez, récupérez l'hyper Ball au passage, et entrez dans la grotte au nord. Deux possibilités s'offrent à vous : vous pouvez fouiller la grotte pour trouver quelques objets assez intéressants ou directement sortir. Dans ce cas, allez sur la droite et sortez de la grotte. Avancez ensuite sur la droite et vous arrivez à Acajou. Il n'y a rien à y faire pour l'instant, aussi prenez la direction nord. Après quelques combats, vous arrivez devant un lac. Utilisez votre surf pour aller attaquer le léviathan rouge au milieu du lac. Il est assez puissant mais des attaques de type terre en viendront aisément à bout. Le léviathan battu, vous obtenez une écaille rouge. Ressortez du lac et parlez à l'homme vêtu d'une cape noire qui se trouve devant un panneau. Acceptez de vous joindre à lui, puis retournez à Acajou. Fouillez les maisons et dans l'une d'elles vous retrouverez votre compagnon. Vous découvrez alors un passage secret, descendez le long des escaliers. Avancez, vous tombez face à des membres des Rocket.

Partie 5

Après les avoir vaincus, avancez et gagnez le centre de la pièce en évitant les statues. Combattez le scientifique puis actionnez l'interrupteur. Le système de surveillance est maintenant désactivé. Fouillez la salle pour trouver de nombreux objets puis empruntez l'escalier en bas à gauche de la salle. Avancez ensuite et montez le nouvel escalier. Vous arrivez dans un endroit avec beaucoup de mondes. Parlez avec toutes les personnes et certains membres de la Team Rocket vous donneront un mot de passe si vous les battez (parlez-leurs après les avoir battu). Prenez également les objets tout au long du chemin. Arrivé en haut utilisez les 2 mots de passe appris pour ouvrir la porte, combattez le gardien puis parlez à la bestiole à gauche. Faites ensuite demi-tour et ouvrez la porte en bas avec le mot de passe. Après un nouveau combat les membres de la Team Rocket fuient. Dans la salle du générateur, détruisez les 3 électrodes de gauche pendant que votre équipier s'occupe de celles de droite. Mission accomplie, il vous remet la CS06. Ressortez maintenant de cet endroit et partez affronter le champion de ces lieux. Avancez dans la salle n'est pas facile à cause de la glace. Allez sur la gauche de la salle et avancez entre les blocs et la colonne.

Après un combat, allez à droite, puis en bas, à gauche, en haut puis à droite. Vous affrontez alors Fredo. Seul son

dernier pokémon est assez coriace mais une attaque de type eau lui règleras le compte. Fredo vous remet ensuite le badge glacier et la CT16. Sortez de la salle et le professeur Orme vous appelle. Utilisez ensuite la compétence vol pour retourner à Doublonville. Une fois arrivé, allez dans le bâtiment noir au nord-ouest. Malheureusement la Team Rocket a pris le contrôle des lieux. Montez en haut de la tour en éliminant les adversaires. En haut, vous combattez pour récupérer une clé. Une fois cette clé en poche, redescendez en bas et sortez de la tour. Allez en haut de la ville, sur la gauche. Rentrez dans la maison la plus à gauche et descendez par l'escalier. Avancez légèrement et allez à droite. Utilisez la clé pour ouvrir la petite porte au bout du couloir. Descendez le long de l'escalier et avancez. Vous trouvez 3 interrupteurs bleus. Actionnez d'abord celui de gauche, puis celui du milieu et enfin de droite. Le chemin se débloque ainsi. Avancez encore et au bout actionnez l'interrupteur puis franchissez la porte. Au bout de la zone suivante, après une série de combats, vous trouvez le directeur. Il vous remet sa carte Magn. Prenez ensuite la CT35 à côté de lui. Faites ensuite demi-tour et retournez dans la tour radio. Montez au deuxième étage et ouvrez la porte de droite avec la carte. Avancez et après quelques combats vous arrivez face au chef qui, une fois battu, s'enfuit et compte dissoudre la Team Rocket. Le directeur, pour vous remercier, vous remet l'arc en ciel.

Partie 6

Utilisez maintenant la compétence vol pour vous rendre à Acajou. Quittez la ville par le côté est et avancez jusqu'à une grotte. Rentrez dedans, avancez un peu et vous arriverez sur une grande plaque de glace avec des blocs. Voici les directions à prendre pour vous en sortir : gauche, haut, droite, haut, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite, bas, droite, haut, droite. Dans la nouvelle zone, il y a 4 rochers et 4 trous. Poussez chaque rocher dans un trou différent. Ensuite, laissez-vous tomber et utilisez ces rochers pour vous guider au centre de la pièce. Prenez le total soins et descendez le long de l'échelle. Avancez, prenez la glace éternelle et montez le long de la nouvelle échelle. Avancez ensuite en grimpant le long des différentes échelles, récupérez aussi les quelques bonus (dont la CS07) et vous atteignez la sortie de la grotte. Avancez et vous arrivez à Ebenelle. Direction l'arène pour défier la championne de la ville. Ces pokémons dragons sont assez puissants mais en persévérant vous les battez. La championne vous explique alors que vous devez lui rapporter quelque chose pour avoir le badge. Ressortez de l'arène et utilisez le surf juste à gauche pour aller au nord et atteindre la grotte. A l'intérieur, descendez le long de l'échelle et avancez.

Allez à gauche et utilisez le surf pour aller au sud. Arrivé devant le tourbillon, utilisez la capacité syphon pour passer. Continuez votre chemin, allez sur la droite et regagnez la terre ferme. Prenez alors le croc dragon et Sandra arrive, vous donnant le badge lever et la CT24. Retournez ensuite à l'extérieur et utilisez vol pour retourner à Bourg Geon. Allez voir le professeur Orme, il vous remet la Master Ball. Quittez la ville par le côté ouest en utilisant le surf, et vous arrivez devant une grotte. Rentrez, et traversez cette petite grotte (utilisez la CS07 pour monter le long de la cascade). Après un nouveau combat contre votre rival, vous allez enfin pouvoir aller affronter la ligue Pokémon. Vous allez devoir affronter 6 adversaires, chacun utilisant plusieurs pokémons. Toutefois, si vous possédez des attaques de différents types (eau, feu, terre, ténèbres et électricité) vous devriez vous en sortir. La ligue battue, le jeu est fini ?! Mais non, retournez à Bourg Geon voir le professeur Orme. Il vous donne un ticket vous permettant de monter à bord d'un bateau.

Partie 7

Allez maintenant à Irisia à l'aide de la capacité vol, montez dans le bateau. Explorez-le et battez-vous contre les autres dresseurs. Parlez aussi avec les divers passagers, et le bateau stoppe sa course. Vous arrivez dans une nouvelle ville, parlez avec les différentes personnes et allez défier le champion des lieux. Le battre n'est pas très difficile et cela vous permet surtout d'avoir le badge foudre. Continuez ensuite votre route (c'est vraiment très linéaire ce passage) jusqu'à la ville suivante. Faites de même, affrontez la championne et elle vous remet le badge marais. Poursuivez votre chemin dans la ville suivante. Inutile d'aller défier le champion, l'arène est déserte. Continuez plutôt votre chemin vers le nord, et vous rencontrerez des membres de la Team Rocket. Fouillez ensuite la ville et vous rencontrerez un homme qui vous améliorera votre radio.

L'aventure se poursuit (Hé oui ça ressemble beaucoup aux anciennes versions de Pokémon cette partie) toujours et allez dans la station radio de la nouvelle ville. Réglez la fréquence Pokéflute puis ressortez et retournez dans la ville où vous avez débarqué en bateau. Direction le fan club des pokémons, parlez à tout le monde et vous obtiendrez une poupée. Allez maintenant voir la championne que vous avez battue, donnez-lui la poupée et vous obtenez un objet fort utile vous permettant de retourner dans la première partie du jeu très facilement. Retournez ensuite dans l'arène qui était

vide, un membre de la Team Rocket est là. Après votre petite discussion, retournez vers le phare, vous trouvez la championne de la ville, elle retourne dans son arène, suivez-la pour l'affronter. Une fois victorieux, elle vous confie le badge cascade. Le badge en poche, continuez votre progression et vous voilà dans une nouvelle ville plutôt impressionnante. Partez affronter la championne (après avoir effectué quelques emplettes tout de même). Elle n'est pas très forte... Vous obtenez ainsi un nouveau badge : l'arc-en-ciel.

Partie 8

Allez ensuite jusqu'à la piste cyclable. Avancez le long de cette dernière puis, arrivé au bout, prenez la direction est. Vous découvrirez de nouveaux lieux avec un dresseur qui vous remettra le badge arme. Faites maintenant demi-tour jusqu'à la ville maritime (où vous avez débarqué), réveillez le pokémon à l'aide de votre radio puis, après quelques combats, prenez l'objet posé. Il s'agit de la pièce manquante de la centrale. Allez donc justement la rapporter et vous aurez la CT07. Vous pouvez maintenant continuer votre quête, passez par la grotte non loin de la station radio, et en ressortant vous arrivez dans une nouvelle ville. Partez défier le champion et vous aurez le badge roche. Prenez la direction est jusqu'à la montagne, votre rival vous y attend. Après l'avoir battu (ce qui ne sera pas chose aisée) allez en haut de la montagne et battez l'homme dans sa demeure. Direction sud maintenant et vous arriverez dans la ville où habite le professeur Chen (deuxième ville sur votre route). Prenez la direction qu'il vous a indiquée en utilisant le surf (arrêtez-vous au passage là où le professeur a dit que c'était inutile, pour rencontrer un mystérieux homme).

Battez le champion des lieux pour avoir le badge volcan. Demi-tour maintenant jusque chez le professeur Chen, allez dans la ville précédente que vous avez traversée sans explorer, et défiez le dernier champion pour avoir le dernier des seize badges. Allez maintenant voir le professeur Chen, il vous parle d'un fameux dresseur. Retournez dans la ville où vous avez eu le dernier badge, prenez la direction ouest et vous finirez par atteindre une étrange montagne. C'est le lieu le plus difficile du jeu, les adversaires sont redoutables ! Vous arrivez dans une grotte sombre, éclairez les lieux avec Flash et vous découvrirez un énorme labyrinthe. Pas de méthode particulière pour le traverser, vous y arriverez avec le temps, mais pensez à prendre les nombreux objets éparpillés dans le labyrinthe. En sortant de la grotte, vous arriverez face au dernier dresseur : Sacha. Battez-le et la victoire sera votre. Il utilise 6 pokémons redoutables, les 5 premiers sont facilement battables, entre autre avec des attaques de type eau. Le dernier est extrêmement fort puisqu'il se régénère très souvent et a des attaques redoutables.

Ce dresseur battu, vous avez enfin fini le jeu... Il ne vous reste plus qu'à capturer les 251 Pokémons et à obtenir toutes les CS/CT. Bon courage !

CLONER UN POKÉMON

Tout d'abord, sauvegardez. Puis mettez le pokémon à cloner dans une boîte quelconque, puis changez la boîte. A cet instant vous devrez sauvegarder. Juste avant la phrase "Sauvegarde, Ne pas éteindre" éteignez votre Gameboy. Puis rallumez-la. Vous retrouverez alors le pokémon dans votre équipe mais également un pokémon identique dans la boîte. Pour cloner une master-ball, c'est simple : donnez-en une au pokémon que vous mettrez dans la boîte pour la cloner en même temps.

OBTENIR LUGIA NIVEAU 80

Rendez-vous à Argenta et parlez à l'homme à côté du centre pokémon. Allez ensuite dans la grotte. Le reste est similaire à la version argent.

📌 MASTERBALL

Placez vos Pokéball en 1ère position dans votre poche ball puis sauvegardez et quittez le jeu. Utilisez ensuite un action replay pour transformer vos Pokéball en MasterBall. Voici le code à entrer : 0101FDD5.

📌 CODES ACTION REPLAY

Votre Pokémon en 1ère place, 2ème place... Défence, Vitesse et Attaque Maximale :

01FF50DA	Pokémon 1ère place
01FF51DA	Pokémon 2ème place
01FF52DA	Pokémon 3ème place
01FF53DA	Pokémon 4ème place
01FF54DA	Pokémon 5ème place
01FF59DA	Pokémon 6ème place

010000D1	L'ennemi est tué en un seul coup
0100ABAD	Avoir les 3 pokémons au début
0100FCDO	Niveau 0 pour tous les pokémons que vous allez combattre
010116D1	Capturer un dresseur
010F73D5	Sous Infinis
0120b8d5	Super Bonbon

014432DA Faire monter votre pokémon au niveau 100 en un combat

Attention ! Si vous faites monter CHENIPANT au niveau 100, il évoluera seulement en CRISASIER et non pas en PAPILLUSION. Il vous faut donc d'abord le faire évoluer en sa deuxième évolution.

📌 MAGICARPE DORÉ

Si vous voulez obtenir un Magicarpe Doré, placez un Léviator Rouge femelle ("shiney") à la pension Pokémon avec un Métamorph.

📌 REMPORTER FACILEMENT LES COMBATS

Munissez-vous d'un Pokémon de base (exemple : Hericendre). Votre adversaire prendra, lui, un Pokémon ayant l'avantage sur le votre (exemple : Kaiminus). Pour gagner le combat, il suffit de prévoir un autre Pokémon qui aura l'avantage sur celui de votre adversaire (exemple : Chétiflor ou Wattouat).

Si vous avez pris Kaiminus, attrapez un Roucool et un Fantominus (que vous trouverez dans la tour Chétiflor).

Si vous avez pris Germignon, attrapez un Racailleuet et un Axoloto;

Si vous avez pris Héricendre, attrapez un Chétiflor et un Wattouat.

📌 CLONER LES POKÉMON ET LES OBJETS

Rendez-vous dans un centre Pokémon et allez devant l'ordinateur du bas. Sauvegardez votre partie puis placez le Pokémon que vous voulez cloner dans la machine. Choisissez alors l'option "Stocker Pokémon". Demandez ensuite à changer de boîte. Le jeu vous proposera alors de sauvegarder. Acceptez. Comme d'habitude, le message "sauvegarde ne pas éteindre" commencera à s'afficher. Eteignez votre console avant que le mot "éteindre ne soit complètement écrit. Lorsque vous reprendrez votre partie, le Pokémon sera à la fois dans la machine et sur vous. Il se sera donc déboulé. Si vous voulez cloner un objet, il vous suffit d'équiper le Pokémon de l'objet en question.

📌 CODES ACTION REPLAY

010000D1	Le pokemon adverse n'a que 1 PV
010719D1	Les pokemons sont brillants
011393D1	Temps infini pour le tournoi du Parc Naturel
0114C3D9	Park Balles pour le tournoi du Parc Naturel
012814	CBPP infinis attaque 1
012815	CBPP infinis attaque 2
012816	CBPP infinis attaque 3
012817	CBPP infinis attaque 4
0163B9D5	Objet infini en première position
01FF1DCB	PV infinis
01FFFED5	Ball infinie en première position

📌 CLÔNAGE DES POKÉMON

Pour cloner un Pokémon, placez-vous dans un centre Pokémon face au PC, puis sauvegardez. Allumez le PC puis choisissez "PC de Léo". Faites "Stocker", puis stockez le Pokémon que vous voulez cloner. Ensuite, revenez à l'écran précédent puis choisissez "Changer boîte". Ne changez surtout pas avec une boîte pleine ! Quand le message "SAUVEGARDE ... NE PAS ETEINDRE" apparaît, c'est là que le timing se joue. Eteignez votre console, puis rallumez-la. Si le Pokémon que vous vouliez stocker est dans votre équipe, alors le clonage a marché. Vous retrouverez le clone dans une de vos boîtes. C'est d'ailleurs bien plus intéressant si vous attachez un objet comme une Masterball à votre Pokémon car il sera cloné lui aussi.

📌 PAS DE RENCONTRE ALÉATOIRE

Pour marcher dans les hautes herbes sans rencontrer de Pokémon, veillez à avoir avec vous un Pokémon possédant la capacité COUPE.

📌 CAPTURER LES TROIS POKÉMON LÉGENDAIRES

Allez voir les trois Pokémon légendaires dans la tour cendrée de Rosalia. Puis, quand vous avez obtenu la MasterBall, ne l'utilisez surtout pas ! Faites-la tenir à un Pokémon et clonez-le. Vous aurez alors ce Pokémon en double mais ils tiendront tous les deux dans une MasterBall. Recommencez l'expérience afin d'en avoir un 3ème, ce qui vous permettra de capturer les trois Pokémon légendaires (Raikou, Entei et Suicune).

📌 RONFLEX

Vous devez obligatoirement avoir le poste radio. Allez à côté de Ronflex et sélectionnez sur le poste radio la fréquence Pokeflute. Ronflex se reveillera : il vous attaquera, battez-le et attrapez-le.

📌 OBTENIR LE NATIONAL DEX

Pour obtenir le national Dex, rendez vous au S.S.Aqua dans la ville d'Olivine après avoir battu le conseil des quatre.

📌 CONNAÎTRE LES IVS DE SON POKÉMON

Un juge placé près du PC de la tour de combat vous donnera une évaluation du potentiel de votre Pokémon. Il vous fournira le total des IVS ainsi que la statistique dans laquelle il est le plus fort.

Potentiel correct

Total 0 à 90 : environ 0 à 15 partout

Potentiel supérieur

Total 91 à 120 : environ 15 à 20 partout

Potentiel bien supérieur

Total 121 à 150 : environ 20 à 25 partout

Potentiel exceptionnel

Total 151 à 186 : environ 25 à 31 partout

Correct : de 0 à 15

Très bien : de 16 à 25

Fantastique : de 26 à 30

Au top : 31

Pokémon Version Rouge

© Game Freak / Nintendo 1999

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

POKEMON DU PARK SAFARI

Tout d'abord, munissez-vous de Pokemon ayant les CS Vol, Surf, et la CT Tunnel ou Téléport. Choisissez une zone du Park Safari et utilisez la capacité Téléport ou Tunnel pour sortir du Park. Utilisez Vol pour atteindre Cramoi's île et nagez en longeant la rive droite. Vous pourrez trouver à cet endroit des Pokemon du Park Safari.

DES MASTERBALLS INFINIES

Assurez-vous que vous avez une Masterball en sixième position dans votre inventaire, et dirigez-vous vers Viridian. Répondez oui au personnage qui vous explique comment attrapper des Pokemon, et utilisez Vol pour atteindre Cinnibar Island. Prenez Surf et longez la rive droite de l'île, puis gagnez votre duel contre Misigno.

TROUVER LA VILLE BUG

Pénétrez dans le parc Safari et faites une cinquantaine de pas avant de quitter la zone. Dites à l'homme que vous voulez sortir et rentrez à nouveau dans le parc. Vous devez ensuite sauvegarder, éteindre le jeu, puis rallumer la console. Ressortez une nouvelle fois du Park Safari et dirigez-vous vers Cramois'île. En longeant la rive droite, vous finirez par tomber sur la ville Bug.

POKÉBALL

Juste après avoir lancé une pokéball, appuyez sur Bas et B, et la pokéball sera alors considérée comme une masterball (pouvant néanmoins rater sa cible). Pour l'ultraball, répétez la même manipulation, mais avec Haut et B.

TROUVER UN MOON STONE INVISIBLE

Allez à Cinabar Island à Pokemon Mansion. Regardez à droite sur chaque colonne (en regardant vers la droite).

📌 POKÉMON DE NIVEAU SUPÉRIEUR À 100

Allez à Cramois île et mettez un objet en 6ème position (avec le bouton Select). Partez ensuite à Jadielle et parlez à l'homme qui vous montre comment attraper des Pokémon. Retournez ensuite à Cramois île, rentrez dans le centre Pokémon et ressortez. Puis, allez dans l'eau sur la droite et faites des allers-retours, de haut en bas.

📌 GRIMPER DANS UN ARBRE

Utilisez "cut" pour couper l'arbre. Mettez-vous alors à l'endroit où se trouvait l'arbre puis sauvegardez la partie. Ensuite, éteignez alors votre console et rallumez-la : vous vous retrouverez carrément sur l'arbre!

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Bourg Palette

Commencez par visiter la ville puis essayez de partir vers le nord. Le professeur chêne apparaîtra alors et vous donnera votre premier Pokémon (Carapuce, Bulbizarre ou Salamèche). Carapuce est le plus facile à jouer. Occupez-vous de Régis puis prenez la route en direction du nord.

Route 1

Prenez la potion que vous donne la première personne que vous rencontrez et combattez quelques Pokémon pour les points d'expérience (vous ne pouvez pas encore les capturer).

Jadielle

Allez tout de suite au centre Pokémon pour avoir quelques soins puis allez au magasin récupérer le paquet du professeur. Ramenez-lui en passant par dessus les petites barrières si vous voulez économiser du temps et éviter quelques batailles. Il vous donnera un Pokédex et vous pourrez alors retourner à Jadielle (prenez la carte chez la sœur de Régis) pour acheter des Pokéballs. Achetez un anti-poison et des Pokéballs mais n'investissez pas trop dans les potions, vous en trouverez plusieurs et vous n'êtes pas très éloigné du centre Pokémon. Sortez ensuite de la ville et suivez la route 2 jusqu'à...

La forêt de jade

Allez récupérer une Pokéball sur la gauche puis revenez en arrière et allez en haut à droite pour trouver le premier dresseur. Partez ensuite au nord et vous trouverez un antidote. Continuez à suivre la route jusqu'à l'intersection (il y a un objet en bas) puis essayez de récupérer Pikachu avant de sortir de la forêt..

Argenta

Vos Pokémon doivent être assez forts pour ce qui vous attend (vos adversaires seront de niveau 12 à 14). Visitez la ville puis allez combattre Pierre dans l'arène, vous obtiendrez alors le badge roche qui vous rendra un peu plus fort. Faites quelques achats puis partez vers le mont Sélénite (vous devrez affronter de nouveaux dresseurs sur la route 3).

Le mont Sélénite

Trois niveaux à visiter, de nombreux objets à trouver et quelques dresseurs à combattre. Explorez le moindre recoin et capturez de nouveaux Pokémon. En sortant vous serez attaqué par un dernier dresseur puis vous aurez le choix entre deux fossiles. Quittez enfin le donjon et suivez la route 4 (où se promènent de nouveaux Pokémon) en direction d'Azuria.

Azuria

Vous pouvez combattre le dresseur en arrivant dans la ville mais n'oubliez pas de passer au magasin faire quelques achats avant d'aller affronter Ondine dans l'arène. Utilisez Pikachu et vous obtiendrez facilement le badge cascade.

La route nord (24 et 25) et la maison

Sortez au nord puis passez le pont pour combattre tous les dresseurs puis avancez et prenez à gauche vers la maison de Léo. Vous devrez combattre 9 autres dresseurs avant d'y parvenir (vous pourrez aussi récupérer la frappe d'atlas). Parlez au Pokémon en arrivant et faites ce qu'il vous dit puis retournez à Aruzia avec le passe-bateau et allez à la maison en haut à droite de la ville. Combattez un des rockets derrière la maison et récupérez Tunnel puis empruntez le passage au sud en direction de Carmin sur mer.

Routes 5 et 6

Vous trouverez d'abord une pension Pokémon qui pour garder une de vos créatures pour l'entraîner ainsi que quelques Pokémon sauvages sur la route. Entrez ensuite dans la petite maison de droite pour aller sur la route 6. Combattez enfin les dresseurs et continuez vers la ville.

Carmin sur mer

Allez voir le pêcheur pour récupérer la canne à pêche, combattez le dresseur de l'arène (vous devez avoir la technique coupe pour y pénétrer) pour obtenir le badge foudre puis parlez au président du fan club dans la maison en bas à gauche. Retournez à Azurai pour prendre le vélo puis allez sur les quais de Carmin sur mer pour monter à bord de l'océane.

L'Océane

Les dresseurs ont de très bons Pokémon ici, faites attention. Parlez au capitaine puis récupérez la Pokéball dans une poubelle de la cuisine. Visitez aussi les cabines, elles regorgent d'objets divers et variés.

La cave Taupiqueur

Des nouveaux Pokémon à trouver ici et Flash à récupérer dans le laboratoire en ressortant. Suivez ensuite le chemin puis prenez en haut après le dernier virage. Prenez en haut à droite puis combattez la dresseuse avant de continuer votre route.

La grotte

Vous pourrez soigner vos Pokémon dans le centre au sud de l'entrée. Dans tous les cas, assurez-vous d'avoir appris Flash à l'un d'entre eux. Explorez ensuite la grotte et ses nombreux dresseurs puis allez vers la sortie en empruntant les échelles.

Lavanville

Soignez vos Pokémon au centre (les combats avec les dresseurs ne sont pas obligatoires), faites quelques achats si vous en avez besoin puis quittez la ville par l'ouest pour pénétrer dans le tunnel (il vous faudra combattre au moins un dresseur).

Céladopole

Vous devrez commencer par battre la dresseuse pour récupérer le badge arc-en-ciel (vous aurez aussi à en vaincre trois autres), puis allez faire quelques achats mais gardez de l'argent pour acheter de l'eau fraîche à l'étage du magasin. Combattez les Rocket et leurs chef dans leur repaire pour récupérer le scope sylphe. Retournez à Lavanville et allez à la tour Pokémon (passage souterrain de la route 7) pour combattre les fantômes et les Rockets. Récupérez la Pokéflute en libérant Fugi puis ressortez et passez le garde de la route 8 en lui donnant à boire et dirigez-vous vers Safrania.

Safrania

Comme d'habitude, discutez avec tout le monde puis allez récupérer un nouveau Pokémon en combattant les dresseurs dans le dojo en haut de la ville. Rendez-vous ensuite à la sylphe S.A.R.L. et prenez le téléporteur au premier étage puis montez l'escalier jusqu'au huitième pour obtenir la carte magnétique. Visitez maintenant tous les étages pour récupérer les nombreux objets avant de prendre le téléporteur au deuxième. Débarrassez-vous de votre adversaire puis prenez le téléporteur suivant pour obtenir la Master Ball. Allez ensuite dans l'arène pour vaincre Morgane puis sortez de la ville par le sud et traversez carmin sur mer pour atteindre la route 12.

Le voyage (route 12 à 15)

Réveillez le Ronflex grâce à la flûte puis capturez-le et explorez les alentours de la route pour récupérer 2 objets avant de continuer à descendre vers la route 13. Continuez à avancer, vous ne trouverez que des dresseurs sur les routes suivantes à l'exception de la route où se trouve la CT frénésie.

Parmanie

Visitez la ville puis allez combattre Koga (utilisez un Pokémon peu sensible au poison). Récupérez la super canne à pêche en bas à droite puis rendez-vous ensuite au parc safari. Commencez par capturer le maximum de Pokémon (en les attirant avec la nourriture), puis partez sur la droite pour récupérer tous les objets dans la zone suivante (notamment surf en haut à gauche, un badge ainsi que la dent d'or) puis revenez en arrière et échangez la dent contre la CS force du gardien.

Centrale

Utilisez la capacité surf pour rejoindre l'île en longeant la côte. Vous y trouverez les Pokémon Elektek, Electhor et autres Magneti, n'hésitez pas à les capturer car vous en les trouverez nulle part ailleurs.

Iles Ecume

Utilisez la capacité surf au sud de Parmanie et allez visiter le donjon. Attention, vous devez avoir le CS force pour ressortir (vous devrez pousser des blocs de pierre dans les trous pour arrêter le courant). Vous aurez aussi de nombreux nouveaux Pokémon à attraper avant de quitter l'île pour vous rendre à ...

Cramois'île

Utilisez à nouveau la capacité surf pour suivre la route 20 en faisant attention aux nombreux dresseurs puis allez faire des échanges dans le labo Pokémon. Dirigez-vous ensuite vers le manoir en haut à gauche pour récupérer la clé secrète. A l'intérieur du manoir, récupérez la corde sortie à droite puis visitez tous les étages (n'oubliez pas de fouiller les statues) afin de récupérer les CT blizzard et lance soleil. Il y a en tout une dizaine d'objets à récupérer. Allez ensuite dans l'arène de la ville pour combattre Auguste et ses 7 dresseurs (badge volcan à récupérer).

Jadielle

Partez ensuite vers le nord pour rejoindre Jadielle et combattez le champion dans l'arène pour obtenir le dernier badge (pierre). Utilisez des Pokémon avec des attaques à base d'eau ou de plante pour le vaincre puis quittez la ville par la route 22 pour rejoindre la route de la victoire (il y a quelques nouveaux Pokémon dans la herbes et un lac à traverser avec la capacité surf).

La route de la victoire

Il y a quatre CT à récupérer ainsi que quelques nouveaux Pokémons dans ce donjon. Le passage sera souvent bouché, dans ce cas cherchez un rocher non loin qu'il vous faudra bouger vers un interrupteur grâce à la CS force (vous devrez en faire tomber un du troisième niveau pour accéder à l'échelle qui permet de sortir du niveau). A part si vos Pokémons sont très puissants, évitez au maximum les combats car vous aurez besoin de toutes vos forces pour les combats à venir.

Plateau indigo

Faites le plein de potions avant de traverser la ville car vous ne pourrez pas soigner vos Pokémons entre les combats puis traversez la ville pour combattre les quatre meilleurs dresseur de Pokémon. Pour les vaincre, utilisez le feu contre Olga, le sol ou l'eau contre Aldo, le feu ou l'eau contre Agatha et enfin des attaques de glace contre Peter (le plus puissant). Vous devrez ensuite combattre Régis et sa horde de Pokémons avant d'en avoir terminé.

Grotte inconnue

Utilisez la capacité surf pour y accéder depuis la route 24. Là vous trouverez de nombreux objets (pépite, huile, hyperball...) et surtout les Pokémons les plus rares, dont le fameux numéro 150, j'ai nommé Mewtwo (que vous pourrez trouver au troisième niveau). Tous sont puissants dans ce donjon, faites donc attention où vous mettez les pieds :)

CLONER LES POKÉMONS

Pour cloner 2 pokemons, il faut avoir 2 gameboy linkées et 2 jeux Pokemon ROUGE OU BLEU. Allez au club link et faites comme si vous faisiez un échange normal. Prenez par exemple un Mewtwo et un Chenipan. Attention: celui qui a la GB 1 (il est à gauche dans l'écran d'échange) aura le pokémon à cloner. Demarrer l'échange et lorsque que vous pensez que le pokemon est au milieu du fil, ôtez tous les deux le cable link en même temps. Le jeu boguera quelque seconde et le jeu vous dira que le transfert a été interrompu. Maintenant, vous aurez tous les deux un Mewtwo. ATTENTION: le faux Mewtwo ne pourra pas apprendre certaines techniques et pour que le clonage fonctionne correctement, il faut que vous ayez moins de 5 pokemon dans votre équipe. Attention: la perte des sauvegardes est possible.

Pour éviter la perte de sauvegarde, prenez un Pokémon fort (genre Mewtwo, qui sera celui à cloner) et un faible (genre Ratatta niv.2). Allez au club Link et faites l'échange normalement. A la fin de l'échange, le message "Un moment" apparaîtra. Lorsque cette mention apparaît, le joueur ayant Mewtwo au début de l'échange devra compter jusqu'à 2 avant d'éteindre sa Gameboy. Une fois la console éteinte, l'autre joueurs doit éteindre également la sienne. Les deux joueurs n'ont plus qu'à rallumer leurs consoles pour constater qu'ils possèdent maintenant tous les deux Mewtwo. Note: le pokémon faible (ici, Ratatta) sera perdu.

MISSINGNO: LA VILLE BUG

ATTENTION: avant,avant de réaliser ce code prenez un pokemon avec le technique VOL, un avec la technique SURF, un avec la technique Coupe et toute les cannes.

Allez dans le parc Safari et marchez...marchez jusqu'à qu'il vous reste 180 pas sur 500 (start) puis sauvegardez, éteignez et rallumez. Attention: lorsqu'il vous reste 180 pas, vous devez être pile devant l'entrée. Maintenant sortez et quand on vous demandera si vous voulez partir, dites non. Allez maintenant dans la cabane. Une fois dedans, ne bougez plus, sauvegardez, éteignez et rallumez. Sortez et le monsieur vous demandera si vous voulez faire le safari. Bizarre. Maintenant, allez à Cramoisile et nagez sur la rive droite jusqu'à ce que "Haut Parleur: ohé, c'est fini!". Vous

vous retrouverez à l'entrée du parc safari. Sauvegardez et sortez. Vous voilà dans la ville bug. Le seul intérêt de cette ville est que pouvez attrapez un maryl en pêchant.

5 POKEBALL

Choisissez un Pokemon au début du jeu et montez-le au niveau 10, puis allez voir le professeur Chen qui vous donnera 5 Pokeball.

CODE ACTION REPLAY

Acheter un objet

01**81CF

Remplacez ** par le code de l'objet correspondant.

Code Master Ball : 01

Code Super Bonbon : 28

Code Pierre Lune : OA

Code CS 01 : C4

Code CS 02 : C5

Code CS 03 : C6

Code CS 04 : C7

Code CS 05 : C8

Modiier le niveau du Pokémon

01**91D1

Remplacez ** par le code du niveau correspondant.

Code 100 : 64

Code 130 : 82

Code 150 : 96

Code 200 : C8

Code 254 : FE

Argent Infini

01994CD3

Multiplier indéfiniment le 1er objet de l'inventaire

016324D3

Obtenir le pokémon que l'on veut

Entrez le code 01**DDCF et remplacez ** par le numéro correspondant au pkémon que vous souhaité avoir.

Numéro du Pokémon	Codes
000	00
001	99
002	09
003	9A
004	B0
005	B2
006	B4

007	B1
008	B3
009	1C
010	7B
011	7C
012	7D
013	70
014	71
015	72
016	24
017	96
018	97
019	A5
020	A6
021	05
022	23
023	6C
024	2D
025	54
026	55
027	60
028	61
029	0F
030	A8
031	10
032	03
033	A7
034	07
035	04
036	8E
037	52
038	53
039	64
040	65
041	6B
042	82
043	B9
044	BA
045	BB
046	6D
047	2E
048	41
049	77
050	3B
051	76
052	4D
053	90
054	2F
055	80
056	39
057	75
058	21
059	14
060	47
061	6E

062	6F
063	94
064	26
065	95
066	6A
067	29
068	7E
069	BC
070	BD
071	BE
072	18
073	9B
074	A9
075	27
076	31
077	A3
078	A4
079	25
080	08
081	AD
082	36
083	40
084	46
085	74
086	3A
087	78
088	0D
089	88
090	17
091	8B
092	19
093	93
094	0E
095	22
096	30
097	81
098	4E
099	8A
100	06
101	8D
102	0C
103	0A
104	11
105	91
106	2B
107	2C
108	0B
109	37
110	8F
111	12
112	01
113	28
114	1E
115	02
116	5C

117	5D
118	9D
119	9E
120	1B
121	98
122	2A
123	1A
124	48
125	35
126	33
127	1D
128	3C
129	85
130	16
131	13
132	4C
133	66
134	69
135	68
136	67
137	AA
138	62
139	63
140	5A
141	5B
142	AB
143	84
144	4A
145	4B
146	49
147	58
148	59
149	42
150	83
151	15

CHANGER LE JEU DE COULEURS

Allumez votre console puis lorsque Game boy apparait sur l'écran, appuyez sur les touches suivantes pour obtenir les couleurs désirées :

droite : vert

gauche : bleu

haut : rose

bas : jaune

B + droite : noir

B + gauche : gris

MANIPULATION SECRÈTE POUR OBTENIR MEW

Manipulation secrète pour obtenir Mew, le Pokémon "inexistant" et normalement impossible à capturer :

Dès que vous arrivez à Azuria, n'entrez pas dans les habitations et surtout pas dans l'arène. Soignez vos Pokémon puis montez le grand pont au nord où vous vaincrez bon nombre de dresseurs ainsi que Régis et un Rocket. Une fois le Rocket vaincu, sauvegardez. Et n'allez surtout pas affronter le dresseur à votre gauche ! Il est indispensable pour la suite. Ensuite continuez un petit peu vers l'Est en montant vers le nord, vous arrivez dans un tas de hautes herbes. Capturez ici un Abra puis téléportez-vous au centre Pokémon. Soignez vos Pokémon puis sauvegardez, et c'est là où ça commence!

L'astuce se divise en 2 étapes. Si ça ne fonctionne pas dans un sens, essayez dans l'autre !

Etape 1 : Entrer dans l'arène et combattre le premier dresseur à droite, il s'agit d'un nageur.

Etape 2 : Ressortez et montez le pont jusqu'à le dépasser d'une seule case au nord. Ensuite, préparez-vous et appuyez simultanément sur la flèche GAUCHE sur la croix multidirectionnelle et sur le bouton Start. Vous arriverez devant un dresseur qui ne pourra pas vous combattre bien que vous vous situiez dans son champ de vision. Faites-vous téléporter avec votre Abra au centre Pokémon (vous verrez un point d'exclamation apparaître au dessus du dresseur si tout se passe bien, mais vous réussirez à lui échapper en vous téléportant).

Enfin, après ces deux étapes, remontez le pont, puis à un certain moment (quand la map changera de couleur) Mew apparaîtra ! Il ne sera que niveau 7 et avec l'attaque écras'face. Mais cela en vaut largement la chandelle !

Pour l'Or et la Gloire : La Route d'Eldorado

© Ubisoft / Planet Interactive Development 2000

+ D'INFOS

FORUM

BATTRE LES BOSS

Le Taureau

Courrez sans vous arrêter vers la gauche en sautant par-dessus les monticules et en roulant sous les poulies (avancez en vous baissant). Si vous anticipez correctement, vous atteindrez la fin du parcours sans aucun problème.

Le Géant

Approchez vous de lui le plus possible et baissez-vous pour lui donner un maximum de coups dans les jambes. Si vous restez constamment accroupi, ses couteaux ne vous atteindront pas.

Chief Tannabok

Pour remporter le défi lancé par le roi, vous devez sautez vers lui pour monter sur sa tête, puis lancer un maximum de sacs vers la droite dans le panier en haut de l'écran. Profitez du moment où il reste du côté droit pour envoyer vos missiles.

Battre le cougar

Appuyez sur la touche select pour pouvoir utiliser les projectiles et lancez-les sur le cougar au moment ou il baisse la tête. Restez à gauche de l'écran et sautez lorsqu'il ouvre la gueule. Vous devez en permanence viser la tête.

CODES DE NIVEAUX

Niveau 4 - QTCTPW

Niveau 5 - NDBK6T

Niveau 9 - N9ZK03

Niveau 13 - N19961

Niveau 15 - N99WJP

Power Mission

© Vap / NTVIC

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODE DE NIVEAU

Le code d'accès au niveau 11 est : LRDMR1.

Power Quest

© Infogrames / Sunsoft 1999

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

PRIX DES COMBATS

Quand vous remportez un combat, vous gagnez de l'argent. Certains endroits ont des prix différents :

Park : 20 \$

School : 50 \$

Kung-Fu Tower : 100 \$

Factory : 200 \$

CHEAT CODES

Enrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

1R75-FLVD-FKVC 999.990 crédits

1SZK-DRT2-QFY5 ?

32RY-DVNS-D2SP ?

5X7Q-RLD8-JF67 ?

9996-G889-899S ?

PV9S-040G-0140 ?

Power Rangers : Time Force

© THQ

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

- 2. jjlm
- 3. jdlm
- 4. jdlh
- 5. ldlr

Power Rangers Lightspeed Rescue

© THQ / Climax 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

VGBHV3XF

VGBHV3WJ

Prehistorik Man

© Titus 1995

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

BLV45670RJ

Choix du niveau

CR3F?J1D:H

Invincibilité

SHWNDPRT

?

Prince of Persia

© Avalon Interactive / Broderbund Software

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CODES DES NIVEAUX

2. 06769075
3. 28611065
4. 92117015
5. 87019105
6. 46308135
7. 65903195
8. 70914195
9. 68813685
10. 01414654
11. 32710744
12. 26614774
Jaffar 98119464
Fin 89012414

Probotector

© Ultra Software Corporation / Konami

+ D'INFOS

FORUM

+ 10 VIES

A l'écran titre, faites : Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Start.

+ CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, B, A, Start.

+ TEST SONORE

A l'écran titre, faites : Haut, Bas, gauche, Droite, Start.

+ COMMENCER LE JEU AVEC 9 VIES

A l'écran titre, faites : Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Droite et appuyez rapidement sur Start.

+ CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, B, A, puis Start. Utilisez les flèches pour choisir le niveau, puis appuyez sur Start.

Puchi Carat

© Eon Digital Entertainment 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

PERSONNAGES CACHÉS

Dale / Dearl Aragonite

Terminer le scénario de Patrako.

Kumi-kumi

Terminer le scénario de Dale.

Patrako / Patoraco

Terminer le scénario de chaque personnage.

Puzzle Master

© Metro 3D

+ D'INFOS

FORUM

+ CODES DE NIVEAUX

Niveau 1 KING

Niveau 2 FAIRY

Niveau 3 WIZARD

Niveau 4 CHAMPION

+ ITEMS INFINIS

Entrez le code CHEAT dans les mots de passe.

