

LIBERE LA FORCE DE TES JEUX VIDEO !

ACCESSOIRE DE JEUX VIDEO

GAME GENIE™

COMPATIBLE SUR CONSOLE
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM®

LIVRE DE CODES

galooob®

Répertoire des Jeux.....	Page suivante
Présentation du Game Genie™	3
Connecter Game Genie™	4
Connecter la Cartouche de Jeu.....	4
Connecter Game Genie™	6
Déconnecter Game Genie™	6
Mise en Marche.....	7
Composition des Codes.....	8
Correction des erreurs.....	9
Démarrage du Jeu.....	9
Modification des Codes	9
Utilisation du Commutateur d'Effets.....	10
Problèmes de Codes.....	11
Que Faire en Cas de Défauts de Fonctionnement.....	13
Modification Personnelle des Codes.....	16
Liste des Jeux.....	18

Si vous avez un problème avec Game Genie™, écrivez à :

S.O.S. GAME GENIE

BP 115 - 95103 ARGENTEUIL CEDEX

Game Genie™ fonctionne sur la plupart des jeux pour console Super Nintendo®. Tous les effets ne peuvent être obtenus en même temps, certains effets ou combinaisons d'effets ne sont pas disponibles sur certains jeux.

Game Genie est un produit de Lewis Galoob Toys, Inc., et il n'est ni fabriqué, ni distribué ni licencié par Nintendo Co., Ltd.

Nintendo, Super Nintendo Entertainment System et Super Nintendo sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.

Game Genie est un produit de Lewis Galoob Toys, Inc. Game Genie et Galoob sont des marques déposées de Lewis Galoob Toys, Inc.

Tous les titres de jeux, les noms des personnages qui s'y rapportent ainsi que les caractéristiques des jeux sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

©1990, 1991, 1992 Lewis Galoob Toys, Inc. Tous droits réservés.

Utilisation sous licence de Codemasters Software Co. Ltd.

Répertoire des jeux

1.	ADDAMS FAMILY™	18
2.	ANOTHERWORLD™	18
3.	AXELAY™	18
4.	BESTOFTHEBEST™	19
5.	BLAZINGSKIES	20
6.	DESERT STRIKE™	20
7.	DRAGON'SLAIR™	22
8.	EXHAUSTHEAT™	23
9.	F-1 SUPER DRIVING™	24
11.	HOMEALONE™	24
12.	JACK NICKLAUS GOLF™	25
13.	JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR™	26
14.	JAMES BOND JR.™	26
15.	JOE & MAC™	27
16.	KICK OFF (SUPER)™	28
17.	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE™	28
18.	LEGEND OF ZELDA™ A LINK TO THE PAST™	29
19.	LEMMINGS™	30
20.	LETHALWEAPON™	30
21.	THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE™	33
22.	MAGIC SWORD™	34
23.	NCAA BASKETBALL™	34
24.	NHLPA HOCKEY '93™	35
25.	PAPERBOY™ 2	35
26.	PARODIUS	36
27.	PILOTWINGS™	37
28.	PIT-FIGHTER™	38
29.	POPULOUS™	38
30.	PUGSLEY'S SCAVENGERHUNT (ADDAMSFAMILY2)™	40
31.	PUSH-OVER™	40
32.	RACE DRIVIN'™	42
33.	RIVAL TURF!™	43
34.	ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY™	43
35.	ROBOCOP 3™	45
36.	THE SIMPSONS: BART'S NIGHTMARE™	45
37.	SPINDIZZY WORLDS™	45
38.	STREET FIGHTER II™	46
39.	SUPER ADVENTURE ISLAND™	47
40.	SUPER CASTLEVANIA IV™	48
41.	SUPER DOUBLE DRAGON™	48
42.	SUPER GHOULS 'N GHOSTS™	49
43.	SUPER MARIO WORLD™	49
44.	SUPERPANG™	49
45.	SUPERPROBOTECTOR ALIEN REBELS™	51
46.	SUPER R-TYPE™	52
47.	SUPER SMASH TV™	52
48.	SUPER SOCCER™	54
49.	SUPER STAR WARS™	54
50.	SUPERSWIV™	56
51.	SUPER TENNIS™	57
52.	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES™ IV — TURTLES IN TIME™	58
53.	TOP GEAR™	59
54.	ULTRAMAN™	59
55.	UN SQUADRON™	60
56.	WWF SUPER WRESTLEMANIA™	60

Présentation du Game Genie™, Interface de Jeux Video pour la Console Super Nintendo®

Avec l'interface de jeux vidéo Game Genie™, vous pouvez temporairement modifier certaines caractéristiques des jeux et créer des effets spéciaux sur la plupart des titres pour la console Super Nintendo®. Les changements que vous faites avec Game Genie™ ne sont pas permanents, et disparaissent dès que la console est éteinte. Connecté correctement, Game Genie™ n'abimera ni votre cartouche, ni votre console.

Game Genie™ se connecte entre la cartouche de jeu et la console. Il affiche son propre écran de mise en route, appelé "Ecran de Codes", quand la console est mise en marche. Sur cet écran vous composez les codes spéciaux répertoriés dans ce manuel pour modifier les caractéristiques des jeux et les effets spéciaux. (Les jeux figurent dans ce manuel par ordre alphabétique) Vous pouvez même créer vos propres codes.

Vous pouvez composer jusqu'à cinq codes à la fois. Certains effets nécessitent la composition de plus d'un code..

Avant de composer les codes, vous devez brancher correctement le Game Genie™.

D'abord, la console Super Nintendo® doit être connectée normalement, suivant les instructions d'utilisation qui l'accompagnent. Si vous utilisez pour la première fois votre console Super Nintendo®, lisez d'abord la notice d'utilisation de la console pour vous familiariser avec son fonctionnement.

Avant d'utiliser votre nouveau Game Genie™

1) Nettoyer

Nous vous recommandons tout d'abord de bien nettoyer les connecteurs de votre console ainsi que ceux de toutes vos cartouches de jeux, avant de brancher votre GAME GENIE™. Utilisez un kit de nettoyage tel que ceux vendus dans le commerce en vous conformant à ses instructions.

2) Tester

Testez le fonctionnement de votre console et de toutes vos cartouches de jeux avant de brancher votre Game Genie™.

3) Lire

Lisez toutes les instructions de ce manuel.

Si vous avez un problème avec Game Genie™, écrivez à :

S.O.S. GAME GENIE
B.P. 115
95105 ARGENTEUIL CEDEX.

ATTENTION : VOTRE GAME GENIE™ EST SPECIALEMENT CONCU POUR EMPECHER LE RETRAIT DE LA CARTOUCHE DE JEU OU DU GAME GENIE™ DE LA CONSOLE QUAND CELLE -CI EST EN MARCHÉ.

AVANT DE RETIRER LA CARTOUCHE OU LE GAME GENIE™, ASSUREZ-VOUS QUE LA CONSOLE EST BIEN ETEINTE.

Connecter la cartouche de jeu

IMPORTANT: LES FACES AVANT (COTE ETIQUETTE) DE LA CARTOUCHE ET DU GAME GENIE™ DOIVENT ETRE DU MEME COTE.

1) Tenez le Game Genie™ avec le côté étiqueté face à vous (Figure 1)

Témoin de touche d'effets

Touche d'effets
(marche-arrêt)

Game Genie™

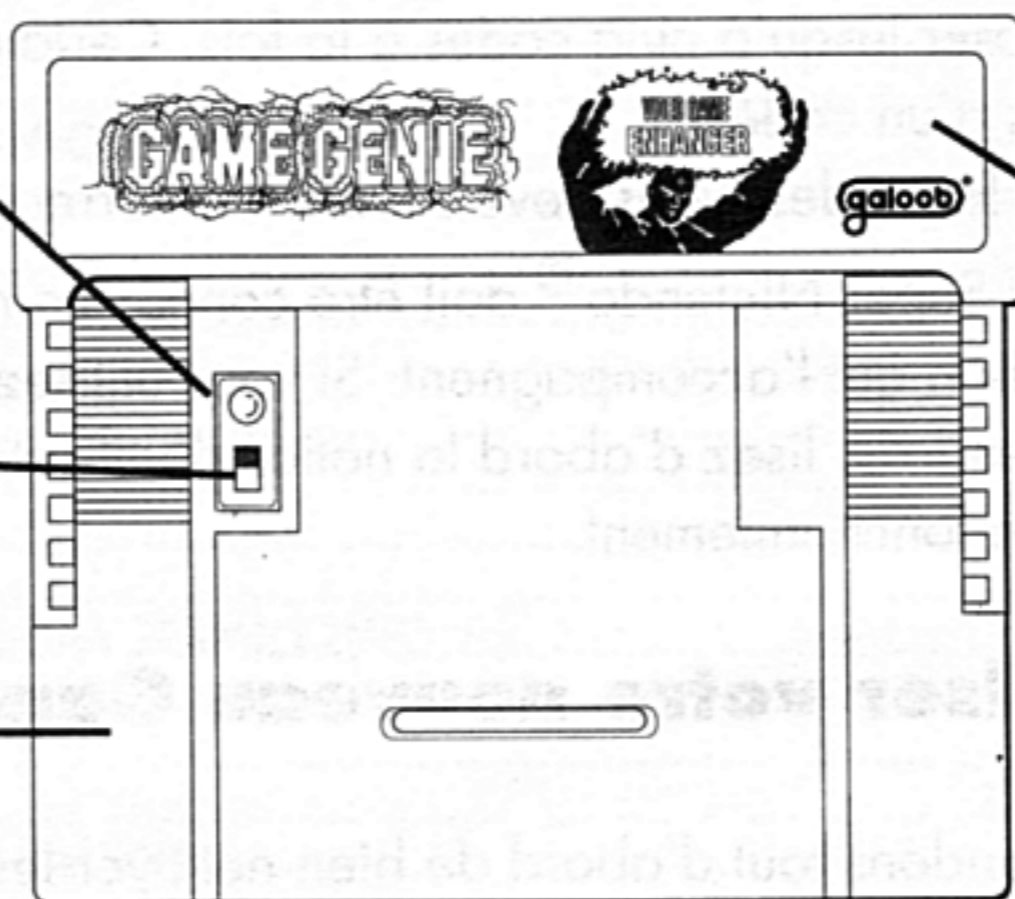


FIGURE 1

2) Ouvrez le support-jeu du Game Genie™ (Figure 2).

Support-jeu - tirer
pour ouvrir



FIGURE 2

- 3) Tenez votre cartouche de jeu avec le côté étiqueté face à vous.
- 4) Enclenchez complètement la cartouche jeu dans le connecteur noir situé à l'intérieur du Game Genie™. (Figures 3, 4 et 5).

