

SUPER NINTENDO

## WATERWORLD

CODES :

Niveau 2 : HQSVP

Niveau 3 : HKFBM

Niveau 4 : QJWLX

SUPER NINTENDO

EARTHWORM  
JIM 2

## • VIES INFINIES :

Commencez normalement le jeu, faites une Pause, puis GAUCHE - SELECT - DROITE - SELECT - GAUCHE - SELECT - DROITE - SELECT. Vous entendrez Jim pousser son célèbre cri : «Groovy» et vous gagnerez une vie supplémentaire. Renouvelez plusieurs fois l'opération sans enlever la Pause, jusqu'à obtenir 10 Vies. Vous pouvez réitérer cette manip en cours de jeu pour reprendre des vies et ainsi gagner les VIES INFINIES.



## • SUPER PAUSE :

Appuyez sur START pour mettre le jeu en Pause, puis pressez 8 fois le bouton A. L'écran de Pause s'éclaircira et vous pourrez admirer les détails du décor sans aucun risque.

## • MUNITIONS INFINIES :

Faites une Pause et appuyez sur : SELECT - 6 fois X - SELECT. Vous gagnerez de nouveau 1000 munitions.

## • PISTOLET TRIPLE EFFET :



Faites une Pause et appuyez sur 4 fois X - A - A - X - SELECT. Vous obtiendrez le pistolet à tir tridirectionnel. Combinez cette astuce avec celle précédente pour obtenir 1000 munitions pour cette arme.

## • CONTINUE SUPP :

Faites une Pause et appuyez sur : A - SELECT - A - B - X - Y - X - Y. Vous gagnerez ainsi un continue supplémentaire.

## • THE FLYING KING :

Pour accéder directement à ce niveau, faites une Pause et appuyez sur A - B - X - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - A - B.

## • JIM À L'INTER :

Cette astuce fonctionne uniquement au niveau «The Flying King» et vous permet de téléporter la Bombe-Montgolfière instantanément près de vous. Alors dès le début du niveau, prenez les accélérateurs en haut de l'écran sans vous soucier de la bombe et allez jusqu'au Boss. Vous aurez alors le message «Where's the Bomb?». Faites alors le code suivant : faites une Pause et appuyez sur : 4 fois X - 4 fois B. Enlevez la Pause et vous verrez que la Bombe est maintenant à côté de Jim, mais pas de trace du Boss. Alors revenez un petit peu en arrière, puis refaites demi-tour : le Boss sera là et la Bombe aussi : éclatez la Bombe pour passer au niveau suivant.

GAME BOY

## MEGAMAN IV

• CODES :

Toad Man vaincu :



Bright Man vaincu :



Pharaoh Man vaincu :



Stone Man vaincu :



Balade vaincu pour la 2ème fois :



Ring Man vaincu et vous avez Beat l'oiseau :



Crystal Man vaincu :



## • SUR LE VAISSEAU DE WILLY :

– Détruire la tourelle avec Beat (L'oiseau).

– Rebattre les 8 boss comme précédemment, sauf Charge Man qui, cette fois, sera détruit avec l'arme de Stone Man.

– Tirez sur le bas du robot avec l'arme de Stone Man. Le haut est très sensible aux «Balade Craker».

– Pour finir, détruisez le vaisseau avec les «Balade Craker».

## • COMMENT VAINCRE LES BOSS :

- Toad Man avec le tir normal.
- Bright Man avec l'arme de Toad Man.
- Pharaohman avec l'arme de Bright Man.
- Ring Man avec l'arme de Pharaohman.
- Radar avec le tir normal.
- Balade avec l'arme de Pharaohman.
- Napalm Man avec l'arme de Pharaohman.
- Charge Man avec le tir normal.
- Crystal Man avec l'arme de Charge Man.
- Stone Man avec l'arme de Pharaohman.
- Blade pour, votre seconde rencontre, avec l'arme de Pharaohman.



Gregory Caluwarets (Belgique) gagne un T-Shirt Worms offert par OCEAN.

VIRTUAL BOY

## MARIO TENNIS

• LE MODE EXPERT :

À l'écran titre, faites : L - L - R - L - R - SELECT. Si la manip. a bien été faite vous entendrez un son spécial et vous pourrez jouer dans un nouveau mode de jeu, plus difficile.



## SEPARATION ANXIETY

SEPARATION ANXIETY



• CODES :

Niveau 2 : DCCPMH

Niveau 3 : MDRKJP

Niveau 4 : STSPPC

Niveau 5 : QPMJCV

## DRAGON BALL Z 5 : RPG

LEGEND OF SUPER SAN GOKU



• MINI SOLUCE :

Voilà les chiffres qu'il faut mettre pour pouvoir passer facilement :

La Ville De Toto : 1-2-1-1-2-2-2-2-1-3-3-3-1-2

Le Château de Pilaf : 1-1-1-1-1-1-2

La Forêt de la Pierre : 1-1-1-1-3-2-3-2-3-1-1-2-1-2-1-2



Nicolas Thévenin (77 - Cesson) gagne un T-Shirt Worms offert par OCEAN.

## MECHWARRIOR 3050



• SUPER MECHS :

Allumer la console et attendez que le logo «Tiburon Entertainment» apparaisse et faites BAS - A - X. Allez maintenant à l'écran des passwords et entrez le code suivant : XTRM3K. Vous entrerez ainsi dans le menu secret qui vous permettra de choisir entre 6 Mechs pour remplacer celui du jeu qui est le MadCat.

## PANIC BOMBERMAN

• VOICI LES CODES DU JEU :

1er médaille celui de l'étoile : Facile : 4390 Difficile : 8647

2nd médaille celui de la lune : Facile : 3281 Difficile : 0538

3ème médaille celui du soleil : Facile : 5607 Difficile : 9316

Vous combattez un personnage secret en gagnant les 2 rounds contre Dracula le boss final.

Code Ultimate : voici le code ultime qui vous permettra de faire le jeu seulement en vous battant contre les boss et seulement eux : 1290



Notre première astuce sur Virtual Boy, vaut à son initiateur Luc Desfossez (93 - Drancy) de gagner un T-Shirt Worms offert par OCEAN.



## ASTÉRIX ET OBÉLIX



• 6 VIES :

Pour commencer votre jeu avec 6 Vies au lieu de 3, débutez une partie en mode 2 Joueurs. Appuyez sur Pause et prenez votre Manette 2 et pressez répétitivement R. Le 2e Joueur vous offrira gracieusement ses 3 vies. Cette astuce fonctionne pour n'importe quel niveau de difficulté et même si vous utilisez un Mot de Passe.



David Diliberto (59 Denain) gagne un T-Shirt Worms offert par OCEAN.



## BOOGERMAN



Flatulent Swamps 2



Pits 1



Revolta



Boogerville 4



Nasal Caverns 1



Pus Palace 2



Flatulent Swamps 3



Pits 2



Boogerville 1



Flyboy



Nasal Caverns 2



Pus Palace 3



Flatulent Swamps 4



Pits 3



Boogerville 2



Mucous Mountains 1



Deodor Ants



Pus Palace 4



Hickboy



Pits 4



Boogerville 3



Mucous Mountains 2



Pus Palace 1



Booger Meister