Puzzled

© Virgin Interactive / Swing! Entertainment 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CHOIX DU NIVEAU

Entrez un mot de passe de EL001 à EL150 afin de commencer au niveau correspondant.

Q Billion

© Nintendo / Seta Corporation 1989

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

MOTS DE PASSE INTÉRESSANTS

Essayez les mots de passe suivants :

WALL

IDEA

NOON

CHOIX DU NIVEAU

Pour pouvoir choisir votre niveau, entrez le code : TOIL.

Q*bert

© Parker Brothers / D. Gottlieb & Co. 1992

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[👉 VOIR TOUS LES FILMS](#)

A l'écran titre, faites : Droite, Haut, B, A, Bas, Haut, B, Bas, Haut, B.

Qix

© Nintendo / Taito 1990

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

 **COUPER LE SON**

Pour couper le son, maintenez enfoncé le bouton Gauche et appuyez sur Start à l'écran titre.

Quest For Camelot

© Nintendo 1998

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

RÉCUPÉRER DE L'ÉNERGIE

Lorsqu'il ne vous reste plus qu'une coeur de vie, utilisez trente bijoux pour sauvegarder et quitter le jeu. Lorsque vous reprendrez la partie, vous aurez votre énergie au maximum.

IMPRIMER LES SÉQUENCES CINÉMATIQUES

Si vous possédez le Game Boy Printer, vous pouvez imprimer n'importe quel passage des séquences cinématiques en appuyant sur le bouton Select.

TROUVER DES JOYAUX ET DES COEURS

A certains endroits, vous pourrez utiliser la pelle pour creuser la terre meuble afin de trouver des coeurs de vie ou des bijoux.

R-Type DX

© Nintendo / Bits Studios 1999

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 PROGRAMME DE DESSIN

A l'écran des highscores, appuyez simultanément sur : Bas, Gauche, A et B. Vous entrez alors dans un programme qui s'appelle "De Souza Editor". Pour l'utiliser, appuyez sur Start pour effacer l'écran, A pour dessiner, et B pour effacer. Utiliser les flèches de direction pour faire bouger votre curseur.

📌 SAUTER UN NIVEAU

Mettez le jeu en pause puis pressez le bouton B pour passer à travers n'importe quel niveau déjà joué.

📌 INVINCIBILITÉ SUR R-TYPE

Terminez le jeu R-Type DX en utilisant au maximum 10 Continue. Puis, appuyez sur Select + A pendant le jeu standard R-Type pour devenir invincible.

📌 SE RENDRE AU DERNIER NIVEAU AVEC 5 VIES

Pendant le jeu, maintenez B enfoncé et éteignez la console. Rallumez-la tout en gardant B enfoncé pour vous rendre immédiatement au dernier niveau avec 5 vies mais aucun point ni aucun power-up.

R-Type II

© Irem 1992

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CHOIX DE LA DIFFICULTÉ

Lancez le jeu. Quand l'écran principal et son fameux II apparaît, appuyez sur Select. Maintenant, vous pourrez choisir le niveau de difficulté du jeu.

Raging Fighter

© Konami 1993

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

JOUER AVEC LE MÊME PERSONNAGE

Pour que les deux combattants utilisent le même personnage, entrez l'un des codes suivants à l'écran titre :

1 joueur, même couleur

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, B.

1 joueur, couleur différente

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A.

2 joueurs, même couleur

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A, A.

2 joueurs, couleur différente

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A, B.

Rainbow Six

© Take 2 Interactive / Red Storm 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le code `VZRFTMQ2G8SQ` en mode de difficulté "Recruit", et le code `FZJFTMR2G8RQ` en mode de difficulté "Veteran" pour pouvoir choisir votre niveau de départ.

Rampage 2 : Universal Tour

© Midway / Avalanche Software 1999

+ D'INFOS

FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Entrez les mots de passe suivants pour pouvoir jouer avec les nouveaux personnages.

George SM14N1230

Lizzie S4VRS4560

Myukus N0T3T3210

Ralph LVPVS7890

Alien 1 B1G4L3210

Alien 2 SRY3D3210

Rampage : World Tour

© Midway / Digital Eclipse 1999

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

MODE DEUX JOUEURS

Maintenez select et faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Haut à l'écran des options pour débloquer l'option deux joueurs qui permet de jouer avec le câble Link.

JOUER AVEC TINY

Commencez une partie avec Ralph, puis faites exprès de mourir, et appuyez rapidement sur Select, A, B, B, Haut, Bas, Avant, Arrière.

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

📌 CHOIX DU NIVEAU

Entrez le mot de passe suivant pour accéder à tous les niveaux possible : **CH5G4mS1jD**

📌 CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis réalisez l'une des manipulations suivantes :

99 vies

A, Droite, B, Haut, A, Gauche, B, Bas, A, Droite, B, Haut, A, Gauche, B.

Plein d'énergie

B, Droite, A, Haut, B, Gauche, A, Bas, B, Droite.

Carte du monde

A, Gauche, A, Gauche, A, B, Droite, B, Haut, B, A, Gauche, A, Bas, A.

Tous les pouvoirs

Droite, Gauche, Haut, Bas, A, Haut, Haut, Bas, Bas, B, Droite, Droite, Gauche, Gauche, A.

📌 CODES DE NIVEAUX

1 % : C1CG8LSSMD

4 % : C1BG6mSSHD

6 % : CJDG6mSJjD

8 % : CJ-h6mSJSD

10 % : CFCh6mSJdD

13 % : CFBhYmtJnD

15 % : CFDhYmtJsN

21 % : CZWZYLtSHL

23 % : CJVZYLtSML

25 % : C1XZYLtSDL

27 % : C1T?YLtSML

30 % : CJW?2LtGnL

45 % : dQpZ2mtGn1

48 % : dQ1z6mtGjL

51 % : d9mz6mtQML
56 % : dPpz6mshsL
61 % : +5 (FYmshdL
63 % : +S+FYmshnl
66 % : +9) YYmsmRL (Mr Dark)
68 % : +6 ! YTms) CL (Carte des mondes)
69 % : +6 ! F7ms) nL

TOUS LES BONUS

Entrez le code **^sgMcovv?=** pour accéder à la carte du monde, avoir 99 vies, 4 niveaux bonus et tous les lums de libérés.

Razor Freestyle Scooter

© Crave Entertainment

+ D'INFOS

FORUM

CODES DE NIVEAUX

2	Y2QXMZHNHLLQLBLM9L
3	GJ9ZP35TR0QQLBCV1N
4	YWGBRDTT00LLBHXWS
5	H0SQTNVTW000VBHYNS
6	2111YQ7TY010ZBHVFS
Fin	M2D98XBT00202BHWBS

Ready 2 Rumble Boxing

© Midway 2000

+ D'INFOS

FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Placez-vous sur l'option "Arcade Mode" et faites les manipulations suivantes. Chaque code fonctionne après avoir effectué le précédent.

Kemo Claw Gauche (3 fois), Droite (3 fois), Gauche, Droite, Gauche, Droite

Nat Daddy Droite (3 fois), Gauche (3 fois), Droite, Gauche, Droite, Gauche

Damien Black Droite, Gauche, Droite (2 fois), Gauche (2 fois), Droite (3 fois), Gauche (3 fois)

Real Bout Fatal Fury Special

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CHEAT MODE

Allez à l'écran des options. Placez le curseur sur "Sound Test". Appuyez alors simultanément sur Gauche et A. Une nouvelle option "soft dip" apparaîtra. Positionnez les valeurs qui sont à zéro à 1 pour activer des fonctions supplémentaires.

Road Rash

© Nintendo / Electronic Arts 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 4 9DGG-BB9F-FFKK

Niveau 5 9CBK-632C-88KO

SUPER CODE

Entrez le code 7159**0 ou 7159000 à l'écran des mots de passe pour obtenir des bonus dont une somme d'argent considérable qui vous permettra d'acheter la meilleure moto du jeu.

Roadsters 98

© Titus nc

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. GMBY
- 3. DMG
- 4. BRK
- 5. TRCK
- 6. SPKR
- 7. XTL
- 8. JPN
- 9. WNDW
- 10. MNKY
- 11. SCRP
- 12. XFMR
- 13. VHSVCR
- 14. PNP
- 15. FLPY
- 16. NTRY
- 17. TTLCMS
- 18. CHR
- 19. RDY
- 20. STRT
- 21. HTML
- 22. JMPR
- 23. GLSSY
- 24. SRC
- 25. HLT
- 26. PTH
- 27. PCK
- 28. TRP
- 29. BDY
- 30. STP
- 31. JCT
- 32. DRP

RoboCop

© Titus / Mirage 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

MOTS DE PASSE

BACAXL	Invincibilité
LKJSHA	Crédits de fin
POSBQG	Dernier niveau
XXXXXX	Secret

RoboCop 2

© Ocean

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[📄 VOIR LA FIN DU JEU](#)

Attendez que l'écran titre apparaisse, puis appuyez simultanément sur A, B, Select et Start. Alors, appuyez sur Gauche.

Rocket Power : La Glisse De L'Extreme

© THQ / Tiertex Design Studios 2001

+ D'INFOS

FORUM

📌 CHOIX DU NIVEAU

Entrez l'un de ces codes pour débloquentous les niveaux et le concours de surf de Tito.

Facile

Officier, personnage roux, Ray, Mère de Sam

Médium

Officier, personnage roux, personnage brun à lunettes, Mère de Sam

Difficile

Officier, personnage roux, personnage brun, Mère de Sam

Rolan's Curse

© Sammy

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODE DE NIVEAU

Le code d'accès au niveau de fin est : PQRJLNPC.

Roland Garros 2000

© Cryo Interactive 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

TOUS LES TERRAINS

Roland Garros
VKL0001F

English Open
Balle 9L00019

US Championship
Coupe 1L00012

Australian Cup
Coupe 6L00017

European Cup
Coupe 7L00018

Miami Beach Cup
Coupe 7SDJ12C

Street Cup
Coupe 7TNJ134

Irish Cup
Coupe 7TXJ13D

Beach Cup
Coupe 7T Balle3636

Antartica Cup
Coupe 7T BalleF636

Moon Cup
Coupe 7T BalleH733

Master Cup
Coupe 7T BalleHM3H

Samurai Shodown III

© SNK

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

JOUER AVEC LES BOSS

A l'écran "Takara", appuyez trois fois sur Select.

VOIR LES FINS

A l'écran "Takara", faites : A, Haut, B, Gauche, A, Bas, B, Droite. Ensuite, choisissez n'importe quel personnage. Quand le jeu commence, vous verrez sa séquence de fin.

San Francisco Rush 2049

© Infogrames / Midway 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

Course 2- MADTOWN

Course 3- FATCITY

Course 4- SFRISCO

Course 5- GASWRKZ

Course 6- SKYWAYZ

Course 7- INDSTRL

Course 8- NEOCHGO

Course 9- RIPTIDE

Shadow Warriors

© Tecmo 1992

+ D'INFOS

FORUM

 TEST SONORE

A l'écran titre, maintenez enfoncés les boutons A et B et appuyez sur Start.

Shadowgate Classic

© Kotobuki System / Infinite Ventures

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

INDICES

Appuyez sur Select lorsque vous arrivez dans une pièce pour obtenir un indice.

Shanghai

© Activision

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

MAN	Niveau difficile
REV	Tuiles à l'envers
STF	Crédits

Shanghai Pocket

© Sunsoft 1999

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

Après avoir lancé une nouvelle partie, appuyez sur Select pour accéder aux options, choisissez Nouvelle Partie et appuyez sur A. Saisissez ensuite l'un des codes suivants.

MAN Réduire le nombre de tuiles

REV Inverser les tuiles

STF Voir les crédits

ZAP Ajouter le son "zap"

Shrek

© TDK Mediactive / Prolific 2001

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CODES DE NIVEAUX

Codes pour Thelonius

Village	LRSVGTLMX
Dungeon	YFSVGTLLX

Codes pour Shrek

Village	SMHTVKCQR
Donjon	TQDFNHGGM
Marais	TFGKWLSTJ
Forêt	KDNBQGVY
Pont	KWJPYXCQC
Chateau	YNNHLBMBY

Skate or Die : Tour de Thrash

© Electronic Arts

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODE DE NIVEAU

Le code d'accès au niveau Atlantis est : JZWC.

Snoopy Tennis

© Infogrames / Mermaid Studios 2001

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe pour débloquent les personnages correspondants :

HGQM	Pig Pen, Peppermint Patty, et Woodstock
WHGX	Woodstock
WWXR	Tous les personnages bonus
ZLNH	Woodstock et Pig Pen
ZVBM	Woodstock

Snoopy's Magic Show

1990

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

1N1B	XZ10	V5K2	CA1H	424V
VS10	C417	CS1V	VUY0	12ET
2UV4	VU12	Z2JH	2207	C21I
ZUUV	7UBB	BE10	CE1Q	HEO4
CE1B	VHNX	1H11	B6N0	CD1T
CD1D				

Le code d'accès au niveau 58 est : V5YO.

Snow Bros. Jr.

© Capcom / Toaplan 1992

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

INVULNÉRABILITÉ

A l'écran titre, avant que le logo "JR." n'apparaisse, maintenez enfoncée la diagonale Gauche-Bas. Appuyez et laissez enfoncés les boutons A et B. Puis, appuyez sur Start.

NIVEAUX SECRETS

A l'écran titre, maintenez enfoncés les boutons Haut, Select et B. Puis, appuyez sur Start.

Soccer Mania

© Sony Imagesoft 1991

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

ADVERSAIRES INVISIBLES

A l'écran titre, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, puis Start. Vous affronterez une équipe invisible.

Solar Striker

© Nintendo 1990

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 MODE DIFFICILE

Après avoir terminé le jeu une première fois, attendez la fin des crédits, faites Start pour revenir à l'écran titre, puis Select pour lancer le jeu avec un niveau de difficulté accru et davantage d'ennemis.

📌 PASSER LES BOSS

Vous pouvez éviter la plupart des boss sans même combattre. Pour cela, vous devez rester dans un coin supérieur de l'écran (droite pour le premier et gauche pour certains autres), de manière à ce qu'il ne vous touche pas et finisse par partir de lui-même.

📌 NIVEAU BONUS

Lorsque vous arrivez au quatrième boss du jeu, assurez-vous d'avoir au moins quatre vies, et sacrifiez-vous en fonçant dans le boss trois fois de suite. Ensuite, tirez continuellement sur le boss pendant 10 secondes et vous verrez apparaître un niveau bonus lorsqu'il sera mort.

Solomon's Club

1991

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

📌 CODES DES NIVEAUX

2.8. 8DHDYJJ8
2.9. JDHHYJJ8
3.6. 4DDKJYJ8
3.8. 6DDHDYJ8
4.8. 4DDDHDY8
4.10. QDDHSY8

📌 CLÉ À CHAQUE NIVEAU

A l'écran titre, avant que les options Start et Password n'apparaissent, faites : A, B, A, B, B, A, Haut. Désormais, vous obtiendrez la clé automatiquement pour chaque niveau. Il vous suffira donc d'aller à la porte.

Space Invaders

© Taito

+ D'INFOS

FORUM

📌 CLASSIC MODE

Pour accéder au Space Invaders Classic, entrez le code `CLSS1281999DBM` dans les mots de passe.

📌 CODES DE NIVEAUX

RTJNPBKCX2RJPW	Venus
WWYXTC2NQW79VY	Terre
?WZ4VCLN4W81V?	Mars
RSSN3QJ78?GJMC	Jupiter
WSPZMSO8N?H8NF	Saturne
CV1?QWKGJ3X8R5	Uranus
HV27RW1GN3YOR7	Neptune
MV7HRCLHS3ZSR9	Pluton
??Z1LZ2X?PR1YD	Invader Homeworld

Spanky's Quest

© Natsume

+ D'INFOS

FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Pour avoir accès au niveau de votre choix, entrez le mot de passe : 0119.

TEST SONORE

Entrez le mot de passe 1007 pour ouvrir un menu musical.

Spawn

1999

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 5 - Coeur, Crâne, Spawn, Spawn

Niveau 6 - Crâne, Spawn, Spawn, Coeur

Speedy Gonzales au Pays des Aztèques

© Nintendo

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

- A. 6483
- B. 2397
- C. 9853

Spider-Man

© Activision / Vicarious Visions 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

GVCBF Battre Venom

QVCLF Battre Lizard Man

G-FGN Laboratoire

Spider-Man 2 : The Sinister Six

© Activision / Torus Games 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2	MP!63C
3	PL851D
4	MM947F
5	TS6!96
5-2	TS6!9G
6	LR6!9G

CHEAT CODES

A l'écran titre, faites l'une des manipulations suivantes :

Invincibilité

Haut, Bas, Droite, A.

Choix du niveau

B, A, Gauche, Bas, Haut, Droite.

Un seul coup pour tuer avec la web ball

Bas, A, B, A, A.

Toile illimitée

Gauche, Bas, B, Haut.

Mini-jeu Teddy bear

A, B, A, B, Bas.

Mode de difficulté Cauchemar

A, B, Select, Haut, Droite, Bas.

Spirou

© Infogrames / Bit Managers 1996

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

Les gratte-ciel

Facile : Spirou, Cyanure, Fantasio

Moyen : Champignac, Spip, Spirou

Difficile : Cyanure, Champignac, Fantasio

Le marais

Facile : Cyanure, Spirou, Spip

Moyen : Spip, Champignac, Fantasio

Difficile : Fantasio, Cyanure, Champignac

Spirou : La Panique Mecanique

2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau	Code
2	R92M9M
3	-16J9W
4	V96VRT
5	U16TUT
6	KF6KCK

Spongebob Squarepants : Legend Of The Lost Spatula

© THQ / Vicarious Visions 2001

+ D'INFOS

FORUM

CHEAT MODE

Entrez le code **D3BVG-M0D3** en guise de mot de passe. Faites une pause au cours du jeu pour accéder désormais à une option de choix du niveau. Vous jouerez avec tous les items.

CODES DES NIVEAUX

1. -YXFYYT-T--

Fin. PQZGZX7Q8X

Spud's Adventure

© Atlus nc

+ D'INFOS

FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le mot de passe : BANCHOU. Une carte apparaîtra, vous permettant de choisir votre niveau.

Spy vs Spy

© First Star Software

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le code 15Y24 dans l'écran des mots de passe.

CODES DES NIVEAUX

- 2. ZKP
- 3. YPT
- 4. MMD

Star Trek : 25th Anniversary

nc

+ D'INFOS

FORUM

📌 CODES DES NIVEAUX

Niveau	Code
First Planet	0523.4
Second System	7552.3
Second Planet	6541.2
Third System	5570.1
Third Planet	4567.0
Last System	3516.7

Star Trek : The Next Generation

© Spectrum Holobyte 1994

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

📌 CHOIX DE LA MISSION

Entrez le mot de passe **Override**. Commencez une nouvelle partie. Lorsque le Capitaine Picard vous explique votre mission, appuyez sur Haut pour en choisir une autre.

📌 CODES DES NIVEAUX

Grade	Code
Ensign	Q
Lieutenant	Barclay
Lt. Commander	Tomalak
Commander	Ro Laren
Captain	Locutus

Star Wars : Yoda Stories

© THQ / LucasArts

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2 : XKJ
Niveau 3 : GJP
Niveau 4 : TDM
Niveau 5 : WTM
Niveau 6 : ZBV
Niveau 7 : QTC
Niveau 8 : TGR
Niveau 9 : VDP
Niveau 10 : BFG
Niveau 11 : FNP
Niveau 12 : STJ
Niveau 13 : FTG
Niveau 14 : BLP
Niveau 15 : YSF

Star Wars Episode 1 : Obi-Wan's Adventures

© THQ / HotGen Studios 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2 BQVQK

Niveau 3 WNLRM

Niveau 4 SDGNK

Niveau 5 CNLML

Niveau 6 BXGTG

Niveau 7 QSRVJ

Niveau 8 TKGJZ

Niveau 9 LPZCP

Star Wars Episode I : Racer

© LucasArts 1999

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

POD PLUS RAPIDE

Rempportez la victoire face à chacun des 4 concurrents d'une planète afin d'augmenter la vitesse de pointe de votre Pod. La plus vitesse maximale est de 735 mph, elle peut être obtenue une fois que vous aurez gagné sur les 5 planètes.

Street Fighter II

© Capcom

+ D'INFOS

FORUM

⬇ MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Ryu

Arrière, Bas, Avant + Coup de poing

Avant, Bas, Arrière, Pied

Balrog

Maintenez coup de poing et coup de pied

Chun Li

Arrière, Bas, Avant, Point

Ken

Arrière, Bas, Avant, Point

Avant, Bas, Arrière, Pied

Stuart Little : La Folle Escapade

© Activision / Tiertex Design Studios 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Mode facile

Niveau 2 : Hamburger, Clé, Moulin à vent, Moulin à ventt

Niveau 3 : Boussole, Hamburger, Moulin à vent, Hamburgerr

Niveau 4 : Hamburger, Boussole, Clé, Cléé

Niveau 5 : Hamburger, Boussole, Hamburger, Moulin à vent

Niveau 6 : Clé, Clé, Hamburger, Moulin à vent

Niveau 7 : Moulin à vent, Clé, Boussole, Moulin à vent

Niveau 8 : Hamburger, Moulin à vent, Hamburger, Hamburger

Mode Moyen

Niveau 2 : Moulin à vent, Hamburger, Moulin à vent, Moulin à vent

Niveau 3 : Hamburger, Hamburger, Boussole, Moulin à vent

Niveau 4 : Moulin à vent, Boussole, Hamburger, Moulin à vent

Niveau 5 : Moulin à vent, Boussole, Moulin à vent, Hamburger

Niveau 6 : Boussole, Hamburger, Boussole, Boussole

Niveau 7 : Hamburger, Boussole, Moulin à vent, Boussole

Niveau 8 : Boussole, Moulin à vent, boussole, Boussole

Sumo Fighter

nc

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

2.1.	532773	3.1.	355530	4.1.	524358	5.1.	650594
2.2.	753442	3.2.	526158	4.2.	780554	5.2.	105960
2.3.	362459	3.3.	085530	4.3.	546127	5.3.	155965
Fin	968158						

Super Mario Bros. Deluxe

© Nintendo 1999

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

JOUER AVEC LUIGI

Sur l'écran de la carte, appuyez sur Select.

VIE EN ORIGINAL 1985

Pour augmenter son nombre de vies, allez au monde 3-2 en Original 1985 et sautez sur la première tortue de façon à ce qu'elle aille tuer les champignons et vous aurez une vie en plus. Faites Start et Save puis End. Revenez en Original 1985 et vous aurez une vie en plus ! Vous pouvez répéter plusieurs fois cette manip.

Super Mario Land

© Nintendo 1990

+ D'INFOS

FORUM

+ NE PAS PERDRE DE VIES

Si vous voyez que vous tombez dans un trou, appuyez sur Start puis faites Select pour pouvoir recommencer sans perdre de vie.

+ MODE EXPERT

Terminez le jeu une fois puis appuyez sur n'importe quel bouton à l'écran titre. Appuyez ensuite sur Start pour commencer une nouvelle partie.

+ CHOIX DU NIVEAU

Terminez deux fois le jeu, appuyez sur A pour changer le chiffre près du score et sur start pour commencer la partie.

+ VIES SUPPLÉMENTAIRES

Appuyez sur A quand Mario entre dans la pièce bonus et vous trouverez 3 vies en haut de l'échelle.

Super Mario Land 2 : 6 Golden Coins

© Nintendo 1992

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NE PAS PERDRE DE VIE

Appuyez sur les touches A, B, Start et Select lorsque vous perdez une vie pour faire un reset. Lorsque vous reprendrez le jeu, vous constaterez que vous n'avez pas perdu de vie.

JEU PLUS FACILE

Pour rendre la partie plus facile, à la page de présentation faites Start. Vous arrivez alors à la page ou il y a les tunels. Appuyez sur la touche Select. En haut de l'écran, apparaîtra alors Easy Mode. Choisissez n'importe quel tunnel et la partie sera alors plus facile.

ASTUCES DIVERSES

Vous pouvez sortir à tous moment d'un niveau en appuyant sur Start puis Select. De cette manière, vous conserverez tous vos items déjà récupérés (fleurs, champignons, fleurs...). Ceci fonctionne également lorsque Mario vient de se faire toucher et qu'il saute dans le vide. Si vous êtes assez rapide, vous pourrez ainsi ne pas dépenser de vies lorsque vous perdez.

Super Star Wars : Return of the Jedi

© THQ / Realtime Associates 1995

+ D'INFOS

FORUM

📌 CODES DES NIVEAUX

N°	Code	Niveau
2.	SNKMTD	Dance Hall
3.	RWYJBC	Sail Barge
4.	TFGBMN	Endor
5.	HJMKPL	Ewok Village
6.	QGTHGD	Power Generator
7.	PSVZKL	Death Star
8.	SFPYSW	Tower
9.	KFGZXQ	Death: Mission 2

Supreme Snowboarding

© Infogrames 1999

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

PISTES DU MODE CHALLENGE

Voici les mots de passe des piste du mode challenge:

131095

020971

290771

310169

T2 : The Arcade Game

© LJN / Midway 1992

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CONTINUES ILLIMITÉS

Appuyez sur B, B, B, C, A, A, A, B, B, C, C, C à l'écran titre. La phrase "Free Play" apparaîtra au bas de l'écran pour confirmer le code.

CHOIX DU NIVEAU

Appuyez sur C, A, C, B, C, A, B, A, B, A, B, C, A à l'écran titre. La phrase "Zone Select" apparaîtra pour confirmer le code.

MODE EXPERT

Appuyez 12 fois sur C à l'écran titre.

Tail Gator

© Natsume

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODE DE NIVEAU

Le code d'accès au dernier niveau est : 8093.

Tarzan

© Activision / Digital Eclipse 1999

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

2.1. Croix, X, Lune, Croix

4.1. Croix, Lune, Triangles, Croix

5.1. Triangles, Triangles, Lune, Lignes verticales

Taxi 2

© Ubisoft / Visual Impact 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

75034

84206

17472

65439

54156

Taxi 3

© Ubisoft / Visual Impact 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Mission 1 : 00742

Mission 2 : 92913

Mission 3 : 27744

Mission 4 : 58765

Mission 5 : 22806

Mission 6 : 47127

Mission 7 : 04058

Mission 8 : 11789

Mission 9 : 73810

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

Code	Niveau
	Christmas Island Capers
510806	Easter Island Antics
534462	Fantasy Island Frolics
542199	Dark Island Drip
550626	Dodo Island Devils
580547	Zoo Keeper Copter

Teenage Mutant Ninja Turtles : Fall of the Foot Clan

© Ultra Software Corporation / Konami 1990

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

VIE SUPPLÉMENTAIRE

Voici une astuce pour récupérer une vie. Faites une pause au cours du jeu, puis : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, Start.

JEU BONUS

Maintenez simultanément enfoncés A, B et Select, puis appuyez sur Start.

Tennis

© Nintendo 1989

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

GAGNER DES POINTS FACILEMENT

Lorsque c'est au joueur adverse de servir, avancez de façon à rater la balle et à vous retrouver en-dessous. Celle-ci atterrira alors sur votre tête et cela vous fera gagner le point.

Terminator 2 : Judgment Day

© LJM 1991

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

RALENTIR LE TEMPS

Dans le troisième niveau où vous devez réparer un circuit électrique en moins de 50 secondes, vous pouvez ralentir le temps en maintenant le bouton Select.

Test Drive 6

© Infogrames / Xantera 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

VOITURES BONUS

Rempportez tous les tournois dans l'ordre pour accéder au tournoi Mega Cup. Rempportez ce tournoi Mega Cup pour avoir deux nouvelles voitures : la BMW V12 LMR et la Panoz Roadster (écran "Purchase Car"). Ces voitures sont les deux plus rapides du jeu et on des turbos illimités.

Tetris

© Nintendo / Bullet Proof Software 1989

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

JEU PLUS DIFFICILE

Jeu plus rapide

A l'écran titre, maintenez enfoncé le bouton Bas et appuyez sur Start. Quand vous commencerez à jouer, vous verrez un petit coeur et le jeu ira beaucoup plus vite.

Pas de prévisualisation

Appuyez sur Start pendant le jeu afin de faire une pause. Puis, appuyez sur Select. En reprenant le jeu, vous verrez que la fenêtre qui contient habituellement la pièce suivante est vide. Pour faire réafficher cette pièce, renouveler l'opération.

Tetris 2

© Nintendo

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

JEU PLUS FACILE

A l'écran titre, maintenez enfoncés les boutons Haut et Start jusqu'à ce que l'écran disparaisse. En mode Easy, il y aura moins de bombes et les briques tomberont plus lentement.

Tetris Attack

© Nintendo 1996

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

COMBATTRE BOWSER

Entrez le mot de passe 78RN5B?8 pour combattre Bowser dans le dernier niveau du mode STAGE CLEAR.

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Pour de nouveaux niveaux, entrez le mot de passe : JO!JOO6O.

CODES DES NIVEAUX

Utilisez les codes suivant pour jouer contre l'ordinateur :

2. 63QJJ05Q	3. 6FDJJ1CQ	4. 65MJK1ZN	5. 2HBJN2TP
6. 1PQK22TP	7. 4!9L1C?P	8. 2ZRLRXXP	9. 8LCL8YXP
10. B!YL8YWP	End 8JFL8ZWP		

MODE TRÈS DIFFICILE

En mode contre l'ordinateur, mettez en surbrillance "Hard". Maintenez enfoncés les boutons Haut et Select, puis A ou Start dans cet ordre. Maintenant, le niveau de difficulté sera très difficile (vous pourrez lie "SPHard").

Tetris Blast

© Nintendo

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE FIGHT

A l'écran "One Player/Two Player", appuyez cinq fois consécutivement sur B, puis faites Start. Une option "FIGHT 2" apparaîtra sur l'écran suivant.

CODE DE NIVEAU

Le code d'accès au niveau 20 est : DOVGYKHD.

CHANGER LA MUSIQUE

Au cours d'une partie, appuyez sur Start, puis sur Select pour changer la musique.

Tetris DX

© Nintendo 1998

+ D'INFOS

FORUM

+ MISE EN VEILLE ÉCRAN

Après avoir allumé la Gameboy, quand la première démo commence, appuyez sur Select. Une mise en veille avec un poisson apparaîtra à l'écran à la place de la démo. Enlevez la mise en veille en appuyant sur A. Sur la démo suivante, appuyez sur A. Un écran de mise en veille confetti apparaîtra. Fermez l'écran en appuyant sur B. Sur la dernière démo, appuyez sur B. Ce code peut prendre un peu de temps.

+ PAS DE PRÉVISUALISATION

Pour rendre le jeu plus difficile, vous pouvez enlever la prévisualisation en appuyant sur Select au cours du jeu (après avoir fait Pause).

+ FAIRE REMONTER LES BLOCS

Dans ce jeu, il y a un bug. Quand n'importe quelle pièce (sauf une grande barre ou un carré) tombe, maintenez enfoncé le bouton Gauche (même si vous êtes collé au mur de gauche), et appuyez très rapidement sur A. Alors, la pièce qui tombait va commencer à remonter !! Il est possible de faire la même chose en maintenant constamment enfoncé le bouton Droite et en appuyant plusieurs fois sur B.

+ REMISE À ZÉRO

Pendant le jeu appuyez sur START + SELECT + A + B pour reinitialiser la console.

+ CONTINUER VOTRE JEU

Lorsque vous jouez tout seul, mettez la pause et éteignez votre Game Boy. La prochaine fois que vous la rallumerez, un écran vous demandera si vous voulez poursuivre la partie précédente.

The Final Fantasy Legend

© Squaresoft

+ D'INFOS

FORUM

TEST SONORE

Pour entendre un signal sonore, à l'écran titre, maintenez enfoncés les boutons Bas, Select et A pendant environ 5 secondes.

The Fish Files

© Microïds / 7th Sense Studios 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après la courte mais néanmoins sympathique introduction, vous débutez l'aventure dans votre chambre. Mais là, horreur, votre poisson rouge a disparu ! Vous décidez donc de mener l'enquête...

LE COLLEGE ET SES ENVIRONS

Récupérez le **drap** coloré sur votre lit ainsi que l'**encre** noire posée sur votre bureau. Partez pour les cuisines et trouvez le cuisinier afin d'engager la conversation. Acceptez de lui porter secours en lui promettant de chercher de la racine de Wang Chang. Profitez-en aussi pour ramasser le **sucre en poudre** et la **poire**, présents sur le plan de travail. Partez à la bibliothèque et lisez le livre situé à l'extrémité droite de l'écran, il vous donne comme par hasard une définition de la racine à retrouver. Vous pouvez à présent sortir de l'école. Rendez-vous dans le hall d'entrée pour emprunter la porte principale menant vers l'extérieur. En passant dans les rues, vous entendez deux personnes parler dans les égouts, vous ne pouvez y aller pour le moment. Visitez la ville et parlez aux gens qui s'y trouvent. Dans le magasin Beppo's, récupérez l'**échantillon de mastic** gratuit, se trouvant au fond à droite de la pièce. Retournez dans le bâtiment de l'école, un nouveau personnage fait alors son apparition et s'occupe de faire le ménage. Mettez du mastic dans son seau, se tenant en bas de l'écran. Prenez le petit déjeuner de George contenant le **lait** une fois la blague réussie. Montez à présent d'un étage et utilisez l'encre noire sur la **chope** de Fritz. Ce dernier vous donne alors l'autorisation de la prendre afin de la nettoyer. Saisissez-vous de la **boîte de choucroute** sur la commode puis partez dans les toilettes pour remplacer l'encre contenue dans la chope par de l'eau.

Combinez ensuite la chope avec le sucre ; vous obtenez alors une tasse remplie d'eau sucrée (normal me direz-vous !). Allez dans le hall et utilisez l'eau sucrée pour décoller la **serpillière** et ainsi la récupérer. Remplissez maintenant de nouveau la tasse grâce au lavabo des toilettes ou bien encore à l'aide de la fontaine dans le parc puis rajoutez de nouveau du sucre pour obtenir le mélange miracle. Servez-vous en cette fois-ci pour libérer le vieil homme en ville, collé au poteau électrique. Pour la troisième fois consécutive, mettez de l'eau dans la chope décidément bien utile et partez remplir la gamelle du chien se trouvant dans le magasin Beppo's. Allez ensuite refaire le plein pour remplir une seconde fois l'écuelle du clébard. La brave bête vous offre alors une belle gerbe de bave, récupérez la précieuse substance grâce à la poire. Vous venez de créer un magnifique **Bonkemon** ; allez devant le poste de police et défiez le jeune garçon dans un combat de dresseurs. Durant le combat, sélectionnez l'attaque "jet de bave" pour remporter la victoire et gagner du même coup le rat en plastic du garçon : **Topomon**. Rendez-vous dans la salle de gym, ramassez les **balles de tennis** et parlez au professeur en train de faire des exercices puis, acceptez de chercher pour lui son survêtement de rechange. Allez voir Beppo et donnez-lui le rat en plastic. Il vous promet de le bidouiller mais il vous faut lui trouver une télécommande. Partez pour la poissonnerie et parlez avec le vendeur. Dites-lui que vous passez pour voir comment il va et choisissez les paroles 1-1-2-3. Il fermera alors les yeux, persuadé que vous voulez lui faire une surprise pour son anniversaire. Profitez-en pour lui subtiliser le **poisson** par terre vers la droite. Il vous faut ensuite donner le poisson pas frais au cuisinier chinois qui va vous concocter un **concentré**, vous obtenez alors une **essence** à l'odeur assez particulière. Allez chez Beppo et moquez-vous encore un petit peu du poissonnier en passant. Donnez à Beppo le bocal de votre ami le magicien pour qu'il vous remette en échange le **multilame**, un couteau multifonctions. Utilisez le multilame sur la bouche d'égout près de l'homme collé au poteau pour pouvoir pénétrer sous terre. Parlez aux deux agents qui, j'en suis sûr vous rappelle deux acteurs de série télé, pour décrocher une **pellicule** ainsi qu'une **carte de police fédérale**. Ressortez le multilame et servez-vous-en pour cette fois-ci ouvrir la boîte de choucroute. Versez ensuite le lait dans la choucroute pour dégager une bouillie.

Finissez cette recette en mixant le mélange grâce au multilame, vous engendrez alors une délicieuse **crème de choucroute**. Donnez cette crème au cuisinier qui vous révèle l'emplacement où se cachent les trois hackers. C'est en fait par le chemin à droite de la fontaine, inaccessible avant que vous les rencontriez. Rendez-vous à l'endroit indiqué par le chef cuisinier, vous tombez alors sur une caravane.

Arrachez **le bout d'antenne** de la parabole à droite puis servez-vous-en pour fouiller dans la poubelle à gauche. Vous trouvez dans les ordures un **vieux journal**, utilisez-le pour rentrer dans la caravane. Après avoir parlé aux trois hommes, rendez-vous à l'étage des garçons pour récupérer les draps de vos deux camarades, Korsellos (le type qui se prend pour Gandalf) et Fritz. Combinez les deux couvertures ensemble, puis rajoutez la vôtre. Vous voilà maintenant en possession d'une magnifique **corde**. Positionnez-la à la fenêtre de votre chambre. Combinez l'encre noire avec la serpillière pour obtenir **une perruque** et du même coup faire le tri dans votre inventaire puis allez dans la bibliothèque pour utiliser le multilame sur l'album de photo de classe afin de récupérer votre propre **photo**. Montrez la pellicule à Beppo puis partez de suite inspecter la brique qui vient d'apparaître à droite de la fontaine, vous y trouverez **un briquet**. Utilisez ce nouvel objet sur l'alarme incendie de l'école, près du labo de chimie ; vous pourrez alors inspecter les lieux tranquillement. Fouillez dans l'armoire et vous aurez la possibilité de mélanger plusieurs acides entre eux. Mélangez-les suivant l'ordre de couleur du drapeau d'Italie (vert - blanc - rouge) pour obtenir la bonne solution puis allez l'apporter à Beppo pour qu'il puisse développer la pellicule. Il lui faudra pour cela un certain laps de temps, partez donc rendre visite à Korsellos pour passer le temps. Parlez-lui et demandez-lui de l'aide. Combinez **la tunique** que vous venez tout juste d'acquérir avec la perruque, puis rajoutez les deux balles de tennis ; vous voilà en possession d'un costume complet que vous devez remettre à Korsellos.

Partez à présent emprunter le passage par la fenêtre de votre chambre grâce à la corde. Vous atterrissez dans la chambre d'une des filles du collège mais celle-ci ne vous intéresse aucunement, prenez juste le temps de vous saisir de **la trousse de maquillage** puis sortez par la porte. Vous débouchez alors dans un hall situé à l'étage des filles, prenez la porte la plus à droite pour vous retrouver dans la chambre d'Angel où vous prendrez (et ceci pour la bonne cause !) son **soutien-gorge**. Remontez maintenant par la corde puis allez voir les trois hackers dans leur caravane pour leur filer le soutien-gorge de Marie Angel. Tout excité, le leader du groupe vous remet **la vidéo**, plus **une game boy** tellement l'émotion est grande. Partez donner l'antenne ainsi que la game boy à Beppo pour qu'il finisse de vous confectionner le rat télécommandé qu'il vous avez promis. Le résultat de son bidouillage donne un magnifique **Topzilla**, combinez-le avec l'essence puante pour assurer un maximum d'effet. Faites fuir Mme Kruger, la surveillante, à l'aide de votre nouveau jouet, puis pénétrez dans sa chambre (porte à droite de l'écran). Récupérez **le survêtement** du prof de gym sur le lit puis allez de suite lui rendre son bien. Parlez avec lui puis insistez pour qu'il vous donne **la clé de la direction**. Utilisez celle-ci pour réussir à entrer dans le bureau du directeur, tout à gauche en sortant de la salle de gymnastique. Visionnez alors la cassette grâce au magnétoscope puis partez retirer **les photos** chez Beppo. Montrez-les au policier assis à son bureau et profitez de son fou-rire pour attraper **le document** dans l'armoire au fond, à gauche de la pièce. Retournez voir Beppo, le brave homme vous parlera alors d'une caserne. A partir de ce moment vous aurez la possibilité de continuer votre chemin à gauche pour ainsi pénétrer plus au coeur de la ville. Lorsque vous ressortez de chez Beppo il fait nuit, partez à gauche pour explorer les nouveaux lieux qui s'offrent à vous. Vous voilà devant une boîte de nuit où un videur vous refuse l'entrée sous prétexte que vous n'avez pas 18 ans (ce qui est en fait vrai).