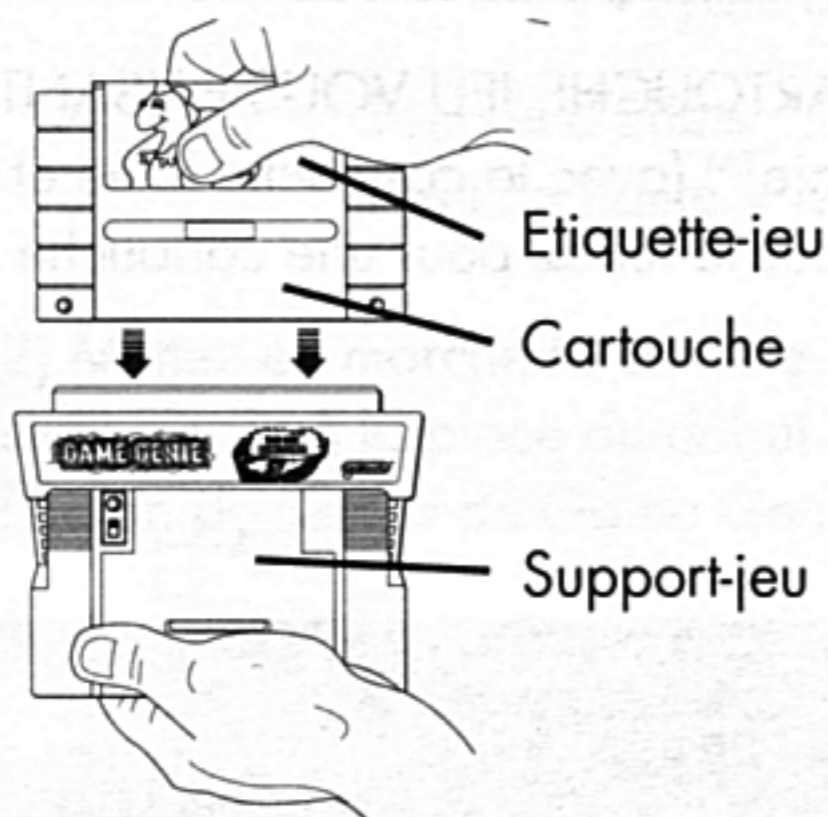


FIGURE 3

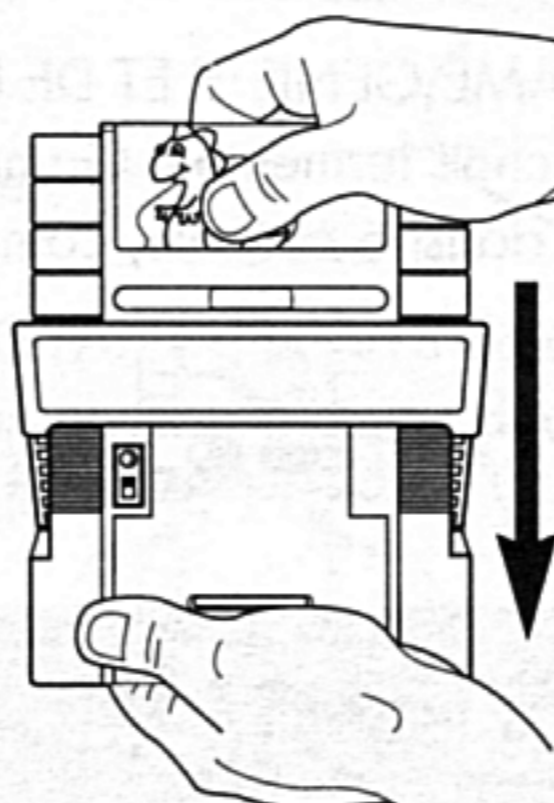


FIGURE 4

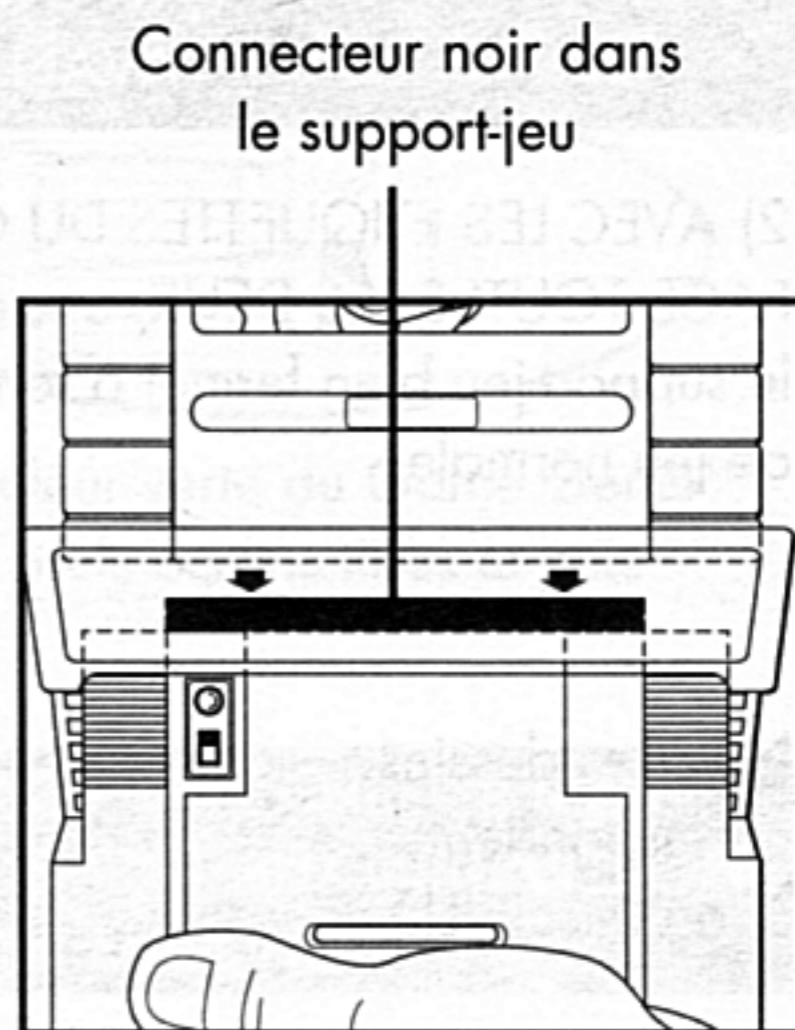


FIGURE 5

- 5) Refermez le support jeu contre la cartouche de jeu. (Figure 6)



FIGURE 6

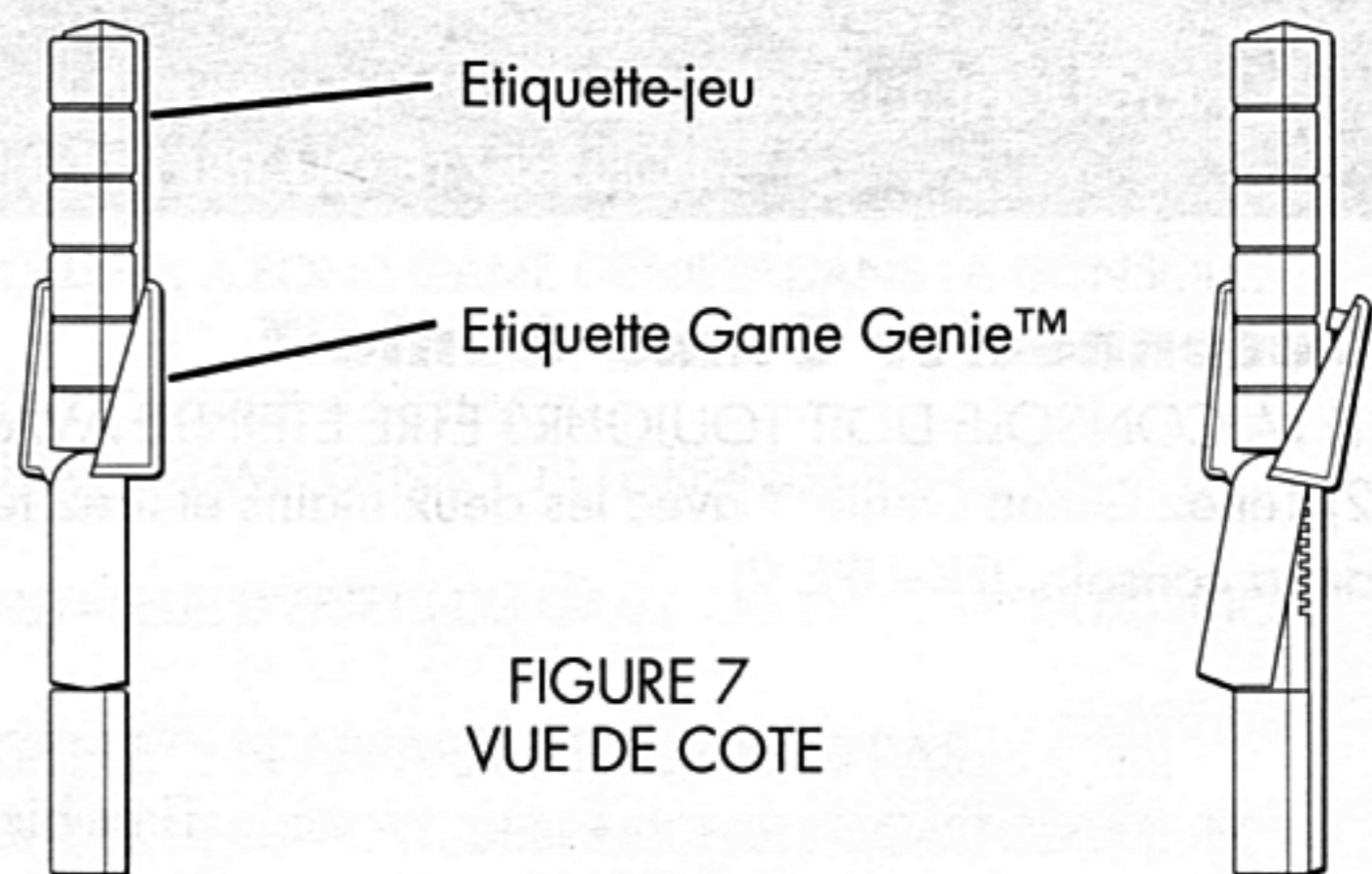


FIGURE 7
VUE DE COTE

CORRECT

INCORRECT

- 6) Si le support-jeu ne ferme pas bien sur la cartouche de jeu, assurez-vous que la cartouche de jeu est bien enclenchée à fond sur le connecteur noir et que l'étiquette de la cartouche de jeu vous fait face.

Connecter Game Genie™

1) LA CONSOLE DOIT TOUJOURS ETRE ETEINTE AVANT D'INTRODUIRE LE GAME GENIE™.

2) AVEC LES ETIQUETTES DU GAME GENIE™ ET DE LA CARTOUCHE JEU VOUS FAISANT FACE TOUTES LES DEUX, enclenchez fermement Game Genie™ (avec la cartouche fixée et le support-jeu bien fermé) à fond dans la console, comme vous le feriez pour une cartouche de jeu normale.

NB : Les dessins correspondent à la console US

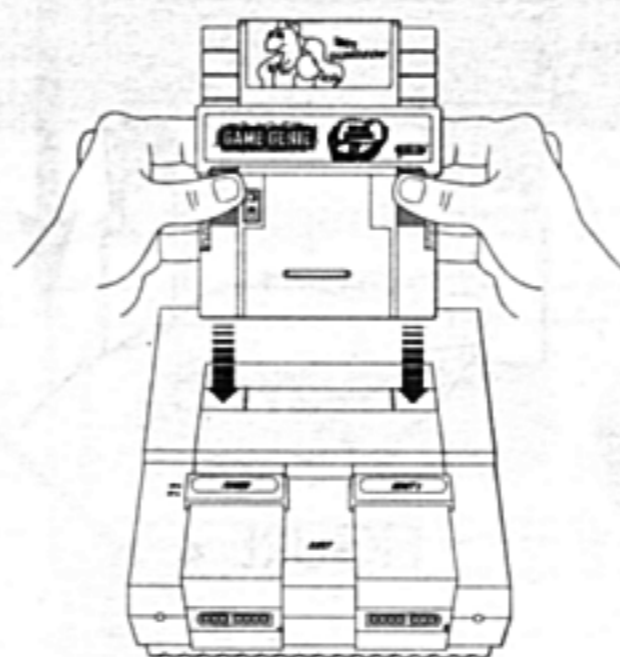


FIGURE 8

EN CAS DE DIFFICULTES D'INSERTION DU GAME GENIE™ DANS L'OUVERTURE DE LA CONSOLE, ASSUREZ VOUS QUE LE SUPPORT JEU EST FERMÉ BIEN A FOND (VOIR LES POINTS 1-6 DE LA PARTIE PRECEDENTE)

IMPORTANT: VEILLER A NE PAS FORCER VERS L'AVANT OU L'ARRIERE L'ENSEMBLE CARTOUCHE ET GAME GENIE™. QUAND VOUS L'INTRODUISEZ OU LE RETIREZ, POUSSEZ-LE OU TIREZ-LE BIEN DROIT.

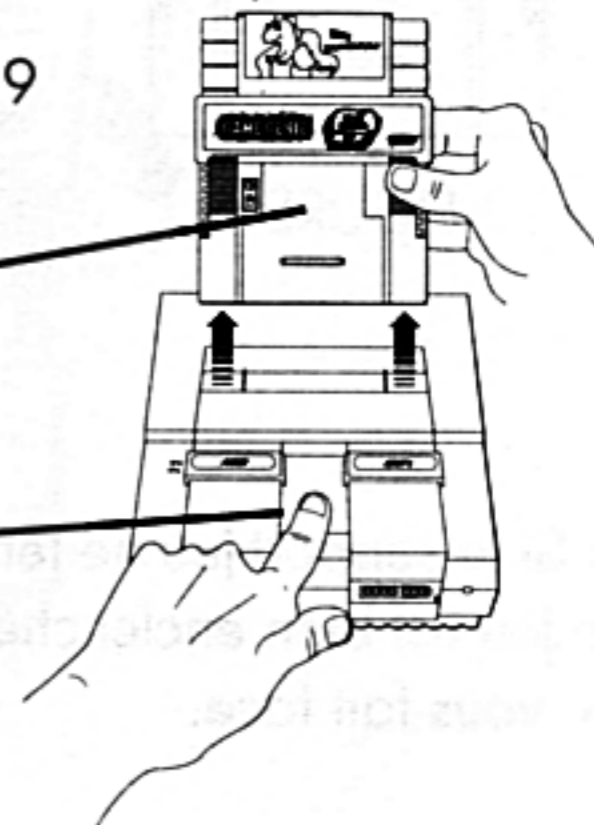
Déconnecter Game Genie™

1) LA CONSOLE DOIT TOUJOURS ETRE ETEINTE AVANT DE RETIRER GAME GENIE™.
2) Tenez Game Genie™ avec les deux mains et tirez fermement vers le haut pour le retirer de la console. (FIGURE 9)

FIGURE 9

Tirer bien droit

Appuyer sur la touche d'éjection

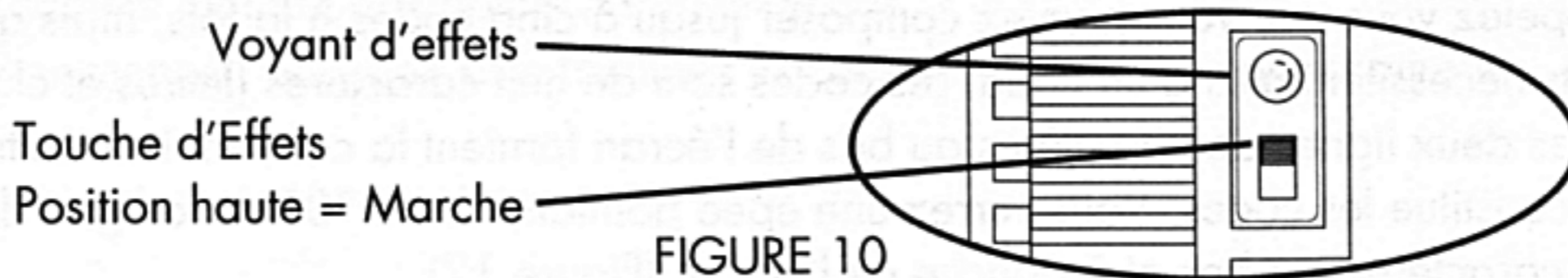


3) Ouvrez le support-jeu.

4) Retirez avec soin la cartouche de jeu du Game Genie™.

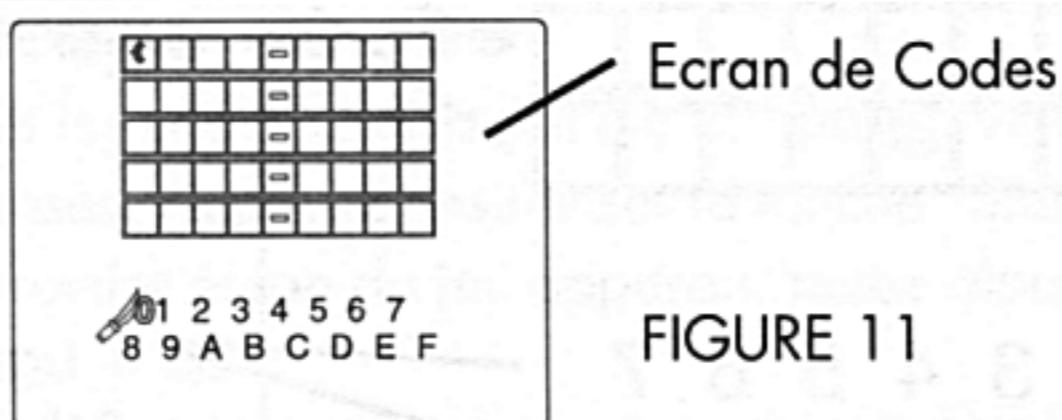
Mise en Marche

1) Une fois Game Genie™ et la cartouche branchés dans la console, assurez-vous que la TOUCHE D'EFFETS sur le devant du Game Genie™ est en position haute (MARCHE). (FIGURE 10)



2) Mettez en marche la console. Le VOYANT d'EFFETS de couleur verte du Game Genie™ s'allume, et à la place du début du jeu, vous apercevez deux brefs écrans titres et puis l'Ecran de Codes de Game Genie™. (FIGURE 11)

SI LE BOUTON DE MARCHE DE LA CONSOLE NE SE PLACE PAS CORRECTEMENT, RETIRER GAME GENIE™ ET LE RE-CONNECTER CONFORMEMENT AUX INSTRUCTIONS CI-DESSUS. NE PAS FORCER LE BOUTON DE MARCHE.



SI L'ECRAN DE CODES N'APPARAÎT PAS, VOIR LES INSTRUCTIONS CI-DESSOUS

SI LE TEMOIN VERT DE GAME GENIE™ NE S'ALLUME PAS, VERIFIER QUE LA CONSOLE EST BIEN BRANCHEE, ET QUE LE VOYANT ROUGE DE LA CONSOLE EST BIEN ALLUME.

SI L'ECRAN DE CODES N'APPARAÎT PAS, OU SI L'ECRAN EST VIDE OU CLIGNOTE:

- ETEINDRE LA CONSOLE, POUSSER A FOND GAME GENIE™ DANS LA CONSOLE, RALLUMER LA CONSOLE.
- ETEINDRE PUIS RALLUMER LA CONSOLE A NOUVEAU.
- ETEINDRE LA CONSOLE, RETIRER GAME GENIE™ ET LE RÉ-INTRODUIRE DANS LA CONSOLE.
- S'ASSURER QUE LE COMMUTATEUR D'EFFETS DU GAME GENIE™ EST EN POSITION HAUTE (MARCHE).

SI L'ECRAN DE CODES DU GAME GENIE™ N'APPARAÎT TOUJOURS PAS.

- RETIRER GAME GENIE™, OUVRIR LE SUPPORT, DEBRANCHER LA CARTOUCHE, ET TESTER ENSEMBLE LA CARTOUCHE ET LA CONSOLE EN JOUANT NORMALEMENT. SI LA CARTOUCHE ET LA CONSOLE FONCTIONNENT CONVENABLEMENT, RE-PLACER ALORS GAME GENIE™ ET ESSAYER A NOUVEAU.

IMPORTANT: CERTAINS JEUX PEUVENT ETRE INCOMPATIBLES AVEC GAME GENIE™ ET L'ECRAN DE CODES N'APPARAÎT PAS OU L'ECRAN DU TV CLIGNOTE.

Composition des codes

- 1) Pour composer les codes, recherchez dans cette notice le nom du jeu concerné et choisissez les codes que vous voulez utiliser. Les jeux sont classés par ordre alphabétique. Rappelez vous que vous pouvez composer jusqu'à cinq codes à la fois, mais que certains effets nécessitent plus d'un code. Les codes sont de huit caractères (lettres et chiffres).
- 2) Les deux lignes de caractères au bas de l'écran forment la combinaison Lettres & Chiffres qui constitue les codes. Vous verrez une épée pointant sur le "0" de la ligne de sélection des caractères, en bas et à gauche de l'écran. (Figure 12)
- 3) Les 5 rangées de carrés vides sont les Lignes de Codes. Le Curseur "Etoilé" apparaîtra sur le premier emplacement de la Ligne de Codes en haut et à gauche de l'écran.

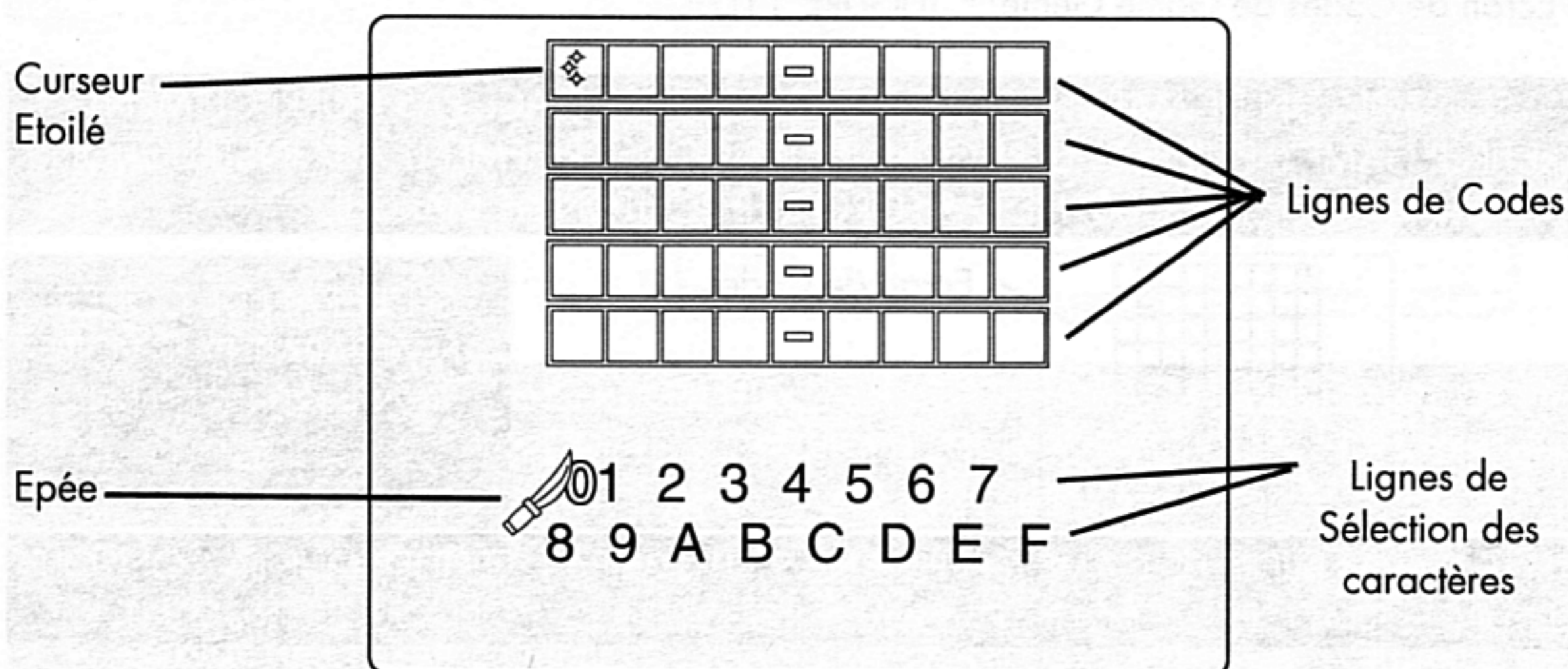


FIGURE 12

- 4) Pour composer les codes sur l'Ecran de Codes, utilisez la Manette N°1 .
Note: Si vous utilisez une manette spéciale et si vous avez des difficultés pour composer les codes Game Genie™, essayez de couper certaines fonctions spéciales comme le "Turbo", ou utilisez la manette standard de votre console pour composer les codes, et ensuite remplacez-la par votre manette spéciale pour jouer.
- 5) Déplacez l'Epée pour sélectionner la première lettre du premier code en appuyant sur les flèches HAUT, BAS, GAUCHE et DROITE de la manette.
- 6) Appuyez sur la touche "B" de la manette pour valider la lettre dans la Ligne de Codes. Le Curseur "Etoilé" se déplacera sur la case suivante. Continuez de cette façon jusqu'à ce que tous les chiffres et lettres aient été entrés (et toutes les cases de la ligne remplies). Vous avez ainsi composé le premier code.
- 7) Lorsqu'une Ligne de Codes est remplie, le Curseur "Etoilé" se déplace à la première case de la Ligne de Codes suivante.
- 8) Recommencez ce processus pour composer jusqu'à cinq codes, si vous le désirez.

Correction des Erreurs

Si vous faites une erreur et entrez un chiffre (ou une lettre) erroné(e), appuyez sur la touche "Y" pour un retour en arrière et supprimez ainsi le dernier caractère entré. Puis entrez la lettre correcte comme indiqué aux points 5 et 6 ci-dessus.

- Pour tout recommencer, éteignez puis rallumez la console pour faire réapparaître un écran vide.

POUR PLUS D'INFORMATIONS SUR LA CORRECTION ET LE CHANGEMENT DE CODES, REPORTEZ-VOUS AU PARAGRAPHE "MODIFICATION DES CODES" CI-DESSOUS.

Démarrage du Jeu

Quand tous les codes choisis ont été composés, vérifiez-les pour vous assurer qu'ils sont bien composés. Appuyez ensuite sur la touche "Start" de la manette pour commencer à jouer. Le premier écran du jeu apparaît. Jouez alors normalement suivant les instructions fournies avec le jeu.

- Pour revenir à tout moment du jeu à l'Ecran de Codes du Game Genie™, appuyez sur la touche Reset.
- Pour recommencer une partie en gardant les mêmes codes, appuyez sur les touches Reset puis Start.
- Pour jouer normalement sans aucun effet, il n'est pas nécessaire de retirer Game Genie™. Appuyez simplement sur Start avec l'Ecran de Codes vide, ou placez le Commutateur d'Effets en position basse (ARRET) et appuyez sur Start.
- Pour rejouer sans codes, éteignez puis rallumez la console, et appuyez sur Start.

Modification des Codes

Au cours ou à la fin d'une partie, appuyez sur Reset pour revenir à l'Ecran de Codes. Tous les codes que vous avez déjà composés apparaîtront sur les Lignes de Codes. A ce moment, vous pouvez:

- 1) Recommencer le jeu avec les mêmes codes en appuyant sur Start.
- 2) Ajouter, supprimer ou modifier un ou plusieurs codes sur l'écran en utilisant les procédures ci-dessous:

Comment Effacer ou Modifier un Caractère, un ou plusieurs Codes

POUR DEPLACER LE CURSEUR "ETOILE" SUR UN CARACTERE OU UN ESPACE SUR LES LIGNES DE CODES	Appuyer sur la touche "X" pour avancer d'un espace. Appuyer sur "Y" pour reculer d'un espace. Maintenir la touche "X" enfoncée et utiliser les flèches de la manette pour déplacer le Curseur "Etoilé" sur la case souhaitée. (Vous pouvez aussi maintenir appuyée la touche "Y" au lieu de la touche "X")
POUR EFFACER UN CARACTERE	Déplacer le Curseur "Etoilé" sur le caractère désiré (voir ci-dessus) et appuyer sur la touche "A".
POUR MODIFIER UN CARACTERE	Déplacer le Curseur "Etoilé" sur le caractère du code que vous désirez modifier. Utiliser la manette pour déplacer l'Épée sur le nouveau caractère choisi. Appuyer sur la touche "B" pour valider le nouveau caractère..
POUR EFFACER UN CODE	Déplacer le Curseur "Etoilé" sur n'importe quel caractère du code (voir ci-dessus). Appuyer et maintenir enfoncées simultanément les touches "L" et "R" (Gauche et droite) (S'il n'y a pas de code composé sur la ligne où se trouve le Curseur "Etoilé" cette manœuvre effacera la ligne précédente).
POUR EFFACER TOUS LES CODES	Appuyer et maintenir enfoncées les touches "L" et "R" simultanément et appuyer sur "A"

Utilisation du Commutateur d'Effets

Pour jouer à un jeu sans les effets, mettez le commutateur en position basse (ARRET)

Utilisation du Commutateur pendant une Partie

Suivant le jeu auquel vous jouez et les codes que vous utilisez, le Commutateur d'Effets peut parfois être utilisé pour activer ou désactiver les effets pendant une partie.

Suivez ces quelques conseils pour utiliser au mieux le Commutateur d'Effets.

- VEILLEZ A CE QUE LE COMMUTATEUR SOIT TOUJOURS SUR LA POSITION "MARCHE" QUAND VOUS APPUYEZ SUR "START" DANS L'ECRAN CODE.
- VEILLEZ A CE QUE LE COMMUTATEUR DEMEURE TOUJOURS EN POSITION "MARCHE" JUSQU'A CE QUE LA PARTIE COMMENCE VRAIMENT (PAS SEULEMENT AU MOMENT DE L'AFFICHAGE DU TITRE OU DES OPTIONS, MAIS BIEN DANS LA PARTIE)-MEME SI VOUS NE VOULEZ PAS JOUER AVEC LES EFFETS AU DEBUT DE LA PARTIE. Si vous ne désirez pas jouer avec les effets, coupez le commutateur juste après le début de la partie.
- Certains effets peuvent mettre quelques secondes à disparaître après que le commutateur a été coupé.