Allez alors vous plaindre aux 3 hackers et donnez leur le document ainsi que votre photo pour qu'ils puissent vous fabriquer **une pièce d'identité neuve**. Vous pouvez alors à présent rentrez tranquillement au Xavoc, le pub branché du quartier. Basculez dans la partie la plus à droite du pub et prenez **le ballon dégonflé** accroché à un fil. Passez de nouveau dans la partie gauche et parlez du concours de bière à l'homme au milieu de la pièce. Etant un jeune homme très sérieux, partez chercher Fritz pour lui proposer de concourir à votre place. Votre ami (alcoolique) remportera alors la compétition haut la main, et vous obtiendrez grâce à son aide **un uniforme** ainsi qu'un **pass**.

Retournez au collège pour remplir le ballon d'hélium dans la salle de chimie puis retournez au Xavoc. Parlez à la douce Marie Angel puis ressortez et continuez par la gauche pour arriver devant la caserne où vous pouvez passer sans encombre grâce à votre uniforme (il faut parler au conscrit d'abord). Parlez au grand soldat à l'intérieur puis utilisez votre pass sur la fente rouge à gauche. Vous pénétrez alors dans une salle d'armurerie ; appuyez sur les boutons du pc pour actionner le rayon laser derrière la vitre. Revenez dans la première pièce de la caserne puis inspectez-en les lieux, vous trouvez sur la droite un étrange numéro de téléphone. Ressortez alors et allez composer le numéro à la cabine téléphonique juste devant le Xavoc.

Le gros soldat qui vous barrait l'entrée part alors acheter une pizza en état d'urgence et vous avez ainsi le champ libre.

De retour à la caserne, prenez la porte du fond donnant au labo puis, une fois à l'intérieur, parlez au scientifique pour qu'il vous donne **la disquette** contenant les plans de l'arme contre les poissons extraterrestres. Allez frapper à la porte de Beppo qui, travaillant nuit et jour sera heureux de vous recevoir. Discutez avec lui à propos de l'arme scientifique puis allez donner la disquette aux hackers. Malheureusement à la place de vos amis vous trouvez un message d'avertissement. Allez de suite signaler l'événement à Beppo. Celui-ci vous envoie chercher un robot de cuisine pour pouvoir entamer la construction d'une machine à voyager dans les mondes parallèles. Allez faire un tour au collège et sollicitez l'aide de Korsellos pour la seconde fois. Celui-ci accepte de vous aider à condition que vous lui rameniez un livre. Allez prendre **l'insecte** dans la commode du laboratoire de la caserne (à gauche de l'arête de poisson) et utilisez-le sur le coffre de la bibliothèque. Vous y trouvez à l'intérieur un livre qui a récemment fait l'objet d'une adaptation ciné qu'il vous faut amener à Korsellos. Votre ami tellement ému par le présent que vous lui faites vous offre en plus de ces services, **deux places de ciné**. Allez voir Marie Angel et donnez-lui les places. Retournez voir Korsellos et donnez-lui le ballon d'hélium et la trousse de maquillage. Il remporte alors le concours de beauté haut la main et vous récoltez **un robot de cuisine** en guise de prix. Apportez-le à Beppo afin qu'il puisse fabriquer sa machine à voyager dans les dimensions parallèles qui vous servira à retrouver les trois hackers.

LE PREMIER MONDE PARALLELE

Vous prenez ici le contrôle d'un autre personnage, le sympathique (mais néanmoins bizarre) Korsellos. Emparez-vous de **la tente de camouflage** puis passez par la porte du fond. Vous trouvez alors un vieillard sénile assis sur une chaise roulante. Faites donc connaissance avec le baron général Kruger puis descendez dans la bibliothèque pour montrer la lettre à Beppo. Sortez dehors et parlez au sergent posté devant la fontaine qui vous donnera alors **un couteau de survie**. Combinez ensuite ce couteau avec la tente et vous obtiendrez **une tenue de camouflage**. Partez dans ce qui était la salle de gymnastique dans votre monde puis utilisez la tunique créée sur les rangers. Vous voilà habillé en parfait soldat, prenez **le masque à gaz** sur l'étagère de gauche (collez-vous le plus possible sur la gauche car l'objet est difficile à apercevoir), puis retournez parler au sergent pour en apprendre plus sur le déroulement des épreuves. Dirigez-vous ensuite dans les cuisines, où il vous faudra, une fois avoir discuté avec le chef, utiliser le masque à gaz sur les poubelles, à gauche de la porte. Vous aurez ainsi le droit de prendre **une bouteille** d'eau pétillante en bas à droite. Passez ensuite dans l'arrière cours et prenez-y **les ressorts** sortant du matelas. Partez ensuite pour les jardins puis poursuivez à gauche de la fontaine et empruntez le chemin du milieu à la bifurcation. Vous arrivez devant une enfilade de vieux pneus, utilisez les ressorts sur ceux-ci pour réussir ce premier test. Vous êtes alors en possession du fanion prouvant que vous avez gagné la 2ème épreuve. Passez à présent en bas à la bifurcation pour faire face à la troisième épreuve puis utilisez la bouteille sur le mur à franchir pour récupérer le fanion de l'épreuve trois. Partez ensuite par le chemin du haut, toujours à la bifurcation puis remplissez la bouteille à présent vide de boue. Montez à l'étage puis après avoir parlé au général Kruger, nettoyez son fauteuil en utilisant la bouteille de boue, ressortez alors du bâtiment. Précipitez-vous alors devant la troisième épreuve pour récupérer le troisième et dernier fanion, puis partez voir le sergent pour lui donner, et dans l'ordre s'il vous plaît, les trois fanions. Poursuivez en allant voir Beppo afin de lui demander l'attestation prouvant que vous êtes à présent membre de l'armée puis allez parler au général Gaid, dans la pièce gardée par le soldat dans le hall.

LE DEUXIEME MONDE PARALLELE

Vous voilà à présent aux commandes de Fritz, l'autre ami de Dante. Prenez **la batte de baseball** appuyée contre le mur, juste à gauche de la porte puis sortez de la pièce. Allez ensuite parler à l'homme près des toilettes puis entrez dans la pièce au bout du couloir pour y prendre **les bretelles**. Descendez ensuite au rez-de-chaussée et partez récupérer **le moteur** du petit train dans le bureau du proviseur, ainsi que **la clé** du gymnase, à droite sur l'étagère. Dans la salle de gym, ouvrez la pharmacie pour trouver **les pilules** anabolisantes et prenez **la torche** posée sur la table. Près de la fontaine tirez sur le fil dépassant de la jupe de la femme pour obtenir **la pelote** en forme de balle. Allez donner la lettre à Beppo se trouvant en ville dans le magasin de fleurs et récupérez du même coup les graines de tournesol en haut, à gauche de la porte. Partez à l'endroit où se trouvait le poste de police et donnez la pelote au chat pour pouvoir vous saisir du solide **bout de bois**. Retournez près de la fontaine et utilisez les graines de tournesol sur le petit mortier en bois pour obtenir de **l'huile**, qu'il vous faut ensuite utiliser sur le portail pour pouvoir passer. Rendez-vous au hangar où vous ramasserez **le pot** en verre. Revenez chez Beppo et utilisez le morceau de bois sur la plante carnivore. Regardez ensuite dans sa gueule à l'aide de la torche, vous récupérez ainsi **des pinces** d'électricien.

Allez dans la chambre près des WC pour saisir le biscuit collant avec les pinces ; vous posséderez alors **le bretzel**,

combinez-le avec le pot pour fabriquer ainsi un piège. Allez voir Marck et donnez-lui un bon coup de batte sur la tête. Emparez-vous de sa **broche** pacifiste puis de sa **corde** perchée sur le drapeau. Remplissez ensuite votre piège de fourmis. Combinez la broche avec la corde puis partez utiliser ce curieux objet sur la chaîne tout à gauche de l'usine abandonnée, qui pend juste à côté du mixeur. Allez ensuite à l'autre extrémité de la chaîne et accrochez-vous-y pour la faire trembler. Cette action aura pour effet de faire chuter de son étagère **le mixeur** jusqu'alors inaccessible. Ramassez-le puis combinez-le avec le moteur avant de le remettre à Beppo. Celui-ci vous parle alors d'une courroie, rassemblez alors le mixeur avec les bretelles puis donnez-lui la machine. Donnez ensuite les pilules aux fourmis et vous obtiendrez des fourmis dopées, remettez-les à Beppo afin de regagner votre monde.

LE TROISIEME MONDE PARALLELE

On retrouve ici Dante, bien décidé à retrouver le troisième et dernier hacker. Prenez **l'acétone** dans votre chambre puis sortez dans le couloir afin de discuter avec Folder. Celui-ci accepte de vous donner la clé de chez Puse (le hacker) si vous l'aidez à composer un poème. Parlez-lui de nouveau puis répondez suivant cet ordre de phrase : 2-4-4 ; il vous remettra alors la clé de la chambre de Puse. Utilisez-la dès à présent sur la porte derrière Folder puis changez-vous grâce aux vêtements contenus dans l'armoire. Récupérez **le monocle** sur la petite table à gauche puis sortez. Partez pour les WC et prenez **le papier** tenu par la statuette ainsi que **le bonnet** de douche sur l'évier. Allez ensuite devant le labo de chimie et récupérez **le dessin** vous représentant que l'on a affiché. Rendez-vous alors devant chez Beppo où vous devez montrer le dessin de vous à travers la porte pour pouvoir rentrer. A l'intérieur, donnez lui la lettre et vous pourrez ainsi vous servir comme bon vous semble dans son magasin. Profitez-en donc pour vous saisir de **la lance**, du **tube** et de **l'appareil**. Retournez au collège, où vous percevez le cri perçant d'une femme dès votre entrée. Montez à l'étage des filles et continuez par la gauche, vous tomberez alors sur deux portes, prenez celle de droite. Vous retrouvez Mme Kruger, terrorisée à la vue d'**un insecte**. Portez lui secours en le tuant puis prenez-le pour votre inventaire. Embarquez au passage **le mannequin** de bois en bas à gauche de la pièce, dans les cartons puis dirigez-vous vers la bibliothèque.

Combinez le bonnet avec l'appareil pour obtenir un aspirateur à manivelle que vous utiliserez sur le tapis en milieu de pièce. Une trappe apparaît alors, empruntez-la pour déboucher dans la salle secrète dont vous parlait Beppo. N'ayant rien à y faire pour le moment, partez pour l'arène, située plus loin à gauche du magasin de Beppo. Demandez au champion s'il est bon lanceur et celui-ci vous honorera alors d'une démonstration. Tentez de récupérer le disque en vain puis répétez la manip en lui demandant de nouveau une démonstration. Attendez qu'il lance l'objet tant convoité puis plantez la lance dans sa cape. Vous pourrez alors récupérer **le disque** le plus tranquillement du monde. Utilisez l'acétone sur le disque, puis faites le tourner dans le phonographe se trouvant dans la pièce où vous aviez tué le cafard. Placez pour finir le tube, toujours sur le phonographe, afin d'augmenter sa portée à son maximum. Ressortez du collège pour retrouver le policier tout agité par le curieux son qui se dégage à l'étage. Combinez le papier sur le mannequin pour ainsi fabriquer une momie, puis placez-la sur les marches. Vous pouvez à présent poursuivre votre chemin par la droite pour accéder au théâtre. Vous trouvez Puse, parlez-lui puis retournez voir Beppo. Après ça, grimpez à l'étage des filles et utilisez le cadavre de l'insecte sur la porte de Mme Kruger. La vitre retenant **la télécommande** dans la salle secrète se brisera alors sous l'horrible cri et vous n'aurez plus qu'à partir récupérer l'objet électronique. Allez de nouveau dans le magasin de Beppo, lisez le parchemin puis retournez au théâtre. Fixez le monocle sur la calculatrice et donnez-la à Beppo pour retrouver votre dimension originelle.

DE RETOUR CHEZ SOIT

Après la courte entrevue avec Beppo, partez parler au proviseur dans son bureau. Découvert, il s'enfuit. Ramassez **la fiche** ainsi que **le tablier** puis allez dans la salle de gym pour prendre **les somnifères** dans la pharmacie. Dirigez-vous ensuite dans le labo de chimie afin de récupérer **le bicarbonate** de soude, **le détergent** et **les éprouvettes**. Utilisez le détergent sur le tablier puis rincez-le dans l'évier. Des apparitions deviendront alors visibles. Dans les cuisines, montrez le tablier au chef pour vous faire passer pour son assistant. Prenez ensuite le **cherry** sur le plan de travail puis le pot de **mayonnaise** sur l'étagère. Pénétrez dans les égouts, puis guidez-vous à l'intérieur en suivant les affiches blanches où figures des symboles communs à ceux inscrits sur le tablier. Lorsque vous pourrez observer des plantes bizarres sur les murs, remontez ; vous déboucherez alors dans un drôle d'endroit, au bord d'un étang. Examinez les environs puis retournez en ville parler à Beppo. Allez dans la salle du proviseur et ramassez **la cassette** sur l'étagère puis partez pour le Xavoc afin de remplacer la bouteille du barman contenant **la liqueur** par le cherry. Retournez à l'étang en empruntant le passage par les égouts et donnez la bonne liqueur au pêcheur. Vous pouvez ainsi récupérer **la corne** de brume sur

son bateau. Combinez le bicarbonate avec les éprouvettes pour obtenir trois solutions. Utilisez ensuite le multilame sur les somnifères pour ainsi créer du somnifère en **poudre**. Partez maintenant pour les cuisines puis versez la mayonnaise dans la grosse marmite du chef chinois.

Allez ensuite récupérer le **colorant** qu'il vous conseille chez Beppo. Combinez-le alors avec la mayonnaise pour fabriquer ainsi une sorte de **peinture**. Empruntez le passage des égouts puis passez dans la ferme plus bas. Utilisez alors la peinture sur la porte pour dessiner une cible puis continuez vers le bas pour rencontrer le taureau de compétition. Déverrouillez le petit cadenas à l'aide du multilame et parlez-lui histoire de l'irriter. Continuez d'exciter la bête en utilisant la corne sur lui, puis la sonnette du vélo à sa droite. Vous pouvez à présent entrer dans la cabane, allez-y pour découvrir une entité extraterrestre. L'entrée se trouvant surveillée par une caméra, rebroussez chemin jusqu'en ville pour aller parler aux trois petits génies de l'informatique puis donnez leur la cassette vidéo ainsi que la carte, trouvées toutes deux dans le bureau du proviseur. Repartez ensuite à l'astronef et prenez la première issue en partant de gauche. Récupérez **Palomo**, le poisson de Marie Angel puis ressortez pour emprunter la deuxième entrée de la soucoupe. Mettez la poudre d'aspirine dans l'aération de la machine du milieu puis actionnez la manette. Le danger écarté, poursuivez par la droite, appuyez sur les boutons de l'autre machine au fond, puis introduisez-vous dans la cellule. Vous retrouvez alors les trois hackers de votre dimension ; libérez-les de leurs chaînes gluantes grâce aux solutions fabriquées précédemment puis allez faire un tour dans la troisième et dernière issue du vaisseau. Après avoir échangé quelques mots avec l'extraterrestre et observé la boule de contrôle derrière lui, partez au bord de l'étang (l'écran de droite par rapport au pêcheur ivre mort), vous pourrez alors observer la pierre blanche sur la butte. Déposez-y la poêle puis positionnez le projecteur plus bas. Allez parler à l'extraterrestre puis ressortez de l'astronef. Parlez aux personnes attroupées dehors, échangez vos photos contre l'**appareil photo** au journaliste puis re rentrez pour prévenir l'extraterrestre du conflit qui se trame. Baissez le levier puis partez prendre Mme Kruger en photo. Emmenez la jolie photo obtenue aux hackers pour qu'ils puissent la trafiquer légèrement puis utilisez-la finalement sur le rocher, à la place de la poêle.

Fin

COMBINAISONS D'OBJETS

Voici un récapitulatif des différentes combinaisons d'objets à effectuer au cours du jeu :

- Chope remplie d'eau avec Sucre pour obtenir Chope remplie d'eau sucrée
- Multilame avec boîte de choucroute puis lait pour obtenir Bouillie
- Bouillie avec Multilame pour obtenir Crème de choucroute
- Drap de Fritz avec Drap de Korsellos puis Drap de Dante pour obtenir Corde
- Encre Noire avec Serpillière pour obtenir Perruque
- Tunique avec Perruque puis 2 Balles de Tennis pour obtenir Costume Complet
- Topzilla avec Essence Puante pour obtenir Topzilla Puant
- Couteau avec Tente pour obtenir Tenue de Camouflage
- Bretzel avec Pot pour obtenir Piège
- Broche avec Corde pour obtenir Corde Spéciale
- Mixeur avec Moteur pour obtenir Mixeur Super Puissant
- Mixeur Super Puissant avec Bretelles pour obtenir Mixeur Hyper Puissant
- Piège Rempli de Fourmis Faibles avec Pilules pour obtenir Fourmis Dopées
- Bonnet avec Appareil pour obtenir Aspirateur à Manivelle
- Acétone avec Disque pour obtenir Disque Abîmé
- Papier sur Mannequin pour obtenir Momie
- Calculatrice avec Monocle pour obtenir Super Calculatrice
- Détergent avec Tablier pour obtenir Tablier Propre
- Bicarbonate avec Eprouvettes pour obtenir Solutions
- Colorant avec Mayonnaise pour obtenir Peinture

The Flash

© THQ / Equilibrium 1991

+ D'INFOS

FORUM

📌 CODES DES NIVEAUX

A l'écran titre, appuyez sur Select et entrez l'un des codes de niveaux suivants :

1. 23 DELANEY ST
2. DENIM BLVD
3. TRACK 29
4. PICASSO BLVD
5. INGOT LANE
6. 7TH MARKET
7. TRACK 12
8. RUE LE DAY
9. TIN ALLEY
10. GORBY WAY
11. TRACK 66
12. FUN HOUSE

The Grinch

© Konami 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveaux	Codes
1.1	9 7 + 2 4 2 8 - 3
2.1	4 8 - 4 [MAX] [GRINCH] [MAX] X 2
3.1	3 7 - 2 6 2 [CINDY] X 3
4.1	4 X 0 2 + 7 4 + 8
5.1	[MAX] 4 6 0 6 + 8 [CINDY] 9
6.1	0 8 [Minus] [Cindy] 1 [Grinch] 8 X 4
7.1	- X 0 [Grinch] + 7 1 7 0
7.6	7 4 2 0 6 ++ X X

The Hunt for Red October

© Hi-Tech Expressions

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran principal (là où vous choisissez un ou deux joueurs), faites : B, Select, Gauche, Droite, puis Start.

The Incredible Crash Dummies

© Acclaim

+ D'INFOS

FORUM

CHEAT MODE

Pour entrer dans l'écran des codes, maintenez enfoncé le bouton A et appuyez sur Start à l'écran titre.

MODE 2 JOUEURS

A l'écran titre, faites : Select, Select, Start pour lancer une partie en mode deux joueurs.

The King of Fighters '95

© SNK

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

PERSONNAGES CACHÉS

Pour avoir accès aux personnages cachés, allumez le jeu et appuyez 25 fois sur Select quand le logo Takara apparaît.

MODE DÉMONSTRATION

Pour voir l'ordinateur jouer tout seul, appuyez sur B avant de choisir le mode de jeu (seul ou par équipe), puis appuyez sur A pour démarrer le jeu.

COMBATTRE CONTRE NAKORURU

Terminez le jeu en mode Hard et attendez la fin de l'affichage des crédits. Alors, vous pourrez combattre Nakoruru.

JOUER AVEC NAKORURU

Appuyez 20 fois sur Select au moment de l'affichage du logo Takara.

JOUER AVEC SAISYU ET RUGAL

Appuyez 3 fois sur Select au moment de l'affichage du logo Takara.

JOUER AVEC LE MÊME PERSONNAGE

Pour utiliser le même personnage en mode Team Play, à l'écran titre (logo Takara), appuyez simultanément sur A et B, puis appuyez sur Select.

CHOIX ALÉATOIRE DU PERSONNAGE

Pour prendre un combattant au hasard, appuyez simultanément sur Start, A et B à l'écran de sélection du personnage.

MODE RALENTI

Faites une pause au cours du jeu, et appuyez sur Select. Le jeu deviendra alors extrêmement lent.

The King of Fighters '96

© SNK

+ D'INFOS

FORUM

MODE DÉMONSTRATION

Pour voir l'ordinateur jouer contre lui-même, allez à l'écran de sélection du combat. Maintenez enfoncé le bouton B et appuyez sur A.

COMBATTRE MR. KARATÉ

Pour combattre Mr Karaté, finissez le jeu en mode Hard sans perdre un seul match.

JOUER AVEC GOENITZ

Pour jouer avec Goenitz, appuyez 3 fois sur Select à l'écran titre (celui qui contient le logo Takara).

PERSONNAGES CACHÉS

Appuyez 20 fois sur Select à l'écran qui contient le logo Takara. Vous pourrez jouer alors avec Mr Karaté, Kagura, et Crazy Iroi/Leona.

JOUER AVEC LE MÊME JOUEUR

Pour utiliser le même joueur en mode Team Play, allez à l'écran titre, qui contient le logo Takara. Appuyez simultanément sur A et B. Puis, appuyez sur Select.

CHOIX ALÉATOIRE DU PERSONNAGE

Pour choisir un combattant au hasard, appuyez simultanément sur Start, A et B à l'écran de sélection du personnage.

MODE RALENTI

Faites une pause au cours d'une partie, puis appuyez rapidement sur Select.

The Legend of Zelda : Link's Awakening

© Nintendo 1993

+ D'INFOS

FORUM

📌 PARTIR SANS PAYER

Dans le magasin, sélectionnez l'objet de vos désirs et placez-vous vite derrière le vendeur. Lorsque ce dernier détourne les yeux de la porte, enfuyez-vous aussi vite que possible. Tant que vous ne revenez pas sur les lieux de vos crimes, vous ne risquez rien sauf à COCOLINT où vous serez traité de "sale voleur".

📌 OBTENIR UN QUART DE COEUR SUPPLÉMENTAIRE

Allez dans les dunes de Yarna et cherchez un squelette isolé. Arrosez-le de poudre magique et suivez ses instructions.

📌 NOUVELLE MUSIQUE

Pour changer la musique de fond à l'écran de sélection de fichier, prenez un nouveau joueur et donnez-lui le nom ZELDA (en majuscules).

📌 EMBLEMENTS DES MORCEAUX DE COEUR

Voici les emplacements des morceaux de coeur, en utilisant la carte comme grille (de A à Z en hauteur, de 1 à 16 en largeur)

- | | |
|---------|---------|
| 1. 1-K | 7. 15-C |
| 2. 2-I | 8. 14-M |
| 3. 5-E | 9. 7-H |
| 4. 3-G | 10. 8-A |
| 5. 15-M | 11. 2-A |
| 6. 9-H | 12. 7-I |

FLÈCHES EXPLOSIVES

Pour faire une arme puissante avec la bombe et l'arc, sélectionnez-les puis appuyez simultanément sur A et B. Votre flèche partira et dès qu'elle touchera quelque chose, elle explosera !

QUITTER LA PARTIE

Appuyez sur Start avec la première manette et maintenez Haut + A avec la deuxième.

AVOIR L'ÉPÉE DE NIVEAU 2

Avant de gagner cette épée, vous devez trouver tous les coquillages. Voici leurs coordonnées sur la carte (comme à la bataille navale, les chiffres pour les colonnes et les lettres pour les lignes)

1. 4-K
2. 2-H
3. Dans le niveau 1
4. 12-I
5. 7-N
6. 11-N (maison au Coquillage)
7. 6-K
8. 5-K
9. 5-H
10. 10-L
11. Maison aux coquillages
12. 9-K (Près du hibou)
13. 10-O
14. 16-P
15. 3-N
16. 9-P
17. 7-K
18. 7-P (Après avoir raccompagné le fantôme)
19. 15-K
20. Dans le niveau 6

Retournez ensuite dans la maison aux coquillages et vous gagnerez l'épée de niveau 2.

BATTRE LE BOSS FINAL

Maleficio (le boss final) se trouve dans l'oeuf sacré. Il se transformera en 6 formes. La première ressemble à une anémone. Saupoudrez-lui de la poudre magique quand elle est à terre. Ensuite, il se transformera en sorcière. Il vous enverra des lasers. Avec votre épée, frappez-les pour les lui renvoyer. Attention : si le laser est un X, planquez-vous car même le bouclier N2 ne le renverra pas ! Après, il se changera en chenille. Frappez sa queue avec votre épée. La quatrième forme est un guerrier. Foncez-lui dedans avec votre épée et les bottes de Pégase. L'avant-dernière forme que prendra Maleficio est une boule noire avec des yeux verts. Lancez lui une boule de feu ou une flèche. Enfin, il deviendra un monstre avec deux grands bras qui lui tournent autour. Sautez par-dessus et tirez des flèches quand il

ouvre son oeuf. Il explosera. Montez les escaliers pour terminer le jeu !

The Legend of Zelda : Link's Awakening DX

© Nintendo 1999

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

AUTRE DÉMO DE FIN

Pour assister à une seconde démo de fin, vous devez terminer le jeu sans avoir utilisé un seul continue.

EMBLEMENTS DES MORCEAUX DE COEURS

Voici les emplacements où l'on peut trouver les morceaux de coeur. Disons que la carte est un tableau numéroté de 1 à 16 horizontalement et de A à Z verticalement.

1. 1-K
2. 2-I
3. 5-E
4. 3-G
5. 15-M
6. 9-H
7. 15-C
8. 14-M
9. 7-H
10. 8-A
11. 2-A
12. 7-I

DONJON SECRET

Quand vous avez les bottes de Pégase, allez dans la bibliothèque. Foncez dans le meuble du fond. Puis, lisez le livre. Notez les indications, puis allez dans le cimetière à l'endroit où il y a 5 tombes. La tombe du bas à droite est la 1 par rapport au livre. Poussez-la vers le bas comme indiqué dans le livre. Ensuite, poussez toutes les tombes dans la direction indiquée par les flèches dans le livre, et dans l'ordre (les numéros du livre correspondent aux emplacements des tombes dans le cimetière). Une fois la cinquième tombe poussée, un escalier apparaîtra. Prenez-le et vous arriverez dans le niveau secret.

VOLER DES OBJETS DANS LA BOUTIQUE

Allez dans le magasin, au village. Prenez un objet sur l'étagère. Placez-vous à droite de la caisse, et attendez. Le vendeur va se tourner vers vous. A cet instant, partez vite vers la sortie. Votre partie ne sera pas changée si ce n'est qu'on vous surnommara maintenant VOYOU, et qu'il ne fera pas bon revenir sur les lieux de vos délits !

PAYER DES OBJETS MOINS CHERS

Entrez dans la boutique du village des mouettes et prenez un objet. Attention, il faut que vous ayez assez d'argent pour l'acheter. Allez à la caisse et parlez au vendeur. Le décompte des rubis va se faire automatiquement. Quand celui-ci commence, appuyez sur tous les boutons et enregistrez. Reprenez votre partie : vous avez l'objet ET l'argent qu'il restait lorsque vous avez enregistré !

PHOTO SPÉCIALE

Quand vous entrez pour la première fois chez le photographe, il vous propose de vous photographier. Refusez ses demandes. Agacé, il vous poussera vers le rideau et vous prendra quand même en photo. Vous y serez étourdi.

L'ATTAQUE DES POULES

Dans le village des mouettes, frappez plus de 20 fois la même poule en présence de Marine. Vous assisterez alors à leur revanche.

AVOIR L'ÉPÉE DE NIVEAU 2

Avant de gagner cette épée, vous devez trouver tous les coquillages. Voici leurs coordonnées sur la carte (comme à la bataille navale, les chiffres pour les colonnes et les lettres pour les lignes)

1. 4-K
2. 2-H
3. Dans le niveau 1
4. 12-I
5. 7-N
6. 11-N (maison au Coquillage)
7. 6-K
8. 5-K
9. 5-H
10. 10-L
11. Maison aux coquillages
12. 9-K (Près du hibou)
13. 10-O
14. 16-P

- 15. 3-N
- 16. 9-P
- 17. 7-K
- 18. 7-P (Après avoir raccompagné le fantôme)
- 19. 15-K
- 20. Dans le niveau 6

Retournez ensuite dans la maison aux coquillages et vous gagnerez l'épée de niveau 2.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

À la recherche de l'épée

Une fois que Marine a fini son discours, parlez à Tarkin. Celui-ci vous donnera votre bouclier. Allez vers le sud pour récupérer votre épée qui se trouve sur la plage.

À la recherche de la clé Flagello

Retournez au village des Mouettes, allez vers le nord puis entrez dans la forêt. Après le passage du hibou, montez d'un écran puis allez à droite jusqu'à une grotte. Avancez jusqu'à la sortie. Une fois dehors, prenez le champignon puis retournez à l'entrée de la grotte. Allez 2 fois au nord, 2 fois à l'est, puis 2 fois au sud. Parlez à la sorcière et montrez-lui le champignon. Elle vous fera de la poudre magique. Retournez à l'entrée de la grotte (sans entrer dedans), allez à l'ouest et au nord. Jetez de la poudre sur le raton-laveur et allez encore au nord. Ouvrez le coffre, retournez au village des Mouettes, traversez-le et allez tout de suite à l'est puis, quand vous ne pouvez plus, au sud. Vous arriverez enfin devant l'entrée du premier donjon : la cave Flagello.

La cave Flagello

Allez à gauche et faites tomber les 2 "carapaces" dans le trou. Prenez la clé, allez encore à gauche, ouvrez le coffre et retournez à l'entrée de la cave. Allez en haut, activez l'interrupteur et prenez la clé. Allez à droite, tuez tout le monde puis prenez la carte. Revenez dans la salle précédente, mais cette fois allez à gauche. Éliminez les 4 chauve-souris puis montez. Tuez la chenille, montez 2 fois et contournez le trou qui se trouve en face de vous. Déplacez le bloc, allez à droite, éliminez les 2 piquants grâce au bouclier et entrez dans le souterrain. Une fois sorti, avancez pour obtenir la plume de roc. Revenez dans la salle où il y avait la chenille, allez à droite et ouvrez le coffre. Allez en haut à droite, avancez jusqu'au trou, sautez-le, montez et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche. Revenez sur vos pas jusqu'à la salle où il y a le squelette et allez à droite. Vous pouvez monter et faire coïncider le signe des 3 "boîtes" pour avoir le bec de pierre. Redescendez et allez à droite.

Le sous-boss :

Sautez par-dessus le rouleau qu'il lance puis donnez-lui des coups d'épée.

Une fois battu, allez 2 fois en haut.

Le boss :

Donnez lui des coups d'épée dans sa queue en faisant attention de ne pas tomber dans le trou. Il suffit de lui donner 4 coups.

Ensuite, prenez le coeur et allez chercher le violon des vagues.

À la recherche de Toutou

Retournez au village des Mouettes. Vous apprendrez que Toutou s'est fait enlevé. Allez donc dans la forêt, prenez le même chemin que pour aller chez la sorcière, mais arrêtez-vous quand il y a un quart de coeur au milieu de trous. Prenez-le, allez au nord, à l'est, puis dans la grotte.

À l'intérieur, tuez tout le monde. Pour battre le gros méchant, utilisez votre bouclier pour ne pas vous faire mal avec les flèches et écartez-vous quand il vous fonce dessus (il faut être près d'un mur). Si vous étiez assez près du mur, il se cognera dedans et sera sonné. Vous pourrez donc en profiter pour aller lui donner quelques coups d'épée. Allez chercher Toutou. Retournez dans la forêt, à l'endroit où il y a trois pierres qui empêchent d'accéder à une grotte. Allez à l'ouest, sautez le trou et continuez dans cette direction. Vous arriverez au marais des anémones. Pour faire disparaître les anémones, approchez-vous en et laissez faire Toutou... Avancez jusqu'à la prochaine grotte, puis entrez dedans.

La grotte du Génie

Avancez, allumez les 2 torches et allez à droite. Tuez les 2 squelettes, prenez la clé et allez en bas. Pour tuer ce monstre, préparez votre épée pour la faire tournoyer et lâchez le bouton quand vous êtes dos à dos avec lui. Ouvrez le coffre et revenez dans la salle précédente pour aller à droite et activer l'interrupteur. Allez encore à droite, utilisez la même technique que pour le monstre qui était dans la salle où vous avez eu la boussole, mais essayez de les faire rapprocher le plus possible de vous. Prenez la clé, allez en bas, actionnez l'interrupteur, tuez le zombie et prenez la petite clé qui est dans le coffre. Allez à droite, actionnez les 2 interrupteurs et ouvrez cet autre coffre. Suivez le chemin jusqu'à une salle avec un soleil qui fait le tour de la pièce. Pousser les 2 blocs de façon à ce qu'ils se touchent. Prenez le passage sous-terrain. À la sortie, faites attention au trou et allez en haut.

Le sous-boss :

Donnez-lui des coups d'épée sans faire attention à ce qu'il fait (même s'il vous balance contre un mur) : c'est sûrement la meilleure solution, rapide et efficace.

Dans la salle suivante, allez en haut.

Là, il faut ouvrir le coffre sans tomber dans un trou. Ensuite, allez en haut puis à gauche, et allumez au minimum 1 torche pour tuer les 2 fantômes. Ouvrez le coffre. Revenez dans la salle qui est après le sous-boss et allez dans le sous-terrain. À la sortie, il faut tuer dans l'ordre : le lapin (avec un vase), la chauve-souris et le zombie. Vous obtiendrez la clé du boss. Montez, allez à droite, tuez tout sur votre chemin (et même ce qu'il n'y a pas sur votre chemin), et s'il n'y a plus personne, un sous-terrain devrait apparaître. Dans le 2e écran du sous-terrain, prenez une jarre et allez sur le gros bloc qui fera une belle grimace... Une fois sorti, allez en haut.

Le boss :

Quand le génie est dans sa jarre, donnez un coup d'épée dedans, prenez-la et balancez-la contre un mur. Quand sa jarre sera brisée, il faudra lui donner des coups d'épée en essayant bien sûr de ne pas se faire toucher (une bonne technique consiste à rester au milieu et à faire tournoyer son épée).

Une fois battu, prenez le coeur et allez à gauche pour obtenir la conque de l'écume.

Pour obtenir la clé cyclope

Tout d'abord, ramenez Toutou à sa propriétaire, Mme Miaou Miaou. Pour obtenir la clé cyclope, vous devez d'abord faire du troc. Faites le jeu de hasard dans le sud du village des Mouettes et attrapez la poupée Yoshi. Échangez-le à la dame qui est dans la maison la plus au nord du village (c'est aussi la plus grande). Elle vous donnera le ruban. Il faut l'échanger au petit chien qui est dans la niche à côté de Mme Miaou Miaou. Vous aurez sa pâté. Il faut ensuite échanger cette pâté contre les bananes d'Aligo Bananes (sa maison se trouve sur la plage).

Ensuite, vous devez aller acheter ou voler la pelle. Pour la voler (c'est plus rapide), allez donc dans le bazar du village, mettez-vous au-dessus du vendeur, et dès qu'il vous regarde, partez vite avant qu'il ne se retourne. Il faudra répéter l'opération avec l'arc. Cependant, quand vous rentrerez à nouveau, il vous tuera. Prenez aussi des bombes. Allez dans la prairie (à l'est) jusqu'au téléporteur, et allez vers le sud jusqu'à la maison de Richard. Parlez-lui. Pour retrouver ses

feuilles d'or, sortez puis allez à l'est et suivez le chemin jusqu'au croisement. Allez au nord, puis à l'est. Vous rencontrerez Kiki, le petit singe qui vous demandera des bananes. Il construira un pont pour vous remercier. Prenez le bâton et allez vers le nord jusqu'à la "maison téléphonique" et entrez dans le sous-terrain à l'ouest.

Une fois sorti, allez à droite et tuez le monstre qui lance des bombes. Prenez la feuille d'or et allez dans le château. A l'intérieur, tuez tous ceux qui sont dans la deuxième salle pour récupérer une feuille d'or. Après les escaliers, il faudra poser une bombe devant la figure de gauche. Continuez vers la droite, vous sortirez du château et rentrerez par une autre porte. Là, un mini-boss vous attend et possède une feuille d'or. La dernière feuille d'or se trouve à l'ouest en sortant du château, sur l'écran où il y a un corbeau. Lancez-lui une pierre dessus, tuez-le et vous obtiendrez la dernière feuille d'or. Retournez voir Richard et parlez-lui. Poussez le bloc et rentrez dans le sous-terrain. Une fois sorti, faites attention aux trous sous les feuilles.

Allez à l'est, au nord (sans changer d'écran) puis à l'ouest. Coupez la feuille et faites un trou avec la pelle. Prenez la clé et allez la mettre dans la serrure, qui se trouve au nord-ouest de la maison de Richard. Faites ensuite le tour en partant vers le sud et entrez dans le donjon.

La cave aux clés

Prenez un vase et lancez-le sur la porte. Dans la salle suivante, éliminez tout le monde. Ouvrez le coffre et allez en haut. Il faut encore tuer tout le monde et monter. Prenez le sous-terrain puis, quand vous êtes sorti, allez en haut. Éliminez encore une fois tout le monde, actionnez l'interrupteur et prenez la clé. Reprenez le sous-terrain, ouvrez le coffre et allez à droite dès que possible. Ouvrez le coffre et reprenez le sous-terrain pour aller à droite et entrer dans un autre sous-terrain. Dans la nouvelle salle, tuez les boules vertes, prenez la clé, allez en haut, à gauche, tuez tout le monde et allez en haut.

Le sous-boss :

Faites-leur avaler des bombes : au bout de 3 bombes chacun dans l'estomac, ils exploseront.

Une fois battu, allez chercher le coffre, revenez dans la première salle du donjon (vous pouvez prendre le téléporteur dans la salle du sous-boss) et allez à droite. Tuez l'aspirateur grâce à vos bottes et ouvrez le coffre.

Revenez dans la salle du sous-boss, descendez et allez à gauche. Tuez tout le monde dans les deux salles suivantes. Arrivé dans la salle où il y a des bombes vivantes, descendez mais par l'autre chemin.

Ouvrez le coffre et descendez encore une fois. Allez à droite et posez une bombe entre les deux lumières. Sautez cet énorme trou grâce aux bottes et à la plume et allez ouvrir le coffre en haut. Allez encore en haut et, quand vous aurez la boussole, posez une bombe à côté du mur de gauche. Éliminez tout le monde dans cette nouvelle salle et prenez la clé. Revenez dans la première salle et allez à droite. Tuez le truc qui vous empêche d'avancer sans les bottes et prenez la clé. Retournez dans la salle précédant le sous-boss et ouvrez toutes les serrures. Entrez dans le sous-terrain et défoncez le gros bloc avec les bottes puis sautez le trou avec les bottes et la plume. Une fois sorti, allez à gauche puis en haut.

Le boss :

Faites-le apparaître en fonçant contre le mur (grâce à vos bottes). Ensuite, il faudra le séparer en deux. Pour cela, donnez-lui des coups d'épée et, quand vous voyez qu'il ne s'écarte pas davantage, foncez-lui dedans avec vos bottes et votre épée. Ensuite, donnez-lui des coups d'épée, mais faites attention à ce qu'il ne vous écrase pas...

Une fois battu, prenez le coeur et allez chercher la cloche des algues.

Comment obtenir l'ocarina

Retournez au village des Mouettes et allez dans la maison devant laquelle il y a trois pierres. Sautez dans le lit. Dans votre rêve, défoncez tout le monde, ouvrez le premier coffre contenant 100 rubis, allez à gauche et ouvrez le second coffre dans lequel se trouve l'ocarina.

Le donjon en couleur

Allez au cimetière. A un endroit, il y a cinq tombes qu'il faut déplacer dans l'ordre : la première (celle qui se trouve en bas à droite) doit être déplacée vers le bas, la seconde (à gauche de la première) vers la gauche, la troisième (celle au-dessus de la seconde) vers le haut, la quatrième (celle à droite de la troisième) vers la droite, et la dernière (celle qui reste) vers le haut.

Entrez dans le sous-terrain. Parlez aux deux gars qui disent des trucs pour vous embrouiller et dites la vraie couleur de leurs vêtements. Avancez jusqu'aux boules qui, quand vous frappez dessus, changent de couleur. Il faut qu'elles soient toutes bleues. Prenez la boussole et avancez jusqu'aux deux "carapaces". Donnez à chacune un coup d'épée, et mettez-les dans le trou auquel la couleur correspond. Allez en haut, faites comme pour la première fois avec les interrupteurs et prenez la clé. Allez à droite puis en haut.

Le sous-boss 1 :

Mettez de la poudre sur lui et qu'est-ce qu'il faut faire après ? Ben, peut-être que des coups d'épée ça marcherait...

Après avoir pris la clé du boss, revenez là où il y avait les 2 carapaces et allez en bas. Allez à gauche, éliminez les deux monstres qui sautent, prenez la petite clé et allez en haut.

Le sous-boss 2 :

Donnez-lui des coups d'épée et sortez votre bouclier...