IMPORTANT: EN UTILISANT CERTAINS CODES SUR CERTAINS JEUX, CERTAINS EFFETS PEUVENT NE PAS DISPARAITRE OU CERTAINES CONDITIONS DE JEU PEUVENT NE PAS REVENIR A LA NORMALE..

Par exemple, beaucoup de codes du type "Commencer avec..." effectuent certaines modifications en début de partie qui ne disparaissent pas quand vous coupez le Commutateur d'Effets. Si vous utilisez un code tel que "Commencer avec 9 vies", dans un jeu qui ne vous attribue que 3 vies, la coupure du Commutateur d'Effets ne ramènera pas immédiatement le nombre de vies à 3. Vous continuerez à jouer avec toutes les vies restantes jusqu'à ce que vous les perdiez toutes et que le jeu se termine.

Sur la plupart des jeux, les codes qui peuvent ne pas disparaître sont ceux qui modifient le nombre de vies, les crédits, les qualités des personnages, etc...

Sur la plupart des jeux, les codes qui sont les plus susceptibles de disparaître sont ceux relatifs à l'invicibilité, la vitesse, les sauts et quelques autres.

Si Vous Avez des Problèmes Avec les Codes. . .

Chaque code figurant dans ce livret a été essayé et contrôlé sur toutes les versions connues de chaque jeu. Cependant, en raison de la nature de cette interface, il est possible que certains codes ou combinaisons de codes puissent créer des effets indésirables à certains moments de la partie. Si cela se produit, il n'y aura aucun risque pour votre console ou vos cartouches.

Appuyez simplement sur Reset ou éteignez la console et rallumez-la pour faire apparaître l'Ecran des Codes (Ou continuez à jouer si vous le pouvez)

L'utilisation simultanée des mots de passe des jeux et des codes du Game Génie™ peut créer des problèmes sur certains jeux.

Si vous rencontrez une difficulté:

- Re-vérifiez la composition correcte des codes.
- Si le problème se produit avec l'utilisation d'un seul code, composez un code différent.

- Si le problème se produit avec l'utilisation d'une combinaison de codes, essayez de prendre une combinaison différente ou supprimez un ou plusieurs codes.
- Recommencez la partie.

Si les Codes sont sans Effet

Des problèmes de codes peuvent se produire parfois parce que l'éditeur du jeu a fait des modifications dans des versions récentes de ses jeux. De plus, il y a d'autres raisons qui peuvent expliquer le non-fonctionnement d'un code.

Un jeu en 16 bits comporte des situations qui changent en permanence, si bien que, malgré tout le soin apporté lors des tests, vous pouvez rencontrer un endroit, ou une combinaison de conditions qui font apparaître un problème.

Nous sommes certains que la plus grande majorité des codes de cette notice fonctionne parfaitement, et nous vous invitons à nous signaler les anomalies que vous pourriez rencontrer.

Adressez-nous vos Remarques

Si vous rencontrez un problème avec un code ou une combinaison de codes, écrivez-nous à l'adresse ci-dessous. Indiquez vos nom, âge, adresse et numéro de téléphone, ainsi qu'une brève description du problème rencontré, avec l'endroit où il se produit dans le jeu. Vos observations nous seront très utiles pour améliorer les futures versions du Livre de Codes.

S.O.S. GAME GENIE
B.P. 115
95103 ARGENTEUIL CEDEX

ANOMALIE	CAUSE/REMEDE
Le bouton marche/arrêt sur la console ne se place pas correctement.	<ul style="list-style-type: none"> •Game Genie™ n'est pas correctement introduit dans la console. Enlever Game Genie™, puis le re-connecter en suivant les instructions du paragraphe "Connecter Game Genie™".
Le jeu se "fige", s'arrête ou est interrompu	<ul style="list-style-type: none"> •Problème de code. PAS DE RISQUE POUR LA CARTOUCHE. Appuyer sur la touche Reset ou éteindre la console et recomposer les codes. Re-vérifier les codes. Pour un code unique, choisir un autre code. Pour une combinaison de codes supprimer un ou plusieurs d'entre eux, ou essayer une combinaison différente. •Encrassement. Nettoyer les contacteurs métalliques sur la console, le Game Genie™ et la cartouche de jeu en utilisant un nécessaire de nettoyage. Nettoyer le contacteur noir du Game Genie™ avec l'ustensile fourni généralement dans les kits de nettoyage vendus dans le commerce. Nettoyer l'autre côté en utilisant l'ustensile prévu pour la cartouche de jeu.
Image brouillée	<ul style="list-style-type: none"> •Encrassement. Procéder au nettoyage des contacteurs comme décrit ci-dessus. •Vérifier que Game Genie™ est bien enclenché à fond dans la console.
Pas d'image	<ul style="list-style-type: none"> •Vérifier que le téléviseur et la console sont bien connectés. •Vérifier que le téléviseur et la console sont bien allumés. •Encrassement. Procéder au nettoyage des contacteurs comme décrit ci-dessus. •Retirer Game Genie™, introduire la cartouche de jeu dans la console et tester le fonctionnement standard de la cartouche et de la console. Si le problème persiste sans Game Genie™, voir les instructions de la console.

L'Ecran de Codes du Game Genie™ n'apparaît pas

- Vérifier que Game Genie™ est bien enclenché à fond .
- Le jeu est peut-être incompatible avec Game Genie™. Utiliser un autre jeu.
- Eteindre, puis rallumer la console.
- Retirer Game Genie,™ débrancher la cartouche de jeu du Game Genie™, la rebrancher avec soin et bien à fond. Ré-introduire lGame Genie™ dans la console.
- **Encrassement.** Nettoyer les contacteurs des différents éléments comme décrit ci-dessus..
- Retirer Game Genie™, introduire la cartouche de jeu dans la console et tester le fonctionnement standard de la cartouche et de la console (Voir le paragraphe "Pas d'Image" ci-dessus).

Pas d'image ou d'Ecran de Codes, par moment

- Le jeu est peut-être incompatible avec Game Genie™. Utiliser un autre jeu.
- **Encrassement.** Nettoyer les contacteurs des différents éléments comme décrit ci-dessus.
- Mauvaise connexion de Game Genie™, de la cartouche et/ou de la console. Refaire les connexions.

Problèmes d'image floue, de neige ou pas de couleurs

- Eteindre la commande automatique de réglage fin du téléviseur.

Le voyant vert d'effets de Game Genie™ ne s'éclaire pas alors qu'il est en position haute (Marche)

- Vérifier que Game Genie™ est bien enclenché à fond dans la console.
- Vérifier que la console est bien branchée.
- Vérifier que la console est bien allumée.
- Eteindre et rallumer la console.
- Retirer Game Genie™ et le ré-introduire dans la console.

Effet imprévu qui n'interrompt pas la partie

- Problème de code. PAS DE RISQUE POUR LA CARTOUCHE. Voir le paragraphe "Si le jeu se fige..." ci-dessus.

Pas d'apparition du jeu après avoir actionné la touche Start dans l'Ecran de Codes

- Jeu incompatible. Utiliser un autre jeu.
- **Encrassement.** Nettoyer les contacteurs des différents éléments comme décrit ci-dessus.

Les codes n'ont pas d'effet

- Vérifier que le Commutateur d'Effets est en position haute (Marche) et que le voyant d'effet vert est allumé.
- Problème d'incompatibilité entre le code et la version du jeu. Parfois un éditeur a modifié les récentes versions de ses jeux et les codes ne fonctionnent plus.

Impossible de composer les codes ou de déplacer l'Epée ou le Curseur Etoilé

- Vérifier que la manette est bien branchée dans l'Entrée n° 1.

En cas d'autres problèmes

- Ecrire à l'assistance GAME GENIE™ :

S.O.S. GAME GENIE
BP 115
95103 ARGENTEUIL CEDEX

Composition de vos propres Codes

Les codes répertoriés dans cette notice vous donnent une idée des différentes sortes d'effets que vous pouvez créer en composant vos propres codes.

En composant vos propres codes, gardez à l'esprit les principes suivants :

- La façon la plus facile de composer vos propres code est d'apporter des changements mineurs aux codes existants. Dans la partie suivante, se trouve un tableau simple qui indique comment changer les codes qui figurent dans cette notice pour créer des effets qui vous amuseront.
 - Si vous faites de légers changements aux codes existants, vous devez conserver un code à 8 caractères ("caractères" signifie lettres et/ou chiffres)
 - Vous pouvez aussi composer des codes en utilisant des caractères choisis au hasard. Il vous faut aussi 8 caractères.
 - L'utilisation simultanée de plusieurs codes est une méthode plus délicate pour la composition de codes, car il devient difficile de définir quel code produit tel ou tel effet.
 - Certaines catégories de codes sont plus faciles à composer. En premier, ceux comportant des nombres (par exemple, nombre de vies, nombres de balles, nombre d'armes, nombre de secondes ou de minutes sur le chrono).
 - Certaines catégories de codes sont plus difficiles à composer, tel que "Vies Infinies" ou "Super Puissance".
 - De nombreux codes que vous créez auront un certain effet, mais souvent la modification sera si légère que vous ne remarquerez pas la différence. VOUS DEVREZ ESSAYER DE NOMBREUX CODES CHOISIS AU HASARD AVANT D'OBTENIR UN EFFET NOTABLE.
 - Si vous trouvez un code composé au hasard qui donne un effet intéressant, alors essayez de le modifier en utilisant la procédure de composition du paragraphe suivant. De cette façon vous aurez plus de chances d'atteindre vraiment un bon effet.
- Votre réussite dans la création de codes dépendra beaucoup de la chance. Continuez vos essais ! Bien sûr, certains des effets que vous créerez ne seront pas de votre goût. Pratiquement toutes les sortes d'effets sont possibles - bon, mauvais, intéressant, ennuyeux, amusant ou simplement complètement fou.
- Si un code que vous composez interrompt la partie ou crée des effets non-désirés, appuyez sur Reset ou éteignez et rallumez la console, et composez d'autres codes pour jouer. Souvenez-vous: les problèmes de codes sont sans risques pour votre console ou vos cartouches.

Comment Composer des Nouveaux Codes

Il y a trois méthodes de base pour composer vos propres codes en partant des codes existants.

Méthode N°1: vous remplacez le 1er caractère du code par n'importe quel autre caractère.

Méthode N°2: vous remplacez le 2ème caractère du code par n'importe quel autre caractère.

Méthode N°3: vous remplacez à la fois le 1er et le 2ème caractère par n'importe quels autres caractères.

- Le remplacement du premier caractère entraine une plus grande modification que le

remplacement du second.

Souvenez-vous: ces méthodes opèrent mieux quand l'effet du code que vous désirez modifier contient des nombres, tel que "Commencer avec 10 vies". Elles ne fonctionnent normalement pas avec un code comme "Vies Infinies".

La meilleure façon de procéder est d'écrire sur une feuille le code de départ, d'utiliser le tableau ci-dessous pour sélectionner les modifications que vous voulez essayer, et puis d'écrire ces modifications sous le code de départ. De cette façon vous pouvez revenir à votre Game Genie™ avec votre propre liste de codes à essayer.

Rappel. Si un code que vous avez composé interrompt la partie ou crée des effets indésirables, appuyez seulement sur la touche Reset ou éteignez et rallumez l'alimentation et ensuite composez d'autres codes pour jouer. LES PROBLEMES DE CODE SONT SANS RISQUES POUR VOS CARTOUCHES DE JEUX.

Comment utiliser le tableau:

Le caractère "D" vous donnera normalement l'effet le plus petit (le nombre le plus bas de vies, de munitions, d'énergie, d'armes, de "continues", le saut le plus bas, la vitesse la plus lente, etc...) de toutes les lettres. Le caractère "E" vous donnera l'effet le plus grand (le plus haut nombre de vies, de munitions, d'énergie, d'armes, de "continues", le saut le plus haut, la vitesse la plus rapide, etc...) de toutes les lettres. Le tableau vous indique le rang des caractères entre "D" et "E", en allant du plus Petit Effet à gauche vers le plus Grand Effet à droite.

Plus Petit Effet													Plus Grand Effet		
D	F	4	7	0	9	1	5	6	B	C	8	A	2	3	E

Note: Sur certains jeux, l'ordre des effets peut être inversé. En d'autres termes, "E" peut donner le plus petit effet et "D" le plus grand effet.

Exemples de Méthodes de Création de Codes

Supposons que vous ayez un code qui vous donne 50 vies. C'est un code qui vaut la peine d'être modifié, car l'effet comporte une quantité.

Code Original : 7FB4-6F07 - Commencer avec 50 vies

Méthode N°1, vous remplacez le premier caractère du code (7). Si "D", le caractère avec l'effet le plus petit, est substitué au "7", le résultat est :

DFB4-6F07 Commencer avec 2 vies

Méthode N°2, vous remplacez le second caractère du code original (F). Si "3", l'un des caractères avec le plus grand effet est substitué au "F", le résultat est :

73B4-6F07 Commencer avec 63 vies

Méthode N°3, vous remplacez à la fois le premier et le second caractère du code original (7 et F). Si "1" et "4" sont substitués à "7" et "F", l'effet combiné des deux nouveaux caractères vous donne:

14B4-6F07 Commencer avec 99 vies

Rappelez-vous que la création de codes est un art qui demande beaucoup de patience et de persévérance! La technique ne fonctionnera pas avec tous les codes, mais continuez vos essais jusqu'à ce que vous trouviez un code qui marche. Bien sûr les méthodes que nous avons décrites ne sont pas les seules qui peuvent fonctionner. N'hésitez pas à inventer vos propres techniques de composition des codes !

Addams Family™.

Aide Gomez™ à sauver Morticia™ dans ce jeu d'action bizarre et inquiétant basé sur le célèbre film. Le code 8 te donne une totale protection contre les ennemis. Pour le code 16, le fez n'est pas toujours visible, mais Gomez™ peut voler comme s'il le portait. Avec le code 17, Gomez™ est invisible mais les ennemis et les dangers peuvent encore le frapper. Ce code est prévu seulement pour son attrait amusant. Tu peux suivre Gomez™ grâce à ses traces et au fez qu'il porte.

FAMILY

CODE TAPER ...

1	DFB8-67D4
2	D7B8-67D4
3	DBB8-67D4
4	4DB8-67D4
5	9DB8-67D4
6	BBB8-67D4
7	DDA5-AD67
8	3CA0-AD07
9	D9CF-D46F
10	FDCF-D46F
11	49CF-D46F
12	DF61-07DD + DF61-070D
13	D761-07DD + D761-070D
14	D061-07DD + D061-070D
15	D961-07DD + D961-070D

EFFET ...

Commence avec 1 vie au lieu de 5
Commence avec 3 vies
Commence avec 9 vies
Commence avec 20 vies
Commence avec 50 vies
Commence avec 99 vies
Vies infinies
Invincibilité
Chaque \$ vaut 5
Chaque \$ vaut 10
Chaque \$ vaut 25
Commence avec 1 coeur au lieu de 2
Commence avec 3 coeurs
Commence avec 4 coeurs
Commence avec 5 coeurs

A noter sur le code 16: Après avoir vaincu un Boss, il faut se poser avant l'apparition du code secret.

Si tu voles au mauvais endroit, tu peux être pris au piège, et alors repartir à zéro.

16 60B2-6FD4 + 69AF-AF6D

Commence avec et garde les capacités de vol de Fezi Copter™

17 3CAD-A7A4

Gomez™ invisible

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code). Addams Family, Gomez, Morticia et Fezi-copter sont des marques déposées de Paramount Pictures.

Another World™.

Lester™ se retrouve dans un bien étrange pays, et seules ses qualités, ses vieux amis et ses super codes peuvent le sauver du désastre! Essaie les codes 4 et 5 pour rendre le jeu moins stressant.

WORLD

CODE TAPER ...

1	5E68-30A4
2	5E86-49B2
3	5E39-313D
4	4DE6-11CD + 3DE4-404D
5	0DE6-11CD + ADE4-404D

EFFET ...

Les armes ont des munitions presque infinies
Les recharges de munitions sont presque infinies
De l'oxygène presque infini pour nager
Saut plus long (à partir d'une position arrêtée- pas en courant)
Saut beaucoup plus long (à partir d'une position arrêtée- pas en courant)

Another world est une marque déposée de Delphine Software

Axelay™.

Une généreuse sélection de codes utiles ici : de crédits, de vies et d'options de niveaux.

AXE

CODE TAPER ...

1	D766-D7A7
---	-----------

EFFET ...

Commence avec 1 crédit au lieu de 5

2 D066-D7A7
 3 D966-D7A7
 4 D166-D7A7
 5 D666-D7A7
 6 DB66-D7A7
 7 DC66-D7A7
 8 D866-D7A7

Commence avec 2 crédits
 Commence avec 3 crédits
 Commence avec 4 crédits
 Commence avec 6 crédits
 Commence avec 7 crédits
 Commence avec 8 crédits
 Commence avec 9 crédits

Pour les codes de 1 à 8 ne pas ALLER DANS L'écran d'options

9 C2C5-DDDF
 10 DF21-AD04
 11 D421-AD04
 12 D921-AD04
 13 D521-AD04
 14 DB21-AD04
 15 DE21-AD04
 16 FB21-AD04
 17 7421-AD04
 18 0821-AD04
 19 1721-AD04

Crédits infinis
 Commence avec 1 vie au lieu de 3
 Commence avec 2 vies
 Commence avec 5 vies
 Commence avec 7 vies
 Commence avec 9 vies
 Commence avec 15 vies
 Commence avec 25 vies
 Commence avec 50 vies
 Commence avec 75 vies
 Commence avec 99 vies

20 C2AE-DF6D + C28F-04D7
 21 CBB7-AFA7 + DFB7-A4D7 + DDB7-A407
 22 CBB7-AFA7 + D4B7-A4D7 + DDB7-A407
 23 CBB7-AFA7 + D7B7-A4D7 + DDB7-A407
 24 CBB7-AFA7 + D0B7-A4D7 + DDB7-A407
 25 CBB7-AFA7 + D9B7-A4D7 + DDB7-A407

Vies infinies
 Commence au stade 2
 Commence au stade 3
 Commence au stade 4
 Commence au stade 5
 Commence au stade 6

Axelay est une marque déposée de Konami, Inc.

Best of the Best™.

Voici quelques codes extraordinaires, qui vous aideront à atteindre la fin de ce super jeu. Si vous utilisez, le code 1 et l'un des codes 9 à 12, personne ne pourra vous arrêter.

BEST

CODE TAPER ...

1 828D-D409
 2 DFC3-6D69
 3 D6C3-6D69
 4 BAC3-6F69
 5 D4C3-0DAD

6 DCC3-0FDD
 7 DCC3-0F0D
 8 DCC3-0F6D
 9 74C3-0FDD
 10 74C3-0F0D
 11 74C3-0F6D
 12 D68F-AD65

EFFET . . .

Coups spéciaux infinis
 Commence avec un coup spécial
 Commence avec 8 coups spéciaux.
 Pas de coups spéciaux pour le joueur 2.
 Le joueur 1 peut se battre contre n'importe quel boxeur - Ne peut utiliser les coups spéciaux ou obtenir le mot de passe.
 Moins de force
 Moins de résistance
 Moins de réflexes
 Plus de force
 Plus de résistance
 Plus de réflexes
 Energie presque infinie

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois.
 Best of the Best est une marque déposée de Loricel S.A.

Blazing Skies™.

C'est la Première Guerre Mondiale. Tu te trouves sur un aérodrome en France, quand tu reçois ton premier ordre de mission. C'est une tâche difficile, surtout quand tu vois tes camarades d'escadrille tomber comme des mouches. Utilise le Code 2 pour sauver tes copains, et ainsi ils pourront voler dans les missions à venir.

BLAZ

CODE TAPER ...

1 C2C6-D768

2 8282-0F08 + 2BCF-D767

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes!

Blazing Skies est une marque déposée de Namco, Ltd.

EFFET . . .

Compteur de régénération de pouvoirs infinis pour un seul pilote quand tu as rempli une mission avec succès.

Les pilotes ne meurent. Ils restent à l'écran.

Desert Strike™.

Monte dans l'hélicoptère Apache et mets en échec le fou du désert, Seigneur de la guerre dans ce jeu de combat qui a de bonnes résolutions graphiques, et rend facile le pilotage. Choisis parmi les différents codes, ceux qui augmentent les munitions, les vies, carburant, armures. Pour les experts il y a les codes 10 (25 unités de carburant) et 18 (les armures commencent à partir de 344).

DESERT

CODE TAPER ...

1 223B-07D9

2 DFB1-0F6C

3 D9B1-0F6C

4 D5B1-0F6C

5 DCB1-0F6C

6 FOB1-0F6C

7 74B1-0F6C

8 17B1-0F6C

9 4A68-04A1

10 FBB1-07DC

11 74B1-07DC

12 08B1-07DC

13 B1B1-07DC

14 A6B1-07DC

15 D7B1-070C

16 DD63-A409

17 D063-A409

18 DFBC-64A9 + DF64-64D1

19 D7BC-64A9 + D764-64D1

20 D0BC-64A9 + D064-64D1

21 D6BC-64A9 + D664-64D1

22 F0BC-64A9 + F064-64D1

23 DD38-6D0F

24 D438-6D0F

25 DB38-6D0F

26 F738-6D0F

27 4138-6D0F

Pour les CODES 23 à 36, chaque caisse de munitions détermine le nombre d'armes indiquées dans le code

28 DC3A-676F

EFFET . . .

Munitions infinies

Commence avec 1 vie

Commence avec 5 vies

Commence avec 7 vies

Commence avec 10 vies

Commence avec 20 vies

Commence avec 50 vies

Commence avec 99 vies

Vies infinies

Carburant commence à 25

Carburant commence à 50

Carburant commence à 75

Carburant commence à 150

Carburant commence à 200

Carburant commence à 868

Carburant infini

2 fois plus de consommation de carburant

Armures commencent à 344

Armures commencent à 856

Armures commencent à 1,112

Armures commencent à 2,136

Armures commencent à 5,208

154 cartouches de fusil

666 cartouches de fusil

2.458 cartouches de fusil

5.018 cartouches de fusil

9.882 cartouches de fusil

Commence avec 10 "hydras"

29	743A-676F	Commence avec 50 "hydras"
30	103A-676F	Commence avec 100 "hydras"
31	EC3A-676F	Commence avec 250 "hydras"
32	DF33-67DF	Commence avec 1 missile
33	F033-67DF	Commence avec 20 missiles
34	7433-67DF	Commence avec 50 missiles
35	1033-67DF	Commence avec 100 missiles
36	EC33-67DF	Commence avec 250 missiles
37	DF3C-676F	Fusil automatique rapide-répète la vitesse
38	F63C-676F	Fusil automatique lent-répète la vitesse
39	D032-6D6F	Vol des missiles rapide
40	D03E-6DDF	Vol des "hydras" rapide
41	1038-6D6F	Les fusils font autant de dégâts que les missiles
42	1032-6DDF	Les "hydras" font autant de dégâts que les missiles
43	EC33-676F	Missiles font 250 points de dégâts
44	DF39-DF64	AK47's font 1 point de dégâts
45	D439-DF64	AK47's font 1/2x plus de dégâts
46	DC39-DF64	AK47's font 2x plus de dégâts
47	DF3E-A7DF	APHIDs font 1 point de dégâts
48	493E-A7DF	APHIDs font 1/2 x plus de dégâts
49	B13E-A7DF	APHIDs font 2x plus de dégâts
50	DF3D-A7DF	AAA's font 1 point de dégâts
51	DC3D-A7DF	AAA's font 1/2x plus de dégâts
52	463D-A7DF	AAA's font 2x plus de dégâts
53	DF3C-AD6F	Rapiers font 1 point de dégâts
54	743C-AD6F	Rapiers font 1/2x plus de dégâts
55	A63C-AD6F	Rapiers font 2x plus de dégâts
56	DF34-A46F	VDA's font 1 point de dégâts
57	DA34-A46F	VDA's font 1/2x plus de dégâts
58	7434-A46F	VDA's font 2x plus de dégâts
59	DF31-AF6F	ZSU's font 1 point de dégâts
60	F031-AF6F	ZSU's font 1/2x plus de dégâts
61	9D31-AF6F	ZSU's font 2x plus de dégâts
62	DF3F-D464	Speedboats font 1 point de dégâts
63	FB3F-D464	Speedboats font 1/2x plus de dégâts
64	103F-D464	Speedboats font 2x plus de dégâts
65	DF37-D4D4	Hélicoptères font 1 point de dégâts
66	7437-D4D4	Hélicoptères font 1/2x plus de dégâts
67	A637-D4D4	Hélicoptères font 2 x plus de dégâts
68	DF32-A76F	M48's font 1 point de dégâts
69	7432-A76F	M48's font 1/2x plus de dégâts
70	A632-A76F	M48's font 2x plus de dégâts
71	DF3A-ADDF	Crotales font 1 point de dégâts
72	743A-ADDF	Crotales font 1/2 x plus de dégâts
73	A63A-ADDF	Crotales font 2x plus de dégâts
74	DF29-0FDD	AK47's ont 1 point armure
75	D929-0FDD	AK47's ont 1/2x plus de points armures
76	F029-0FDD	AK47's ont 2x plus de points armures
77	DFA7-D76D	APHIDs ont 1 point armure
78	DAA7-D76D	APHIDs ont 1/2x plus de points armures

79	74A7-D76D	APHIDs ont 2x plus de points armures
80	DF83-ADD7	AAA's ont 1 point armure
81	FB83-ADD7	AAA's ont 1/2x plus de points armures
82	1083-ADD7	AAA's ont 2x plus de points armures
83	DFAE-6F6D	Rapiers ont 1 point armure
84	49AE-6F6D	Rapiers ont 1/2x plus de points armures
85	B1AE-6F6D	Rapiers ont 2x plus de points armures
86	DFA9-AFDD	VDA's ont 1 point armure
87	74A9-AFDD	VDA's ont 1/2x plus de points armures
88	A6A9-AFDD	VDA's ont 2x plus de points armures
89	DFAD-DFDF	ZSU's ont 1 point armure
90	08AD-DFDF	ZSU's ont 1/2x plus de points armures
91	EEAD-DFDF	ZSU's ont 2x plus de points armures
92	DFAB-DDDD	Speedboats ont 1 point armure
93	08AB-DDDD	Speedboats ont 1/2x plus de points armures
94	EEAB-DDDD	Speedboats ont 2x plus de points armures
95	DFA7-0DDD	Hélicoptères ont 1 point armure
96	08A7-0DDD	Hélicoptères ont 1/2x plus de points armures
97	EEA7-0DDD	Hélicoptères ont 2x plus de points armures
98	DFA0-646D	M48's ont 1 point armure
99	10A0-646D	M48's ont 1/2x plus de points armures
100	DFA0-64AD	M48's ont 2x plus de points armures
101	DFA3-07DD	Crotales ont 1 point armure
102	52A3-07DD	Crotales ont 1/2x plus de points armures
103	DFA3-070D	Crotales ont 2x plus de points armures
104	DD39-D4D4	Trajectoire des balles AK47 lente
105	DD3E-A76F	Trajectoire des balles APHID lente
106	DD3D-A76F	Trajectoire des balles AAA lente
107	DD3C-AFDF	Trajectoire des balles Rapier lente
108	DD34-A7DF	Trajectoire des balles VDA lente
109	DD31-A4DF	Trajectoire des balles ZSU lente
110	DD3F-D7D4	Trajectoire des balles Speedboat lente
111	DD37-D464	Trajectoire des balles Hélicoptère lente
112	DD33-ADDF	Trajectoire des balles M48 lente

Desert Strike est une marque déposée de Electronic Arts.