Dans la salle suivante, prenez un vase et allez en face pour actionner l'interrupteur sous cet autre vase et allez en haut. Allez à droite et faites comme avec les premières carapaces (jetez-les dans le trou auquel la couleur correspond). Retournez dans la salle où il y avait l'interrupteur sous un vase, allez à gauche, et puis bon courage ! Il faut faire comme pour les autres fois, c'est à dire qu'il faut que toutes les boules soient bleues. Ça peut être très long ou très court, ça dépend de vous... Quand vous avez fini, allez en haut et à gauche. Actionnez l'interrupteur et allez en haut.

Le boss :

Envoyez-lui des flèches dans le bleu (qui changera de couleur) en faisant attention aux trucs qu'il vous lance. Si vous n'avez pas l'arc ou si vous n'avez plus de flèches, vous pouvez le faire à l'épée.

Allez à droite et choisissez une tunique : rouge pour l'attaque, et bleu pour la défense. Les tuniques font le même effet que le fragment de puissance et le gland. Si jamais vous voulez changer de tunique, revenez ici.

À la recherche de la clé poisson

Du village des Mouettes, dirigez-vous vers le château en allant à droite quand il y a le téléporteur. Sur votre chemin, vous rencontrerez Tarkin. Parlez-lui pour échanger votre bâton contre du miel. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au dernier croisement avant le château, et allez deux fois au sud et deux fois à l'est. Coupez la feuille et entrez dans le sous-terrain.

Une fois sorti, allez vers le sud. Sur l'écran où se trouve quatre feuilles, allez à l'est. Parlez au gars qui est dans la maison au sud-est du village. Parlez-lui, échangez votre miel contre l'ananas et vous devrez ensuite aller chercher Marine. Retournez donc au dernier téléporteur en prenant celui qui se trouve au sud de la maison. Elle se trouve sur la plage, le plus à l'est possible. Quand vous la verrez, discutez un peu avec elle.

Quand elle accepte de vous suivre, vous pouvez faire quelques petites expériences pour voir sa réaction : jouez au jeu de hasard, creusez des trous avec la pelle (de toute façon vous ne pouvez pas le faire avec autre chose) ou tapez dans une poule. Retournez au village des Animaux et allez voir le morse qui est au sud du village. Faites-lui peur. Marine chantera et il tombera dans l'eau (pas très doué pour un morse...). Marine vous laissera ici (snif...).

Allez à l'est puis au nord jusqu'à ce que vous voyiez un gars qui est pas très content de vous voir (mais alors vraiment pas content du tout !). Tuez-le, prenez la clé, allez voir Marine pour apprendre la ballade du Poisson-rêve (elle se trouve au village des Animaux), et allez près de la grotte où il fallait délivrer Toutou. Dirigez-vous vers le nord puis à l'est. Un peu avant un téléporteur, il y a la serrure du prochain niveau. La cascade disparaîtra. Revenez sur vos pas et montez au premier escalier pour aller dans la grotte. Quand vous serez sorti de la grotte, il faudra se diriger vers l'est et sauter à l'endroit où il n'y a plus d'eau. Entrez donc dans le niveau 4 : l'abîme du poisson...

L'abîme du poisson

Allez le plus possible vers le haut pour avoir la carte. Dans l'écran en-dessous, sautez le trou avec les bottes et la plume, faites exploser le rocher et poussez l'autre dans l'eau pour ouvrir le coffre. Allez deux fois en haut et faites péter le rocher avec une bombe pour ouvrir cet autre coffre. Retournez à l'entrée et tuez les deux piquants grâce au bouclier puis allez à droite. Ouvrez le coffre, éliminez tout le monde et allez en bas pour faire la même chose. Dirigez-vous ensuite en haut à droite. Vous revoilà au grand trou. Sautez-le, allez à gauche et tuez les deux vers de terre. Il vous faudra les palmes pour aller chercher la clé. Continuez votre chemin vers le bas jusqu'à un coffre qui contient une petite clé. Retournez dans la salle où il y avait les deux vers de terre et allez en haut.

Le sous-boss :

Faites le tour du bloc central avec vos bottes et votre épée pour lui foncer dedans sans qu'il vous voie.

Après, allez en haut, tirez la poignée au maximum et allez vite à gauche. Ouvrez le coffre pour obtenir les palmes. Grâce à ça, vous pouvez nager comme un poisson. Allez sur chaque case qui brille en bas, et retenez l'ordre. Allez le plus à droite possible et prenez le sous-terrain.

Au deuxième écran, une clé tombera si vous avez bien tué les deux vers de terre tout à l'heure. Prenez-la et sortez. Reprenez le même chemin que tout à l'heure pour aller chercher l'autre petite clé, mais arrêtez-vous dans la salle où il y a les cases. Allez dessus en respectant l'ordre de tout à l'heure. Entrez dans le sous-terrain et, dans le deuxième écran, sautez sur le gros bloc et sortez. Allez en bas, ouvrez le coffre et descendez de cette plateforme. Allez à droite, actionnez l'interrupteur et rentrez dans le sous-terrain en haut. Allez à gauche, en haut et prenez cet autre passage.

Le boss :

Donnez-lui des coups d'épée sans faire attention à ce qu'il fait ni à ce qui passe à côté de vous.

Une fois battu, prenez le coeur, remontez à la surface et allez chercher la harpe du reflux.

Allez à l'ouest et apprenez la chanson de Mambo chez lui. Cette chanson vous permet de vous téléporter devant la maison de Monique, la fille qui peut vous vendre des remèdes.

Pour ramener le fantôme chez lui

Vous pourrez remarquer qu'un fantôme vous suit depuis que vous avez fini le niveau 4, et que vous ne pouvez pas vous en débarrasser. Il veut rentrer chez lui. Retournez sur la plage, le plus à l'est possible. Après avoir traversé toute la plage, vous arriverez à un endroit où il y a autre chose que du sable et où se trouve une maison. C'est la maison du fantôme.

Entrez dedans, et, voyant que rien n'a changé, il voudra retourner à sa tombe. Allez devant la maison de la sorcière (celle qui vous a fabriqué de la poudre) et allez à l'ouest. Vous pouvez voir sa tombe. Allez donc au sud, et montez les escaliers. Vous pouvez dès maintenant avoir l'épée n°2 (voir la liste des quarts de coeur et des coquillages).

Pour entrer dans le poisson-chat

Allez au croisement près du château et allez au sud jusqu'à de l'eau (il y a une sirène). Plongez, allez une fois au sud et repérez un petit chemin. Plongez avec B, et entrez dans le niveau 5.

Le poisson-chat

Allez 2 fois à gauche et tuez tout le monde. Allez encore à gauche, ouvrez le coffre et prenez le passage. Faites un carré avec les 2 blocs séparés par des feuilles, prenez la clé et revenez sur vos pas, dans la salle où il y a quatre chauves-souris et un cuirassé.

Allez en haut jusqu'à un énorme squelette. Donnez-lui un coup d'épée, et utilisez vos bombes sur lui une fois qu'il est à terre (si vous avez l'épée n°2, vous pouvez aussi vous servir du laser qu'elle envoie quand vous avez tout vos coeurs). Après, il s'enfuira et vous pourrez aller à droite puis en haut. Là, il faut aller en haut, actionner l'interrupteur et aller à

droite. Vous vous retrouverez encore devant votre grand ami le squelette.

Quand il se sera enfui, il faudra aller en haut jusqu'à un endroit où vous ne pourrez plus monter. Il faut tuer tout les vers de terre (il faut soulever des vases pour en tuer qui sont de l'autre côté des blocs). Allez en haut pour refaire la même chose que les fois précédentes avec votre ami. Allez à gauche pour prendre la carte, et retournez dans la salle où vous avez trouvé votre première petite clé (en allant vers la gauche depuis la première salle et en prenant le sous-terrain) pour aller à gauche. C'est la dernière fois que vous verrez votre ami, puisque après l'avoir tapé, il mourra. Il vous laissera le grappin. Retournez dans la salle où il y a un cuirassé et quatre chauves-souris et allez en haut, à gauche, en haut puis encore à gauche. Accrochez-vous au bloc d'en face grâce au grappin, allez à gauche et accrochez-vous au coffre. Revenez sur vos pas et accrochez votre grappin sur le crochet (tout à droite). Traversez le pont et allez à gauche.

Le sous-boss :

Quand il ouvre l'oeil, donnez-lui un coup de grappin dedans. Quand il vous fonce dessus, sortez votre bouclier. Faites pareil pour le deuxième.

Ensuite, retournez dans la salle avant le deuxième combat contre le squelette (il y a quatre chemins et un bloc qu'il faut pousser pour passer). Allez à gauche et, quand vous verrez de l'eau, plongez dedans avec B. Ouvrez le coffre en sortant et retournez dans la salle où il y a les 5 blocs. Allez en haut, traversez le trou avec le grappin et allez à droite. Ouvrez le coffre, retournez dans la salle après le premier combat contre le squelette puis allez dans le sous-terrain. Une fois sorti, allez tout droit (n'entrez pas dans le sous-terrain que vous croiserez).

Le boss :

Faîte attention au truc qui tourne : mettez-vous dans un coin et, quand il est plus loin et que la petite bête sort de son trou, envoyez votre grappin dans sa bouche et donnez des coups d'épée dans son coeur (il ne faut pas être trop près de lui avec le grappin sinon il ne va pas sortir assez de son trou).

Une fois battu, prenez le coeur et allez chercher le xylophone marin.

Troc

Vous n'êtes pas obligé de le faire maintenant, mais il faudra le faire pour finir le jeu...

Ananas contre hibiscus avec le gars qui est dans la montagne (vous avez dû le voir en allant au niveau 4).

Hibiscus contre lettre avec Chèvre (au village des Animaux).

Lettre contre balai avec Mr Wright (sa maison est dans le bois, à l'ouest du marais des anémones).

Balai contre hameçon avec la fille qui est au village des animaux (vous avez dû la voir en allant chez Chèvre).

Hameçon contre collier avec le pêcheur (depuis le village des Animaux, allez vers le sud jusqu'à un pont, sautez et plongez).

Collier contre écaille avec la sirène (vous avez dû la rencontrer en allant au niveau 5).

Retournez au pont où il y a le pêcheur, mais allez au sud et traversez l'eau grâce au grappin. Allez au nord, déposez votre écaille sur la sirène avec A, prenez le passage et allez en haut. Prenez la loupe et vous aurez fini le troc.

À la recherche de la clé masque

Vérifier tout d'abord que vous avez votre arc. Ensuite, depuis le village des Animaux, allez 3 fois au nord, 4 fois à l'est, 2 fois au sud, une fois à l'ouest, faites bouger la statue qui vous gêne en la touchant, allez encore à l'ouest, au nord, au sud (en prenant le chemin à gauche), à l'ouest et au nord. Tuez le monstre avec les flèches et prenez la clé masque. Allez en haut, allumez les deux torches et regardez le marbre ancien.

Retournez en arrière jusqu'au premier endroit où vous ne verrez plus de statue, puis allez à l'ouest, au nord, à l'ouest, au sud et entrez dans le sous-terrain sous la statue de gauche. Une fois sorti, dirigez-vous vers le nord-est pour faire apparaître le niveau 6. Faites le tour et entrez dedans.

Le temple du masque

Allez à gauche et en haut pour arriver dans une salle avec un interrupteur. Posez une bombe à côté et allez vite en haut à droite, derrière le bloc qui va se relever quand la bombe aura explosé (si vous vous en allez avant que la bombe n'explose, l'interrupteur ne sera pas déclenché). Faites exploser le mur à droite (entre les deux lumières) et, dans cette nouvelle salle, tuez tous les vers qui sortent du sol puis prenez le sous-terrain.

Une fois sorti, tuez la chenille et, pour tuer les deux magiciens, immobilisez-en un (grâce au grappin), prenez-le et jetez-le sur l'autre. Achevez-le ensuite en posant une bombe ou en lui lançant des flèches. Allez en haut, ouvrez le coffre, soulevez le gros truc (on va appeler ça un bloc géant) et allez en haut. Pour ouvrir la salle de droite, prenez le bloc géant devant vous et jetez-le sur la porte. Vous pourrez prendre 100 rubis et aller en bas pour prendre 50 rubis. Retournez dans la salle où il y a l'interrupteur, posez une bombe à côté et allez en haut à gauche (comme pour la dernière fois, ne changez pas d'écran avant que la bombe n'ait explosée). Soulevez le vase dans le coin du haut (à gauche) et actionnez l'interrupteur.

Allez à gauche et éliminez tout le monde pour faire apparaître un coffre que vous allez devoir ouvrir. Allez en haut puis à droite pour avoir un bec de pierre. Revenez dans la salle précédente et ouvrez la porte en lançant un vase dessus. Allez à droite, prenez la boussole (dans le coffre), actionnez l'interrupteur et allez vers le bas pour arriver dans une salle dans laquelle tout le monde doit disparaître (sauf vous). Prenez la petite clé et allez dans la salle qui précède celle où il y a l'interrupteur (le dernier que vous avez vu). Prenez le bloc géant et jetez-le contre la porte pour qu'elle s'ouvre. Ouvrez le coffre dans cette nouvelle salle, actionnez l'interrupteur et lancez les têtes de cheval de façon à ce qu'elles soient toutes les deux debout. Retournez à l'entrée du niveau et allez à droite jusqu'à la salle dans laquelle les dalles vous attaquent. Sortez votre bouclier pour ne pas souffrir, allez en haut puis à droite en lançant un bloc géant sur la porte.

Tuez tout le monde et allez en haut jusqu'à un coffre qui contient une petite clé. Revenez ensuite dans la salle au-dessus de celle où les dalles vous attaquent, allez en haut, faites exploser le mur du haut au milieu (c'est un tout petit peu plus à gauche que le milieu) et allez en haut.

Le sous-boss :

Quand sa balle est par terre, prenez-la avant lui et jetez-la sur votre ennemi.

Allez en haut, soulevez le bloc géant de gauche et allez dans le sous-terrain. Une fois sorti, utilisez votre bouclier pour vous protéger des dalles qui vous foncent dessus, prenez la petite clé et allez en haut. Ouvrez la porte en lançant le gros bloc dessus et, dans cette nouvelle salle, mettez les deux têtes de cheval droites, allez à gauche et entrez dans le sous-terrain. Utilisez vos bottes pour ne pas vous faire écraser par ces blocs. Une fois sorti, tuez les 3 lapins en utilisant la même technique qu'avec les magiciens et en lançant des vases aussi. Vous pouvez aller en haut si vous voulez 200 rubis.

Allez en bas : vous rencontrerez le même sous-boss que dans le niveau trois et, comme la dernière fois, il faut leur faire avaler des bombes. Une fois battus, allez à gauche et utilisez votre grappin pour traverser le trou. Montez et ouvrez le coffre en jetant un vase dessus. Vous aurez la clé du boss. Actionnez l'interrupteur et retournez dans la salle du sous-boss (pas celui du niveau 3, mais le nouveau). Allez en haut puis dans le sous-terrain (sous le bloc géant) et, quand vous serez sorti, allez en bas. Tuez toutes les boules vertes, allez à droite et tuez le magicien pour pouvoir aller en haut. Si vous n'avez pas beaucoup de points de vie, allumez les 2 torches. Allez en haut.

Le boss :

Très simple : au début, protégez-vous des dalles et des vases grâce au bouclier. Ensuite, mettez-vous sur lui et, comme vous ne craignez pas l'explosion de vos bombes, posez-en à chaque fois que vous voyez son visage (après une explosion, il disparaît mais réapparaît ensuite).

Prenez le coeur et allez chercher le triangle de corail.

Apprendre le chant des grenouilles

En sortant du village des Mouettes, dirigez-vous vers le sud, sautez les 3 trous grâce à vos bottes et à votre plume et lisez ce qu'il y a marqué sur les boîtes dans le bon ordre (elles sont dans le même alignement et dans la même direction que l'indique la flèche). Attention à ne pas lire deux fois la même case et donc à bien retenir le sens ! Quand vous aurez fini, vous verrez un sous-terrain se découvrir. Allez dedans et apprenez le chant des grenouilles pour la modeste somme de 300 rubis.

À la recherche de la clé vautour

Allez au village des Mouettes, là où il y a une statue de coq. Poussez-la et allez ressusciter le coq volant (qu'on appellera Coq) en jouant le chant des grenouilles. Allez à la cordillère tartare (si vous continuez tout droit en prenant le chemin pour aller au niveau 4, il y aura des escaliers : c'est au nord) et entrez dans la petite grotte.

Poussez les pierres pour pouvoir aller au nord. Utilisez Coq pour traverser cet énorme trou. Prenez la clé vautour, sortez de la grotte et retournez sur vos pas, en bas des escaliers par lesquels vous êtes venus. Allez à l'est et pénétrez dans la grotte. Ensuite, allez tout droit jusqu'à la tour et enfoncez votre clé dans la serrure qui est au nord-ouest. Vous pouvez ensuite entrer dans le niveau 7, mais n'oubliez pas qu'après l'avoir terminé, Coq ne vous suivra plus.

La tour du vautour

Allez 2 fois à droite et tuez les 2 gâteaux. Prenez la petite clé, allez en haut puis montez à l'étage. Allez en haut, à gauche et 2 fois en bas. Actionnez l'interrupteur et, dans la salle précédente, sautez dans le trou le plus à droite. Allez de nouveau à droite et montez à l'étage. En ouvrant le coffre, vous obtiendrez le bouclier reflet. Actionnez l'interrupteur et allez en haut. Prenez la grosse boule noire et jetez-la le plus près possible des 2 blocs de façon à ne pas avoir trop de mal à sortir de cette pièce avec.

Tirez la poignée pour écarter les deux blocs, puis allez vite chercher la grosse boule pour aller à gauche. Balancez-la sur la colonne pour la briser. Si jamais la boule tombe dans un trou, elle réapparaîtra dans la pièce précédente. Allez en bas et actionnez l'interrupteur. Retournez prendre la boule, lancez-la sur la colonne devant laquelle vous êtes passé puis reprenez-la. Allez ensuite en haut, à gauche, en haut puis en bas à gauche. Lancez la boule derrière la grille, vous la retrouverez tout à l'heure. Remontez et tuez les trois trucs pour avoir la boussole. Ensuite, montez par les escaliers. Allez à gauche et descendez deux fois. Prenez l'escalier. Allez en bas et tuez le monstre en prenant garde à ne pas tomber. Prenez la petite clé et allez à droite pour tuer les trois trucs. Un coffre apparaît. Retournez devant l'escalier par lequel vous êtes arrivé et allez en haut.

Mettez-vous dans un coin, protégez-vous grâce à votre bouclier et allez à droite. Si tout va bien, votre grosse boule est là et vous pouvez la jeter sur la colonne. Faites exploser le mur du bas, prenez votre boule, allez en bas et retournez dans la salle où il y avait les 3 petits monstres qui ont des signes de carte, lancez la boule vers le haut et retournez dans la salle en-dessous de celle où vous avez démolie la dernière colonne que vous avez vu. Faites de nouveau exploser le mur du bas, et accrochez-vous au coffre à droite. Prenez la boule, allez en haut et détruisez la dernière colonne. Maintenant, vous pouvez abandonner votre boule.

Tombez dans le trou : vous vous retrouverez à l'entrée du niveau. Allez au 1er étage (par la droite), allez en haut, à gauche et deux fois en bas pour actionner l'interrupteur. Tombez dans un trou et retournez au premier étage. Mettez-vous sur un des blocs qui se relève quand vous actionnez l'interrupteur et réactivez-le. Allez en bas puis à gauche et prenez l'escalier. Allez en haut puis à droite.

Le sous-boss :

Débrouillez-vous pour tuer tous les petits trucs volants. Le mieux est de ne pas bouger et de donner des coups d'épée tout le temps.

Allez en haut et rapprochez les deux blocs pour qu'ils se touchent. Prenez la clé du boss et allez en bas, deux fois à gauche puis en haut. Montez les escaliers et accrochez-vous au bloc en face. Allez en bas, à droite, prenez l'escalier et montez à l'échelle.

Le boss :

Prenez votre grappin et lancez-le dans son bec. Vous pouvez le faire quand il se balade ou quand il fonce sur vous. Quand il vous envoie des plumes, sortez votre bouclier et dirigez-vous vers lui pour ne pas tomber. Si vous tombez, vous devrez recommencer à zéro ce boss.

Ensuite, prenez le coeur, redescendez et sautez à droite pour aller prendre l'orgue de l'embellie.

Pour aller dans le roc de la tortue

Vous avez désormais 7 instruments, ce qui veut dire qu'il ne vous reste plus qu'un niveau avant de pouvoir accéder à l'oeuf sacré. Notez que Coq ne vous suit plus. Une fois sorti du niveau 7, sautez en bas à droite, allez à l'est et entrez dans la grotte. Quand vous serez sorti, vous devrez aller dans une autre grotte à l'ouest. Une fois cette grotte traversée, allez de nouveau à l'ouest, montez les escaliers et allez encore à l'ouest, mais cette fois jusqu'à un précipice. Pour le traverser, accrochez-vous à la pierre d'en face avec le grappin. Quand vous verrez Marine, il faudra faire comme si elle n'était pas là et s'accrocher en face.

Après avoir parlé au hibou, allez à l'ouest et coupez la feuille pour pouvoir entrer dans ce sous-terrain. Une fois sorti, utilisez votre bouclier pour éviter les pierres qui vous tombent dessus.

Une fois en haut, allez deux fois à l'ouest et une fois au sud. Posez une bombe en haut pour permettre l'accès à cette grotte. Dedans, il faut utiliser votre bouclier pour ne pas se faire toucher par la flamme. Allez tout droit jusqu'à une statue de pierre. Jouez le chant des grenouilles et tuez-la. Ensuite, pénétrez dans le niveau 8...

Le roc de la tortue

Allez en haut, tuez le truc volant grâce au grappin puis allez à gauche. Tuez les 3 lézards et allez en haut pour voir le sous-boss du niveau 2. Vous l'avez sûrement deviné, il faut le tuer. Allez à gauche et poussez la serpillière que vous dirigez ensuite. Il ne vous reste plus qu'à effacer tous les trous avec pour faire apparaître un coffre qui contient 20 rubis (chouette !).

Allez en bas puis à gauche. Cette fois, c'est le sous-boss du niveau 1 que vous allez devoir combattre (toujours aussi facile). Allez en bas, détruisez le truc qui aspire et ouvrez le coffre qui contient la boussole. Maintenant, allez deux fois en haut, tuez le monstre volant et prenez la petite clé. Revenez dans la deuxième salle de ce donjon, tuez le monstre volant et allez à droite. Actionnez l'interrupteur qui est sous le vase le plus en haut à gauche. Allez en bas et tuez les deux trucs avec les bottes et l'épée. Entrez dans le sous-terrain. Une fois sorti, évitez le laser (utilisez votre bouclier) et allez derrière le vase. Soulevez-le et actionnez l'interrupteur. Allez en bas, et combattez le sous-boss du niveau 6. Continuez vers le bas et entrez dans le sous-terrain. Une fois sorti, faites exploser le mur du bas et allez chercher la carte. Reprenez le sous-terrain et allez retuer le sous-boss du niveau 6. Allez à gauche, effacez tous les trous avec la serpillière et prenez la petite clé. Retournez de nouveau dans la deuxième salle et allez en haut puis à droite. Faites passer la serpillière entre les deux blocs en haut et faites tomber celui de droite dans l'eau (ou plutôt dans le liquide bizarre). Allez ensuite en haut, deux fois à droite, en haut et tuez les petits boules de terre.

Allez en haut, tuez les deux espèces de momies en bougeant tout le temps pour ne pas tomber dans un trou (vous pouvez faire l'essai si ça vous amuse) et allez deux fois à gauche (ne tuez pas le sous-boss du niveau 3, ce serait gâcher vos bombes). Allez en haut et accrochez-vous au coffre pour prendre un remède. Si vous n'avez pas changé d'écran, tombez dans l'eau (si vous en avez changé, débrouillez-vous pour retourner après la salle du sous-boss du niveau 3), allez en bas puis deux fois à gauche. Montez les escaliers. Vous vous retrouverez dehors. Allez à droite et entrez dans le téléporteur si vous voulez. Ensuite, allez à droite pour revenir dans le niveau. Tuez le sous-boss du niveau 3 et ouvrez le coffre. Allez ensuite 3 fois à gauche puis en bas. Tirez dans la statuette avec vos flèches, prenez la petite clé et allez à gauche pour prendre une autre petite clé dans le coffre. Allez en bas, sautez et retournez dans la deuxième salle (vers la droite). Allez en haut puis deux fois à droite.

Faites exploser le mur de droite et actionnez l'interrupteur. Retournez dans la deuxième salle, allez en haut, à droite, en haut et deux fois à droite. Allez en haut et faites exploser le mur à gauche. Évitez de tomber dans le trou au milieu de la salle et allez deux fois à gauche. Montez en haut à droite et accrochez-vous à un des blocs pour entrer dans le sous-terrain. Une fois sorti, allez en bas.

Le sous-boss :

Faites attention à ses coups de poing et passez derrière lui pour lui donner des coups d'épée dans le dos.

Une fois battu, allez en haut et prenez le bâton de feu qui se trouve dans le coffre. Retournez dans la deuxième salle (vous pouvez vous servir du téléporteur), tuez le monstre volant avec le bâton de feu (ça va plus vite qu'avec le grappin) et allez à gauche. Tuez les lézards, allez en haut, tuez le sous-boss du niveau 2 et allez à gauche. Allez en haut et allumez les deux torches avec le bâton de feu. Ouvrez le coffre. Comme d'habitude, retournez dans la deuxième salle et allez en haut. Prenez le sous-terrain à droite. A l'intérieur, brûlez les blocs de glace avec le bâton de feu.

Une fois sorti, allez à gauche. Vous vous retrouverez devant le sous-boss du niveau 4. Pas compliqué pour savoir ce qu'il faut lui faire. Allez en haut et effacez tous les trous avec la serpillière. Ouvrez le coffre, retournez dans la deuxième salle, montez et allez devant cette autre serpillière. Allez à droite et allez dans le sous-terrain. Débrouillez-vous pour ressortir et allez en haut.

Le boss :

Envoyez sans arrêt des flammes avec le bâton de feu.

Prenez le coeur et allez chercher le tambour des marées.

L'oeuf sacré

Maintenant que vous avez les 8 instruments des sirènes, allez dans la bibliothèque du village des Mouettes et cherchez le livre qui donne le sens dans lequel il faut tourner dans l'oeuf. Retenez bien ce qu'il vous dira et notez-le si besoin. Maintenant, allez devant l'oeuf sacré (à l'est du niveau 2) et jouez la ballade du poisson rêve (la première chanson que vous avez appris). Une fois dans l'oeuf, allez en haut. Vous tomberez dans un trou et il faudra ensuite tourner comme le livre l'indiquait. Vous vous retrouverez devant un trou. Sautez dedans.

Le combat final

Vous voici devant le boss final. Voici comment le tuer.

1ère transformation : utilisez la poudre.

2e transformation : utilisez l'épée pour renvoyer les grosses boules sur lui. Quand il en envoie des petites, sautez avec la plume ou écartez-vous.

3e transformation : donnez-lui des coups d'épée dans la queue.

4e transformation : faites tourner votre épée pour le toucher. Évitez ses chauve-souris en feu !

5e transformation : un coup de bâton de feu dans la tête.

6e transformation : envoyez-lui des flèches dans l'oeil quand il l'ouvre. Sautez pour éviter ses pattes.

Si jamais vous n'avez plus de flèches, vous ne pouvez pas faire autrement que de mourir...

Enfin... Vous avez fini le jeu. Montez l'escalier et regardez la magnifique fin de The Legend of Zelda : Link's Awakening DX.

Photos

Avant de prendre toutes ces photos, vous devez aller voir le photographe (photo n°1).

N°1 : H 4

Allez chez le photographe et parlez lui. Il vous prendra en photo. Si vous dites non à chaque question qu'il vous pose, il finira par vous jeter contre le rideau et prendra quand même sa photo.

N°2 : A 16

Quand Marine vous suit, allez sur la plage, le plus au sud-ouest possible.

N°3 : A 11

Quand Marine vous suit, allez au village des Mouettes, à l'ouest, dans un puit. Marine vous tombera dessus.

N°4 : C 10

Quand Marine vous suit, allez au village des Mouettes, devant la tombe du coq volant.

N°5 : B 12

Allez au village des Mouettes et regardez par la fenêtre de chez Pépé le Ramollo.

N°6 : B 11

Approchez-vous de Toutou au village des Mouettes (Toutou c'est la grosse boule noire reliée à un poteau par une chaîne et c'est un chien).

N°7 : D 10

Volez un objet dans le bazar du village des Mouettes.

N°8 : J 15

Après avoir rendu l'hameçon au pêcheur sous le pont (voir la partie troc de la soluce), retournez le voir et parlez-lui pour qu'il pêche le photographe.

N°9 : N 13

Avec la loupe (voir la partie troc de la soluce), allez voir Zora dans sa maison au village des Animaux.

N°10 : J 8

Avant d'avoir récupéré les cinq feuilles d'or de Richard et d'avoir ouvert la porte du château, allez en J 8 et collez-vous à la grande porte en bois.

N°11 : E 7

Après avoir ramené le fantôme à sa tombe, allez à côté.

N°12 : N 1

Allez à cet endroit, traversez le pont et revenez dessus. Le photographe arrivera et voudra tellement reculer qu'il tombera (pas très doué pour une souris-photographe).

Coquillages et quarts de coeur

Vous pouvez regarder la carte pour savoir où se trouvent les coquillages et les quarts de coeur.

Coquillages

Quand vous avez 5 coquillages, vous pouvez aller à la maison des coquillages pour en avoir un sixième, et c'est pareil pour quand vous en avez 10.

The Legend of Zelda : Oracle of Ages

© Nintendo / Capcom 2001

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 SUPER CODE

Entrez le code suivant dans la section secret d'une nouvelle partie. Vous verrez alors une triforce à côté de Link sur le menu. Vous commencerez la partie avec en votre possession la bague de Victoire. Prouvant que vous avez battu Ganon.

t b Coeur S b \$ g s Carré /
Carré f 4 (! y \$? ~ 7

📌 VAINCRE LE BOSS DE FIN

Le boss qui vous attend à la sortie de la Tour Noire à la fin du jeu risque de vous donner du fil à retordre. Voici la démarche pour le vaincre facilement avec un peu d'entraînement. Tout d'abord, sachez que vous pourrez trouver une fée et des graines dans les rochers si vous revenez jusqu'à l'escalier avant d'affronter le boss. La première phase du combat est identique au premier affrontement contre Veran. Frappez-la avec le shooter de graines mystère, attrapez ensuite l'ombre avec le grappin et frappez la vraie forme de Veran. Recommencez l'opération trois fois pour en venir à bout. Le boss se transforme alors en fée et fait apparaître quatre ombres de Link. Détruisez d'abord les quatre ombres en récupérant les coeurs puis frappez la fée avec l'épée (spin attaque) et le shooter de graines en vous éloignant pour éviter ses tirs. Une vingtaine de coups suffiront à le mettre à mal. C'est alors que le véritable combat commence. Le boss va prendre aléatoirement trois formes différentes, et vous devrez lui infliger une cinquantaine de coups pour en venir à bout. Si Veran se transforme en tortue, sautez avec la plume pour éviter sa technique d'écrasement jusqu'à qu'elle sorte sa tête, puis frappez-la sauvagement. Pour l'araignée, vous devrez lancer des bombes pour pétrifier temporairement le monstre et ensuite le frapper avec votre épée. Utilisez les graines pégase pour éviter plus facilement ses attaques et coupez l'herbe au centre pour récupérer des bombes. Enfin, pour l'abeille, mettez-vous dans un coin inférieur de l'écran et attaquez-la à distance avec le shooter de graines, puis avec l'épée lorsque l'abeille se rapproche. Si elle vous envoie des petites abeilles, profitez-en pour les tuer toutes et récupérer des coeurs (avec un peu de chance). Après une cinquantaine de coups, le boss est détruit et vous obtiendrez le mot de passe (propre à chaque cartouche) qui permet d'affronter Kume, Kotake et Ganon dans Oracle of Seasons.

📌 CODES

Terminez le jeu deux fois puis donnez ces codes aux personnes indiquées

A la bibliothécaire

y b Coeur b r

A Troy

y b Coeur f t

A Tingle

q ~ R j L

A la fée

q ~ R - #

A l'Ancien

y b Coeur - q

A la mère

y b Cœur h y

📌 NOUVEAU MAGASIN SUR GBA

Si vous jouez à ce jeu sur GBA, vous aurez droit à un nouveau magasin. Pour le trouver, remontez le temps et allez à l'endroit où était la personne qui analysait l'anneau. Vous y verrez deux maisons, entrez dans celle de droite. C'est un magasin et vous pourrez y acheter des anneaux à 100 bijoux et une graine.

📌 JEU DE CIBLES CHEZ LES GORONS

La destruction des cibles chez les Gorons est assez délicate à réussir. Pour vous aider, vous pouvez toujours tirer une graine sur la première cible avant de monter dans le chariot.

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Au commencement, vous vous retrouvez projeté dans la forêt. Montez vers le nord afin de venir en aide à Impa. Cette dernière vous suit jusqu'au rocher du signe divin ; déplacez-le pour vous permettre d'emprunter le passage. Vous tombez rapidement sur Nayru et quelques-uns de ses amis, essayez-vous et écoutez son chant. Veran fait alors son apparition et s'enfuit aussitôt en prenant possession de Nayru. Vous obtenez une épée de bois (attaque cyclone en maintenant enfoncé le bouton).

Allez voir l'arbre Bojo dans le village Lyma (en empruntant la grotte). Ce dernier disparaît ; allez aussitôt sur l'Est et empruntez le passage vers le passé.

Commencez par aller chercher la pelle qui se trouve dans la tour noire (un chef de travaux vous l'offrira). Grâce à ce nouvel objet vous pouvez à présent passer par la grotte pour rencontrer l'arbre Bojo. Quelques semi-énigmes vous attendent à l'intérieur, toutes très faciles. Venez en aide à l'arbre et retournez dans le présent, la quête des essences peut alors commencer.

Une fois dans le présent l'arbre vous remercie avec une poche à graines " braise ". Dirigez-vous vers le cimetière de l'est en mettant le feu à tous les arbustes qui gênaient votre progression. Une fois le bas du cimetière atteint, enflammez un des deux arbustes présents pour découvrir un passage souterrain. Sous terre, allumez les deux pots afin d'obtenir la clé du portail du cimetière. Allez-y et pénétrez dans la Tombe aux Esprits.

Niveau 1 : LA TOMBE AUX ESPRITS

Gain : Bracelet Force + Esprit Eternel

Ce lieu correspond au premier niveau, ses énigmes étant relativement simples, il servira aux novices du genre d'intégrer les principes de base des Zelda.

Une fois à l'intérieur vous trouvez rapidement la carte et la boussole (très utile pour repérer les coffres et se situer).

Ensuite poursuivez en résolvant les quelques énigmes qui se limitent à pousser des blocs, actionner des interrupteurs, allumer des pots et déplacer une jarre sur un interrupteur.

Le BOSS : On se croirait à Halloween, le boss est un homme à tête de citrouille ; pour le détruire, frapper à plusieurs reprises son corps jusqu'à sa disparition. Emparez-vous ensuite de sa tête à l'aide du bracelet de force, un esprit s'en échappe, lancez-lui la citrouille dessus.

Il vous faut à présent atteindre la forêt des fées. Arrivé là bas trois fées vous proposent de jouer à cache-cache, acceptez. Deux d'entre elles sont faciles à retrouver mais l'autre est particulièrement ardue à récupérer car les fées chamboulent la carte de manière à ce qu'il n'y est plus de cohérence. Pour retrouver cette dernière il vous faut partir de l'endroit où vous avez rencontré les fées pour la première fois, et allez une fois en haut, puis en bas, puis à nouveau en haut. Vous la trouverez sous un rocher. Les fées vous laissant à présent tranquille, finissez d'explorer la forêt. Vous tombez rapidement sur une grotte écroulée, allez chez Nayru, poussez la chaise, en entrez dans le passage ainsi découvert. A l'intérieur se trouve la Harpes des Ages qui vous permettra d'ouvrir les différents passages du temps. Grâce à ce nouvel objet, retournez dans le passé à la recherche de la grotte qui ici se trouve encore en bon état. Vous la trouvez dans les bois de Bojo, mais il vous faut des bombes car son entrée est scellée. Engouffrez-vous donc davantage dans les bois jusqu'à trouver un arbre contenant des graines mystères. Emparez-vous en puis ressortez de la forêt. Un garde vous amène alors voir la reine Ambi pour lui faire part de votre découverte. Celle-ci vous prend les graines en échange d'un cadeau : des bombes (comme par hasard). Retournez à la grotte pour en libérer l'entrée et pénétrez à l'intérieur pour accéder au deuxième niveau.

Niveau 2 : LE DONJON AILES

Gain : Plume de Roc + Bois Ancien

- Servez-vous de votre bouclier pour retourner les tortues recouvertes de piques puis frappez-les de votre épée.
- Les cubes qui, quand on les pousse, pivotent sur eux-mêmes sont à encastrer suivant différentes couleurs en effet si sa couleur est rouge à un endroit où elle aurait dû être bleue aucune action ne se passera. A vous donc de prendre différentes trajectoires afin de tomber sur la bonne couleur à l'arrivée.
- Vous devez avoir recours à des bombes aux endroits où les murs paraissent fissurés pour ouvrir des passages (à trois reprises).

Bras droit du boss : il vole puis fonce sur vous en tentant de vous écraser, esquivez le puis frappez-le. Attention car en s'énervant vers la fin il tente de vous écraser deux fois d'affilée.

- Une fois les ailes acquises, sautez sur les dalles (beiges ou roses) pour en faire changer la couleur et reproduisez les combinaisons suivant la pièce où vous vous trouvez.
- A un moment, un interrupteur nécessite une jarre afin de le maintenir enfoncé dans le sol. Déplacez cette jarre tout en prenant garde à ne pas la bloquer contre les murs, en jouant avec la Plume de Roc.
- Dans une pièce avec une dalle changeante de couleur juste devant un feu, vous devez replacer des statuettes à droite exactement comme le sont celles de gauche. Faites prendre la couleur rouge à la dalle à alternance de couleur pour pouvoir déplacer les statuettes rouges, faites lui prendre une couleur bleue pour pouvoir bouger les statuettes bleues, de même pour la beige.
- Une pièce recouverte d'une couleur unique avec en son milieu une dalle changeante de couleur : faites changer la couleur de la dalle toujours sur le principe de sauter dessus, la pièce changeant entièrement de couleur trahie des ennemis invisibles auparavant. Profitez du court instant où vous pouvez les voir pour les abattre. Répétez l'opération autant qu'il en est nécessaire et la clé du boss est à vous.

LE BOSS : Vous devez défaire une grosse pierre aux multiples visages, mais seul le rouge est sensible. Cachez-vous sous les blocs de pierres près des échelles quand il se met à cracher des boules de feu. Dès qu'il cesse, grimpez au sommet de l'échelle et balancez avec de l'élan une bombe sur le haut de sa tête lorsqu'elle se trouve ouverte et qu'elle est rouge. Avec un bon timing la tête pivote puis finit sur la couleur rouge pour qu'elle soit touchée. Répétez l'opération jusqu'à sa destruction tout en récupérant les différents items qu'il crache (coeurs et bombes).

Restez dans le passé et dirigez-vous vers la plage du sud, jusque dans la maison de cheval. Ressortez et regagnez le présent.

Allez maintenant au cimetière précédemment exploré et venez en aide à Moosh. Celui-ci vous remercie en vous donnant la possibilité de le monter. Utilisez-le pour voler par-dessus les précipices, en haut du cimetière, une tombe est à déplacer car elle libère un passage souterrain. A l'intérieur tirez le levier grâce à votre bracelet force et hâtez-vous pour prendre les palmes de Zora. Allez chercher du même coup la corde de cheval.

Gagnez de nouveau le passé et déplacez-vous jusqu'à la maison de Rafton (plage du sud) pour lui donner la corde de cheval que vous venez de trouver afin qu'il vous confectionne un radeau. Avant de profiter de l'embarcation il vous faut toutefois une carte. Retournez alors une nouvelle fois dans le présent et partez à la recherche de Richy dans la forêt du temps. Retrouvez ses gants en creusant près de l'arbre de la plage du sud et rapportez-les-lui. Grâce à son aide, grimpez en haut de la colline où se trouve le lutin vert suspendu à un ballon. Arrivé au sommet, sautez et crevez le ballon de votre épée. Acceptez d'être son ami et la carte est à vous.