Dragon's Lair™.

Vous voici dans cette merveilleuse aventure humoristique mais néanmoins chevaleresque. Certains codes vous permettront d'éviter les nombreux pièges de ce jeu.

DRAD

CODE TAPER ...

1	3C87-6404
2	C389-64D4
3	DD8D-6404
4	D98D-6404
5	DB8D-6405
6	C36A-DFAF
7	3C85-67D4
8	C28F-A4D4

EFFET . . .

Commence avec 4 boucliers au lieu de 3
 Boucliers infinis (attention certains éléments
 comme le feu peuvent tout de même vous tuer)
 Commence avec 1 vie
 Commence avec 6 vies
 Commence avec 10 vies
 Vies infinies
 Le coeur ne vaut rien
 Temps infini

- 9 3CB6-67A7
 10 C4B6-6707 + D6B6-6767
 11 6DCA-640F + 6DCE-670F

Souviens-toi tu peux combiner tes codes.

Dragon's Lair est une marque déposée de Bluth Group, Ltd.

Le bonus de temps ne vaut rien

Le bonus de temps vaut 9 mn. au lieu de 1

Vous jetez toujours des haches (handicap)

Exhaust Heat™.

En utilisant les codes 9 à 34 au volant de la voiture dans ce jeu de Course, Le prix normal de la partie est encore affiché à l'écran, mais, le chiffre n'apparaîtra pas au dessus de la partie lorsque tu le sélectionneras et tu ne seras pas autorisé à en acheter. Essaie le code 6 pour commencer avec beaucoup d'argent, ou bien tenir bon avec le Code 1 et sans argent.

ROC

CODE TAPER ...

EFFET ...

Pour utiliser les codes 1 à 6 sur un jeu protégé, RE-COMPOSER LE CODE

- 1 BA26-D734
- 2 3C2F-D434 + CB2F-D744 + D42F-D7C4
 3 3C2F-D434 + CB2F-D744 + D62F-D7C4
 4 3C2F-D434 + CB2F-D744 + 0D2F-D7C4
 5 3C2F-D434 + CB2F-D744 + 6D2F-D7C4
 6 3C2F-D434 + CB2F-D744 + EE2F-D7C4
 7 C9AA-0D0D
 8 C922-040D
 9 DDEE-6F21
 10 DDEE-6491
 11 DDEE-6F91
 12 DDED-A491
 13 DDED-A421
 14 DDED-A791
 15 DDEE-6721 + DDED-ADF1
 16 DDED-AD91 + DDED-ADB1
 17 DDED-AD21 + DDED-AFF1
 18 DDE3-6791
 19 DDEE-6D91 + DDEE-6DB1
 20 DDE3-6D21
 21 DDE3-6F21 + DDE3-64F1
 22 DDE3-6491 + DDE3-64B1
 23 DDE2-6421
 24 DDE2-6721
 25 DDE3-6D91 + DDE3-6DB1
 26 DDE2-6F21
 27 DDE2-6491 + DDE2-64B1
 28 DDE2-6D91
 29 DDE2-6D21 + DDE2-6FF1
 30 DDEA-6491
 31 DDEA-6421 + DDEA-67F1
 32 DDEA-6791 + DDEA-67B1
 33 DDEA-6D21 + DDEA-6FF1
 34 DDEA-6F91 + DDEA-6FB1

Joueur commence sans argent
 au lieu de \$ 500

Joueur commence avec \$ 5,240

Joueur commence avec \$ 20,600

Joueur commence avec \$ 163,960

Joueur commence avec \$ 327,800

Joueur commence avec \$ 652,920

Pas de dégâts lorsqu'il heurte les remparts

Pas de dégâts lorsqu'il heurte d'autres voitures

Pneus normaux sont gratuits

Pneus haute adhérence sont gratuits

Pneus pluie sont gratuits

2L nitro gratuites

3L nitro gratuites

4L nitro gratuites

Moteur Ford V-8 gratuit

Moteur Ilmoa V-8 gratuit

Moteur Remart V-10 gratuit

Aile arrière DF bas gratuite

Aile arrière DF Haut gratuite

Aile avant DF bas gratuite

Aile avant DF haut gratuite

Special-L avant gratuite

Petit diffuseur gratuit

Grand diffuseur gratuit

Spécial diffuseur gratuit

Suspension forte gratuite

Suspension active gratuite

Carbones de freins gratuits

Freins anti-blocage gratuits

Boîte 5 vitesses gratuite

Boîte 6 vitesses gratuite

Boîte 7 vitesses gratuite

Chassis de type 2 gratuit

Chassis de type 3 gratuit

Exhaust heat est une marque déposée de Seta U.S.A., Inc.

F-1 Super Driving™.

Faire la course contre l'un des plus grands champions doit être excitant, mais aussi très difficile. En utilisant le code 33, tu seras toujours 1er en "qualifs", et le code 28 ramènera la longueur des courses à 1 tour.

AGURI

CODE

TAPER...

EFFET...

1	DF66-0D09	Commence à la course 2
2	D466-0D09	Commence à la course 3
3	D766-0D09	Commence à la course 4
4	D066-0D09	Commence à la course 5
5	D966-0D09	Commence à la course 6
6	D166-0D09	Commence à la course 7
7	D566-0D09	Commence à la course 8
8	D666-0D09	Commence à la course 9
9	DB66-0D09	Commence à la course 10
Avec les codes 10 à 16, l'affichage de l'argent ne fonctionne pas bien		
10	DC66-0D09	Commence à la course 11
11	D866-0D09	Commence à la course 12
12	DA66-0D09	Commence à la course 13
13	D266-0D09	Commence à la course 14
14	D366-0D09	Commence à la course 15
15	DE66-0D09	Commence à la course 16
16	DD23-D438	Le châssis de type 2 est gratuit
17	DD23-D718	Le châssis de type 3 est gratuit
18	DD2E-DD18	Le moteur V8 de type 2 est gratuit
19	DD2E-DD38	Le moteur V10 de type 1 est gratuit
20	DD2E-DF18	Le moteur V10 de type 2 est gratuit
21	DD2E-DF38	Le moteur V12 de type 1 est gratuit
22	DD2E-D418	Le moteur V12 de type 2 est gratuit
23	DD2E-D718	20 ML de carburant Spécial gratuits
24	DD2E-D738	50 ML de carburant Spécial gratuits
25	CEA9-D7D0	Les prix des châssis ne sont pas déduits à l'achat
26	CEAB-D4D0	Les prix des moteurs ne sont pas déduits à l'achat
27	CEAA-D700	Les prix des carburants spéciaux ne sont pas déduits
28	DF66-0404	Les courses du Championnat font 1 tour
29	D466-0404	Les courses du Championnat font 2 tours
30	D766-0404	Les courses du Championnat font 3 tours
31	D066-0404	Les courses du Championnat font 4 tours
32	D966-0404	Les courses du Championnat font 5 tours
33	DF62-D4A7	Les "qualifs" durent 1 tour (toujours 1er)
34	BBE2-A021	La 1e place vaut 99 points
35	BBEE-A021	La 1e place vaut 9.900 MP
36	BBEE-A091	La dernière place vaut 99 points
37	BBEF-D095	La dernière place vaut 9.900 MP

F-1 Super Driving est une marque déposée de G Amusement Co., Ltd.

F-Zero™.

Au 25ème siècle la vitesse est la règle du jeu, aussi le code 5 te donne une accélération supplémentaire. Parfois il est un peu difficile de voir si tu as un turbo, mais le code fonctionne bien.

ZERO

CODE TAPER ...

EFFET ...

1 A96E-A4A4

Pièces de machine infinies

2	DF6C-0F0A	Commence avec 1 pièce de machine
3	D96C-0F0A	Commence avec 5 pièces de machine
4	DB6C-0F0A	Commence avec 9 pièces de machine
5	A287-DDD4	Turbo illimité

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes!

F-Zero est une marque déposée de Nintendo of America Inc.

Home Alone™.

Encore une fois, Kevin a été laissé tout seul à la maison et ces vandales de cambrioleurs reviennent pour piller et se venger de la famille. Tu dois courir à travers la maison pour cacher les objets précieux et les Codes 18 et 19 t'aident à sauter plus haut. L'impulsion supplémentaire qui peut paraître un peu bizarre, se produit au dessus du saut normal. Le Code 9 te donne toute protection. Si tu es expert tente le Code 1.

certaines copies de ce jeu ne pourraient pas fonctionner correctement avec GAME GENIE™

HOME

CODE TAPER ...	EFFET . . .
1 DF2B-AFD4	Commence avec 1 vie au lieu de 3
2 D42B-AFD4	Commence avec 2 vies
3 D92B-AFD4	Commence avec 5 vies
4 DB2B-AFD4	Commence avec 9 vies
5 492B-AFD4	Commence avec 25 vies
6 9D2B-AFD4	Commence avec 50 vies
7 BB2B-AFD4	Commence avec 99 vies
8 DD21-DFD4	Vies infinies
9 C220-D464	puissance infinie
10 DF66-04A7	Vie supplémentaire avec 1 tranche de pizza au lieu de 8
11 D466-04A7	Vie supplémentaire avec 2 tranches de pizza
12 D766-04A7	Vie supplémentaire avec 3 tranches de pizza
13 D066-04A7	Vie supplémentaire avec 4 tranches de pizza
14 D966-04A7	Vie supplémentaire avec 5 tranches de pizza
15 D166-04A7	Vie supplémentaire avec 6 tranches de pizza
16 D566-04A7	Vie supplémentaire avec 7 tranches de pizza
17 DD2A-A76F	Baseballs, munitions de lance-pierres et et balles de fusil infinis
18 3DB1-07D5	Puissance sur l'impulsion des sauts
19 ADB1-07D5	Super puissance sur l'impulsion des sauts
20 DF23-A764	Besoin d'1 objet (au lieu de 24) pour compléter le niveau 1
21 D923-A764	Besoin de 5 objets pour compléter le niveau 1
22 FD23-A764	Besoin de 10 objets pour compléter le niveau 1
23 F923-A764	Besoin de 15 objets pour compléter le niveau 1
24 4D23-A764	Besoin de 20 objets pour compléter le niveau 1
25 DF23-A7A4	Besoin d'1 objet (au lieu de 30) pour compléter le niveau 2
26 D923-A7A4	Besoin de 5 objets pour compléter le niveau 2
27 FD23-A7A4	Besoin de 10 objets pour compléter le niveau 2
28 F923-A7A4	Besoin de 15 objets pour compléter le niveau 2
29 4D23-A7A4	Besoin de 20 objets pour compléter le niveau 2
30 4923-A7A4	Besoin de 25 objets pour compléter le niveau 2
31 DF2E-ADD4	Besoin d'1 objet (au lieu de 35) pour compléter le niveau 3

32 D92E-ADD4
33 FD2E-ADD4
34 F92E-ADD4
35 4D2E-ADD4
36 492E-ADD4
37 DF2E-AD04

38 D92E-AD04
39 FD2E-AD04
40 F92E-AD04
41 4D2E-AD04
42 492E-AD04
43 DF69-DFAD + AB69-D40D + D769-D46D
44 D469-DFAD + AB69-D40D + D769-D46D
45 D769-DFAD + AB69-D40D + D769-D46D

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Home Alone et Kevin sont des marques déposées de Twentieth Century Fox Film Corporation.

Jack Nicklaus Golf™.

Dans ce très beau jeu de golf, tu retrouves l'un des plus grands champions de tous les temps. Essaie le code 18 qui te donne des mulligans infinis. Pour les experts, le code 20 interdit tout mulligan.

JACK

CODE

TAPER...

1 DF36-070F + DD3C-A763
2 D436-070F + DF3C-A763
3 D736-070F + D43C-A763
4 D036-070F + D73C-A763
5 D936-070F + D03C-A763
6 D136-070F + D93C-A763
7 D536-070F + D13C-A763
8 D636-070F + D53C-A763
9 DB36-070F + D63C-A763
10 DC36-070F + DB3C-A763
11 D836-070F + DC3C-A763
12 DA36-070F + D83C-A763
13 D236-070F + DA3C-A763
14 D336-070F + D23C-A763
15 DE36-070F + D33C-A763
16 FD36-070F + DE3C-A763
17 FF36-070F + FD3C-A763
18 82BC-0767
19 6DB1-0D67
20 DDB9-04A7

EFFET...

Chaque manche se termine au trou 1
Chaque manche se termine au trou 2
Chaque manche se termine au trou 3
Chaque manche se termine au trou 4
Chaque manche se termine au trou 5
Chaque manche se termine au trou 6
Chaque manche se termine au trou 7
Chaque manche se termine au trou 8
Chaque manche se termine au trou 9
Chaque manche se termine au trou 10
Chaque manche se termine au trou 11
Chaque manche se termine au trou 12
Chaque manche se termine au trou 13
Chaque manche se termine au trou 14
Chaque manche se termine au trou 15
Chaque manche se termine au trou 16
Chaque manche se termine au trou 17
Mulligans infinis
Mulligan possible après n'importe quel coup
Aucun mulligan possible

Jack Nicklaus Golf est une marque déposée de Golden Bear International, sous licence de Accolade, Inc.