Voyagez encore une fois dans le passé et allez retrouver Rafton afin d'embarquer sur votre radeau pour les Iles Croissant. Allez vers l'est, pris dans une tempête, vous êtes frappé par la foudre. A votre réveil des bestioles vertes et moches vous dépouillent de vos biens ; ce sont les Tockays. Retrouvez-les et interpelez-les un par un afin de récupérer ce qui vous appartient. Déplacez les deux coquilles vertes près des murs qui paraissent abîmés pour qu'une fois dans le présent les lianes qui auront poussé vous permettent d'escalader les collines. N'oubliez pas de planter un arbre parfum puis téléportez-vous dans le présent une fois votre harpe du temps retrouvée. Allez cueillir les graines parfums sur l'arbre précédemment planté et retournez dans la passé troquer ces graines contre votre pelle. Vous avez à présent récupéré tous vos objets. Grâce à votre Bracelet et pelle enfin réunis dans votre inventaire, faufilez-vous jusqu'au deuxième téléporteur de l'île et empruntez-le pour pouvoir accéder au 3ème niveau du jeu.

Niveau 3 : LA GROTTE LUNE

Gain : Lance Graine + Echo du Hurlement

- Vous devrez solliciter pas mal vos bombes pour tuer des ennemis hors de distance, briser certains blocs usagés ou bien encore actionner certains interrupteurs inaccessibles.
 - Il vous faut briser les quatre cristaux bleus (vous l'aviez compris, je sais).
 - Les lapins sont à tuer avec vos bombes, attirez-les à l'aide de vos graines parfums puis balancez leur en une.
 - Déplacez les blocs de la salle à droite du tourniquet de manière à pouvoir lancer des bombes sur les blocs fissurés par-dessus les petites rambardes vertes, vous pouvez ainsi détruire le 2ème cristal. Enchaînez dans cette même salle en déplaçant la statue verte pour la mettre en haut à gauche de la dalle verte.
 - Dans la pièce tout à fait à l'ouest du rez-de-chaussée, poussez les trois blocs du haut pour obtenir une clé.
 - Pour gagner le sous-sol il vous faut vous laisser tomber dans la fosse aux statues.
 - Trouvez le 3ème cristal en empruntant les escaliers du sous-sol.
 - Dans une pièce où lorsque vous actionnez une boule, une statue prend vie, il vous faut la détruire à coup de graines de parfum pour acquérir la boussole.
 - Le tourniquet (la grosse étoile clignotante) fonctionne suivant ce principe : quand sa couleur est bleue il tourne dans le sens anti-horaire, quand elle est rose elle tourne suivant le sens horaire. Alternez votre arrivée au tourniquet (soit par le bas, soit par la droite) de manière à pouvoir aller vers le haut.
 - Au rez-de-chaussée, dans la salle tout en haut à gauche se trouvent deux mimes. Rapprochez-vous d'eux, tournez leur le dos et effectuez une attaque cyclone pour les tuer. Vous obtenez ici le lance-graines.
 - Servez-vous à présent de votre lance-graines pour allumer, actionner ou détruire tout objet hors de portée tout en sachant que le ricochet est plus qu'utile dans son utilisation. Des petites barres qu'il vous est possible de faire pivoter sont présentes un peu partout dans le niveau. Servez-vous en pour lancer des graines dessus et de ce fait leur faire prendre l'inclinaison souhaitée.
 - Une fois les quatre cristaux détruits, le tourniquet descend d'un étage. Il vous est alors possible d'explorer le sous-sol au complet.
 - Dans la salle située en dessous du tourniquet lorsqu'il s'est affaissé, il vous faut pousser les trois blocs de droite pour pouvoir ensuite allumer les torches grâce à votre lance- graines et son formidable ricochet.
 - Le bras droit du boss : déterrez-le à l'aide de votre pelle puis frappez-le de votre épée. Une fois ce dernier tué, revenez sur vos pas en utilisant de nouveau le tourniquet, puis retournez à la première salle du niveau mais sans utiliser le téléporteur (pour ainsi conserver le réglage du tourniquet). Arrivé à la toute première salle du donjon, utilisez cette fois-ci le téléporteur et reprenez le tourniquet qui vous mènera à une salle jusque là inaccessible. Ici, placez-vous sur l'interrupteur à même le sol est employé votre lance-graines pour atteindre toujours grâce à un ricochet, la manivelle du bas. La porte s'ouvre vous permettant d'obtenir la clé du boss. Rendez-vous à cette salle.
- LE BOSS : c'est une sorcière qui est la gardienne de ce 3ème niveau. Evitez ses ombres et tuez de votre épée les araignées qu'elle vous envoie. Au moment où elle se rematérialise, tournez-lui le dos et tirez de votre lance-graines sur le mur de manière à ce qu'elle soit touchée par ricochet car toute attaque de front reste impossible.

Dès votre sortie, échangez quelques graines braises contre Dimitri " le poisson rouge " que les Tockays ont trouvé. Sauvé d'une mort certaine, celui-ci vous remercie en vous permettant de traverser les mers sur son dos. Regagnez le continent grâce à son aide. Dirigez vous maintenant vers les Plaines Nuun et au passage arrêtez-vous au magasin de la cité afin acheter la flutte étrange. Activez le pont à l'aide du lance-graines et poursuivez votre chemin jusqu'au pic, au nord-ouest de la cité. Une fée vous interpelle alors, acceptez de l'aider et rendez-vous dans la forêt des fées. Là bas il vous faut retrouver Dimitri en prenant pour direction (toujours en partant de l'arbre entouré des trois fées) Haut, Bas puis Haut. Une fois sauvé, il vous suffira de jouer de votre flutte étrange pour qu'ils apparaissent et viennent vous aider. Retournez dans les plaines aider l'homme chargé de construire un pont et à l'aide de Dimitri, traversez les courants d'eaux à l'est pour retrouver ses trois hommes afin qu'ils puissent reprendre leur besogne. Vous pouvez à présent traverser et vous rendre au village Symétrie. Là bas retournez dans le passé grâce à votre harpe. Allez voir l'homme qui vit dans la maison la plus en haut à droite du village puis acceptez de porter la noix à Patch pour qu'il la répare. Il vous faut pour cela gagner le sommet du mur de la restauration. Plongez alors dans le carré d'eau du lac Talus tout à fait en haut à droite et allez jouer de votre harpe devant l'homme qui recherche les mélodies du temps. Celui-ci vous enseigne alors le chant des flux. Jouez en prés de la statue du hibou à un endroit de manière à ce que quand vous vous retrouvez dans le présent, vous ayez franchi les rochers qui vous gênent jadis. Trouvez le téléporteur sous le rocher et regagnez le passé. Entrez dans la grotte et ressortez en vers le haut. Poussez le drôle de rocher, se trouvant en dehors, sur la gauche afin de libérer l'eau. Allez ensuite pousser la coquille verte (celle qui donne des lianes au retour dans le présent) sur l'autre pan de mur et faites un chant des flux, puis grimpez aux lianes qui ont poussées. Empruntez maintenant le téléporteur et redescendez jusqu'à l'échelle de droite pour arriver au mur de restauration. Escaladez le et entrez dans la grotte du haut pour rencontrer Patch. Acceptez de participer à sa cérémonie et balancez les monstres dans les trous afin que Patch puisse réparer la noix. Il vous faut à présent replacer la noix sur le piédestal, au village Symétrie. Faites un chant des flux pour pouvoir ainsi rentrer dans le volcan.

Niveau 4 : DONJON ZOMBIES

Gains : Grappin + Flamme Brûlante

- Faites tomber le dé sur la couleur bleue pour obtenir une clé.
 - Cherchez à pousser les blocs pour accéder à la porte fermée à clé dans la salle de l'Est.
 - Dans la salle où une boule interrupteur se déplace d'elle même de droite à gauche, effectuez un ricochet avec le lance-graines pour l'atteindre.
 - Dans la pièce où il vous faut reproduire une mosaïque, il faut déplacer les quatre blocs et reproduire tant bien que mal le modèle de droite pour enclencher l'ouverture de la porte.
 - Dans la salle où une plate-forme se déplace de bas en haut il vous faut à nouveau utiliser le lance-graines et la technique du ricochet.
 - Pour venir à bout du Demi-Boss de ce 4ème niveau, il vous faut le suivre de très près lorsqu'il lance son épée pour qu'ainsi il puisse se frapper lui-même. Une fois son armure détruite, donnez-lui plusieurs coups d'épée tout en évitant ses charges.
 - Dans les salles aux dalles changeantes de couleurs derrière vous il vous faut faire en sorte que le parterre de la salle se remplisse entièrement de rouge et cela sans bloquer la progression de la couleur en évitant tout croisement ou cul de sac. A vous de mettre en place le parcours adéquat.
 - Utilisez le grappin pour franchir les précipices importants ou bien encore pour déplacer les losanges gris sur les interrupteurs au sol.
 - Pour le dernier coffre que vous avez à récupérer (la clé du Boss en fait) ne poussez pas le premier pavé et utilisez le grappin pour monter sur la plate-forme avec la dalle bleue dessus, en attrapant la jarre située devant. Une fois sur la plate-forme, poussez la jarre située derrière la dalle bleue à l'endroit où était celle que vous avez utilisée pour monter. Placez-vous à présent sur le haut du mur de façon à pouvoir agripper la jarre qui se trouve en bas, dos au mur. Une fois en bas, poussez la deuxième jarre sur l'interrupteur et laissez-vous tomber dans la lave. Vous réapparaissiez à la porte du bas, réhissez-vous sur la plate-forme grâce au grappin et le contenu du coffre est à vous.
- LE BOSS :** Il vous faut réussir à agripper l'oeil avec votre grappin malgré les ennemis qui lévitent autour de lui. Celui-ci se retrouve désorienté et tourne sur lui-même un court instant, frappez-le à ce moment là de plusieurs coups d'épée. Allez vers les Gorons, au nord de la maison de Nayru. Il vous faut un chou péteur afin de leur venir en aide. Ressortez et faites un chant des flux ; empruntez le passage dans la grotte et explorez les lieux. Trouvez le téléporteur et retournez dans le passé afin de récupérer les graines pégases puis regagnez le présent en effectuant un chant des flux.

Allez dans le petit château puis prenez une graine de pégase afin de traverser la pièce suffisamment vite pour ne pas chuter avec le sol qui s'effondre. Vous arrivez alors dans la demeure d'un boss : le Grand goblin. Pour le vaincre, saisissez-vous des bombes qu'il vous envoie puis attendez qu'elles clignotent pour les lui renvoyer. Retournez ensuite dans le passé afin d'amener le chou péteur aux Gordons qui tentent de sauver leur ancêtre. En remerciement l'ancêtre vous donne la clé couronne. Allez ouvrir le portail en Roule-Roche. Pour cela passez par la porte donnant derrière le château où se trouvait le Boss que vous avez vaincu puis franchissez les différents précipices grâce à la plume et aux graines pégases.

Niveau 5 : DONJON COURONNE

Gain : Canne Somaria + Terre Sacrée

- Utilisez le lance-graines pour toutes les boules interrupteurs qui sont trop éloignées de vous, cela évite à certains endroits d'être pris au piège par les petits cubes qui sortent du sol.
 - Dans la salle aux trois drôles de statues qui ouvrent les yeux dès que vous les touchez avec des graines il vous faut en fait vous placer à droite de ces trois statues et tirer sur la première d'un tir incliné vers le bas de manière à ce que la graine tirée sur la première statuette rebondisse sur la deuxième puis la troisième.
 - Le demi-Boss : il vous faut attraper la grosse boule noire avant lui puis la lui lancer dessus un certain nombre de fois pour en venir à bout.
 - Une fois la canne Somaria récupérée (dans la pièce où l'on doit placer des statuette de couleurs suivant un modèle) faites apparaître des blocs et placez les là où les interrupteurs au sol le demandent .
 - Dans le parcours 2D, faites apparaître des blocs grâce à la canne afin de former des sortes d'escaliers là où Link ne peut pas passer.
 - Dans la pièce aux deux statuette se déplaçant uniquement ensemble, faites apparaître des cubes à l'aide de la canne Somaria pour bloquer la progression des statues à tour de rôle. Ce qui rendra leur progression simultanée impossible et vous permettra de les bloquer dans leurs emplacements respectifs.
 - Dans la salle plongée dans l'obscurité totale avec un coffre en son milieu, servez-vous du grappin pour agripper un des ennemis dès qu'il passe près du coffre. Prenez son contenu puis laissez-vous tomber dans le vide.
- LE BOSS : Il se divise en deux et trois parties durant l'affrontement. Pour pouvoir le toucher, il vous faut faire en sorte que les parties se réunissent de nouveau. Pour cela équipez-vous de la canne Somaria, faites apparaître des blocs puis ralentissez à coup d'épée l'une des parties du boss pour que l'autre vienne se fondre en elle. Une fois toutes les parties regroupées en une frappez-la à plusieurs reprises.

Retournez maintenant à Roule-Roche dans le passé, faites un chant des flux et rentrez là où se trouvait la maison du grand goblin. Poursuivez votre chemin et acceptez de danser avec les gorons pour que ceux-ci vous remettent l'emblème frère qui vous servira de passer par l'escalier souterrain dans la grotte du nord-est. Dirigez-vous ensuite vers la cascade et faite un chant pour pouvoir utiliser le téléporteur et ainsi gagner de nouveau le passé. Vous trouvez une graine donnant des lianes, déplacez-la avec le grappin afin de l'amener là où elle pourra prendre prise dans le présent et faites un chant des flux pour grimper sur cette échelle naturelle.

Allez jouer au jeu de tir pour obtenir le filet de roc, retournez dans le présent et jouez au même jeu pour obtenir le jus de la lave. Regagnez le passé et donnez le jus de lave à l'ami du goron gracieux pour obtenir la clé sirène. Retournez dans le présent et donnez le filet de roc au gardien de l'escalier, celui-ci vous donne un vase. A nouveau, gagnez le passé pour donner au gardien se trouvant au même endroit le vase. Vous obtenez la goronade. Allez donner cette goronade au goron qui se sent fatigué pour lui permettre d'ouvrir sa boutique. Gagnez à son jeu pour ainsi obtenir la vielle clé sirène.

Les deux clés que vous venez de durement gagner sont en fait la même et unique clé. Elle vous ouvre les portes du sixième donjon dans le passé (sous la fontaine) et dans le présent (dans la grotte). Il vous faudra donc alterner entre le donjon du présent et celui du passé car les actions dans l'un des donjons auront des répercussions dans l'autre. N'hésitez donc pas à changer d'époque dès que vous ne trouvez plus rien à faire dans l'un des donjons. Le donjon du présent renferme la tenue de sirène, celui du passé sert d'antre au boss.

Niveau 6 : GROTTES SIRENES (Présent)

Gain : Costume Sirène

- Dans la salle contenant une boule interrupteur, utilisez le lance-graines pour modifier le sol puis passez par les entrées de droite ou gauche.
- Dans la salle où trois serpents sont sur une plate-forme avec du vide autour que vous ne pouvez atteindre, utilisez une graine parfum pour les attirer dans le vide et vous obtiendrez une clé.
- Dans la salle aux mains bleues, deux blocs se trouvent adossés au mur du bas. Mettez une bombe dans l'espace entre les deux blocs pour créer un passage.
- Dans la pièce contenant 3 dalles de couleur et 1 cube coloré, il vous faut réussir à placer le cube sur chacune des dalles en conservant la bonne couleur. (rouge sur rouge, beige sur beige...).
- Pour le tourniquet, le sens où celui-ci vous fait tourner varie en fonction de sa couleur du moment. Si sa couleur est bleue il tournera dans le sens anti-horaire. Si celle-ci est rose il tournera alors dans le sens horaire. Choisissez différents passages pour faire en sorte que le tourniquet puisse vous amener du côté souhaité.
- Le Demi-Boss : Il ne se laisse pas approcher, préparez votre épée en maintenant le bouton, esquiviez ses boules de feu et frappez le dès qu'il se tient à votre portée. Après un certain nombre de coups, il se transforme en deux chauves-souris. Attendez qu'elles chargent pour les frapper. Celles-ci succombent du premier coup d'épée.
- Dans la pièce renfermant le dernier coffre, utilisez les bombes pour détruire les blocs fissurés. Lancez-les dès qu'elles commencent à clignoter, sinon elles finiront inutilement dans le vide.

Niveau 6 :GROTTES SIRENES (Passé)

Gain : Pic Démuni

- Dans la salle où se trouvent six jarres, le fantôme et les deux interrupteurs. Faites un bloc avec la canne afin de maintenir enclenché celui de droite puis poussez une des jarres pour maintenir celui de gauche enfoncé.
 - Pour les ennemis bougies, utilisez le lance-graines équipé de graines braises pour en venir à bout.
 - Dans la salle remplie d'eau, allumez les torches à coup de lance-graines équipez de graines braises dans cet ordre : celle de gauche, celle du milieu, celle du bas, puis celle de droite.
 - Dans la pièce aux deux lueurs errant à travers la pièce, il vous faut après un certain nombre d'allers et venues dans le donjon présent et passé mettre une bombe à l'endroit où en cognant votre épée contre un mur se produit un son creux pour vous permettre d'accéder à la pièce suivante.
 - Plongez dans les eaux profondes (bouton B) pour accéder au sous-sol du niveau.
 - Dans les salles sous-marines, équipez votre grappin en A pour pouvoir vous en sortir. Déplacez ensuite les losanges sur les dalles.
 - Dans la pièce aux deux bâtonnets pivotant sur eux-mêmes sous l'impulsion d'un interrupteur au sol, il vous faut à l'aide de la canne placer un cube sur celui-ci de manière à ce que les bâtonnets soient orientés en haut, à droite. Prenez ensuite votre lance-graines et tirez en diagonale sur celui de gauche pour toucher la boule d'un ricochet.
- LE BOSS : Pour le toucher, placez-vous sur le terre plein du milieu de la salle et visez le dès que celui-ci vous tourne le dos d'un coup de lance-graines. Vous avez aussi toujours la possibilité de le défier sous l'eau toujours avec le lance-graines et toujours en le visant par derrière. Pour faire le plein de munitions durant la bataille qui s'annonce longue, plongez et remontez aussitôt, les graines se trouvent sous les deux jarres. Pour éviter de se faire toucher par ses attaques en surface, plongez tout simplement.
- Gagnez le passé puis allez au palais situé dans le village. Pénétrez dans le jardin et sans être vu par les nombreux gardes qui patrouillent à l'intérieur, et enclenchez les quatre interrupteurs pour ainsi déplacer les statues. Allez ensuite à l'endroit des statues, puis coupez de votre épée les herbes pour faire apparaître un passage. Celui-ci vous mène à l'intérieur du palais, trouvez Nayru et défiez-la. Equipez-vous ici du lance-graines chargé de graines mystères et touchez-la avant qu'elle ne vous lance sa déferlante de boules de feu. Etourdie, l'esprit qui la possède ressort un court instant de son corps. Profitez-en pour le saisir à l'aide de votre grappin, celui-ci devient étourdi à son tour et retrouve son apparence normale ; c'est à ce moment là que vous devez lui infliger un coup d'épée.
- Après son sauvetage, Nayru vous apprend le chant des âges, qui vous permettra de passer du passé au présent comme bon vous semble.
- Trouvez la cabane du pêcheur dans le présent et faites un chant des âges juste devant. Continuez par la gauche en direction du village Zora jusqu'à une petite plate-forme au milieu de l'eau. Grimpez-y et refaites un chant des âges. Passez à présent sous l'eau, un passage invisible en surface se révèle alors ; regagnez la terre ferme et ayez à nouveau recours à ce cher chant du temps. Poursuivez votre chemin par la gauche, utilisez le grappin pour passer par-dessus les souches empoisonnées, vous voilà enfin au village Zora ! Allez sur l'île de la bibliothèque (Est de la ville)

et gagnez le passé. Servez-vous alors de votre grappin pour franchir le cours d'eau afin de se retrouver de l'autre côté sur l'îlot. Dans la grotte se trouve une fée victime d'une malédiction la condamnant à demeurer monstre jusqu'à la fin de ses jours. Il vous faut l'aider et partir immédiatement en quête de la poudre de fée.

Quittez les mers et revenez aux alentours du cimetière pour découvrir (à l'est) la boutique de potion de Syrup, et ça dans le présent. Achetez-lui alors une de ses potions et pleurez car 300 rubis d'un coup ce n'est pas rien tout de même !

Retournez au village Zora, dans le passé cette fois ci et donnez au roi la potion car celui souffre d'une sorte d'empoisonnement. Faites un saut dans le présent et partez voir de nouveau le roi Zora afin de lui rappeler sa dette envers vous. Celui-ci vous remet alors la clé de la bibliothèque. Regagnez la, faites un chant des âges et enfoncez la clé dans la serrure. Pénétrez dans la bibliothèque, les hommes à l'intérieur vous apprennent qu'il vous faut trouver un livre pour obtenir la poudre de fée. Ressortez alors, effectuez un chant des âges de nouveau puis regagnez la bibliothèque pour trouver le fameux livre. Regagnez le présent et placez le livre sur le piédestal.

Notez les combinaisons que chacun des livres vous indique et avancez dans le vide en comptant les cases indiquées. Vous pouvez aussi vous aider d'un cube que vous fabriquerez avec la canne Somariat, poussez le devant vous pour ainsi voir si vous pouvez marcher en toute tranquillité ou risquer une chute. Une fois la poudre de fée obtenue, retournez voir la fée afin de la lui donner. La mer étant à présent entièrement nettoyé allez parler au roi Zora pour qu'il vous permette de rentrer dans la bouche de Jabu-Jabu.

Niveau 7 : VENTRE JABU-JABU

Gain : Grappin niveau 2 + Marée

Il vous faudra jouer avec le niveau d'eau de ce donjon, les actions possibles sur terre prennent d'autres proportions dans l'eau et vice versa. Trois niveaux d'eau sont possibles et indispensables à la progression du donjon.

- Dans les toutes premières salles où se trouvent quatre statuettes grises et quatre losanges, il vous faut placer grâce au grappin deux des losanges devant les deux statuettes du haut et les deux autres derrière celles du bas.
- Dans les niveaux sous l'eau, les carrés jaunes au sol vous permettent de remonter à la surface.
- Si jamais vous vouliez rétablir le niveau d'eau originelle du donjon, faites un " sauver et quitter ".
- Dans la salle aux vers sortant de trous d'eau, pour pouvoir passer dans la salle de droite, vous devez pousser le premier bloc sur la droite puis le deuxième sur le haut.
- Une fois avoir baissé l'eau pour la première fois, laissez-vous tomber dedans par le petit trou à droite de la salle où une lueur jaune tourne autour d'un grand carré. Vous tombez alors au sous-sol, agrippez de votre grappin à la jarre au milieu de la pièce puis une de celle de gauche pour obtenir un anneau.
- Lorsque vous aurez actionné le deuxième interrupteur contrôlant l'eau, redescendez d'un étage et trouvez la salle qui une fois inondée vous permet l'accès à la chambre de droite.
- Le Demi-Boss : pour le vaincre, restez caché sur le côté gauche et armez-vous du lance-graines chargé de graines parfum. Faites éclater d'un tir les bulles qu'il vous lance puis au moment où il se trouve au-dessus de vous, tirez-lui une ou plusieurs graines afin qu'il se dégonfle. Frappez-le alors d'autant de coups d'épée que vous le pouvez quand il se retrouve vulnérable au sol. Une fois que vous en serez venu à bout remontez par l'échelle de droite, décelez la serrure et vous trouverez dans un coffre l'inverseur qui n'est autre que le grappin niveau 2.
- Au même étage où vous avez trouvé l'inverseur, vous trouverez dans une salle du haut une issue qui n'était pas là auparavant. Empruntez-la et utilisez le grappin pour passer le niveau 2D.
- Dans la pièce avec l'anémone, utilisez votre grappin pour en venir à bout. Détruisez ensuite tous les ennemis pour obtenir une clé.

Une fois le grappin niveau 2 en votre possession :

- Retournez au sous-sol pour aller chercher le dernier coffre de cet étage et déplacez le losange à l'aide du grappin sur l'un des deux interrupteurs. Fabriquez un cube grâce à la canne et placez sur le deuxième et la clé est à vous.
- Rendez-vous à l'étage du haut et franchissez le précipice dans la salle où toute une rangée de losanges se tient derrière.
- Le dernier niveau d'eau étant actionné vous pouvez récupérer le contenu des coffres de tous les étages à l'aide de votre nouveau grappin, et ceci sans grande difficulté.

LE BOSS : Equipez-vous du grappin et lorsque qu'il vous lance une boule de feu n'éclatant pas en plusieurs morceaux agrippez-le de manière à ce qu'il se prenne sa propre boule de feu dans la tronche. Prenez toutefois garde à sa rapidité de tir qui augmentera durant la bataille.

En sortant du poisson, on vous remet l'Ecaille de Zora en remerciement pour tout ce que vous avez fait pour le peuple

Zora. Sortez alors de la ville par les mers et allez trouver le bateau pirate bloqué dans la Mer Tempête. Echangez au capitaine votre Ecaïlle de Zora contre l'oeil de Tokey. Retournez donc voir vos amis les Tokeys et, dans le passé, placez l'oeil Tokey sur la statue à qui il manque un oeil que vous trouverez derrière l'Ile Croissant. Traversez la grotte du Héros et dans la salle aux dalles invisibles, servez-vous à nouveau d'un cube fait pas la canne Somariat pour vous servir de guide-test. Empruntez l'escalier, vous atterrissez dans l'eau. Remontez en surface, gagnez la terre ferme et déplacez la statue du milieu sur la gauche pour vous ouvrir la grille.

Niveau 8 : TOMBE ANCIENNE

Gain : Bracelet Force niveau 2 +

Vraiment pas terrible comme dernier donjon, les énigmes sont simples et possèdent un air de déjà vu. Fort heureusement après ça il nous reste la tour...

- Dans la deuxième salle, allumez les deux torches avec des graines braises puis poussez la statue en haut à gauche et placez une bombe à la place. Une issue apparaît alors.
 - Dans la pièce où se trouve un imposant livre inaccessible, placez grâce à votre canne un cube sur l'un des interrupteurs, mettez un losange sur le deuxième, allumez d'un coup de ricochet la torche puis montez sur le dernier interrupteur. Le livre se fend alors en deux vous ouvrant un passage.
 - Dans la salle aux trois fantômes surexcités, déplacez tout simplement le bloc se trouvant au milieu de la salle pour faire apparaître un escalier.
 - Dans la pièce aux cubes roses qui se rétractent suivant l'action d'une boule interrupteur, celles où ceux-ci prennent une grosse partie de la place, déplacez-vous dans la pièce du bas et touchez la boule interrupteur tout en restant sur les blocs roses. Passez ensuite dans la salle précédente tout en restant sur le parcours de blocs. Sautez ensuite sur les autres blocs roses en haut afin de pouvoir passer dans la salle de gauche.
 - Le Demi-Boss : renvoyez-lui d'un coup d'épée les boules d'énergie rondes qu'il vous envoie (en sachant que les autres explosent en plusieurs petites boules de feu). Il se transformera alors en chauve-souris et deviendra du même coup vulnérable. Frappez-le autant que possible avant qu'il ne retrouve son apparence d'origine et répétez l'opération autant que nécessaire.
 - La clé du Boss est à récupérer en B3F, endroit auquel vous accédez par un escalier caché sous une des 4 tombes bleues du niveau B2F. Utilisez le grappin pour passer sur la plate-forme d'en face pour vous en saisir.
 - Tirez sur les poignées aux murs afin de solidifier pour un court instant la lave et ainsi vous permettre de passer à la pièce suivante.
 - Arrivé dans une pièce avec un coffre contenant une graine Gasha, des dalles oranges vont littéralement vous attaquer. Pour éviter de subir trop de dégâts, placez-vous dans un coin et levez votre bouclier.
 - Dans les pièces où vous devez traverser un labyrinthe de blocs tout en étant traqué par des espèces de machines à dents rouges ; utilisez une graine pégase et prenez-les soit de vitesse soit par ingéniosité en vous cachant dans les recoins sûrs.
 - Récupérez les quatre ardoises du niveau B2F (un jeu d'enfant à quelque chose près) et encastrez-les dans les ouvertures de la bute où se tient un livre. Celui-ci s'ouvrira alors comme le précédent et vous permettra l'accès à la salle du Boss.
 - Pour entrer dans la salle du Boss allumez d'une graine braise et d'un coup de lance-graines la torche, un pont apparaît alors, vous permettant à présent d'enlever la tombe et d'ouvrir la porte pour l'affrontement.
- LE BOSS : C'est un robot qui utilise différentes techniques au cours de l'affrontement.
- Tout d'abord placez-vous un peu à gauche ou à droite de la salle et renvoyez-lui ses poings de manière à ce qu'il se les prenne en pleine figure.
- Il essaye ensuite de vous aplatir entre ses gants pleins de pics. Lancez une bombe sur lui au moment où il les écarte pour qu'il la fasse exploser.
- Commençant à désespérer, le robot s'armera d'un bouclier et toute attaque frontale sera alors exclue. Prenez votre lance-graines et frappez-le par l'arrière à l'aide d'un ricochet.
- Finalement, le Boss décide de vous attaquer à grands coups de boulet. Un dans chaque main, il vous en lance un à la fois. Au moment où il lance l'un des deux boulets, tirez l'autre vers vous au maximum grâce au bracelet et relâchez. Partez parler à l'arbre Bojo dans le présent. Deux sorcières font alors leur apparition. Il vous faut vous rendre à la Tour Noire pour l'affrontement final avec Veran.

LA TOUR NOIRE

Gagnez le passé et montez tout en haut de la tour. Les trois portes du haut se scindent en une, empruntez cette seule et unique ouverture. Jamais vous n'aurez vu autant d'escaliers d'un seul coup. Il vous faut les emprunter dans un ordre bien précis pour réussir à trouver le bon chemin. Suivez ces explications à la lettre pour ne pas vous perdre :

Dès votre arrivée empruntez le troisième escalier à gauche en partant du bas puis le deuxième à gauche en partant du haut (vous n'avez pas trop le choix en fait), puis l'escalier dans le coin haut-gauche, ensuite l'escalier à gauche de celui qui monte (vers le milieu), continuez par le deuxième escalier en haut en partant de droite, poursuivez par l'escalier situé une case en dessous, puis l'escalier en haut, au milieu, et enfin pour finir l'escalier au bas de la dalle violette.

Vous atterrissez alors dans une salle avec encore plus d'escaliers que les précédentes, mais rassurez vous on en aura beaucoup plus vite terminé cette fois ci ! Attendez que les quatre boules de feu s'éloignent de vous afin de vous libérer un passage, puis foncez sur le deuxième escalier adossé au mur du bas en partant de droite. Faites le plein en libérant les fées cachées dans les jarres puis montez l'escalier du haut (oui je sais encore un !).

Vous tombez rapidement sur Veran, vous allez alors devoir défier de nouveau celle-ci à travers une lutte acharnée.

Servez-vous du lance-graines pour assommer Ambi, l'esprit de Veran sort alors du corps d'Ambi, attrapez alors votre grappin afin de l'en éloigner puis, frappez-la.

Une fois Ambi libérée, Veran se transforme en fée. Détruisez les doubles qu'elle vous envoie pour récupérer des coeurs si besoin puis tout en évitant ces boules de feu frappez-la de votre épée dès qu'elle passe à votre portée.

On passe ensuite enfin aux choses sérieuses, vous affrontez Veran qui maintenant commence sérieusement à être sur les nerfs. Durant l'affrontement elle prend trois formes animales différentes.

- Lorsque que celle-ci est sous la forme d'une tortue évitez ses sauts puis au moment où elle fait une pose et sort sa tête, attaquez !

- Quand Veran devient araignée, sortez les bombes et balancez en sur elle jusqu'à la toucher. Elle se mettra alors à trembler, c'est à ce moment là qu'il vous faut la frapper.

- Sous sa forme de guêpe, frappez-la de grands coups d'épée dès qu'elle se rapproche trop ou choisissez une attaque éloignée grâce au lance-graines.

Voilà, Veran n'est plus et vous venez de finir le jeu. Mais sachez qu'en terminant Oracle of Seasons on vous donne un code à entrer lorsque vous commencez une nouvelle partie dans oracle of Ages. On vous offre alors une aventure plus complète que celle que vous venez de terminer mais aussi et surtout, la vraie fin. A vos game boy et bon courage !

LA FOLIE DES ECHANGES

Les échanges ont toujours tenu une place importante dans les Zelda, quête secondaire et non moins passionnante, laissez l'aventure principale quelques secondes pour partir en quête de l'Epée Noble.

- Dans le présent : allez au cimetière et trouvez le fantôme maudit. Poussez sa tombe, il vous remettra alors une montre.

- Dans le passé : au village Lynna, amenez la montre au facteur pour obtenir le papier à lettre.

- Dans le passé : toujours dans le village Lynna, amenez le papier dans les toilettes pour obtenir le sac qui pu.

- Dans le présent : donnez le sac qui pu au Tokay de la hutte située tout à fait en bas à droite de l'île Croissant, il vous donne alors le morceau de viande.

- Dans le présent : amenez-le morceau de viande à la foire aux masques à l'ouest de Lynna pour acquérir le masque de chien.

- Dans le présent : échangez le masque de chien contre l'altère à la vieille femme aux chiens se trouvant dans le village Lynna.

- Dans le passé : partez au village Symétrie pour troquer votre altère contre la moustache en fromage à l'homme se trouvant dans la maison moyenne.

- Dans le présent : trouvez l'homme qui désire faire rire les gens dans le village Lynna et donnez-lui les moustache. Il vous apprend en guise de remerciement une blague trop drôle.

- Dans le passé : restez au même endroit et faites un flux des ages. Entrez dans la maison racontez votre blague au jeune garçon, vous décrochez alors le livre émouvant.

- Dans le présent ou dans le passé : trouvez la sorcière n'importe où sur la carte (celle-ci apparaît aléatoirement et la musique change alors), et laissez-la vous renverser. Vous échangez alors le livre émouvant contre la rame.

- Dans le passé : Allez dans la maison du garçon qui vous avez confectionné un radeau et troquez la rame contre le ukulélé des mers.

- Dans le passé : Sur la côte des âmes perdues, donnez au vieil homme l'ukulélé des mers afin d'obtenir l'épée brisée.

Dans le passé : Retrouvez l'homme qui répare les objets pour qu'il puisse s'occuper de votre épée. Escaladez le mur de la restauration pour le trouver et acceptez la traditionnelle cérémonie. Vous voilà enfin en possession de l'épée noble. Dotée d'une plus grande force d'attaque, elle jette également des tirs laser lorsque vous avez tous vos coeurs de remplis.

📌 VAINCRE LE BOSS DE FIN

Le boss qui vous attend à la sortie de la Tour Noire à la fin du jeu risque de vous donner du fil à retordre. Voici la démarche pour le vaincre facilement avec un peu d'entraînement. Tout d'abord, sachez que vous pourrez trouver une fée et des graines dans les rochers si vous revenez jusqu'à l'escalier avant d'affronter le boss. La première phase du combat est identique au premier affrontement contre Veran. Frappez-la avec le shooter de graines mystère, attrapez ensuite l'ombre avec le grappin et frappez la vraie forme de Veran. Recommencez l'opération trois fois pour en venir à bout. Le boss se transforme alors en fée et fait apparaître quatre ombres de Link. Détruisez d'abord les quatre ombres en récupérant les coeurs puis frappez la fée avec l'épée (spin attaque) et le shooter de graines en vous éloignant pour éviter ses tirs. Une vingtaine de coups suffiront à le mettre à mal. C'est alors que le véritable combat commence. Le boss va prendre aléatoirement trois formes différentes, et vous devrez lui infliger une cinquantaine de coups pour en venir à bout. Si Veran se transforme en tortue, sautez avec la plume pour éviter sa technique d'écrasement jusqu'à qu'elle sorte sa tête, puis frappez-la sauvagement. Pour l'araignée, vous devrez lancer des bombes pour pétrifier temporairement le monstre et ensuite le frapper avec votre épée. Utilisez les graines pégase pour éviter plus facilement ses attaques et coupez l'herbe au centre pour récupérer des bombes. Enfin, pour l'abeille, mettez-vous dans un coin inférieur de l'écran et attaquez-la à distance avec le shooter de graines, puis avec l'épée lorsque l'abeille se rapproche. Si elle vous envoie des petites abeilles, profitez-en pour les tuer toutes et récupérer des coeurs (avec un peu de chance). Après une cinquantaine de coups, le boss est détruit et vous obtiendrez le mot de passe (propre à chaque cartouche) qui permet d'affronter Kume, Kotake et Ganon dans Oracle of Seasons.

📌 TRUCS MARANTS

Dans le passé, retournez dans la maison où vous avez donné le papier à lettre pour y faire quelques trucs qui ne servent à rien mais qui sont amusants.

- Poussez le vase dans le trou pour que la main crie "Nooooooooooooon"
- Lancez des graines dans le trou. La main réagira en fonction de la graine.

📌 LES SOCIÈRES ET GANON

Pour vous battre contre les 2 sorcières et Ganon, il faut être venu en secret en Labyrynna. Pour cela, il faut utiliser le code donné dans Oracles of Seasons. Une fois que vous aurez battu Onox, l'arbre Bojo vous parlera. Il faut alors que vous trouviez la chambre secrète et marchez dans la direction opposée au regard de la statue. Vous trouverez les sorcières dans la salle suivante. Grâce à votre épée, renvoyez les boules bleues sur la sorcière rouge et inversement avec les boules rouges. Lorsque les deux sorcières auront fusionné, faites une attaque cyclone et tirez une graine mystère sur elle pour les vaincre. Ganon apparaîtra ensuite et il suffira de la frapper avec l'épée pour le battre.

CODES DE FIN DE JEU

Quand vous avez terminé le jeu, allez chez Farore (celle qui garde les secrets). Parlez lui et elle vous donnera un code de fin du jeu. Allez chez Vasu (celui qui garde les anneaux) pour parlez à serpent rouge qui vous donnera un autre code.

The Legend of Zelda : Oracle of Seasons

© Nintendo / Capcom 2001

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 SUPER CODE

Entrez le code suivant dans la section secret d'une nouvelle partie. Vous verrez alors une triforme à côté de Link sur le menu. Vous commencerez la partie avec en votre possession la bague de Victoire. Prouvant que vous avez battu Ganon.

t b Coeur S b \$ g s Carré /
Carré f 4 (! Y \$? ~ 7

📌 AUTRE CODE

t b Coeur f b Y Flèche Gauche t D Trèfle
Carré Cercle N (! y \$ s ~ 3

📌 MURS DESTRUCTIBLES

Tapez sur les murs avec l'épée. Si ça sonne creux, c'est que vous pouvez les détruire avec une bombe.

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Allez directement dans le campement et parlez à tous les personnages présents. Dansez avec Din avant qu'elle ne se fasse enlever.

Dirigez-vous vers la côte Ouest, sous le village Horon et pénétrez dans la Grotte du Héros afin de retrouver votre épée. A l'intérieur, déplacez le bloc pour permettre l'ouverture des portes. Marchez sur l'interrupteur pour faire apparaître une clé.

Une fois l'épée récupérée, allez voir l'arbre Bojo au village Horon. Pour cela il vous faut vous présenter au portail avec votre épée. Percez la bulle de l'arbre Bojo pour le réveiller, vous obtenez la clé racine.

Dirigez-vous à présent vers Horon Nord, puis utilisez la clé racine dans la drôle de serrure après le pont. Entrez ensuite dans l'arbre.

Niveau 1 : DONJON RACINE NOUEUSE

Gain : Sac de Graines + Terre Fertile

- Déplacez le bloc d'en haut à droite pour ouvrir les portes.
- Tuez tous les ennemis dans certaines des pièces pour récupérer des clés.
- Actionnez les manivelles pour changer la trajectoire des wagons.
- Dans la salle aux deux étoiles mécaniques, déplacez le bloc de manière à ce qu'il fasse obstruction entre elles, pour ainsi ouvrir
- Dans la pièce aux nombreux blocs, poussez astucieusement ceux-ci pour vous frayer un passage.
- Utilisez une bombe à l'endroit où le mur est fissuré.
- Le Demi-Boss : rien de bien difficile ici, deux taureaux craintifs vous attaquent ; tuez en un l'autre disparaît avec.
- Une fois le sac de graines trouvé, servez-vous des graines braises pour allumer les torches et ainsi débloquent les différentes situations du donjon.

LE BOSS : Ce dragon est plus impressionnant que puissant, prenez toutefois garde à ces charges et boules de feu et frappez le dès que sa corne clignote.

Grâce à vos graines, brûlez les petits buissons qui vous empêchaient de passer au nord-est du village. Vous apercevez une fille portant une longue robe et un ruban sur la tête. Suivez la discrètement afin de pouvoir infiltrer son repère. Vous débouchez dans la ville de Subrosia. Apprenez la danse subrosienne pour obtenir le boomerang puis partez vers le temple à l'est pour parler aux esprits des quatre saisons. Rentrez dans la salle située droit devant vous afin d'obtenir le Spectre des Saisons ; puis amenez-le dans la tour de droite pour obtenir le pouvoir de l'hiver.

Allez dans les environs de la maison de Holly (la maison qui demande un ramoneur) et déclenchez l'hiver. Passez par l'escalier sur la colline puis sautez dans la cheminée. Parlez à Holly, celle-ci vous remet la pelle. Revenez à présent au début de la forêt, là où les amas de neige vous bloquaient le passage auparavant. Dégagez le passage à l'aide de votre nouvelle pelle, prenez le chemin de droite et trouvez les graines mystères. Continuez sur ce chemin et vous tombez rapidement sur le deuxième donjon.