Jimmy Connors Pro Tennis Tour™.

Tu croyais pouvoir devenir un grand champion de tennis comme ça ? Ça n'est pas si simple, et voici quelques codes qui te permettront de progresser. En revanche, si tu es déjà très fort, tu peux essayer le code 1. Pour les codes 2 à 9, il faut ignorer le message "Double Faute".

JIM CODE	TAPER...	EFFET...
1	DF65-0460	1 seule balle de service autorisée (handicap)
2	D765-0460	3 balles de service autorisées
3	D065-0460	4 balles de service autorisées
4	D965-0460	5 balles de service autorisées
5	D165-0460	6 balles de service autorisées
6	D565-0460	7 balles de service autorisées
7	D665-0460	8 balles de service autorisées
8	DB65-0460	9 balles de service autorisées
9	DC65-0460	10 balles de service autorisées
10	3C65-0F00	Balles de service illimitées
Pour les codes 11 à 13, tu dois toujours gagner par deux points d'ecart, à moins d'utiliser les codes 14 à 16.		
11	DF63-A409	Le jeu est gagné à 15
12	D463-A409	Le jeu est gagné à 30
13	D763-A409	Le jeu est gagné à 40
14	DF6E-AFA9	Tout point marqué après 40 (ou après l'une des nouvelles valeurs ci-dessus) fait gagner le jeu
15	D76E-AFA9	Il faut 3 points d'écart au lieu de 2 pour gagner un jeu
16	D06E-AFA9	Il faut 4 points d'écart pour gagner un jeu
Ne pas combiner les codes 17 à 21 avec les codes 23 et 24.		
17	DF67-DF61	1 jeu suffit pour gagner un set.
18	D467-DF61	Il faut 2 jeux pour gagner un set.
19	D767-DF61	Il faut 3 jeux pour gagner un set.
20	D067-DF61	Il faut 4 jeux pour gagner un set.
21	D967-DF61	Il faut 5 jeux pour gagner un set.
22	DF61-DD61	1 jeu d'écart suffit pour gagner un set.
23	D761-DD61	3 jeux d'écart sont nécessaires pour gagner un set.
24	D761-DD61	4 jeux d'écart sont nécessaires pour gagner un set.

Jimmy Connors Pro Tennis Tour est une marque déposée de UBI SOFT, Ltd.

James Bond Jr.™.

Mets en échec les agents malveillants dans l'action qui se déroule dans ce jeu d'aventure. Le Code 24 te donne une infinie santé, et tu peux modifier le contexte grâce aux Codes 31 à 39. Pour toi l'expert, il ya aussi une variété de codes pour rendre le jeu plus défiant, en réduisant les vies, les armes, les coeurs, etc.

JIMJR CODE	TAPER ...	EFFET . . .
1	DFA0-670D	Commence avec 1 vie au sol au lieu de 5
2	D7A0-670D	Commence avec 3 vies au sol
3	D5A0-670D	Commence avec 7 vies au sol
4	DBA0-670D	Commence avec 9 vies au sol
5	C2E0-6F0D	Vies infinies au sol
6	DF68-DDAD	Commence avec 1 vie dans l'air au lieu de 5
7	D768-DDAD	Commence avec 3 vies dans l'air
8	D568-DDAD	Commence avec 7 vies dans l'air
9	DB68-DDAD	Commence avec 9 vies dans l'air
10	C26C-6F08	Vies infinies dans l'air
11	DDE7-6F6D	Commence avec 0 grenade et 0 flèche au lieu de 10

12	D9E7-6F6D	Commence avec 5 grenades et flèches
13	FBE7-6F6D	Commence avec 25 grenades et flèches
14	74E7-6F6D	Commence avec 50 grenades et flèches
15	17E7-6F6D	Commence avec 99 grenades et flèches
16	DDA9-640D + CEE7-64AD	Commence avec 0 flèche au lieu de 10
17	D9A9-640D + CEE7-64AD	Commence avec 5 flèches
18	FBA9-640D + CEE7-64AD	Commence avec 25 flèches
19	74A9-640D + CEE7-64AD	Commence avec 50 flèches
20	17A9-640D + CEE7-64AD	Commence avec 99 flèches
21	C22A-6FBC	Grenades infinies
22	C227-DDF8	Flèches infinies
23	C23D-6FBC	Les coeurs valent 0
24	CE2B-D4B6	Santé infinie—mais tu peux encore être blessé par certains objets
25	DD34-679C	Grosse grenade rouge vaut 0 au lieu de 5
26	DC34-679C	Grosse grenade rouge vaut 10
27	F034-679C	Grosse grenade rouge vaut 20
28	F334-679C	Grosse grenade rouge vaut 30
29	4634-679C	Grosse grenade rouge vaut 40
30	3C3A-ADFC	Petite grenade en argent vaut 0 au lieu de 1
31	CBAC-6D0D + DFAC-6D6D	Commence au niveau 3
32	CBAC-6D0D + D4AC-6D6D	Commence au niveau 5
33	CBAC-6D0D + D7AC-6D6D	Commence au niveau 7
34	CBAB-67AD + D0AC-6DDD + 6DAC-6D0D	Commence au niveau 3, partie 2
35	CBAB-67AD + D9AC-6DDD + 6DAC-6D0D	Commence au niveau 5, partie 2
36	CBAB-67AD + D1AC-6DDD + 6DAC-6D0D	Commence au niveau 7, partie 2
37	CBAB-67AD + D5AC-6DDD + 6DAC-6D0D	Commence au niveau 3, partie 3
38	CBAB-67AD + D6AC-6DDD + 6DAC-6D0D	Commence au niveau 5, partie 3
39	CBAB-67AD + DBAC-6DDD + 6DAC-6D0D	Commence au niveau 7, partie 3

James Bond Jr. est une marque déposée de Eon Productions, Ltd., Mac B, Inc.

Joe & Mac™.

OK les minets et les minettes, Joe et Mac™ ont tous les deux bien besoin de votre aide. Ok? il y a ici des chouettes codes pour les aider à récupérer Cave-Babes™. Comme les Codes 1 et 2 qui te donnent vies et énergie infinies. Tu vas aimer !

JOE

CODE TAPER ...

1	DD36-DD6D
2	4AB2-6D07
3	DDE7-DFD7
4	D9E7-DFD7
5	D6E7-DFD7
6	DDE9-040F

EFFET ...

Vies infinies
Énergie infinie
Commence avec 1 vie
Commence avec 6 vies
Commence avec 19 vies
Toute nourriture complète restituée de l'énergie

Joe & Mac et Cave-Babes sont des marques déposées de Data East USA, Inc.

Kick Off™.

Voici quelques super codes pour un jeu de football sensationnel. Essaie les codes 1 à 3 si tu as encore la maîtrise des techniques pour supprimer ton adversaire en marquant des points.

KICK

CODE TAPER ...

1	DF8C-07A7 + DF8F-0FD7
2	D78C-07A7 + D78F-0FD7

EFFET ...

Joueur 2 contre l'ordinateur peut marquer seulement 1 but
Joueur 2 contre l'ordinateur peut marquer seulement 3 buts

3	D98C-07A7 + D98F-0FD7	Joueur 2 contre l'ordinateur peut marquer seulement 5 buts
4	F365-AD67	Chrono rapide
5	1465-AD67	Chrono lent
6	3C28-0F55 + CB28-0F85 + 6228-0475 + 4A89-07E1	Joueur 1 commence avec 2 buts.
7	3C28-0F55 + CB28-0F85 + 6228-0475 + 4A89-07E1 + D929-0FE5	Joueur 1 commence avec 3 buts.
8	3C28-0F55 + CB28-0F85 + 6228-0475 + 4A89-07E1 + DB28-0FE5	Joueur 1 commence avec 5 buts.

Kick Off est une marque déposée de Anco Games.

Krusty's Super Fun House™.

Dans ce jeu, tu es Krusty™, le clown du feuilleton "les Simpsons™" et tu dois bouger des blocs et autres objets pour repousser un tas de petits rats dans des souricières mortelles. Beaucoup d'intérêts et de défis dans ces casse-têtes. Le code 11 te donne des vies infinies. Les codes 24 et 25 te procurent un nombre infini de tartes et de super-balles. Si tu es expert, essaie le code 6 pour seulement une vie. Avec les codes 26 à 30, les bonus sur la nourriture comprennent les Krusty™ burgers, les frites et les glaces Krusty™. Et rappelle-toi, petit, dans la vie réelle, être cruel avec les animaux n'est pas amusant du tout.

FUN

CODE TAPER ...

1	DD65-67DF + 6D65-670F + D965-676F
2	DF65-67DF + 6D65-670F + D965-676F
3	D465-67DF + 6D65-670F + D965-676F
4	D765-67DF + 6D65-670F + D965-676F
5	D065-67DF + 6D65-670F + D965-676F
6	DF6C-D704
7	D46C-D704
8	D96C-D704
9	D56C-D704
10	DB6C-D704
11	C265-0FA7
12	DD6B-D764
13	D46B-D764
14	D96B-D764
15	D46B-D764 + DF6C-DDA4
16	D96B-D764 + DF6C-DDA4
17	DF6C-DDA4
18	D439-0F07
19	D939-0F07

en utilisant les CODES 20 et 23 ensemble cela risque de bloquer le jeu pour la reprise des SUPER-BALLES ou tartes. éteindre pour débloquer

20	D039-0FA7	Bonus de tartes identique aux bonus super-balles
21	D439-07A7	Bonus super-balles vaut 2 balles au lieu de 5
22	DC39-07A7	Bonus super-balles vaut 10 balles
23	6D39-07D7 + E039-0707	Bonus super-balles identique au bonus tartes
24	C138-AF07	Tartes infinies

EFFET ...

Commence à la section 2
Commence à la section 3
Commence à la section 4
Commence à la section 5
Commence avec accès à toutes les sections
Commence avec 1 vie au lieu de 3
Commence avec 2 vies
Commence avec 5 vies
Commence avec 7 vies
Commence avec 9 vies
Vies infinies
Commence avec 0 tarte
Commence avec 2 tartes
Commence avec 5 tartes
Commence avec 2 super-balles au lieu de 10 tartes
Commence avec 5 super-balles
Commence avec 10 super-balles
Bonus de tartes vaut 2 tartes au lieu de 10
Bonus de tartes vaut 5 tartes

25	C1E4-DFAD	Super-balles infinies
26	D530-0D67	Bonus nourriture redonne moins de puissance
27	F330-0D67	Bonus nourriture redonne plus de puissance
28	1730-0D67	Bonus nourriture redonne à Krusty™ Plein de puissance
29	D030-0707	Bonus nourriture donne aussi des bonus tartes
30	D330-0707	Bonus nourriture procure aussi des bonus super-balles
31	3131-04A7 + 6D31-0467	Bonus poupée identique au bonus tartes
32	ED31-04A7 + 6D31-0467	Bonus poupée identique au bonus super-balles
33	2F31-04A7 + 6D31-0467	Bonus poupée identique au bonus nourriture
34	E328-D404	Invincibilité de Krusty
35	FD3E-AF6F	Krusty saute haut
36	D63E-AF6F	Krusty saute très haut

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Krusty's Super Fun House, Krusty the Clown, Krusty, et The Simpsons sont des marques déposées de Twentieth Century Fox Film Corporation.

Legend of Zelda™ A Link to the Past™.

Une fois Zelda™ sauvé, il te reste encore beaucoup à faire! Les choses peuvent être un peu compliquées et diablement dangereuses. N'hésite pas à te servir de ces codes pour ramener la paix à Hyrule™ et vaincre Ganon™! Essaie les codes 3 et 4 qui te rendent pratiquement invincible, bien qu'avec le code 3 tu puisses encore perdre de l'énergie quand tu tombes, et avec le Code 5 perdre de la magie quand tu es touché par certains ennemis.

ZEL

CODE TAPER ...

- 1 AEEC-A586
- 2 AE67-0D30
- 3 AE6E-DF2A
- 4 AE8A-D4FA + AE8D-0D9A

Legend of Zelda, A Link to the Past, Zelda, Hyrule et Ganon sont des marques déposées de Nintendo of America Inc.

EFFET . . .

- Certaines boutiques ne prennent pas ta monnaie
- Bombes infinies
- Energie quasi infinie
- Magie quasi infinie

Lemmings™.

Voici un jeu qui te met à l'épreuve en proposant une passionnante combinaison d'éléments d'action et de réflexion. Tu dois aider une bande de Lemmings™ pas très futés à se sauver. Avec le code 9, chaque lemming compte pour deux, le pourcentage de sauvetage maximum devient 200%. En fait, cela diminue par moitié le nombre de lemmings à sauver. Il ya aussi un tas d'options. En utilisant les codes 10 à 133, la touche de sélection ne peut servir à changer les niveaux ou la physionomie du jeu. Les codes 9 à 133 ne sont valables que pour la partie à un seul joueur.

LEM

CODE TAPER ...

- 1 C984-A7A7
- 2 C98F-AF67
- 3 C98F-A767
- 4 C984-64D7
- 5 C98E-6F67

EFFET . . .