Niveau 2 : LES RUINES SERPENT

Gain : Bracelet + Don du Temps

Rien de bien compliqué dans ce deuxième niveau, actionnez les interrupteurs pour obtenir des clés et orientez-vous à l'aide de la carte que vous devriez trouver sans difficultés.

- Le demi-Boss : Faites attention aux araignées qu'il vous lance et aux trous qu'il forme dans le sol. Pour le vaincre utilisez vos bombes dans la bataille.

LE BOSS : Celui-ci attaque de deux manières différentes lorsqu'il se bloque. Il se met alors soit à vous charger, soit à vous cracher des boules de feu. Pour le vaincre, lancez-lui une bombe et, à l'aide de votre bracelet, saisissez-vous du monstre et projetez-le dans les pics.

Allez creuser sur la plage de Subrosia et trouvez le minerais, allez ensuite l'échanger contre le ruban rose dans une boutique à l'ouest puis, rapportez le ruban à sa propriétaire. Allez avec elle au temple et ouvrez la serrure en haut à gauche, pénétrez dans la salle afin de rencontrer l'esprit d'été et obtenir son pouvoir.

Il vous faut maintenant partir en direction des marais boueux, situés au nord du village Horon. Sur le chemin, trouvez les graines parfums puis dirigez-vous vers l'arène. Parlez à l'homme qui la tiens et acceptez de le défier afin de gagner les gants de Ricky. Allez trouver ce dernier, à l'ouest d'ici, c'est un kangourou. Tout à l'entrée du marais, vous trouverez les graines pégases ainsi que la maison de l'éclusier. Il vous expliquera alors qu'ayant perdu sa clé vous ne pouvez atteindre le marais. Tirez la manette pour la retrouver. Dans le passage à côté, utilisez les graines de pégases pour traverser le pont. Arrivé au nord des marais boueux, faites l'été et grimpez aux lianes qui pousseront pour accéder au 3ème donjon.

Niveau 3 : ANTRE MITES POISON

Gain : Plume + Soleil Brillant

- Pour venir à bout des tortues à pics sur le dos, retournez-les de votre bouclier avant de les frapper de votre épée.
- Dans la salle au coffre contenant les bombes, posez en une à l'endroit où le mur sonne creux lorsque que vous le

touchez du bout de votre épée.

- Dans la pièce aux statuettes rouges et bleues, il vous faut reproduire la rangée du haut afin de permettre l'ouverture de la porte.

- Dans la pièce aux gros cylindres bleus, équipez-vous du bracelet force et poussez-les en maintenant la touche adéquate au bracelet enfoncée. Faites attention aux trous et récupérez la petite clé. Pour repartir, poussez le bloc du haut.

- Dans la salle aux tapis roulants et aux trois mimes, évitez la pierre qui tourne en furie autour du centre et venez à bout des mimes pour obtenir la plume.

Dans la salle remplie d'eau où se trouve un coffre et quelques ennemis, empruntez l'escalier du haut pour atterrir dans une salle obscure. Ici, empruntez la dalle mouvante pour aller tout à l'ouest de la salle et laissez-vous tomber dans le vide. Vous revenez ainsi dans la salle du dessous mais un passage souterrain vous est alors accessible. Celui-ci vous amène à un niveau 2D, passez par le haut en sautant de plate-forme en plate-forme et prenez garde aux chauves-souris.

- Sauter sur les trampolines bleus lorsque vous en trouvez pour ainsi pouvoir accéder aux étages supérieurs. Lorsque qu'une dalle beige est présente dans la salle vous pouvez alors déplacer le trampoline pour sauter d'un autre endroit.

- Après tout ça, revenez à l'endroit où les dalles rouges s'effondrent si vous marchez sur l'interrupteur puis sautez-le à l'aide de la plume.

- Le Demi-Boss : il vous faut ici mettre à sang trois ennemis, en effet ces pieuvres vicieuses sortiront de trou d'eau de temps à autre pour vous lancer de misérables petites boules de feu. Pour en venir à bout vous devez saisir une par une les pieuvres avec le bracelet et, une fois sur la terre ferme, les frapper puis les détruire. Une fois la bataille terminée, un escalier apparaît alors, empruntez-le puis poursuivez tout à gauche jusqu'à trouver un trou pour s'y laisser tomber.

- Une fois dans la salle du dernier coffre (qui contient bien sûr la clé du Boss), poussez le quatrième bloc en partant du haut et sautez par dessus le précipice pour aller ouvrir le coffre.

LE BOSS : C'est un gros papillon qu'il vous faudra embêter dans ce troisième niveau. Évitez ses boules de feu et tuez les petits papillons qu'il pond pour récolter des coeurs. Si vous chutez, remontez à l'aide du trampoline. Attendez qu'il se pose au centre de la pièce pour ainsi pouvoir le frapper aisément.

Dirigez-vous à présent à l'est, passez à côté du palais du grand goblin où juste derrière se trouve la cité Engloutie. Avec l'aide de Dimitri, parcourez les environs puis escaladez les cascades jusqu'à trouver un homme dans une grotte où se trouve un coffre à 50 rubis. Pour devenir son élève il vous faut accéder à la grotte juste à côté, toujours sur le dos de Dimitri. À l'intérieur, rassemblez les quatre statues en laissant un espace entre elles puis positionnez-vous au milieu et faites une attaque cyclone de manière à toutes les toucher. Amenez ensuite le diplôme du maître au vieil homme de la grotte voisine afin qu'il vous remette les palmes.

Redescendez alors tout au sud de la cité Engloutie et plongez dans le petit carré d'eau pour atterrir dans une grotte secrète où tu pourras récupérer une graine Gasha. Regagnez à nouveau la cité à l'aide d'une graine vent puis grimpez dans une autre grotte où l'on entre grâce aux lierres pour trouver une autre graine Gasha. Allez ensuite sur la souche et faites venir l'hiver. Vous pouvez à présent accéder au terre plein central où le magasin de potion demeure (vous ne pouvez en acheter pour l'instant).

Retournez sur la souche et faites le pouvoir de l'été. Allez parler à Ingo le collectionneur de vase et plongez près de sa maison pour découvrir un passage vous menant à un niveau 2D. Refaites surface à droite et vous vous retrouvez du côté du Mt. Cocotte. Trouvez la souche et faites l'hiver, montez en haut de la colline puis laissez-vous tomber dans la première issue de manière à pouvoir gagner le téléporteur. Dès votre arrivée deux gamins vous volent votre plume en vous laissant en échange du mauvais minerais. Retrouvez-les dans la maison, ressortez, puis suivez les sans être vu afin de voir où ils enterrent votre plume. Déterrez-la avec votre pelle. Entrez ensuite dans la maison vers l'est où vous trouverez une graine Gasha. Empruntez ensuite le passage souterrain afin de rejoindre la cité et n'oubliez pas la graine Gasha dans le niveau 2D.

Une fois dans le temple vous apprenez le pouvoir du printemps. Trouvez maintenant la maison pirate au sud et téléportez-vous dans la grotte, actionnez le levier et regagnez à l'aide du pont le village Horon.

Retournez au Mt. Cocotte et faites le printemps et allez chercher la banane pour Moosh en grimpant les collines à l'aide du coq (s'accrocher à ses pattes avec le bracelet pour voler). Moosh décide alors de vous aider, profitez-en pour aller chercher la clé dragon à l'endroit où il y a de nombreux trous, toujours au Mt. Cocotte. Refaites alors venir le printemps et servez-vous de la fleur pour monter sur la plate-forme près de l'endroit où se trouve la souche. Vous trouvez plus haut une nouvelle souche (un quart de cœur en dessous), faites l'hiver pour accéder à l'entrée en hauteur. En ressortant des grottes vous trouvez à nouveau une poule, comme précédemment accrochez-vous à elle avec le bracelet pour passer le précipice. Utilisez de l'autre côté la clé dans la serrure pour assécher la cascade d'eau puis regagnez-la pour emprunter le passage maintenant accessible (faire aussi l'été).

Niveau 4 : DONJON DRAGON DANSANT

Gain : lance-pierres + Pluie Apaisante

- Dans la pièce aux jarres et aux 8 interrupteurs, placez 7 jarres sur 7 interrupteurs puis mettez-vous tout simplement sur le huitième pour gagner une clé.
 - Quand vous vous trouvez dans les wagons, frappez les leviers afin de changer l'itinéraire et accédez à certaines salles.
 - Lorsque que vous trouvez un bloc seul au milieu d'une pièce n'hésitez pas à le bouger car il déclenche souvent l'arrivée d'un coffre ou d'une clé.
 - Pour pouvoir passer dans la salle d'eau avec les longs rouleaux pointus circulants, il vous faut plonger (bouton B) au moment où ils fondent sur vous.
 - Utilisez la plume combinée d'une graine pégase pour sauter par-dessus les longs précipices.
 - Le Demi-Boss : pour le battre il vous faut allumer les deux pots, vous verrez alors que seul l'un des trois ennemis a une ombre ; c'est celui-ci que vous devez tuer.
 - Dans un passage où vous vous trouvez dans un chariot, allumez les torches à l'aide du lance-pierres et des graines braises pour ainsi faire apparaître le coffre. Récupérez ensuite son contenu en passant par une pièce plus bas.
 - Dans la salle où l'eau représente une tête de mort, plongez (bouton B) dans l'oeil gauche pour repêcher la clé du Boss.
- LE BOSS : Commencez par attaquer sans relâche sa pince gauche jusqu'à ce qu'elle tombe. Munissez-vous ensuite du lance-pierres armé de graines braises et visez son oeil.
- Partez maintenant au Lac Monocle situé juste derrière le village Horon et empruntez le téléporteur pour Subrosia. Trouvez le chou péteur et déterrez-le à l'aide du bracelet force. Allez ensuite parler au subrosien en haut du temple et confiez-lui le chou péteur afin qu'il vous libère l'entrée au temple. Vous apprenez alors le pouvoir de l'Automne. Revenez aux environs du Lac Monocle et déclenchez l'automne pour pouvoir déplacer les champignons et entrer à l'intérieur de la grotte.

Niveau 5 : GROTTES LICORNE

Gain : Magneto-Gants + Chaleur Nutritive

- Dans la salle à l'est de l'étage 1F, Poussez le bloc vers la droite pour faire apparaître une première boule noire marquée d'un N.
 - Dans la salle aux 2 guerriers de pierre, poussez celui à votre portée de manière à placer l'autre sur l'interrupteur. Il vous faut en fait la placer sous le bloc situé lui-même sous l'escalier.
 - Dans la salle aux quatre guerriers de pierre, tuez-les et faites très attention à l'ordre dans lequel vous le faites. Quatre coffres apparaissent alors, ouvrez-les dans l'ordre où vous avez tué les chevaliers pour obtenir une petite clé.
 - Dans la salle remplie d'eau avec des jarres volantes et 3 blocs sur la gauche. Poussez le 1er et troisième vers le haut puis le deuxième sur la droite ou la gauche pour réussir à passer à la pièce suivante.
 - Grâce à vos gants, déplacez les billes et franchissez les précipices grâce aux blocs métalliques en vous plaçant sur les dalles beiges avec un losange.
 - Dans la salle à la dalle magnétique pivotante sur elle même, servez-vous de vos gants pour être attiré vers elle puis, une fois qu'elle vous amène dans le sens voulu, lâchez le bouton et réappuyez immédiatement pour être projeté en arrière.
 - Le Demi-Boss : évitez ses attaques tant bien que mal et lorsqu'il arrête de s'exciter en tous sens, frappez la boule au bout de sa queue.
 - Dans le passage 2D aux bornes métalliques, utilisez les gants pour passer de plates-formes en plates-formes.
 - Dans les derniers quartiers alentours à la chambre du Boss, vous devez déplacer une des billes à l'aide de vos gants pour pouvoir par la suite vous en servir comme bouclier afin de pouvoir passer les flammes et atteindre la pièce qui suit.
- LE BOSS : Equipez-vous des Magneto-Gants et dirigez la boule pointue sur l'ennemi dès que celui-ci touche le sol. Au bout d'un certain nombre de fois le Boss se divise en plusieurs petits ennemis. Ecrasez les toujours à l'aide de la boule pour en venir à bout.

A LA RECHERCHE DES QUATRE JOYAUX

Troquez la carte de membre à Subrosia dans une des boutiques et entrez dans le magasin du village Horon pour accéder grâce à votre carte à la boutique secrète. Achetez-y la carte au trésor, 4 points apparaissent alors sur la carte. Ce ne sont que les emplacements des quatre bijoux qu'il vous faut trouver pour vous permettre l'accès au nord-ouest de la carte.

Joyau Rond : Dans la Plaine Holodrum, traversez l'eau à l'aide de vos palmes puis rentrez dans l'arbre pour parler à l'homme

Joyau Carré : Dans les Marais Boueux, faites l'hiver sur la souche au nord puis pénétrez dans la grotte au Sud en mettant une bombe sur l'entrée bouchée.

Joyau Croix : A la côte Ouest, allumez la torche se trouvant dans l'eau pour qu'un pont se forme puis, arrivé sur l'île, faites renaître la chenille grâce à une graine mystère et tuez-la.

Joyau Pyramide : A côté de l'entrée du quatrième donjon, plongez tout en haut à droite de la carte et traversez le niveau 2D.

Partez ensuite au Nord des marais Boueux, passez par le passage sous la souche et encastrez vos bijoux dans les orifices correspondants. La porte s'ouvre alors.

Faites l'été sur la souche puis poussez la statue du guerrier pour faire apparaître un demi-escalier. Retournez sur la souche et faites l'hiver, vous pouvez alors grâce à la neige emprunter la moitié d'escalier. Plus haut, poussez les deux premières statues en partant du bas dans l'eau. Provoquez alors sur la même souche l'automne et empruntez le passage souterrain derrière les champignons que vous pouvez alors déplacer. Renvoyez à la créature aux feuilles sur la tête ses tirs avec ton bouclier puis parlez-lui afin qu'il vous révèle son secret. Celui-ci consiste en fait à suivre cette manipulation : trouvez la souche dans la forêt, faites venir l'hiver et continuez à l'ouest. Provoquez l'automne et partez vers le sud. Faites maintenant le printemps et prenez à l'est. Enfin, faites l'été et allez au nord.

Montez vers le nord jusqu'à la souche et faites l'hiver. Poursuivez alors votre chemin par le sud-est et empruntez le passage formé par les chutes de neige. Une fois en haut, poussez la première statue sur la gauche. Redescendez en faites le printemps. Servez-vous de la fleur pour grimper sur la colline et poursuivez par l'ouest. Vous arrivez alors au sixième donjon.

Niveau 6 : VESTIGE ANCIEN

Gain : Boomerang niveau 2 + souffle du vent.

- A l'étage 1F, dans une salle avec des serpents et 3 jarres disposées en haut à gauche de la pièce, posez une bombe malgré l'absence de marque en plein milieu du mur du bas ; tu trouveras alors un joli petit paquet de rubis.

- Arrivé au tourniquet pour la première fois, continuez par l'est en l'empruntant puis faites le tour par la droite. En revenant alors au tourniquet, il vous orientera sur l'ouest. N'oubliez pas cette méthode et servez-vous en autant que nécessaire durant ce donjon.

- Dans la salle où se trouve une boule magnétique et une lueur. Il vous faut en fait placer la bille sur l'interrupteur en haut à droite. Pour cela, équipez-vous des magneto-gants pour déplacer la boule astucieusement jusqu'à l'interrupteur. Pour la faire passer au dessus du vide, ne relâchez pas la pression et expulsez-la de l'autre côté.

- Dans la salle au bloc solitaire et aux nombreux serpents. Déplacez le bloc sur le haut après avoir tué tous les ennemis pour permettre ainsi l'ouverture de la porte de droite. Empruntez la, débloquez le bloc serrure et faites venir la boule, avec vos gants sur l'interrupteur pour repartir à gauche. Mais au lieu de ça vous pouvez réemprunter le tourniquet, faire le tour comme précédemment puis repassez par l'ouest et cette fois-ci bien repartir par la gauche et enfin retrouver le tourniquet qui cette fois-ci vous orientera au nord.

- Dans la salle gardée par un oeil cracheur de rayons, prenez la carte dans le coffre en haut à gauche puis poursuivez par l'est et tuez toutes les chauves-souris de la salle. Prenez ensuite une graine pégase, marchez sur l'interrupteur et atteignez la porte avant que le sol ne s'effondre sous vos pieds.

- Poussez les trampolines sur les dalles de couleur pour accéder aux étages supérieurs.

- Dans la pièce où vous trouvez le bracelet niveau 2, pour pouvoir ressortir utilisez votre toute nouvelle arme et éliminez toutes les statues.

- Une fois le Boomerang niveau 2 trouvé, utilisez-le pour atteindre les boules interrupteurs hors de portée (maintenez le bouton enfoncé pour pouvoir le diriger).

- Dans la salle au gros rubis rouge, lorsque que vous prenez celui-ci les murs se mettent à rétrécir, foncez alors avec les graines pégase et la plume roc jusqu'à la porte.

- Dans la pièce aux squelettes armés d'épées et aux quatre blocs, poussez celui d'en haut à gauche pour que la porte

puisse s'ouvrir.

- Vous laissez tomber dans certains trous et la seule façon d'accéder à certains endroits et coffres.
- Le Demi-Boss : évitez ses boules bleues et frappez-le dès qu'il fonce sur vous.
- Dans la salle avec une boule et deux ennemis poulpes, enfiler vos gants et tuez-les grâce à la boule.
- A l'étage 4F, dans la salle qui contient le trampoline ; il vous faut pousser le trampoline en bas à droite de la salle, vous montez alors d'un étage. Actionnez la boule interrupteur avec le boomerang et redescendez. Un escalier est alors présent. Empruntez-le.

LE BOSS : équipez vous de votre boomerang et détruisez les fleurs du Boss (frappez les lorsqu'elles s'ouvrent). Une fois les quatre détruites, frappez l'ennemi toujours à l'aide de votre boomerang pour en venir à bout.

Partez vers la Côte Est, au sud. Vous rencontrez un pirate mécontent de son sort. Retournez à Subrosia grâce au souterrain dans le village Horon pour parler au capitaine des pirates. Parlez ensuite à un des pirates à l'étage. Celui-ci effectue une manoeuvre sur les étagères. Mémorisez-la puis partez la réaliser à l'endroit où se trouve le pirate de la côte Est. Entrez dans le bateau à moitié enseveli et acceptez de retrouver le crâne du pirate. Montez tout au nord, vous trouvez près d'un point d'eau le crâne. Emportez-le à l'aide du bracelet force puis gagnez l'ouest. En marchant dans le trou de sable, le crâne semble vous indiquer quelque chose. Laissez-vous alors engloutir, vous trouvez alors la cloche rouillée.

Retournez à Subrosia pour parler au capitaine. Partez dans la maison subrosienne où se trouve les pelles et parlez au manager pour qu'il vous répare la cloche des pirates. Retournez la donner au capitaine. Vous partez alors traverser les mers.

Une fois à terre, partez vers le haut et entrez dans la maison. Posez une bombe à l'endroit fissuré pour atteindre la souche et ainsi pouvoir changer les saisons. Provoquez alors l'été et poursuivez tout à fait à l'ouest du bateau pour pouvoir emprunter l'échelle de lianes. Continuez alors vers le haut pour trouver le septième donjon.

Niveau 7 : CRYPTTE ETRANGE

Gain : Cape de Roc + Graine de Vie

- Dans la salle qui vous conseille de fuir avant les ténèbres, prenez une graine pégase et dépêchez-vous d'atteindre l'issue de droite. Tuez ensuite les fantômes et vous obtiendrez une clé.
- Dans la salle sombre aux deux torches, allumez les pour faire apparaître un fantôme puis défiez le. Vous pouvez ainsi explorer complètement la salle qui précédemment s'éteignait.
- Dans la pièce aux statues guerrières bleues entourant un escalier, touchez-les et détruisez celles qui sont vivantes, l'une d'entre elles est à pousser sur l'interrupteur.
- Dans la pièce à la plate-forme verte et à la borne métallique, enfiler vos gants et propulsez-vous en arrière pour atteindre le bord gauche.
- Dans la pièce aux huit statues bleues et aux quatre interrupteurs, marchez sur ceux-ci dans l'ordre suivant : le deuxième à gauche en partant du haut ; le premier en bas en partant de gauche ; le premier à gauche en partant du haut et le deuxième en bas en partant de gauche.
- Dans la salle au trampoline entouré de blocs, poussez du côté gauche comme de droite, le premier et troisième bloc vers le centre puis, celui du milieu vers le haut. Déplacez ensuite le trampoline de trois cases vers la gauche puis d'une vers le haut.
- Dans la salle aux quatre torches et à la tombe entourée de deux herbes, vous devez faire en sorte de les allumer le plus rapidement possible. Prenez pour cela une graine pégase et votre lance-pierres équipé de graines braises. Un autre fantôme apparaît alors, défiez-le.
- Dans la pièce inondée d'eau aux deux rouleaux, plongez pour les éviter sans dommages.
- Dans la pièce au grand ravin infranchissable, tuez les ennemis de votre boomerang pour faire apparaître un pont.
- Dans la salle avec un trampoline bleu et un autre rouge, sautez d'abord sur le bleu et tuez les deux squelettes. Prenez ensuite le rouge et laissez-vous tomber dans le trou en haut à gauche.
- Une fois la cape obtenue, retournez dans les salles où de grands précipices ne vous permettaient pas de passer auparavant pour accéder à de nouvelles salles (comme dans la salle aux dalles qui se projettent sur vous). N'oubliez pas que vous pouvez aller toujours plus loin avec une graine pégase.
- Dans la salle aux ennemis magnétiques, tuez-les tout en les attirant vers vous afin de faire apparaître un trampoline. Déplacez celui-ci vers le haut le plus possible de manière à gagner l'étage supérieur. Déplacez la boule tout à fait à gauche puis sautez sur la plate-forme du bas. Mettez la boule sur l'interrupteur et le coffre est à vous.

- Le Demi-Boss : vous devez ici battre les deux fantômes rencontrés auparavant. Faites en sorte de garder toujours au moins une torche allumée et combattez-les avec votre épée.
 - A l'étage B2F, dans la salle aux trois interrupteurs dans le vide, prenez une graine pégase et appuyez sur le troisième interrupteur en partant du haut, ensuite sur le premier, puis sur le deuxième. Marchez ensuite sur l'interrupteur pour qu'un trampoline apparaisse puis rattrapez la plate-forme mouvante pour après vous laissez tomber à gauche ou à droite de la statue Hibou. Mettez ensuite à l'aide de votre boomerang tous les interrupteurs boules en rouge excepté celui d'en haut à gauche.
 - Pour les pièces aux nombreux escaliers, dessinez rapidement un plan de chacune des deux salles en y mettant les escaliers, blocs et murs. En les superposant vous pouvez alors d'un bref coup d'oeil vous retrouver et décider du chemin à suivre pour trouver la porte du Boss.
- LE BOSS :** Faites lui perdre dans un premier temps ses deux têtes en même temps. Pour cela concentrez votre épée pour une attaque cyclone et relâchez l'attaque entre ses têtes pour ainsi les toucher toutes deux en même temps. Lorsqu'il ne possède plus ses têtes, frappez-le de votre épée et sautez lorsqu'il qu'il déclenche une secousse. Rendez-vous aux restes du temple (la partie au nord de votre carte qui n'est pas à ce stade encore exploré), changez la saison en automne et partez par l'ouest. Vous pouvez à présent franchir le passage grâce aux feuilles mortes qui bouchent les trous. Avec la souche que vous trouvez sur les restes du château, faites l'hiver puis passez à l'aide de la neige dans le téléporteur pour Subrosia. Entrez dans un premier temps dans la grotte du haut et lancez une bombe à dans le carré de lave. Reprenez le téléporteur, faites l'été sur la première souche du lieu que vous avez trouvé et poursuivez à droite grâce aux lianes. Prenez après plusieurs sauts à l'aide de votre cape, la porte donnant dans le château. Traversez les différentes salles d'intérieur ne sera pas d'un grand soucis, il vous faut en fait trouver l'entrée la plus haute du château où un téléporteur pour Subrosia vous attend. Celui-ci vous mène tout droit au huitième donjon.

Niveau 8 : DONJON EPEE & ECU

Gain : Super lance-pierres + Cycle des Saisons

- Dans la salle à la statue grise protégée par du vide et des blocs, lance une graine parfum dessus à l'aide de ton lance-pierres pour obtenir une clé.
 - Dans la pièce où vous trouvez la première boule magnétique, tuez tous les ennemis (le poulpe avec la boule) pour qu'une clé apparaisse.
 - La première fois que vous atteignez le tourniquet, laissez-vous orienter vers le nord puis refaites le tour par la droite et reprenez-le. Il vous oriente cette fois-ci vers le sud.
 - Dans la salle où l'hibou vous parle d'un silence nécessaire, enlevez tous vos équipements et cessez de bouger quelques secondes. La statues guerrière s'animera alors, vous permettant l'accès à l'escalier.
 - Dans la salle où vous trouvez la carte du donjon, enfillez vos magnéto-gants et attirez vers vous la boule jusqu'au bord de la lave. Inversez ensuite le sens du courant (relâchez puis réappuyez sur le bouton) et déplacez la boule au dessus de la lave puis, placez-la sur l'interrupteur.
 - Utilisez le super lance-pierres pour allumer plusieurs statues d'un seul coup chaque fois qu'il en est utile.
 - Le Demi-Boss : armez-vous du lance-pierres et des graines mystères, touchez-le et il se deviendra glacé. Attendez qu'il vous envoie un bloc de glace puis visez celui-ci d'une graine mystère. Vous pouvez alors porter le bloc et lui lancer dessus. Balancez-lui une graine braise afin qu'il retrouve son état originel puis lancez-lui le bloc de glace.
 - Dans la salle aux blocs de glace, il vous faut le pousser sur les dalles de droite. Poussez sur la droite le premier bloc en partant du bas. Poussez ensuite deuxième bloc sur le bas puis sur la droite de manière à ce qu'il vienne se coller au premier bloc. Puis poussez le vers le haut mais ne le rentrez pas encore dans son emplacement. Occupez-vous à présent du dernier des blocs. Faites lui faire la même chose que le deuxième puis rentrez les blocs dans leurs emplacements.
 - Dans la pièce aux deux plates-formes mouvantes et à l'interrupteur placé au milieu de quatre jarres, cassez de votre épée une des jarres située à l'extrême ouest et poussez celle qui suit sur l'interrupteur.
 - Dans une pièce avec trois cristaux et un hibou. Saisissez un cristal à l'aide du bracelet force puis partez au sud. Jetez ensuite le cristal dans le trou aux bordures rouge. Faites de même pour les deux autres trous se trouvant au nord, puis occupez-vous du dernier au sud-ouest (il faut ouvrir une porte avant, par le nord). Sachant que vous pouvez embarquer dans les wagons avec un cristal.
- LE BOSS :** Grâce à la cape, planez dans les airs lorsqu'il lance toutes attaques. Dès qu'il se trouve à votre portée où

dès qu'il réapparaît pour faire une courte pause au centre de la pièce, frappez-le !

Retournez au village Horon pour parler à l'arbre Bojo. Dirigez-vous ensuite au nord là où une pancarte qui parle de Ricky se trouve (la rangée de carrés noirs sur votre carte en fait). Trouvez le château d'Onox et entrez-y.

LE CHATEAU D'ONOX

Partez directement au nord en entrant dans le château et tuez tous les ennemis que contiennent les salles, puis continuez toujours vers le haut. Vous tombez rapidement sur un petit Boss. Pour le vaincre, lancez-lui des bombes en pleine figure lorsque qu'il vous envoie des flammes de haut. Continuez au nord pour l'affrontement final. Une potion à 300 rubis (vous la trouvez chez la sorcière, dans la cité engloutie) est fortement conseillée pour parvenir à battre ce boss final.

Vous ne pouvez toucher Onox qu'avec des attaques cyclones. Touchez-le plusieurs fois pour en venir à bout dans ce premier round.

Onox se sert ensuite de Din comme bouclier. A l'aide de votre bâton des saisons, repoussez celle-ci puis, toujours grâce à vos attaques cyclones, frappez le général.

Une fois battu, vous chutez dans le vide. Onox vous montre alors son vrai visage.

Sautez sur sa main lorsqu'il tente de vous écraser puis frappez le rubis encastré dans sa tête. Recommencez plusieurs fois jusqu'à sa destruction.

Nous voilà donc à la fin du jeu, n'oubliez pas de noter le code pour pouvoir commencer un nouveau scénario dans Oracle of Age et ainsi découvrir la vraie fin. Bonne chance !

📌 TROUVER LES JOYAUX

Le joyau TRIANGLE

Il se trouve dans le coin en haut à droite de l'écran où se situe le donjon n°4. Plongez pour aller le chercher (il n'y a pas de monstres).

Le joyau CROIX

Retournez au village Horon et sortez par l'Ouest. Allez sur la plage afin de trouver une torche et un pont cassé. Lancez une graine Braise sur la torche pour réparer le pont et traversez-le puis jetez une graine Mystère sur le rocher en forme de point d'interrogation pour faire surgir la bête sombre, qui se toruve être un serpent noir. Tuez-le pour récupérer le joyau CROIX.

Le joyau ROND

Téléportez-vous aux marais boueux. Allez une fois à droite, trois fois en bas, une fois à droite, encore une fois en bas après les escaliers, une fois à droite et sortez de l'eau pour entrer dans la grotte. Le vieil homme vous donnera le joyau.

Le joyau CARRE

Retournez aux marais, allez une fois en bas, une fois à gauche, une fois à gauche et descendez pour aller dans l'eau peu profonde. Remontez ensuite d'un écran et allez à gauche pour faire l'hiver en montant sur la souche. Continuez à droite, trois fois en bas, à droite, deux fois en bas et creusez la neige pour débloquent le passage menant au mur fissuré. Vous trouverez le joyau dans le coffre de la grotte.

VAINCRE ONOX

Pas d'astuce particulière pour ce boss. Lors de la première phase du combat, évitez son lancer de boulet en vous aidant des graines pégase (un item qui pourra d'ailleurs vous servir tout au long du combat) et frappez-le avec votre épée à l'aide de l'attaque tournoyante. Il se sert alors de Din comme bouclier. Ecartez-la rapidement à l'aide du bâton des saisons et continuez à frapper Onox comme lors de la phase précédente. Après un certain nombre de coups (tout dépend de la puissance de votre épée) Onox se transforme alors en dragon. Pour le vaincre, vous devrez parvenir à monter à l'aide de la plume sur l'une de ses mains puis sauter en direction de sa gueule pour frapper le crystal rouge avec votre épée. Evitez les flammes bleues en vous décalant au dernier moment, utilisez des graines pégase pour esquiver les boules de feu, et mettez-vous à l'extrémité de l'écran pour sauter sur sa main au dernier moment lorsqu'il tente de vous balayer. N'hésitez pas à aller chercher la bague rouge, la noble épée et une potion magique avant d'aller affronter Onox.

OBTENIR LA BAGUE ROUGE

Cette quête vous permet d'obtenir la bague rouge qui multiplie votre force à l'épée par deux. Tout d'abord, allez voir le sage qui se trouve dans un passage secret situé un écran en-dessous du premier niveau (en été). C'est lui qui vous donnera la fameuse bague si vous revenez le voir après avoir vaincu quatre monstres répartis à travers le monde. Voici leurs emplacements.

1er monstre : Cherchez la souche près de la maison vide de Western Coasts, faites venir le printemps, descendez jusqu'au bateau pirate, allez à droite sur la plage dans le coin nord-est, et vous tuez tous les ennemis à l'écran.

2ème monstre : Cherchez la souche de Spool Swamp et faites venir l'été. Descendez au maximum jusqu'à l'écran qui se trouve en-dessous de celui qui mène au téléporteur vers Subrosia. C'est là que se trouve votre adversaire.

3ème monstre : Faites venir l'automne sur la souche qui se trouve un écran à droite de l'entrée du niveau 2. Dirigez-vous deux écrans à gauche et éliminez le troisième monstre coriace.

4ème monstre : Rendez-vous Tarm Ruins et cherchez la souche la plus proche de la porte où vous avez placé les quatre joyaux. Faites venir l'hiver et allez ensuite à gauche, en haut, et à droite pour trouver le quatrième monstre.

Revenez voir le sage dans le passage secret pour obtenir la bague rouge.

QUÊTE DE LA NOBLE ÉPÉE

Pour obtenir cette épée, vous devrez accomplir la quête des échanges jusqu'au bout. Commencez par aller voir Mr Wright dans la maison au sud du village Horon et éclairez-le avec une graine de feu pour qu'il vous donne le **cuccodex**. A partir de la sortie nord du village Horon, allez à droite, en haut, en haut, à droite puis en haut, pour trouver une maison. A l'intérieur, la fille vous donnera l'**oeuf Lon Lon**. Cherchez la sorcière qui vole sur son balai et laissez-la vous percuter pour obtenir la **poupée**. Allez dans la plaine à l'ouest du monde pour trouver la maison de madame Ruul qui vous donnera la **boule de fer**. Allez voir le chef cuisinier au nord-ouest de Subrosia pour qu'il vous prépare une **soupe de lave**. Rendez-vous au sommet de la montagne Goron en utilisant les escaliers pour trouver Biggoron qui vous offrira le **vase Goron**. Allez dans Sunken City et entrez chez Ingo le collectionneur qui vous donnera un **poisson**. Allez ensuite parler à l'homme qui essaye de faire descendre son chat au nord du village Horon pour qu'il vous donne le **Mégaphone**. Cherchez la grotte qui se trouve à la base du Mont Cucco à gauche de deux écrans de l'entrée du niveau 4 (n'importe quelle saison sauf hiver) et réveillez Talon à l'intérieur de la grotte pour qu'il vous donne le **champignon**. Dans Sunken City, faites venir l'hiver pour accéder à la maison de la sorcière et donnez-lui le champignon pour qu'elle

vous fasse cadeau de **l'oiseau de bois** (vous pourrez ensuite acheter des potions magiques). Allez parler à l'homme qui se trouve dans l'horlogerie du village Horon et récupérez **l'huile de moteur**. Allez en haut du moulin et parlez au personnage qui se trouve au sommet pour obtenir **le phonographe**. Avec ce dernier objet en votre possession, faites brûler l'arbuste qui se trouve à l'entrée des bois perdus pour trouver un escalier et parlez à la peste Mojo. Traversez ensuite les bois perdus en commençant par faire venir l'hiver, allez à gauche, faites venir l'automne, allez à gauche, faites venir le printemps, allez à gauche, faites venir l'été, et enfin allez à gauche pour récupérer la noble épée.

📌 LES SORCIÈRES ET GANON

Pour vous battre contre les 2 sorcières et Ganon, il faut être venu en secret en Holodrum. Pour cela, il faut utiliser le code donné dans Oracles of Ages. Une fois que vous aurez battu Onox, l'arbre Bojo vous parlera. il faut alors que vous trouviez la chambre secrète et marchez dans la direction opposée au regard de la statue. Vous trouverez les sorcières dans la salle suivante. Grâce à votre épée, renvoyez les boules bleues sur la sorcière rouge et inversement avec les boules rouges. Lorsque les deux sorcières auront fusionner, faites une attaque cyclone et tirez une graine mystère sur elle pour les vaincre. Ganon apparaîtra ensuite et il suffira de la frapper avec l'épée pour le battre.

📌 LE PLEIN D'OBJETS

Rendez-vous aux ruines de Tarn et modifiez la saison pour vous retrouver en automne. Tournez à gauche, puis en bas et encore à gauche. Vous serez alors face à plusieurs Like-Like. Tuez-en le plus possible et revenez à l'écran de droite. Maple apparaîtra. Foncez-lui dessus pour le bousculer et ramassez pas mal d'objets. Vous pouvez recommencez cela autant de fois que vous le souhaitez.

📌 DU MINERAI PLEIN LES POCHEs

Pour obtenir autant de minerai que vous le désirez, allez à la plage de Subrosia 2. Utilisez la pelle un peu partout et du minerai apparaîtra. Tentez d'obtenir le minerai étoile afin de l'échanger contre un truc spécial.

📌 CODES DE FIN DE JEU

Quand vous avez terminé le jeu, allez chez Farore (celle qui garde les secrets). Parlez lui et elle vous donnera un code de fin du jeu. Allez chez Vasu (celui qui garde les anneaux) pour parlez à serpent rouge qui vous donnera un autre code.

LE HUITIÈME DONJON

Pour accéder au 8ème donjon, il faut aller au temple des saisons. Visitez-le et vous trouverez un endroit difficile à passer : une suite de trous où, normalement, il faut utiliser les graines pégases et la cape. Nous avons mieux à vous proposer : trouvez la souche et provoquez l'automne : les trous seront bouchés et vous pourrez passer grâce à une graine pégase. Ensuite, cherchez le téléporteur pour Subrosia et entrez dans la grotte où vous verrez un Subrosian. Jetez plusieurs objets (vous ne pouvez plus les récupérer) dans un trou de lave. Jetez-y une bombe. Cela aura pour effet de faire tomber de la lave au temple. Vous pourrez alors continuer votre exploration et trouver un quart de coeur dans une grotte obstruée. Une fois ce dernier récupéré, utilisez la cape pour sauter par dessus la lave et atteindre une autre souche. Provoquez l'été et grimpez à la liane plus loin. Continuez dans cette direction et vous atteindrez une grotte. Progressez en faisant attention aux monstres et vous atteindrez une salle du temple où vous pourrez vous restaurer et aller à Subrosia. Traversez la petite ligne droite et vous trouverez un volcan. Entrez et... bienvenue dans le huitième donjon.

The Lost World

© THQ / Torus Games

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. KQTV
- 3. NPLX
- 4. BGMD
- 5. HRTY
- 8. XGNT

The Mummy

© Konami 2001

+ D'INFOS

FORUM

CODES DES NIVEAUX

3.1. [Clubs]178
3.2. 1434
4.1. X57[pelle]
5.1. 77[Triangle inversé]X
6.1. 1[Triangle inversé]5[Triangle inversé]
6.2. [Diamant]9[Cercle rouge]8
6.3. 3457

CODES DE NIVEAUX

3.1: trèfle, 1, 7, 8
3.2: 1, 4, 3, 4,
4.1: croix, 5, 7, pique
5.1: 7, 7, triangle inversé, croix
6.1: 1, triangle inversé, 5, triangle inversé
6.2: carreau, 9, rond rouge, 8
6.3: 3, 4, 5, 7
7.1: triangle inversé, 3, 1, 3
7.2: 9, 6, 0, croix
7.3: 3, 7, 3, triangle inversé
7.4: 4, 2, 1, pique
8.1: 1, 9, carreau, 3
8.2: 9, 2, 9, croix
8.3: 0, 2, trèfle, 6
8.4: 3, rond rouge, croix, 7
9.1: 9, rond rouge, carré rouge, 8
9.2: 0, 9, 3, 1
9.3: étoile, 3, 6, 4
9.4: triangle, 7, 4, 5
10.1: 5, trèfle, rond rouge, 6
10.2: 0, 4, pique, coeur
10.3: étoile, coeur, carreau, 6
10.4: 6, 9, 0, pique
11.1: 9, coeur, pique, 5
11.2: 4, 5, pique, rond rouge
11.3: 0, rond rouge, 7, 5
12.1: 9, 9, croix, 0
12.2: 8, pique, 0, triangle
12.3: 6, croix, 8, croix
12.4: 7, triangle inversé, 9
13.1: 1, pique, carré rouge, trèfle

13.2: pique, triangle inversé, coeur, 0
13.3: pique, croix, rond rouge, 7
14.1: croix, rond rouge, 8, croix
14.2: étoile, 1, 0, triangle
15.1: carreau, rond rouge, 4, 2
15.2: 4, pique, trèfle, 3
15.3: triangle, triangle, carré rouge, 7
15.4: 0, étoile, 7, 9
16.1: 3, 3, 4, 6
16.2: trèfle, 8, 4, croix
16.3: 2, triangle, coeur, carreau
16.4: 0, 1, 3, rond rouge, (Boss de fin)
17.1: 5, triangle, 2, coeur
17.2: 1, triangle, pique, 4
17.3: croix, 4, étoile, carré rouge

The Mummy Returns

© Universal Studios 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CODES DE NIVEAUX

2 8K3 71J
3 P3C 664
4 CXS 0N0
5 1N0 F1N
6 7B4 L6S
7 814 8W4
8 TNM N5Q
9 HTS 0ZX
10 1RD 10V
Fin T64 15P

The New Addams Family Series

© Microïds / 7th Sense Studios 2001

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Bienvenue dans l'univers terrifiant des Addams ! Aux commandes des enfants, vous devez tenter au cours de cette aventure de retrouver au plus vite toute la paperasse prouvant que le manoir vous appartient bel et bien. Pour plus de rapidité, suivez le guide !

Contrôle de Pugsley

La lame de la guillotine étant coincée, vous partez à la recherche d'un lubrifiant pour arranger tout ça. En sortant de la chambre de Mercredi, descendez plus bas afin de trouver Gomez. Parlez-lui puis saisissez-vous du **cigare** sur la table à gauche ainsi que de **l'épée**, suspendue au mur de l'écran de droite. Montez ensuite à l'étage le plus haut, pour déboucher dans le grenier. Là bas, il vous faudra prendre **la statuette** en porcelaine. Partez après cela voir la grand-mère dans les cachots pour lui proposer de chercher pour elle une feuille noire dans la serre. Rendez-vous dans la pièce où se trouve la mère et poursuivez par le bas. Vous arrivez alors dans le hall d'entrée ; tirez sur la corde pour faire apparaître Lurch qui vous remettra alors **la clé de la serre**. Repassez à l'écran précédent et continuez par la droite. Passez la plante et ouvrez la porte derrière elle pour pénétrer dans la serre. A l'intérieur vous trouverez **l'huile lubrifiante**, **la feuille noire** ainsi qu'**une tomate**. Retournez voir la grand-mère afin de lui confier la feuille puis ré engagez la conversation. La vieille dame vous cèdera alors un peu de **dés herbant**. Allez parler à Mercredi pour ainsi débloquent la lame puis retournez voir la mère. Montrez-lui la statuette récemment trouvée, puis prenez-lui son **pinceau**. Passez ensuite dans la bibliothèque, juste derrière et observez la corde qui pend. Partez voir votre soeur dans sa chambre et parlez-lui afin qu'elle puisse vous donner un coup de main pour saisir la corde. Récupérez **le parchemin** dans la trappe secrète de la bibliothèque puis faites un tour vers la serre afin que la grosse plante carnivore puisse ingurgiter le précieux papier (je sais ça fait pas forcément plaisir mais ça fait toujours avancer l'intrigue !). Allez parler à votre mère ainsi qu'à votre soeur puis rendez-vous dans la serre. Combinez la pompe avec le dés herbant puis utilisez-la sur le passage bloqué par la végétation. Rincez ensuite avec la pompe qui fuie, **le récipient** qu'il vous reste afin de lui ôter toute toxicité. Vous pouvez à présent empruntez le passage qui était jadis bloqué par les racines de la plante. Vous voilà dans une des rares séquences d'action du jeu, ce n'est pas franchement marrant, ni évident mais faut y passer ! Il vous faut marcher vers la droite, le premier obstacle que vous rencontrez n'est autre qu'un sympathique crotal, Attendez qu'il lève sa tête pour foncer. Passez le crocodile qui suit en sautant sur son corps lorsque celui-ci referme ses puissantes mâchoires. Vous vous heurtez ensuite à un banc d'araignées, attendez qu'elles se bloquent un cours instant en hauteur pour en profiter pour passer. Les deux dernières sont à franchir en même temps. La dernière épreuve est constituée De plusieurs curieuses bestioles. Alternez les commandes 'baisser' et 'sauter' pour traverser l'écran sans encombres. Vous voilà arrivé, remplissez le bocal vide **d'insectes** enragés. Partez pour les cachots et utilisez le pinceau dans le récipient en bas à gauche de la salle où se trouve la grand-mère. Retournez après ça dans la serre et utilisez le pinceau à présent enduit de l'étrange liquide sur la branche. Lâchez ensuite les insectes sur la même **branche** pour ainsi la récupérer. Continuez par la droite afin d'arriver dans les marais boueux. Là-bas vous vous servirez de la branche comme de pont pour pouvoir continuer votre route. Allez parler à l'oncle Fétide et lancez-lui un défi. Vous récupérerez alors le premier acte de la maison ainsi qu'**un gros livre**. Rendez-vous à la bibliothèque afin de lire le livre que vous venez de trouver puis allez discuter avec la grand-mère pour parler du cousin Klauss. Sortez de la maison puis poursuivez par le bas, vous débouchez alors sur le cimetière, visitez ses environs. Retournez au manoir et parlez avec votre père. Partez ensuite lire le livre de gauche dans la bibliothèque puis allez voir votre oncle afin que celui-ci vous donne **un câble**. Montez au grenier pour récupérer le cerf-volant puis combinez-le avec le câble. Retournez dans la serre et brisez l'épée à l'aide de la scie, vous obtiendrez alors **une tige**. Combinez-la avec le cerf-volant et vous serez alors équipé d'un magnifique **paratonnerre**. Dirigez-vous maintenant sur le balcon et fixez le

paratonnerre sur le support afin d'attirer la foudre. Parlez ensuite aux gargouilles. Partez pour le cimetière et bougez dans l'ordre les tombes contenant les symboles : chauve-souris, sable puis sablier.

Allez parler à la grand-mère puis prenez son **livre de magie** à gauche. Dans la chambre de mercredi, utilisez le livre sur la poupée de votre soeurette et choisissez l'option n°2. Récupérez ensuite la bougie dans le grenier puis utilisez-la sur la guillotine. Poursuivez l'installation en allumant la bougie grâce au cigare puis utilisez la poupée sur la guillotine.

Rendez-vous maintenant dans le cimetière où vous pouvez à présent pénétrer dans la tombe située à l'extrême gauche. A l'intérieur, utilisez le cigare sur **la torche** pour ainsi la récupérer. Poursuivez par la gauche, vous serez alors confronté à plusieurs phases d'actions. Vous tombez rapidement sur le fantôme d'une femme, prenez le crâne à ses pieds, engagez la conversation avec elle puis, usez sur elle du livre en prenant la proposition n°1 en guise de choix.

Engouffrez-vous dans la faille du mur derrière le spectre de la femme, vous arriverez alors dans une petite pièce où il vous faut lire les inscriptions au sol en utilisant le livre accompagné du choix n°3 et ramassez le squelette. Retournez à l'entrée de la crypte, puis combinez le squelette avec le crâne pour le déposer dans sa niche. Retournez à l'extrême gauche et empruntez le grand portail une fois que vous aurez récupéré **le rubis** qui se trouvait à l'endroit où vous aviez trouvé les ossements. Utilisez ensuite le rubis sur les cendres puis la tomate sur le rubis. Il ne vous reste plus qu'à parler au mort que vous venez de faire apparaître pour obtenir **le deuxième acte de la maison**.

Contrôle de Mercredi

Fouillez le coffre de votre chambre pour trouver **le petit sac**. Descendez ensuite pour les cachots ; en chemin vous faites la rencontre de **la chose**, parlez lui puis foncez au grenier. Partez pour les oubliettes et observez le squelette avachi. Vous découvrez alors un levier, utilisez la chose pour le bloquer vers le bas. Allez dans la cuisine de la grand-mère et prenez **le scalpe** qui s'y trouve. Combinez-le avec le petit sac pour obtenir une pieuvre que vous utiliserez dans l'aquarium de Pugsley pour pouvoir vous saisir sans risque de la **clé**. Utilisez cette dernière pour ouvrir le coffre du frangin et ainsi récupérer le bâton de **dynamite**. Partez pour la bibliothèque et actionnez le livre de gauche. Allez parler à Pugsley sur le balcon pour solliciter son aide. Allez dans le salon et passez par la cheminée pour découvrir la chambre des trésors. Ouvrez le coffre de gauche pour découvrir un vortex. Sautez dedans. Avancez jusqu'à la fête puis parlez avec tout le beau monde s'y trouvant. Partez ensuite par la droite et jetez la dynamite dans la fissure. Poursuivez dans le même sens et vous trouverez une espèce de labo. A l'intérieur, récupérez la potion après avoir fouillé un peu partout puis retournez sur la place du village. Revenez à l'endroit d'où vous êtes arrivé en pénétrant dans le vortex et utilisez la potion sur **la hache** pour ainsi l'ajouter à votre inventaire. Prenez à présent à gauche de la fête et allez parler à la citrouille boudant Halloween au bout du chemin. Revenez sur vos pas et arrêtez-vous devant la petite cabane. Scalpez la citrouille avec la hache puis cassez le cadenas sur la porte de la cabane, toujours avec la hache, afin de pouvoir entrer. Récupérez **le récipient** ainsi que **la brosse** puis retournez à la fête. Utilisez la potion sur la corne du vieillard pour la récupérer puis le peigne sur les cheveux du maire pour saisir ainsi ses **pellicules**. Continuez à droite pour retrouver le labo. Dedans, vous devez utiliser le scalpe de citrouille ainsi que le peigne baigné de pellicules dans le moulin à moudre. Le mélange obtenu n'est autre que **la poudre de vie**. Utilisez-la sur **le ventilateur**. Repartez pour la cabane et utilisez de nouveau la poudre sur le **crâne** d'Elvis pour le récupérer. Allez voir l'homme citrouille et utilisez le ventilateur pour éteindre la bougie se trouvant dans sa tête. Prenez alors la grosse **tête de M. Pumpkin** et regagnez la cabane. Utilisez la tête de citrouille sur la bougie de droite puis partez la remettre au maire. Il ne pourra pas accepter le hurleur (crâne d'Elvis) car il ne se commande pas sur mesure. Mettez le crâne dans le récipient et dirigez-vous vers le labo. Là-bas vous trouverez une sorcière, parlez-lui et donnez-lui la corne afin qu'elle vous remette **un bouchon**. Combinez-le avec le récipient contenant le hurleur et allez le confier au maire. Entrez enfin dans la maison du maire, à droite de l'épouvantail et utilisez une dernière fois la poudre sur le tas de feuilles pour retrouver **le troisième acte de la maison**.

Fin

COMBINAISONS D'OBJETS

- Pompe avec Désherbant pour obtenir Pompe remplie de Désherbant
- Câble avec Cerf-volant pour obtenir Cerf-volant en état
- Cerf-volant en état avec Tige pour obtenir Paratonnerre
- Squelette avec Crâne pour obtenir Squelette Complet
- Petit Sac avec Scalpe pour obtenir Pieuvre
- Récipient avec Crâne pour obtenir Récipient contenant Hurleur
- Récipient contenant Hurleur avec Bouchon pour obtenir Hurleur Complet

The Powerpuff Girls : Bad Mojo Jojo

© Bam! / Intelligent Games 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT MODE

Entrez ces codes en guise mots de passe

DOGMODE	Vies Illimitées
CHERRY	Red ChemicalX illimité
LICORICE	Black ChemicalX illimité
IGOTWINGS	Vol illimité
BILLSGIRLS	Message des développeurs et photos
RICHARDKIM	Message d'erreur et photos
GIRLPOWER	Sper attaque illimitée
EBWORLD	Poower Up
BESTBUYPPWR	Brick Trading Card
SEARS	Princess trading card
CITYRULES	Powerpuff Girls Trading card
TOWNSVILLE	Powerpuff Girls suburban home trading card
ANUBISHEAD	Professor Utonium trading card
ROACHCOACH	Roach Coach trading card
DOGGIEDO	Rowdy Ruff Boys trading card
GAMESTOP	Sara Bellum trading card
SEDUSA	Sedusa trading card
TOYSRUSCOM	Volcano Mountain trading card
BOOGIEMAN	Gaphismes Bubbles et super attack
CHEMICALX	Graphismes Buttercup et super attack
BROCCOLOID	Graphismes Mayor et super attack
USESNIIPS	Graphismes Boomer
BESNAILS	Graphismes Butch
TAILSRULE	Graphismes Brick
GOGETBUTCH	Niveau secret de Pokey Oaks School
DUST BOOMER	Niveau secret de Art Museum

The Real Ghostbusters

1989

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. LFBD
- 3. VCSB
- 4. TRFF
- 5. ZFRG
- 6. NGSF
- 7. QDCZ
- 8. KCNG
- 9. TRBD
- 10. LGCK
- 11. WGRD
- 12. TCMF
- 13. RBCN
- 14. NBMF
- 15. GPBL
- 16. RBCT
- 17. RCNG
- 18. FCRF
- 19. YBRD
- 20. SGNG
- 21. GGLD
- 22. LBMP
- 23. TWCN
- 24. FDSF
- 25. SPGT
- 26. NFWS
- 27. RGSF
- 28. RBCF
- 29. DCSK
- 30. HBGR
- 31. JBZZ
- 32. GBMF
- 33. HGLD
- 34. BCRD
- 35. DGLL
- 36. WGRM
- 37. STBR

The Simpsons : Night of the Living Treehouse of Horror

© THQ 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

2. JTWKYTQBBKW
3. TNSLRYSJGWW
4. BXPGCFPYJWB
5. WSQJLTQFYWK
6. NPKYGBKTFWQ
7. XQRFJWRBTWP

Tintin : Le Temple du Soleil

© Infogrames 1997

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CODES DES NIVEAUX

Mode facile

4 1 2 5 3	Stage de la voiture
2 3 5 1 4	La jungle
5 2 1 4 3	Le fleuve
3 4 1 2 5	
2 4 3 5 1	
4 1 3 5 2	
1 5 4 3 2	

Mode moyen

1 4 2 3 5
5 3 4 2 1
4 1 5 3 2
5 4 3 2 1
3 1 2 4 5
3 1 5 4 2
3 5 1 2 4

Mode difficile

2 1 3 4 5
5 1 2 4 3
2 5 1 3 4
3 5 4 1 2
4 3 2 1 5
4 3 1 5 2
2 1 3 5 4

Tintin au Tibet

© Infogrames 1995

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CODES DES NIVEAUX

Montagne

41253	Facile
53142	Moyen
13524	Difficile

Grotte

23514	Facile
35412	Moyen
34125	Difficile

📌 MOTS DE PASSE

Ces codes de niveaux concernent le mode de difficulté moyen.

51324	Niveau 2
53421	Niveau 4
12453	Niveau 6
45312	Niveau 8
45132	Niveau 10
25314	Niveau 12
31425	Niveau 14

Tiny Toon Adventures 2 : Montana's Movie Madness

© Konami 1993

+ D'INFOS

FORUM

JEU PLUS DIFFICILE

A l'écran titre, appuyez simultanément sur A et Start pour avoir un jeu plus difficile.

MENU D'OPTIONS

A l'écran titre, appuyez simultanément sur B et Start pour accéder à un menu d'options.

Tiny Toon Adventures : Buster Saves the Day

© Conspiracy / Warthog 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

📌 CODES DE NIVEAUX

Niveau 2

Taz	Taz
Max	Buster

Niveau 3

Max	Babs
Max	Buster

Niveau 4

Babs	Buster
Max	Taz

Niveau 5

Babs	Buster
Buster	Babs

Niveau 6

Taz	Baster
Taz	Babs

Niveau 7

Babs	Babs
Babs	Buster

Niveau 8

Taz	Buster
Taz	Buster

Niveau 9

Babs	Max
Buster	Buster

Niveau 10

Taz	Babs
Max	Buster

Niveau 11

Max	Buster
Babs	Taz

Tiny Toon Adventures : Wacky Sports Challenge

© Konami 1994

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

[S'ENTRAÎNER AUX MINI-JEUX](#)

A l'écran titre, faites : Bas et B, puis Start pour pouvoir vous entraîner librement aux différents jeux bonus.

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CODES DES NIVEAUX

MDJ1
MJN9
MSLT
M8RT
R87R
R8PR
H8PM
-83M
-9-M
-CRS

LES POSTERS

Entrez le code **rd0-** pour avoir deux posters sur le plateau extérieur.
Entrez le code **PJS8** pour avoir le poster des 2beNaz.

LA VISÉE DE LA MORT

Voici les endroits où tirer :

- le nez de la maîtresse (5 points)
- votre mai (surprise)
- le vase (surprise)
- les yeux de la maîtresse (10 points)

BATAILLE DE PURÉE

Visez les mouches qui volent pour gagner 25 points à chaque tir.

Titi et Grosminet : Déjeuner en Cavale

© Infogrames 1998

+ D'INFOS

FORUM

CODES DES NIVEAUX

Mode facile

1. Chien, Grand-Mère, Titi, Taz, Grosminet
2. Taz, Grosminet, Titi, Chien, Grand-Mère
3. Grand-Mère, Titi, Chien, Grosminet, Taz
4. Grosminet, Titi, Taz, Grand-Mère, Chien
5. Taz, Chien, Titi, Grosminet, Grand-Mère

Mode difficile

2. Titi, Taz, Grosminet, Grand-mère, Chien
3. Grosminet, Titi, Chien, Taz, Grand-mère
4. Chien, Titi, Taz, Grand-mère, Grosminet
5. Titi, Chien, Grand-mère, Grosminet, Taz

Tmnt 3 : Radical Rescue

© Konami 1993

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

1000002	Avant Scratch
2100002	Après Scratch
4110102	Après Card 1
1111102	Avant Dirtbag
2311102	Après Dirtbag
3311302	Après Raphael
4331302	Après Card 2
1311302	Avant Triceraton
2711302	Après Triceraton
3711702	Après Donatello
4773702	Après Card 3
1777702	Avant Scale Tail
2H77702	Après Scale Tail
3H77H02	Après Splinter
4HH7H02	Après Card 4
1HHHH02	Avant Shredder

Tom et Jerry

© Take 2 Interactive / Majesco 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 4. Coeur, Fromage, Seringue, Horloge
- 7. Vide, Horloge, Seringue, Coeur
- 10. Tom, Coeur, Vide, Seringue

Tom et Jerry : Chasse a la Souris

© Virgin Interactive / Swing! Entertainment 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2 souris, souris, chat / souris, chat, chien / canard, chat, souris

Niveau 3 chat, canard, chat / souris, souris, souris / canard, chien, chat

Niveau 4 canard, canard, chat / souris, chat, souris / canard, chien, chien

Niveau 5 chien, chien, chat / souris, chien, chien / canard, chat, souris

Tomb Raider

© THQ / Core Design 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

FAIRE LE POIRIER

Appuyez simultanément sur B + A + Haut quand Lara est suspendue à un rebord.

Tony Hawk's Pro Skater 2

© Activision / Natsume 2000

+ D'INFOS

FORUM

🔑 MOTS DE PASSE

CZWWVWFMKCVB	Nouvelles planches, \$2750, certains objectifs remplis
CJFBV3KTKC2B	Trois planches, \$540, débloquent l'arène
V!T!MBBBBBBVV	\$50,000 avec Tony Hawk
B58LPTGBBBBV	Toutes les planches, tous les niveaux
BTO7ZTPTTBVV	Trois niveaux, toutes les planches, \$69,910 pour Tony Hawk
B8SD2!!!!!!T!	Tous les objectifs remplis avec Tony Hawk
VTPMPSBBBBBVV	Débloquent la Falcon board et tous les parks
VTO!3TT!Tzt1	80.150\$, toutes les planches et tous les niveaux pour Tony Hawk
75FV2?P!PZ5J	Tous les niveaux et une nouvelles planche pour Elissa Streamer
01BB28PTPFC2	Tous les niveaux pour Rune Glifberg
225B2?T!PZ72	Tous les niveaux et une nouvelle planche pour Bucky Lasek
BTT!3TT!!Z!!	Tout l'argent, les planches, stages, objectifs (sauf 3) avec Tony Hawk

Tony Hawk's Pro Skater 3

© Activision / HotGen Studios 2001

+ D'INFOS

FORUM

AÉROPORT : ALARMER LA SÉCURITÉ

Faites un grind sur tous les camions de sécurité.

CANADA : FAIRE VENIR LE BATEAU

Au début du niveau, tournez deux fois pour arriver au niveau de la planche sur le sol. Prenez suffisamment d'élan, maintenez le bouton A et juste avant d'atteindre le sommet du quaterpipe, relâchez le bouton A. Cela devrait vous faire avancer au lieu de vous faire sauter. Faites alors un grind sur la cloche, et le bateau devrait venir.

CANADA : BANDE VIDÉO

Commencez par venir le bateau, puis à partir de l'endroit où vous démarrez le niveau, au lieu d'aller tout droit, faites demi-tour et vous devriez voir le bateau. Sautez dans le premier bateau, puis sautez sur la rampe afin d'atteindre le second bateau. Allez ensuite sur le quaterpipe qui se trouve à l'extrémité du bateau, et sautez pour faire un grind sur le rail. Ensuite, sautez sur le second rail, et la bande vidéo devrait être là.

FONDERIE : BANDE VIDÉO CACHÉE

Allez directement vers la dernière rampe, puis dirigez-vous le plus possible vers la gauche, et prenez le Big Air. Vous pouvez alors grinder sur le rail d'argent, puis descendre récupérer la bande vidéo.

FONDERIE : ALLUMER LE FOUR

Allez jusqu'au bout de la rampe, puis tournez à droite. Tournez encore à droite sur la seconde rampe pour arriver jusqu'en haut. Une fois là-bas, faites un grind sur les trois rails, sautez sur la plate-forme, et faites un dernier grind sur le levier pour allumer le four.

RIO : ALLUMER LA MUSIQUE

Vous devez faire un grind sur tous les hauts-parleurs.

SUBURBIA : BANDE VIDÉO CACHÉE

Dirigez-vous à l'endroit où se trouve la lettre 'A' du mot SKATE, et sautez de la rampe vers la droite. Continuez jusqu'à ce que vous atteigniez le quaterpipe et appuyez alors rapidement plusieurs fois sur le bouton A de manière à atteindre le sommet. Il ne vous reste plus qu'à attraper la bande vidéo et à descendre.

SUBURBIA : RÉVEILLER LE VOISINAGE

Faites un grind sur les quatre voitures rouges.

Toonsylvania

© Ubisoft / RFX Interactive 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

TROUVER L'UBI KEY

L'ubi Key est cachée dans le niveau 2-1. Dans ce monde, avancez tout droit, puis jetez-vous dans l'eau. Vous trouverez la clé sur le rebord près de panneau avec la flèche en Diagonale vers le haut.

DERNIER NIVEAU

Le mot de passe du dernier niveau est V9SKJ.

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

Niveau 2 : 2V602

Niveau 3 : 4F627

Niveau 4 : XVJRL

Niveau 5 : NMVN3

Top Gear Pocket

© Kotobuki System / Vision Works

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à l'écran des mots de passe :

YQX-%Z Toutes les voitures et tous les circuits

YQX+%Y Voitures Type-AR et Type-MN

Top Gun : Firestorm

© Titus / Fluid Studios 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2 : Bombe, Bombe, Avion, Tank

Niveau 3 : Voiture, Voiture, Canon, Avion

Niveau 4 : Avion, Tank, Tank, Soldat

Niveau 5 : Bombe, Soldat, Bombe, Avion

Niveau 6 : Camion, Canon, Bombe, Tank

Niveau 7 : Avion, Tank, Bombe, Canon

Niveau 8 : Voiture, Camion, Bombe, Parachute

Niveau 9 : Canon, Canon, Tank, Voiture

Niveau 10 : Bombe, Soldat, Avion, Camion

Niveau 11 : Camion, Avion, Tank, Avion

Niveau 12 : Avion, Voiture, Canon, Camion

Top Gun : Guts And Glory

© Konami / Distinctive Software

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

2. WN7WQQT
3. 8NQSQQL
4. PNQZQQP
5. KKNQWQQ
6. CN4XWQQ
7. SN7TWQP
8. XN778Q4
9. 7N7FPQF
10. FN2FKQF

Toy Story

© Black Pearl Software / Tiertex Design Studios

+ D'INFOS

FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Désactivez le choix "Story" à l'écran des options. Choisissez 9 chapeaux (vies), puis appuyez sur Start.

Toy Story 2

© Disney Interactive / Traveller's Tales 2000

+ D'INFOS

FORUM

📌 CODES DES NIVEAUX

- 2. PBPP
- 3. BJWJ
- 4. PJBW
- 5. WBPP
- 6. JBPJ
- 7. JJWW
- 8. PBWJ
- 9. BPWW

Track & Field

© Konami 1992

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

EFFETS BONUS

Lancer de marteau

Lancez le marteau à puissance maximale à 80° pour toucher un OVNI.

Triple saut

Retombez juste avant le sable et une grenouille apparaîtra à l'écran.

Tir à l'arc

Touchez le sol entre la marque 40 et 50 yard au tir de 70 yard, et vous verrez une marmotte.

True Lies

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

QUELQUES CODES DE NIVEAUX

- 3. RSSHLS
- 6. QFFCSS

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. 4qp9nnqqq
- 3. 4gpbnx304
- 4. 42pbpxzom
- 5. 4gp1p=376
- 6. 4d809xo=x

Turok 2 : Seeds Of Evil

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODES DES PREMIERS NIVEAUX

- 2. DVYLVKVVYDG
- 3. GRYLVKWVYC
- 4. DRYLSRWVBQ
- 5. GVZLSRWQLS
- 6. DVZLBVSQCW
- 7. GRZLBVBQLL
- 8. DRZLBVBQLN
- 9. GVYNBVBQGD

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

- | | |
|------------|--|
| DLVTRKBBD | Mode vol (maintenez Select et appuyez sur A) |
| DLVTRKBLVL | Choix du niveau |
| DLVTRKBLVS | Vies infinies |
| DLVTRKBNRG | Energie illimitée |
| DLVTRKBWPS | Toutes les armes |

Turok 3 : Shadow Of Oblivion

© Acclaim / Bit Managers 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CODES DE NIVEAUX

Mode facile:

Map 2 - SDFLMSF

Map 3 - DVLFDZM

Map 4 - VFDSGPD

Map 5 - CSDJKFD

Mode moyen:

Map 2 - VLXCZVF

Map 3 - DPSDCVX

Map 4 - ZMGFSCM

Map 5 - HWKLFYS

Mode difficile:

Map 2 - CJS DPSF

Map 3 - CMSDKCD

Map 4 - SPFPWLD

Map 5 - TPDFQGB

📌 CHEAT CODES

ZXLCPMZ

Munitions illimitées

FJVHCK

Vies illimitées

XCDSDFS

Passer les niveaux

Turok : Battle Of The Bionosaurs

© Acclaim / Bit Managers 1998

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. GRZNNPCRDB
- 3. DVZNDPBTNG
- 4. GVZNDPBTNG
- 5. PCVYGRBTDK
- 6. RCVYGRSTDR
- 7. VSVYTRSQDG
- 8. RSQPTNSQNW

Turok : Rage Wars

© Acclaim

+ D'INFOS

FORUM

CODES DE NIVEAUX

Niveau	Facile	Moyen	Difficile
2	K14QF4	3MQTL1	DT5JV1
3	3T5L31	Z1KMQ1	2F5QZM
4	SMJ54M	2TQCMR	MQ5LRS

Turrican

© Accolade / Rainbow Arts Software 1991

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

INVINCIBILITÉ ET PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

A l'écran titre, faites : A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. Vous serez invulnérable. Maintenant, au cours du jeu, pour passer au niveau suivant, faites une pause en appuyant sur Start, et appuyez sur Select.

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, maintenez enfoncé le bouton Select et appuyez sur Start.

Ultimate Paintball

© Majesco / Morning Star Multimedia 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2 9GSMJY2K

Niveau 3 16FWJJET

Niveau 4 1B5WJWTO

Niveau 5 130WJBOY

Niveau 6 CXXWJROB

Niveau 7 C3SWJXIA

Niveau 8 665WJQIU

Niveau 9 9Z0CJTAK

Niveau 10 13DQJIAU

Ultimate Surfing

© Ubisoft / Natsume 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

3	FZFKM XXR9Y VMGE
4	MYCHC OXP7Y SKBB

Un Indien Dans La Ville

© Titus 1996

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

PASSER LES NIVEAUX

Faites une pause au cours du jeu. Puis, faites : Droite, Droite, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Haut.
Pour passer les prochains niveaux, vous pourrez faire Start puis Select.

Universal Soldier

© Accolade / The Code Monkeys

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

- 2. GPTJL
- 3. QWYRW
- 4. SMDBC
- 5. FHFMB
- 6. NKVPZ
- 7. DFMWZ
- 8. BCMVG
- 9. STBBH
- 10. TBGNT

Urban Strike

© Black Pearl Software / Electronic Arts

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

M72D20QHTB5	Baja Oil Rigs
FD4LHQ93DJ	Mexico
M5L2G6XMJL7	Underground
HFM7HDQJNGB	fin

V-Rally

© Infogrames 1999

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

Pour accéder à la moitié des courses, entrez le code FAST.

Pour accéder à toutes les courses en arcade, tapez le mot de passe FOOD.

Vigilante 8

© Activision / Luxoflux 1999

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[📍 VOIR L'EMPLACEMENT DES CONCURRENTS](#)

Pendant le jeu, appuyez sur Select + A + B.

Wacky Races

© Infogrames 2000

+ D'INFOS

FORUM

TOUT DÉBLOQUER

Pour débloquer toutes les courses et tous les engins, entrez MUTTLEY dans les mots de passe.

AVOIR UN TEMPS DE 0

Au début de la course faites Select, vous tomberez sur le podium avec un temps de 0 seconde.

Wario Blast

© Nintendo / Hudson Soft 1995

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

📌 CODES DES NIVEAUX

Voici les codes de niveaux pour Bomberman. Pour jouer avec Wario, inversez les nombres. Ainsi, par exemple, le code du niveau 4,1 est 4152 pour Bomberman et sera 2514 pour Wario.

N°	Code	N°	Code
1.1	4696	5.1	1909
1.2	7006	5.2	5010
1.3	8774	5.3	2904
1 Boss	5141	5 Boss	1726
2.1	9185	6.1	3614
2.2	4610	6.2	0610
2.3	2630	6.3	9867
2 Boss	3569	6 Boss	9618
3.1	8401	7.1	1884
3.2	8264	7.2	7702
3.3	0173	7.3	6925
3 Boss	2828	7 Boss	7110
4.1	4152	8.1	5814
4.2	3451	8.2	8136
4.3	4312	8.3	0390
4 Boss	0874	8 Boss	3158

📌 NIVEAU SECRET

Pour jouer à un niveau bonus, entrez le code 5656 pour Bomberman ou 6565 pour Wario.

Wario Land 2

© Nintendo 1999

+ D'INFOS

FORUM

+ FAIRE UN RESET PENDANT LE JEU

Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur Select, Start, A et B en même temps pendant le jeu.

+ MINI-JEU

Si vous terminez le jeu à 100 % en ayant tous les trésors et les parties de la carte, vous pourrez accéder à un mini-jeu.

+ MAXIMUM D'OBJETS

Appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause, puis maintenez Select jusqu'à ce que vous voyiez une ligne clignotante apparaître. Appuyez en même temps sur A et B, et pressez la croix de direction vers la gauche ou la droite pour choisir un objet. Vous pouvez changer la quantité de l'objet en question en appuyant sur Haut ou Bas.

+ COMBATTRE LES BOSS

Lorsque vous avez fini le jeu à 100 %, vous verrez un crâne avec une flèche sur certains niveaux. Mettez-vous sur l'un d'eux et faites A et Bas en même temps lorsque vous voyez à l'écran le nom du niveau pour pouvoir affronter directement le boss de ce niveau.

+ NIVEAUX SECRETS

Premier niveau

Une fois que vous aurez terminé le jeu, rendez-vous au niveau où vous affrontez le lapin géant au Basket et projetez un ennemi sur le mur à côté du terrier du lapin de façon à casser le mur. Répétez l'opération une nouvelle fois pour accéder à une porte qui vous mène à un niveau secret.

Second niveau

Après avoir terminé le jeu, laissez Wario dormir sur le premier niveau. La partie s'arrêtera et vous pourrez accéder à une partie de niveau secrète.

SE DÉPLACER SUR LES TAPIS ROULANT

Pour pouvoir avancer normalement sur les tapis roulant, il suffit d'avancer tout en portant un ennemi avec vous.

BATTRE LE LAPIN GÉANT

Lorsque vous affrontez le lapin géant au basket, sautez-lui dessus pour le transformer en ballon, prenez-le et sautez vers un panier. Maintenez ensuite la touche directionnelle vers le haut en appuyant sur A et vous marquerez facilement.

DERNIER NIVEAU

Au début, utilisez le Slam pour pouvoir passer à travers le sol et atteindre la porte. Ensuite, sautez sur les meubles pour passer tout en évitant les ennemis. Vous devrez faire un super-saut pour passer la série de plates-formes suivantes. Ensuite, ne sautez pas sur la première armoire mais attendez la seconde pour atteindre des petites plate-formes contre le mur. Assomez l'abeille et emportez-la pour la jeter dans le petit tunnel sans la tuer. Attendez qu'elle se réveille pour passer vous-même dans le tunnel et la faire passer de l'autre côté. Projetez-la ensuite sur le groupe d'ennemi qui vous barre l'accès à la porte. Soulevez le garde avec la lance et posez-le sur la petite plate-forme pour pouvoir sauter dessus et atteindre l'autre côté (il faudra faire un super saut). Vous devrez recommencer la même chose après les escaliers en faisant attention au plafond. Passez la porte et sautez sur la série de plate-formes pour arriver de l'autre côté. Plus loin, vous devrez accéder à la plate-forme en sautant sur l'oiseau lorsqu'il est complètement à droite de l'écran. Répétez l'opération jusqu'au bout pour arriver dans la salle des tapis-roulants. Utilisez la charge pour avancer puis faites une glissade lorsque vous êtes au bout pour passer. Un peu plus loin, montez sur le tapis-roulant en utilisant la charge pour avancer, et sautez puis plongez au dernier moment pour éviter le plafond. Répétez l'opération plusieurs fois, jusqu'à ce que vous vous fassiez écraser par un énorme rocher. Utilisez le super-saut pour atteindre les plate-formes de gauche, puis sautez à droite afin de descendre la pente. Ouvrez la porte pour affronter enfin le géant avec sa lance. Sautez-lui dessus avec le Slam et les super-sauts 10 fois de suite mais ne le faites surtout pas tomber. Donnez-lui le coup final et vous aurez terminé le jeu.

Wario Land 3

© Nintendo 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

⬇️ DEBUG MODE

Au cours du jeu, faites une pause puis appuyez 16 fois sur SELECT. Un curseur apparaît alors dans vos points. Appuyez simultanément sur les boutons A et B et utilisez Gauche et Droite pour faire bouger le curseur sur le temps, le nombre de vies et de pièces. Utilisez alors les touches Haut et Bas pour faire augmenter les valeurs spécifiées. Il est également possible de changer l'apparence de Wario en déplaçant le curseur sur lui, en utilisant A et B puis en appuyant sur START.

⬇️ MEILLEURE FIN

Pour avoir la meilleure fin possible, vous devez terminer le jeu avec 99.999 d'argent.

Warlocked

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

CHEAT CODES

Au menu principal, choisissez l'option "Armies", sélectionnez "Check code", puis entrez l'un des codes suivants :

GQBLYNPQKR	Mini-poker (allez dans Options/Cheats/Arcade)
LVCKQVYYN	Fin humaine
NQCFFY	Choix du niveau
SLYDRS	Mini-puzzle
VGLYDWRVS	Fin bestiale
WRYTRS	Voir les crédits

Wendy : Every Witch Way

© TDK Mediactive / The Harvey Entertainment Company 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 1-2

Etoile - Triangle

Trait - Trait

Niveau 1-3

Etoile - Croix

Trait - Carré

Niveau 2-1

Etoile - Triangle

Croix - Rond

Niveau 2-2

Etoile - Trait

Trait - Croix

Niveau 2-3

Etoile - Triangle

Rond - Croix

Niveau 3-1

Etoile - Carré

Carré - Rond

Niveau 3-2

Etoile - Etoile

Triangle - Croix

Niveau 3-3

Etoile - Triangle

Rond - Trait

Niveau 4-1

Etoile - Carré

Carré - Etoile

Niveau 4-2

Etoile - Rond

Triangle - Carré

Niveau 4-3

Etoile - Croix

Triangle - Rond

Who Framed Roger Rabbit ?

© Nintendo nc

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

2. DLT3QYBY
3. GPLDMSRC
4. MMCFGWXJ
5. BGQTVKJP
6. RTJBWN43

Wings of Fury

© Mattel Interactive / Red Orb 2000

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

📌 CODES DE NIVEAUX

Niveau 1	507255074
Niveau 2	557475569
Niveau 3	504715513
Niveau 4	505205701
Niveau 5	555095233
Niveau 6	555454829
Niveau 7	504974590
Niveau 8	555914680
Niveau 9	455124457
Niveau 10	455794944
Niveau 11	405047573
Niveau 12	407407764
Niveau 13	404546413
Niveau 14	406906000

World Beach Volley

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[🔒 SOUND TEST](#)

Sur le menu de saisie des codes, entrez **410114** pour débloquent le Sound Test.

World Heroes 2 Jet

© Takara nc

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 **JOUER AVEC LE BOSS**

A l'écran "Takara", faites : Droite, Gauche, A, B, Bas, A, B, Haut.

Worms Armageddon

© Infogrames / Team 17 1999

+ D'INFOS

FORUM

CODES DES NIVEAUX

Entrez l'un des codes suivants dans les mots de passe pour aller au niveau correspondant :

Jungle	2512
Cheese	2563
Medical	1655
Desert	4216
Tools	5226
Egypt	1245
Hell	2643
Treehut	4136
Garden	5413
Snow	3266
Constyrd	2255
Pirate	3631
Fruit	1451
Alien	3644
Circuit	4333
Medieval	6316

Les correspondances :

- 1 Ver squeletique
- 2 Ver rose
- 3 Dynamite
- 4 Ver rouge
- 5 Banane
- 6 Ver bleu

WWF Attitude

© Acclaim

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

Edge

1. SHTPLMJG	2. BJQLPNHK	3. QKRMNPGJ	4. PBNSRQEC
5. NCPTQRDB	6. MDLQTS CF	7. LFM RSTDD	8. KQJDCBTR
9. JRKFBCSQ	10. HSGBFDR T	11. GTHCDFQS	12. FLDJHGPM
13. DMFKGHNL	14. CNBGKJMP	15. BPCHJKLM	16. TQSNMLKH
17. SRTPLMJG	18. RSQLPN HK		

Gangrel

1. TPSTPTHK	2. QLRQLQJG	3. RMQMRKH	4. DSFDJDLN
5. FTDFKFMP	6. BQCBGBNL	7. CRBCHCPM	8. JNKJDJQS
9. KPJKFKRT	10. GLHGBGSQ	11. HMGHCHTR	12. NJPNSNBD
13. PKNPTPCF	14. LGMLQLDB	15. MHLMRMFC	16. SDTSNSGJ
17. TFSTPTHK	18. QBRQLQJG		

Godfather

1. NGHNGDHG	2. MKJMKCJK	3. LJKLJBKJ	4. TCBTCKBC
5. SBSCBJCB	6. RFDRFHDF	7. QDFQDGF D	8. FRQFRPQR
9. DQRDQNRQ	10. CTSC TMST	11. BSTBSLTS	12. KMLKMTLM
13. JLMJLSML	14. HPNHPRNP	15. GNPGNQPN	16. PRGPHFGH
17. NQHNGDHG	18. MTJMKCJK		

HHH

1. JFJNJPFJ	2. CGCRCQGC	3. BHBQBRHB	4. FJFTFSJF
5. DKDSDRKD	6. RLRCRBLR	7. QMQBQCMQ	8. TNTFTDNT
9. SPDS SFPS	10. MQMHMGQM		

Kane

1. JBKBGRGG	2. GDHDKSKK	3. FHDHCLCC	4. DGFGMBBB
5. CKBKFNFF	6. BJCJDPDD	7. TMSMRGRR	8. SLTLQHQQ
9. RPQPTJTT	10. QNRNSKSS	11. PRNRMBMM	12. NQPQLCLL
13. MTLTPDPP	14. LSMSNFNN	15. KMJCHQHH	16. JLKBGRGG
17. HPGFKSKK			

Sable

1. QCHHQHFG	2. TDJJTJBK	3. SFKKS KCJ	4. MGBBMBJC
5. LHCCLCKB	6. PJDDPDGF	7. NKFFNFHD	8. HLQQHQNR
9. GMRRGR PQ	10. KNSSKSLT	11. JPTTJTMS	12. CQLLCLSM
13. BRMMBMTL	14. FSNNFNQP	15. DTPPDPRN	16. RLGGRGDH

17. QMHHQHFG 18. TNJJTJBK

Stone Gold

1. CBFPCQJC 2. BCDNBRKB 3. FDCMFSGF 4. DFBCDTHD
5. RQTKRBNR 6. QRSJQCPQ 7. TSRHTDLT 8. STQGSFMS
9. MLPFMGSM 10. LMNDLHTL 11. PNMCPJQP 12. NPLBNKAN
13. HQKTHLDH 14. GRJSGMFG 15. KSHRKNBK

Taka Michinoku

1. DHJRMGG 2. CJHSNNKK 3. BKGTPPJJ 4. KBFLQQCC
5. JCDMRRBB 6. HDCNSSFF 7. GFBPTTDD 8. PQTGBBRR
9. MRSHCCQQ 10. MSRJDDTT 11. LTQKFFSS 12. TLPBGMM
13. SMNCHLL 14. RNMDJJPP 15. QPLFKKNN 16. FQKQLLHH
17. DRJRMGG 18. CSHSNNKK

Undertaker

1. SGKTCRHG 2. RKGQDSJK 3. QJHRFTKJ 4. PCDNGLBC
5. NBFPHMCB 6. MFBLJNDF 7. LDCMKPFD 8. KRSJLGQR
9. JQTKMHRQ 10. HTQGNJST 11. GSRHPKTS 12. FMNDQBLM
13. DLPFRCML 14. CPLBSDNP 15. BNMCTFPN 16. TRJSBQGH
17. SQKTCRHG 18. RTGQDSJK

X-Pac

1. SCJPCHDG 2. RDHLDJFK 3. QFGMFKDJ 4. PGFSGBHC
5. NHDTHCGB 6. MJCQJDKF 7. LKBRKFJD 8. KLTDLQMR
9. HNRBNSPT 10. GPQCPTNS 11. FQPJQLRM 12. DRNKRMOL
13. CSMGSNTP 14. BTLHATPS 15. TLKNBGCH 16. SMJPCHBG
17. RNHLDJFK

WWF Betrayal

© Nintendo 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

 **DEBUG MODE**

Entrez le mot de passe 4232.

WWF Superstars 2

© LJN / Sculptured

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

COMBATTRE EN DEHORS DU RING

A l'écran de sélection du ring, faites : A, B, Haut, Bas, Gauche, Droite, Start. Vous combattrez en dehors du ring.

WWF Warzone

+ D'INFOS

FORUM

⬇ PRISES DE FINITION

Ahmed Johnson

Haut, Bas, Gauche

Faarooq

Bas, Haut, Gauche

Kane

Droite, Haut, Bas

Ken Shamrock

Gauche, Haut, Droite

Owen Hart

Bas, Droite, Gauche

Shawn Michael

Gauche, Droite, Haut

The Rock

Gauche, Bas, Haut

Triple HHH

Haut, Gauche, Bas

Undertaker

Gauche, Bas, Droite

WWF Wrestlemania 2000

© THQ / Natsume

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CODES

Codes pour Billy Gunn

Billy Gunn vs. Road Dogg	PJH!
vs.Val Venis	PJHT
vs.Jeff Jarrett	PJKB
vs.Shawn Michaels	PJM6
vs.Big Boss Man	PJN9
vs.Ken Shamrock	PJRW
vs.The Big Show	PJSS
vs.Shawn Michaels	PJWZ
vs.Triple H	PJXC
vs.X-Pac/Ken Shamrock	PJZX
vs.Steve Austin	PJ18
vs.Undertaker	PJ3P
vs.Kane	PJ59
vs.The Rock	PJ7N
vs.Mankind	PJ!C
vs.Kane	PKBY
vs.The Big Show	PKDY

Codes pour Steve Austin

Steve Austin vs. Ken Shamrock	CSD7
vs. Jeff Jarrett	CSGQ
vs. Road Dogg	CSK8
vs. X-Pac	CSL3
vs. Billy Gunn	CSP6
vs. Val Venis	CSQS
vs. Big Bossman	CSTP
vs. X-PAC	CSVW
vs. Triple H	CSX9
vs. Shawn Michaels/Val Venis	CS0T
vs. Big Show	C525
vs. Kane	CS4L
vs. Mankind	CS66
vs. The Rock	CS8K
vs. The Undertaker	CS!9
vs. Mankind	CTCV
vs. Big Bossman	CTFV

Codes pour The Rock

The Rock vs. Ken Shamrock	FSDM
vs. Jeff Jarrett	FSH4

vs. Road Dogg	FSKN
vs. X-Pac	FSLH
vs. Mr. Ass	FSPL
vs. Val Venis	FSR6
vs. Big Bossman	FSS3
vs. X-Pac	FSW9
vs. Triple H	FSXP
vs. Shawn Michaels	FSZ7
vs. Big Show	FS2K
vs. Kane	FS30
vs. Mankind	FS6L
vs. Undertaker	FS7Z
vs. Stone Cold	FS!P
vs. Mankind	FTB8
vs. Big Bossman	FTD8

Codes pour Undertaker

Undertaker vs. Val Venis	2BDM
vs. Road Dogg	2BH4
vs. X-PAC	2BKN
vs. Billy Gunn	2BLH
vs. Shamrock	2BPL
vs. Big Boss Man	2BRN
vs. Shawn Michaels	2BS3
vs. Billy Gunn	2BW9
vs. HHH	2BKP
vs. Kane	2B2K
vs. The Big Show	2B30
vs. Mankind	2B6L
vs. The Rock	2B7Z
vs. Austin	2B!P
vs. Mankind	2CB8
vs. Shawn Michaels	2CD8

Codes pour Mankind

Mankind vs. Unknown	!ODW
vs. Unknown	!OGC
vs. Unknown	!OKX
vs. Unknown	!OLR
vs. Unknown	!OPV
vs. Unknown	!OOF
vs. Unknown	!OTB
I.C. title won	!OVJ
vs. Unknown	!OXY
vs. Unknown	!O0G
vs. Unknown	!O2T
vs. Unknown	!O38
vs. Unknown	!O6V
vs. Unknown	!O77
vs. Unknown	!O!Y
World Title won	!RCH
vs. Unknown	!RFH

X-Men : Wolverine's Rage

© Activision / Digital Eclipse 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

↓ COSTUMES DIFFÉRENTS

Sur l'écran où est écrit Press Start, appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A. Vous entendrez alors Wolverine dire quelque chose. Le costume que vous porterez permet de récupérer de l'énergie plus rapidement.

↓ CODES DE NIVEAUX

Niveau	Codes
2 Ville	Tête de Wolverine, Griffes, Insigne X-Men, Corps de Wolverine
3 Ville	Griffes, Dent de Sabre, Corps de Wolverine, Tête de Wolverine
4 Tokyo	Crâne, Tête de Wolverine, Insigne X-Men, Griffes
8 Labo	Griffes, Tête bleue, Insigne X-Men, Crâne
9 Labo	Crâne, Insigne X-Men, Griffes, Dent de Sabre
Fin	Tête bleue, Crâne, Insigne X-Men, Femme

↓ CONSEILS POUR BATTRE LES ENNEMIS

- Baissez-vous lorsque les ninjas envoient leurs shuriken.
- Frappez les gardes de dos.

X-Men Mutant Academy

© Activision / Crawfish Interactive 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

6. 7KNF9H0M

7. 7KN9H1J

CHEAT CODES

A l'écran titre faites une des manipulations suivantes. Un message confirmera que le code a été entré correctement.

Phoenix

Bas, Droite, Bas, Haut, Gauche, Droite, B + A

Apocalypse

Droite, Gauche, Haut, Bas, Gauche, Haut, B + A

X-Men Mutant Wars

© Activision Value Publishing / HAL Corp & Avit Inc.

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

- 2. 0KNG6HWB
- 3. 0LNG6HXQ
- 4. 0LNF7HYP
- 5. 0KPF7HZG
- 6. 1KPF7H0D
- 7. 1KPG7H19
- 8. 1KPF7J2C
- 9. 1KPF7J3L

Xtreme Sports

nc

+ D'INFOS

FORUM

CHEAT MODE

A l'écran titre, appuyez 5 fois sur Gauche, 5 fois sur Haut, 5 fois sur Droite, 5 fois sur Bas, 5 fois sur Select. Tous les niveaux et bonus seront débloqués.

VOIR LA SÉQUENCE DE FIN

Entrez **STAFF** comme nom et allez au le magasin snack.

400 MÉDAILLES

Entrez **XYZZY** comme nom. Puis maintenez A et appuyez sur SELECT pour augmentez votre nombre de médailles.

Yoshi's Cookie

© Nintendo / Bullet Proof Software

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Quand le jeu commence, placez-vous au niveau 10. Après avoir passé ce niveau, les crédits s'afficheront. Attendez qu'ils soient terminés et des niveaux plus difficiles commenceront alors ensuite.

Yu-Gi-Oh! Duel des Ténèbres

© Konami 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CARTES DU GRAND PÈRE DE YUGI

Entrez dans le mode mot de passe **65437205** pour obtenir les cartes du grand père après un duel.

LES 5 MORCEAUX D'EXODIA

Pour obtenir les 5 morceaux d'Exodia, entrez les codes :

07902349

44519536

70903634

08124921

33396948

FUSIONS

Grâce à ces fusions, vous remporterez plus facilement les duels.

Cyber Franken + Diablocastor = Loup giga-tech

Cyber Franken + Le clown masqué = Cyber soldat

Eclaireur + Rouleau = Dragon koumori

Fleur des abysses + Clown = Graine de solda

Fleur des abysses + Milus le rayonn = loup fleuri

Gaïa le chevalier féroce + La malédiction du dragon = Gaïa le chevalier

Gromph + Souris Os = Fantôme de Pier

Jinzo n°7 + Maître d'arme E = Cyber soldat

Jinzo n°7 + Milus le rayonn = Loup giga-tech

Jinzo n°7 + Rouleau du dragon = Dragon koumori

Magicien du destin + Souris os = Fantôme magique

Maître d'arme E + Spectre des ténèbres = Guerrier zombie

Mecaraignée + Maître d'arme E = Cyber soldat

Milus le rayonn + Le clown masqué = Tigrache

Milus le rayonn + Maître d'arme E = Tigrache

Monstroeil + Fongus = Epines du monde

Rouleau du dragon + Toroporon = Electro sidra

Souris os + Dauphin blanc = Requin corrosif

Spectre + Dauphin blanc = Requin corosif

Spectre + Clown = Guerrier zombie

Spectre + Rouleau = Dragon koumori

CODES DE CARTES

Entrez ces mots de passe pour obtenir les éléments suivants.

06368038	Gaia le chevalier Féroce
07119986	Yami Bakura
07902349	Bras gauche de Exodia le maudit
08124921	Jambe droite de Exodia le maudit
15025844	Elfe mystique
20277860	Zombie en armure
23995346	Ultime dragon blanc aux yeux bleus
28003512	La main du juge
33396948	Tête de Exodia le maudit
44519536	Jambe gauche de Exodia le maudit
46986414	Magicien des Ténèbres
51345461	Chasseur à l'épée
58314394	Bugroth Terra
64508775	Hibikime
65437205	Papy de Yu-gi
66889139	Gaia le chevalier Dragon
69455834	Roi de Yamimakai
70781052	Squelette malfaisant
70903634	Bras droit de Exodia le maudit
71625222	Magicien du Temps
88819587	Bébé dragon
89631139	Dragon blanc aux yeux bleus

CARTES SUPPLÉMENTAIRES

Si vous possédez de vraies cartes Yu-Gi-Oh!, regardez le numéro qui est inscrit en bas à gauche. Entrez ce code sur votre Gameboy et vous obtiendrez cette même carte. Ceic fontionne aussi avec les cartes américaines et japonaises.

CARTES

7 Colored Fish	23771716
7 Completed	86198326
Acid Crawler	77568553
Acid Trap Hole	41356845
Air Eater	08353769
Air Marmot of Nefariousness	75889523
Akakieisu	38035986
Akihiiron	36904469
Alligator's Sword	64428736
Alligator's Sword Dragon	03366982
Alpha The Magnet Warrior	99785935
Amazon of the Seas	17968114
Amoeba	95174353
Amphibious Bugroth	40173854

Ancient Brain	42431843
Ancient Elf	93221206
Ancient Jar	81492226
Ancient Lizard Warrior	43230671
Ancient One of the Deep Forest	14015067
Ancient Telescope	17092736
Ancient Tool	49587396
Ansatsu	48365709
Anthrosaurus	89904598
Anti Raigeki	42364257
Anti-Magic Fragrance	58921041
Appropriate	48539234
Aqua Chorus	95132338
Aqua Dragon	86164529
Aqua Madoor	85639257
Arlownay	14708569
Arma Knight	36151751
Armaill	53153481
Armed Ninja	09076207
Armored Glass	36868108
Armored Lizard	15480588
Armored Rat	16246527
Armored Starfish	17535588
Armored Zombie	20277860
Axe of Despair	40619825
Axe Raider	48305365
Baby Dragon	88819587
Backup Soldier	36280194
Banisher of the Light	61528025
Barox	06840573
Barrel Dragon	81480460
Barrel Lily	67841515
Barrel Rock	10476868
Basic Insect	89091579
Battle Ox	05053103
Battle Steer	18246479
Battle Warrior	55550921
Bean Soldier	84990171
Beast Fangs	46009906
Beastking of the Swamps	99426834
Beautiful Headhuntress	16899564
Beaver Warrior	32452818
Behegon	94022093
Bell of Destruction	83555666
Beta The Magnet Warrior	39256679
Bickuribox	25655502
Big Eye	16768387
Big Insect	53606874
Big Shield Gardna	65240384
Binding Chain	08058240
Bio Plant	07670542
Black Dragon Jungle King	89832901
Black Illusion Ritual	41426869
Black Pendant	65169794
Blackland Fire Dragon	87564352

Bladefly	28470714
Blast Juggler	70138455
Blast Sphere	26302522
Block Attack	25880422
Blue Medicine	20871001
Blue-Eyed Silver Zombie	35282433
Blue-Eyes Toon Dragon	53183600
Blue-Eyes White Dragon	89631139
Blue-Eyes White Dragon	80906030
Blue-Winged Crown	41396436
Boar Soldier	21340051
Bolt Escargot	12146024
Book of Secret Arts	91595718
Bottom Dweller	81386177
Bracchio-Raidus	16507828
Breath of Light	20101223
Bright Castle	82878489
Burglar	06297941
Burning Spear	18937875
Buster Blader	78193831
Call of the Dark	78637313
Call of the Grave	16970158
Call Of The Haunted	97077563
Candle of Fate	47695416
Cannon Soldier	11384280
Castle of Dark Illusions	00062121
Castle Walls	44209392
Catapult Turtle	95727991
Ceasefire	36468556
Celtic Guardian	91152256
Ceremonial Bell	20228463
Chain Destruction	01248895
Chain Energy	79323590
Change of Heart	04031928
Charubin the Fire Knight	37421579
Chorus of Sanctuary	81380218
Claw Reacher	41218256
Clown Zombie	92667214
Cockroach Knight	33413638
Confiscation	17375316
Crass Clown	93889755
Crawling Dragon	67494157
Crawling Dragon #2	38289717
Crazy Fish	53713014
Crimson Sunbird	46696593
Crow Goblin	77998771
Crush Card	57728570
Curse of Dragon	28279543
Curse of Fiend	12470447
Curtain of the Dark Ones	22026707
Cyber Commander	06400512
Cyber Falcon	30655537
Cyber Jar	34124316
Cyber Saurus	89112729
Cyber Shield	63224564

Cyber Soldier	44865098
Cyber-Stein	69015963
Cyber-Tech Alligator	48766543
Dancing Elf	59983499
Dark Artist	72520073
Dark Assailant	41949033
Dark Chimera	32344688
Dark Elf	21417692
Dark Energy	04614116
Dark Gray	09159938
Dark Hole	53129443
Dark Human	81057959
Dark King of the Abyss	53375573
Dark Magician	46986414
Dark Rabbit	99261403
Dark Sage	92377303
Dark Shade	40196604
Dark Witch	35565537
Dark Zebra	59784896
Dark-Eyes Illusionist	38247752
Darkfire Dragon	17881964
Darkfire Soldier #1	05388481
Darkfire Soldier #2	78861134
Darkness Approaches	80168720
Dark-Piercing Light	45895206
Darkworld Thorns	43500484
Deepsea Shark	28593363
Delinquent Duo	44763025
De-Spell	19159413
Destroyer Golem	73481154
Dice Armadillo	69893315
Dimensional Warrior	37043180
Disk Magician	76446915
Dissolverock	40826495
DNA Surgery	74701381
Dokuroizo the Grim Reaper	25882881
Doma The Angel of Silence	16972957
Doron	00756652
Dorover	24194033
Dragon Capture Jar	50045299
Dragon Piper	55763552
Dragon Seeker	28563545
Dragon Treasure	01435851
Dragon Zombie	66672569
Dragoness the Wicked Knight	70681994
Dream Clown	13215230
Driving Snow	00473469
Drooling Lizard	16353197
Dryad	84916669
Dunames Dark Witch	12493482
Dungeon Worm	51228280
Dust Tornado	60082869
Earthshaker	60866277
Eatgaboos	42578427
Eldeen	06367785

Electric Lizard	55875323
Electric Snake	11324436
Electro-Whip	37820550
Elegant Egotist	90219263
Elf's Light	39897277
Empress Judge	15237615
Enchanted Javelin	96355986
Enchanting Mermaid	75376965
Eradicating Aerosol	94716515
Eternal Draught	56606928
Eternal Rest	95051344
Exchange	05556668
Exile of the Wicked	26725158
Exodia the Forbidden One	33396948
Eyewear	64511793
Fairy Dragon	20315854
Fairy's Hand Mirror	17653779
Fairywitch	37160778
Faith Bird	75582395
Fake Trap	03027001
Feral Imp	41392891
Fiend Kraken	77456781
Fiend Reflection #1	68870276
Fiend Reflection #2	02863439
Fiend Sword	22855882
Fiend's Hand	52800428
Final Flame	73134081
Fire Kraken	46534755
Fire Reaper	53581214
Firegrass	53293545
Fireyaru	71407486
Fissure	66788016
Flame Cerebrus	60862676
Flame Champion	42599677
Flame Ghost	58528964
Flame Manipulator	34460851
Flame Swordsman	45231177
Flame Viper	02830619
Flash Assailant	96890582
Flower Wolf	95952802
Flying Kamakiri #1	84834865
Flying Kamakiri #2	03134241
Follow Wind	98252586
Forced Requisition	74923978
Forest	87430998
Frenzied Panda	98818516
Fusion Sage	26902560
Fusionist	01641882
Gaia Power	56594520
Gaia the Dragon Champion	66889139
Gaia The Fierce Knight	06368038
Gale Dogra	16229315
Gamma The Magnet Warrior	11549357
Ganigumo	34536276
Garma Sword	90844184

Garma Sword Oath	78577570
Garnecia Elefantis	49888191
Garoozis	14977074
Garvas	69780745
Gatekeeper	19737320
Gazelle the King of Mythical Beasts	05818798
Gemini Elf	69140098
Genin	49370026
Germ Infection	24668830
Ghoul with an Appetite	95265975
Giant Flea	41762634
Giant Germ	95178994
Giant Mech-Soldier	72299832
Giant Rat	97017120
Giant Red Seasnake	58831685
Giant Scorpion of the Tundra	41403766
Giant Soldier of Stone	13039848
Giant Trunade	42703248
Giant Turtle Who Feeds on Flames	96981563
Gift of The Mystical Elf	98299011
Giganto	33621868
Giga-tech Wolf	08471389
Giltia the D. Knight	51828629
Goblin Fan	04149689
Goblin's Secret Remedy	11868825
Goddess of Whim	67959180
Goddess with the Third Eye	53493204
Gokibore	15367030
Graceful Charity	79571449
Graceful Dice	74137509
Grappler	02906250
Gravedigger Ghoul	82542267
Gravekeeper's Servant	16762927
Graverobber	61705417
Graveyard and the Hand of Invitation	27094595
Great Bill	55691901
Great Mammoth of Goldfine	54622031
Great White	13429800
Green Phantom King	22910685
Greenkappa	61831093
Griffore	53829412
Griggle	95744531
Ground Attacker Bugroth	58314394
Gruesome Goo	65623423
Gryphon Wing	55608151
Guardian of the Labyrinth	89272878
Guardian of the Sea	85448931
Guardian of the Throne Room	47879985
Gust	73079365
Gust Fan	55321970
Gyakutenno Megami	31122090
Hane-Hane	07089711
Haniwa	84285623
Happy Lover	99030164
Hard Armor	20060230

Harpie Lady	76812113
Harpie Lady Sisters	12206212
Harpie's Brother	30532390
Harpie's Feather Duster	18144506
Harpie's Pet Dragon	52040216
Heavy Storm	19613556
Hercules Beetle	52584282
Hero of the East	89987208
Hibikime	64501875
High Tide Gyojin	54579801
Hinotama	46130346
Hinotama Soul	96851799
Hiro's Shadow Scout	81863068
Hitodenchak	46718686
Hitotsu-Me Giant	76184692
Holograh	10859908
Horn Imp	69669405
Horn of Heaven	98069388
Horn of Light	38552107
Horn of the Unicorn	64047146
Hoshiningen	67629977
Hourglass of Courage	43530283
Hourglass of Life	08783685
House of Adhesive Tape	15083728
Hunter Spider	80141480
Hyo	38982356
Hyosube	02118022
Hyozanryu	62397231
Ice Water	20848593
Ill Witch	81686058
Illusionist Faceless Mage	28546905
Imperial Order	61740673
Insect Armor with Laser Cannon	03492538
Insect Queen	91512835
Insect Soldiers of the Sky	07019529
Inspection	16227556
Invader from Another Dimension	28450915
Invader of the Throne	03056267
Invigoration	98374133
Jellyfish	14851496
Jigen Bakudan	90020065
Jinzo	77585513
Jinzo #7	32809211
Jirai Gumo	94773007
Judge Man	30113682
Just Desserts	24068492
Kagemusha of the Blue Flame	15401633
Kageningen	80600490
Kairyu-Shin	76634149
Kaiser Dragon	94566432
Kamakiriman	68928540
Kaminari Attack	09653271
Kaminarikozou	15510988
Kamionwizard	41544074
Kanikabuto	84103702

Karate Man	23289281
Karbonala Warrior	54541900
Kattapillar	81179446
Key Mace #2	20541432
Killer Needle	88979991
King Fog	84686841
King of Yamimakai	69455834
Kiseitai	04266839
Kojikocy	01184620
Kotodama	19406822
Koumori Dragon	67724379
Krokodilus	76512652
Kumootoko	56283725
Kunai with Chain	37390589
Kurama	85705804
Kuriboh	40640057
Kwagar Hercules	95144193
La Jinn the Mystical Genie of the Lamp	97590747
Labyrinth Tank	99551425
Lady of Faith	17358176
LaLa Li-oon	09430387
Larvae	94675535
Laser Cannon Armor	77007920
Last Day of Witch	90330453
Last Will	85602018
Laughing Flower	42591472
Launcher Spider	87322377
Lava Battleguard	20394040
Left Arm of the Forbidden One	07902349
Left Leg of the Forbidden One	44519536
Legendary Sword	61854111
Leghul	12472242
Leogun	10538007
Lesser Dragon	55444629
Light of Intervention	62867251
Lightforce Sword	49587034
Liquid Beast	93108297
Little Chimera	68658728
Little D	42625254
Lord of	17985575
Lord of the Lamp	99510761
Lord of Zemias	81618817
Luminous Spark	81777047
Lunar Queen Elzaim	62210247
Mabarrel	98795934
Machine Conversion Factory	25769732
Machine King	46700124
Magic Jammer	77414722
Magic Thorn	53119267
Magical Ghost	46474915
Magical Hats	81210420
Magical Labyrinth	64389297
Magic-Arm Shield	96008713
Magician of Faith	31560081
Maha Vailo	93013676

Maiden of the Moonlight	79629370
Major Riot	09074847
Malevolent Nuzzler	99597615
Mammoth Graveyard	40374923
Man Eater	93553943
Man-Eater Bug	54652250
Man-Eating Black Shark	80727036
Man-Eating Plant	49127943
Man-Eating Treasure Chest	13723605
Manga Ryu-Ran	38369349
Marine Beast	29929832
Masaki the Legendary Swordsman	44287299
Mask of Darkness	28933734
Masked Sorcerer	10189126
Master & Expert	75499502
Mavelus	59036972
Mechanical Snail	34442949
Mechanical Spider	45688586
Mechanicalchaser	07359741
Meda Bat	76211194
Mega Thunderball	21817254
Megamorph	22046459
Megazowler	75390004
Meotoko	53832650
Mesmeric Control	48642904
Messenger of Peace	44656491
Metal Detector	75646520
Metal Dragon	09293977
Metal Fish	55998462
Metal Guardian	68339286
Metalmorph	68540058
Metalzoa	50705071
Millennium Golem	47986555
Millennium Shield	32012841
Milus Radiant	07489323
Minar	32539892
Minomushi Warrior	46864967
Mirror Force	44095762
Mirror Wall	22359980
Misairuzame	33178416
Molten Destruction	19384334
Monster Egg	36121917
Monster Eye	84133008
Monster Reborn	83764718
Monster Tamer	97612389
Monstrous Bird	35712107
Moon Envoy	45909477
Mooyan Curry	58074572
Morinphen	55784832
Morphing Jar	33508719
Morphing Jar #2	79106360
Mother Grizzly	57839750
Mountain	50913601
Mountain Warrior	04931562
Mr. Volcano	31477025

Muka Muka	46657337
Mushroom Man	14181608
Mushroom Man #2	93900406
Musician King	56907389
M-Warrior #1	56342351
M-Warrior #2	92731455
Mysterious Puppeteer	54098121
Mystic Horseman	68516705
Mystic Lamp	98049915
Mystic Plasma Zone	18161786
Mystic Probe	49251811
Mystic Tomato	83011277
Mystical Capture Chain	63515678
Mystical Elf	15025844
Mystical Moon	36607978
Mystical Sand	32751480
Mystical Sheep #1	30451366
Mystical Sheep #2	83464209
Mystical Space Typhoon	05318639
Needle Ball	94230224
Needle Worm	81843628
Negate Attack	14315573
Nekogal #1	01761063
Nekogal #2	43352213
Nemuriko	90963488
Neo the Magic Swordsman	50930991
Nimble Momonga	22567609
Niwatori	07805359
Nobleman of Crossout	71044499
Nobleman of Extermination	17449108
Numinous Healer	02130625
Octoberser	74637266
Ocubeam	86088138
Ogre of the Black Shadow	45121025
One-Eyed Shield Dragon	33064647
Ooguchi	58861941
Ookazi	19523799
Orion the Battle King	02971090
Oscillo Hero	82065276
Oscillo Hero #2	27324313
Painful Choice	74191942
Pale Beast	21263083
Panther Warrior	42035044
Paralyzing Potion	50152549
Parasite Paracide	27911549
Parrot Dragon	62762898
Patrol Robo	76775123
Peacock	20624263
Pendulum Machine	24433920
Penguin Knight	36039163
Penguin Soldier	93920745
Petit Angel	38142739
Petit Dragon	75356564
Petit Moth	58192742
Polymerization	24094653

Pot of Greed	55144522
Power of Kaishin	77027445
Pragtical	33691040
Premature Burial	70828912
Prevent Rat	00549481
Princess of Tsurugi	51371017
Prisman	80234301
Prohibition	43711255
Protector of the Throne	10071456
Psychic Kappa	07892180
Pumpking the King of Ghosts	29155212
Punished Eagle	74703140
Queen Bird	73081602
Queen of Autumn Leaves	04179849
Queen's Double	05901497
Raigeki	12580477
Raimei	56260110
Rainbow Flower	21347810
Raise Body Heat	51267887
Rare Fish	80516007
Ray & Temperature	85309439
Reaper of the Cards	33066139
Red Archery Girl	65570596
Red Medicine	38199696
Red-Eyes Black Dragon	74677422
Red-Eyes Black Metal Dragon	64335804
Reinforcements	17814387
Relinquished	64631466
Remove Trap	51482758
Respect Pla	08951260
Restructer Revolution	99518961
Reverse Trap	77622396
Rhaimundos of the Red Sword	62403074
Right Arm of the Forbidden One	70903634
Right Leg of the Forbidden One	08124921
Ring of Magnetism	20436034
Riryoku	34016756
Rising Air Current	45778932
Roaring Ocean Snake	19066538
Robbin' Goblin	88279736
Rock Ogre Grotto #1	68846917
Rogue Doll	91939608
Root Water	39004808
Rose Spectre of Dunn	32485271
Royal Decree	51452091
Royal Guard	39239728
Rude Kaiser	26378150
Rush Recklessly	70046172
Ryu-Kishin	15303296
Ryu-Kishin Powered	24611934
Ryu-Ran	02964201
Saber Slasher	73911410
Saggi the Dark Clown	66602787
Salamandra	32268901
Sand Stone	73051941

Sangan	26202165
Sea Kamen	71746462
Sea King Dragon	23659124
Seal of the Ancients	97809599
Sebek's Blessing	22537443
Sectarian of Secrets	15507080
Senju of the Thousand Hands	23401839
Seven Tools of the Bandit	03819470
Shadow Specter	40575313
Share the Pain	56830749
Shield & Sword	52097679
Shining Fairy	95956346
Shovel Crusher	71950093
Silver Bow and Arrow	01557499
Silver Fang	90357090
Sinister Serpent	08131171
Skelengel	60694662
Skelgon	32355828
Skull Dice	00126218
Skull Red Bird	10202894
Skull Servant	32274490
Skull Stalker	54844990
Skullbird	08327462
Sleeping Lion	40200834
Slot Machine	03797883
Snake Fang	00596051
Snakeyashi	29802344
Snatch Steal	45986603
Sogen	86318356
Solemn Judgment	41420027
Solitude	84794011
Solomon's Lawbook	23471572
Sonic Bird	57617178
Sonic Maid	38942059
Soul Hunter	72869010
Soul of the Pure	47852924
Soul Release	05758500
Sparks	76103675
Spear Cretin	58551308
Spellbinding Circle	18807108
Spike Seadra	85326399
Spirit of the Books	14037717
Spirit of the Harp	80770678
Stain Storm	21323861
Star Boy	08201910
Steel Ogre Grotto #1	29172562
Steel Ogre Grotto #2	90908427
Steel Scorpion	13599884
Steel Shell	02370081
Stim-Pack	83225447
Stone Armadiller	63432835
Stone Ogre Grotto	15023985
Stop Defense	63102017
Stuffed Animal	71068263
Succubus Knight	55291359

Summoned Skull	70781052
Supporter in the Shadows	41422426
Swamp Battleguard	40453765
Sword Arm of Dragon	13069066
Sword of Dark Destruction	37120512
Sword of Deep-Seated	98495314
Sword of Dragon's Soul	61405855
Swords of Revealing Light	72302403
Swordsman from a Foreign Land	85255550
Swordstalker	50005633
Tailor of the Fickle	43641473
Tainted Wisdom	28725004
Takriminos	44073668
Takuhee	03170832
Tao the Chanter	46247516
Temple of Skulls	00732302
Tenderness	57935140
Terra the Terrible	63308047
The 13th Grave	00032864
The Bewitching Phantom Thief	24348204
The Bistro Butcher	71107816
The Cheerful Coffin	41142615
The Drdek	08944575
The Eye of Truth	34694160
The Flute of Summoning Dragon	43973174
The Forceful Sentry	42829885
The Furious Sea King	18710707
The Immortal of Thunder	84926738
The Inexperienced Spy	81820689
The Little Swordsman of Aile	25109950
The Regulation of Tribe	00296499
The Reliable Guardian	16430187
The Shallow Grave	43434803
The Snake Hair	29491031
The Stern Mystic	87557188
The Thing That Hides in the Mud	18180762
The Unhappy Maiden	51275027
The Wandering Doomed	93788854
The Wicked Worm Beast	06285791
Three-Headed Geedo	78423643
Three-Legged Zombies	33734439
Thunder Dragon	31786629
Tiger Axe	49791927
Time Machine	80987696
Time Seal	35316708
Time Wizard	71625222
Toad Master	62671448
Togex	33878931
Toll	82003859
Tomozaurus	46457856
Tongyo	69572024
Toon Alligator	59383041
Toon Mermaid	65458948
Toon Summoned Skull	91842653
Toon World	15259703

Torike	80813021
Total Defense Shogun	75372290
Trakadon	42348802
Trap Hole	04206964
Trap Master	46461247
Trent	78780140
Trial of Nightmare	77827521
Tribute to The Doomed	79759861
Tripwire Beast	45042329
Turtle Tiger	37313348
Twin Long Rods #2	29692206
Twin-Headed Fire Dragon	78984772
Twin-Headed Thunder Dragon	54752875
Two-Headed King Rex	94119974
Two-Mouth Darkruler	57305373
Two-Pronged Attack	83887306
Tyhone	72842870
Tyhone #2	56789759
UFO Turtle	60806437
Ultimate Offering	80604091
Umi	22702055
Umiiruka	82999629
Unknown Warrior of Fiend	97360116
Upstart Goblin	70368879
Uraby	01784619
Ushi Oni	48649353
Valkyrion the Magna Warrior	75347539
Vermillion Sparrow	35752363
Versago the Destroyer	50259460
Vile Germs	39774685
Violent Rain	94042337
Violet Crystal	15052462
Vishwar Randi	78556320
Vorse Raider	14898066
Waboku	12607053
Wall of Illusion	13945283
Warrior Elimination	90873992
Warrior of Tradition	56413937
Wasteland	23424603
Water Element	03732747
Water Girl	55014050
Water Magician	93343894
Water Omotics	02483611
Waterdragon Fairy	66836598
Weather Control	37243151
Weather Report	72053645
Whiptail Crow	91996584
White Hole	43487744
White Magical Hat	15150365
Wicked Mirror	15150371
Widespread Ruin	77754944
Windstorm of Etaqua	59744639
Wing Egg Elf	98582704
Winged Cleaver	39175982
Winged Dragon,Guardian of the Fortress 1	87796900

Wings of Wicked Flame	92944626
Witch of the Black Forest	78010363
Witch's Apprentice	80741828
Witty Phantom	36304921
Wodan the Resident of the Forest	42883273
Wood Remains	17733394
World Suppression	12253117
Wow Warrior	69750536
Wretched Ghost of the Attic	17238333
Yado Karu	29380133
Yaiba Robo	10315429
Yamatano Dragon Scroll	76704943
Yami	59197169
Yaranzo	71280811
Zanki	30090452
Zoa	24311372
Zombie Warrior	31339260
Zone Eater	86100785

LES PERSONNAGES DES PLATEAUX

1er plateau

Yugi, Tristan, Joey, Mai, Mako.

2nd plateau

Esp Roba, Rex Raptor, Insectoraga, Seeger, Pandora, Kaiba.

3ème plateau

Paradox, P. Seto, Heishin, Isis.

Le Boss

Darknite

Le Super Boss

Yamiyugi

BATTRE LES MONSTRES PUISSANTS

Pour battre un monstre puissant, attaquez-le avec un monstre de type opposé.

COMBATTRE YA-BAKURA

Pour vous battre contre Ya-Bakura, vous devez d'abors affronter Yami-Yugi. Entrez ensuite le codes suivant 07119986. Ya-Bajura se trouvera à la place de Yami-Yugi.

AFFRONTER DE NOUVEAUX PERSONNAGES

Pour affronter l'un de ces personnages, entrez les codes suivants :

70715281	Yami Yugi
07119986	Yami Bakura
43504084	Nitemare
70592699	Shadi
06987398	marik

COMBATTRE LES PERSOS CACHÉS

Lorsque vous aurez terminé le jeu, entrez les mots de passe suivants pour combattre les persos cachés.

06987398	Marik
07119986	Yami Bakura
43504084	Nitemar
70592699	Shadi
70715281	Yami Yugi

VOIR LE GÉNÉRIQUE DE FIN

En battant cinq fois Darknite, vous obtiendrez le code **42382443** qui permet de voir le générique de fin et d'obtenir Yami Yugi.

Réalisation JeuxVideo.com

Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®

L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com

14, Avenue du Garric

15000 AURILLAC

FRANCE

Email : etajv@jeuxvideo.com

Participants par leurs astuces

**Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux
qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.**

Merci à (par ordre alphabétique) :

Adrien BAUDET

Alain EMRAM

Alban DENNI

Alexandre LE PABIC

Alexis COLLIN

Alexis HE

Alexis SANNEJEAN

Amélie HERMANN

Angel ALBALADEJO

Anthony NOIRAUT

Anthony TANG

Antoine VAN SCHAFTINGEN

Arnaud BATTISTEL

Arnaud DROUOT

Arnaud SONNTAG

Arthur LEMOINE

Arthur TOSIRAP

Aurélie VERDON

Aurélien FONSECA

Aurélien LECHENAULT

Aurélien MICHAULT

Aurélien PEIGNE

Aurélien RIPOLL

Axel ARNESANO

Axel AZEVEDO

Benjamin CARDOT

Benjamin CARON

Benjamin DEKOUN

Benjamin POCARD

Benoît MONNEY

Bérenger ARNAUD-CATALA

Bertrand LACOSTE

Cédric CHARLES

Cédric CHAUVET

Cedric DEFISE

Cédric JUBERT

Cédric MEMBREZ

Christian CORDERO

Christophe KASZTELAN

Clément PAYRAT
Corentin GENOIS
Cyril GADEYNE
Damien GODART
Darrid MAGANE
David QUITTET
David ROCHETTE
David WALLIMANN
Denis ONSAY
Domenico DECLERCQ
Emmanuel CINO
Erwan FEUNTEUN
Félix HUVELIN
Félix METAYER
Florian DUBUC
Florian TANGUY
Francis Lussier
François NICOLAS
François REYNAUD
Frédéric FAU
Geoffrey LEGER
Geoffroy MANAUD
Gérard MILARD
Giwa RAMANE
Grégoire THILLAY
Guilhain KONTZ
Guillaume BERHAULT
Guillaume BORDES
Jean-Christophe ERASTE
Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Michel HURTEAU
Jean-Philippe BLAIS
Jean-philippe TURCOTTE
Jean-Sébastien FIX
Jérémy SAINTOT
Jérôme VIENS BRIE
Jessy DEVIN
Joachim MOSSER
Joffrey CHARRIER
John DOE
John MILLE
Jonathan COTE
Jordan MASINI
Julien DA COSTA
Julien GINOUX
Julien GOLFIER
Julien LIM
Julien PARIS
Julien RABIER
Julien RICHERT
Kévin BERENGER
Kévin COUSIN
Kévin NALINNE
Lionel DREZE
Loïc POMIER

Loïc ZEN RUFFINEN
Lucas FARCY
Lucas SCHREPFFER
Lucile ROTH
Ludovic ROLLAND
Manuel RAYNAUD
Marc BOULIER
Marc TALBOT
Marc-Olivier LECOURS
Marco FISHER
Mathias LE CROM
Mathieu DELEU
Matthieu AUGAIS
Maxime BLAISE
Maxime GARCIA
Maxime JUND
Maxime KIEFFER
Maxime LAROUCHE
Mehdi BENAMAR
Mehdi CHARAF
Mehdi KOUHEN
Michel THOMAS
Mickael FORTIER
Mickaël ROUZIC
Mohamad EL BOUDI
Nathan KINER
Nicolas BERRUBE
Nicolas BOISSY
Nicolas CHALET
Nicolas CHARCIAREK
Nicolas GIRARD
Nicolas HURE
Nicolas ICEMAN
Nicolas ROY
Nicolas SAVARY
Nicolas VASQUEZ
Olivier BRETON
Olivier ROY
Pascale DUFOR
Patrick JOSIEN
Patrick LANGE
Paul D'AMALRIC
Paul MASSENDARI
Paul OSTER
Philippe BARCAVILLE
Philippe-Alexandre PIERRE
Pierre-André KAGAN
Pierre-Olivier HAAS
Pierre-Olivier PETILLOT
Pierre-Yves COUDERT
Quentin FONTAINE
Rany MARZOUKI
Raphael ARZOUMANIAN
Ricardo Do Rego
Romuald QUITAUD

Samir MEHENNI
Samuel DELCOURT
Samuel GENEST
Sébastien DOMINATI
Sébastien PISSAVY
Sébastien VIDAL
Sélim CORNET
Simon FERRE
Sirius BUISSON
Stéphane BUREL
Stéphane HEDOIN
Stéphane MAATOUK
Sylvain DESODT
Sylvain VALLEE
Terence TYR
Thomas PRONO
Thomas SCHAFFER
Valérie PRECIGOUT
Valérie PRECIGOUTT
Vincent BONNET
Vincent DUCRET
Vincent LETELLIER
Xavier FUCHS
Xavier OBERLIN
Xavier POITOU
Yanis BOUKTIT
Yannick DAFFAUD
Yohann DONSE
Yves CANE

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo : ETAJV® est une oeuvre réalisée par la société **L'ODYSSEE INTERACTIVE**.

Toute utilisation commerciale sans autorisation préalable est strictement interdite.

Ce document est librement diffusable à plusieurs conditions :

- Que cette diffusion soit gratuite ou que le prix payé ne corresponde qu'aux frais de copie et de port.
- Que cette diffusion s'effectue sans aucune modification du document.
- Que cette diffusion ne constitue pas une quelconque restriction du droit de l'auteur sur son œuvre.

Ce document électronique est diffusé en **FREEWARE**. Cela signifie que sa diffusion est gratuite, mais l'*ETAJV®* n'est pas pour autant versée dans le domaine public! Ce mode de diffusion ne constitue en aucune façon une quelconque restriction de droit d'auteur.

L'ETAJV est protégée par la législation française en vigueur et les conventions internationales. Par exemple, il est strictement interdit de décompiler le fichier HLP, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'*ETAJV®* sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou

programmes figurant dans ce document.

ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.