- Infinis grimpeurs si tu commences au moins avec 1
- Infinis flotteurs si tu commences au moins avec 1
- Infinis bombardiers si tu commences au moins avec 1
- Infinis blocs si tu commences au moins avec 1
- Infinis maçons si tu commences au moins avec 1

6 C982-6407

7 C985-6D07

8 C98C-6DD7

9 31B6-6FAF + 18B6-64DF

UTILISANT LES CODES 10 À 133, LA TOUCHE DE SÉLECTION NE PEUT SERVIR À CHANGER LES NIVEAUX OU LA PHYSIONOMIE DU JEU

Infinis cogneurs si tu commences au moins avec 1

Infinis mineurs si tu commences au moins avec 1

Infinies pelleuses si tu commences au moins avec 1

Chaque lemming sauvé compte pour deux

10 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + DFCC-D7D5

Commence au niveau 2 contexte drôle

11 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + D4CC-D7D5

Commence au niveau 3 contexte drôle

12 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + D7CC-D7D5

Commence au niveau 4 contexte drôle

13 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + D0CC-D7D5

Commence au niveau 5 contexte drôle

14 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + D9CC-D7D5

Commence au niveau 6 contexte drôle

15 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + D1CC-D7D5

Commence au niveau 7 contexte drôle

16 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + D5CC-D7D5

Commence au niveau 8 contexte drôle

17 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + D6CC-D7D5

Commence au niveau 9 contexte drôle

18 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + DBCC-D7D5

Commence au niveau 10 contexte drôle

19 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + DCCC-D7D5

Commence au niveau 11 contexte drôle

20 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + D8CC-D7D5

Commence au niveau 12 contexte drôle

21 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + DACC-D7D5

Commence au niveau 13 contexte drôle

22 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + D2CC-D7D5

Commence au niveau 14 contexte drôle

23 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + D3CC-D7D5

Commence au niveau 15 contexte drôle

24 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + DECC-D7D5

Commence au niveau 16 contexte drôle

25 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + FDCC-D7D5

Commence au niveau 17 contexte drôle

26 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + FFCC-D7D5

Commence au niveau 18 contexte drôle

27 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + F4CC-D7D5

Commence au niveau 19 contexte drôle

28 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + F7CC-D7D5

Commence au niveau 20 contexte drôle

29 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + F0CC-D7D5

Commence au niveau 21 contexte drôle

30 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + F9CC-D7D5

Commence au niveau 22 contexte drôle

31 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + F1CC-D7D5

Commence au niveau 23 contexte drôle

32 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + F5CC-D7D5

Commence au niveau 24 contexte drôle

33 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + F6CC-D7D5

Commence au niveau 25 contexte drôle

34 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + FBCC-D7D5

Commence au niveau 26 contexte drôle

35 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + FCCC-D7D5

Commence au niveau 27 contexte drôle

36 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + F8CC-D7D5

Commence au niveau 28 contexte drôle

37 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + FACC-D7D5

Commence au niveau 29 contexte drôle

38 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + F2CC-D7D5

Commence au niveau 30 contexte drôle

39 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + F3CC-D7D5

Commence au niveau 1 contexte difficile

40 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + FECC-D7D5

Commence au niveau 2 contexte difficile

41 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 4DCC-D7D5

Commence au niveau 3 contexte difficile

42 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 4FCC-D7D5

Commence au niveau 4 contexte difficile

43 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 44CC-D7D5

Commence au niveau 5 contexte difficile

44 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 47CC-D7D5

Commence au niveau 6 contexte difficile

45 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 40CC-D7D5

Commence au niveau 7 contexte difficile

46 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 49CC-D7D5

Commence au niveau 8 contexte difficile

47 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 41CC-D7D5

Commence au niveau 9 contexte difficile

48 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 45CC-D7D5

Commence au niveau 10 contexte difficile

49 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 46CC-D7D5

Commence au niveau 11 contexte difficile

50 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 4BCC-D7D5

Commence au niveau 12 contexte difficile

51 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 4CCC-D7D5

Commence au niveau 13 contexte difficile

52 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 48CC-D7D5

Commence au niveau 14 contexte difficile

53 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 4ACC-D7D5
 54 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 42CC-D7D5
 55 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 43CC-D7D5
 56 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 4ECC-D7D5
 57 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 7DCC-D7D5
 58 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 7FCC-D7D5
 59 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 74CC-D7D5
 60 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 77CC-D7D5
 61 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 70CC-D7D5
 62 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 79CC-D7D5
 63 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 71CC-D7D5
 64 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 75CC-D7D5
 65 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 76CC-D7D5
 66 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 7BCC-D7D5
 67 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 7CCC-D7D5
 68 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 78CC-D7D5
 69 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 7ACC-D7D5
 70 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 72CC-D7D5
 71 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 73CC-D7D5
 72 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 7ECC-D7D5
 73 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 0DCC-D7D5
 74 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 0FCC-D7D5
 75 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 04CC-D7D5
 76 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 07CC-D7D5
 77 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 00CC-D7D5
 78 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 09CC-D7D5
 79 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 01CC-D7D5
 80 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 05CC-D7D5
 81 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 06CC-D7D5
 82 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 0BCC-D7D5
 83 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 0CCC-D7D5
 84 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 08CC-D7D5
 85 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 0ACC-D7D5
 86 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 02CC-D7D5
 87 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 03CC-D7D5
 88 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 0ECC-D7D5
 89 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 9DCC-D7D5
 90 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 9FCC-D7D5
 91 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 94CC-D7D5
 92 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 97CC-D7D5
 93 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 90CC-D7D5
 94 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 99CC-D7D5
 95 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 91CC-D7D5
 96 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 95CC-D7D5
 97 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 96CC-D7D5
 98 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 9BCC-D7D5
 99 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 9CCC-D7D5
 100 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 98CC-D7D5
 101 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 9ACC-D7D5
 102 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 92CC-D7D5
 103 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 93CC-D7D5
 104 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 9ECC-D7D5

Commence au niveau 15 contexte difficile
 Commence au niveau 16 contexte difficile
 Commence au niveau 17 contexte difficile
 Commence au niveau 18 contexte difficile
 Commence au niveau 19 contexte difficile
 Commence au niveau 20 contexte difficile
 Commence au niveau 21 contexte difficile
 Commence au niveau 22 contexte difficile
 Commence au niveau 23 contexte difficile
 Commence au niveau 24 contexte difficile
 Commence au niveau 25 contexte difficile
 Commence au niveau 26 contexte difficile
 Commence au niveau 27 contexte difficile
 Commence au niveau 28 contexte difficile
 Commence au niveau 29 contexte difficile
 Commence au niveau 30 contexte difficile
 Commence au niveau 1 contexte éprouvant
 Commence au niveau 2 contexte éprouvant
 Commence au niveau 3 contexte éprouvant
 Commence au niveau 4 contexte éprouvant
 Commence au niveau 5 contexte éprouvant
 Commence au niveau 6 contexte éprouvant
 Commence au niveau 7 contexte éprouvant
 Commence au niveau 8 contexte éprouvant
 Commence au niveau 9 contexte éprouvant
 Commence au niveau 10 contexte éprouvant
 Commence au niveau 11 contexte éprouvant
 Commence au niveau 12 contexte éprouvant
 Commence au niveau 13 contexte éprouvant
 Commence au niveau 14 contexte éprouvant
 Commence au niveau 15 contexte éprouvant
 Commence au niveau 16 contexte éprouvant
 Commence au niveau 17 contexte éprouvant
 Commence au niveau 18 contexte éprouvant
 Commence au niveau 19 contexte éprouvant
 Commence au niveau 20 contexte éprouvant
 Commence au niveau 21 contexte éprouvant
 Commence au niveau 22 contexte éprouvant
 Commence au niveau 23 contexte éprouvant
 Commence au niveau 24 contexte éprouvant
 Commence au niveau 25 contexte éprouvant
 Commence au niveau 26 contexte éprouvant
 Commence au niveau 27 contexte éprouvant
 Commence au niveau 28 contexte éprouvant
 Commence au niveau 29 contexte éprouvant
 Commence au niveau 30 contexte éprouvant
 Commence au niveau 1 contexte destruction
 Commence au niveau 2 contexte destruction
 Commence au niveau 3 contexte destruction
 Commence au niveau 4 contexte destruction
 Commence au niveau 5 contexte destruction
 Commence au niveau 6 contexte destruction

105 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 1DCC-D7D5
 106 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 1FCC-D7D5
 107 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 14CC-D7D5
 108 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 17CC-D7D5
 109 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 10CC-D7D5
 110 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 19CC-D7D5
 111 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 11CC-D7D5
 112 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 15CC-D7D5
 113 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 16CC-D7D5
 114 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 1BCC-D7D5
 115 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 1CCC-D7D5
 116 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 18CC-D7D5
 117 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 1ACC-D7D5
 118 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 12CC-D7D5
 119 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 13CC-D7D5
 120 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 1ECC-D7D5
 121 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 5DCC-D7D5
 122 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 5FCC-D7D5
 123 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 54CC-D7D5
 124 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 57CC-D7D5
 125 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 50CC-D7D5
 126 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 59CC-D7D5
 127 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 51CC-D7D5
 128 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 55CC-D7D5
 129 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 56CC-D7D5
 130 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 5BCC-D7D5
 131 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 5CCC-D7D5
 132 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 58CC-D7D5
 133 CBCC-D4A5 + C9C8-0765 + 5ACC-D7D5

Commence au niveau 7 contexte destruction
 Commence au niveau 8 contexte destruction
 Commence au niveau 9 contexte destruction
 Commence au niveau 10 contexte destruction
 Commence au niveau 11 contexte destruction
 Commence au niveau 12 contexte destruction
 Commence au niveau 13 contexte destruction
 Commence au niveau 14 contexte destruction
 Commence au niveau 15 contexte destruction
 Commence au niveau 16 contexte destruction
 Commence au niveau 17 contexte destruction
 Commence au niveau 18 contexte destruction
 Commence au niveau 19 contexte destruction
 Commence au niveau 20 contexte destruction
 Commence au niveau 21 contexte destruction
 Commence au niveau 22 contexte destruction
 Commence au niveau 23 contexte destruction
 Commence au niveau 24 contexte destruction
 Commence au niveau 25 contexte destruction
 Commence au niveau 26 contexte destruction
 Commence au niveau 27 contexte destruction
 Commence au niveau 28 contexte destruction
 Commence au niveau 29 contexte destruction
 Commence au niveau 30 contexte destruction
 Commence au niveau 1 contexte Sunsoft™
 Commence au niveau 2 contexte Sunsoft
 Commence au niveau 3 contexte Sunsoft
 Commence au niveau 4 contexte Sunsoft
 Commence au niveau 5 contexte Sunsoft

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Lemmings est une marque déposée de Psygnosis Limited. Sunsoft est une marque déposée de Sun Corporation of America.

Lethal weapon™.

Grâce à ces codes, vous viendrez plus facilement à bout des pièges de ce jeu qui est une belle adaptation du célèbre film.

LETHAL

CODE TAPER ...

EFFET ...

1 DF6A-AF6F
 2 DB6A-AF6F
 3 496A-AF6F
 4 9D6A-AF6F
 5 BB6A-AF6F
 6 DD8D-D7A4
 7 C28D-DD64
 8 DDCA-A7AF
 9 D4CA-A7AF

Commence avec 1 chargeur au lieu de 3
 Commence avec 9 chargeurs
 Commence avec 25 chargeurs
 Commence avec 50 chargeurs
 Commence avec 99 chargeurs
 Chargeurs infinis
 Balles infinies
 Un chargeur ramassé ne vaut rien
 Un chargeur ramassé vaut 3

10 DOCA-A7AF
 11 C285-670FF
 12 148B-6F0F
 13 FE8B-6F0F
 14 3CBD-04DF
 15 C2BE-AFD7

16 CBCE-0467
 17 D4CD-D464
 18 DD62-A7DF
 19 D662-A7DF
 20 D8562-A7DF
 21 DDC3-AF6F
 22 D0C3-AF6F

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes!

Un chargeur ramassé vaut 4
 Arrêter le chrono
 Ralentir le chrono
 Accélérer le chrono
 Sauter plus haut (tu peux être parfois coincé)
 Protection contre la plupart des coups (sauf les pointes)
 Invincibilité (clignote)
 Une montre ramassée vaut plus
 Commencer avec moins de protections
 Commencer avec plus de protections
 Commencer avec beaucoup plus de protections
 Une protection ramassée ne vaut rien
 Une protection ramassée vaut plus

The Magical Quest Starring Mickey Mouse™.

As-tu remarqué combien Mickey™ est la vedette dans les bons jeux ? Celui-ci n'est pas une exception et contient en plus de bons graphismes. La magie est toujours très drôle à utiliser, aussi pourquoi ne pas essayer le code 6 et avoir de la magie infinie (avec uniquement le costume de magicien)? Le code 5 te donne une protection, et le code 11 te permet de faire un méga-saut.

MICK

CODE TAPER ...

1 DD69-07A0
 2 D169-07A0
 3 DB69-07A0
 4 C22C-AFA5
 5 C2E5-D462
 6 C23D-A705
 7 DFE5-0F68
 8 CB3F-6F60
 9 1B24-6D65 + 4A24-6DA5
 10 1B24-6D65 + 4D24-6DA5
 11 1B24-6D65 + F024-6DA5
 12 622F-D7D6 + C224-DD06

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

The Magical Quest Starring Mickey Mouse et Mickey sont des marques déposées de Disney.

Magic Sword™.

Ce populaire jeu d'action, met en scène la magie et tu peux le trouver rigolo. Tu as déjà perdu ton énergie en utilisant de la magie, essaie le code 5 pour changer cela. Le code 4 empêche la perte d'énergie pendant les attaques ennemies. Si tu es expert, essaie de jouer avec le compteur rapide (Code 2).

MAGIC

CODE TAPER ...

1 5ECC-0D67
 2 EECC-0D67
 3 C2CC-0F67

EFFET ...

Compte à rebours au compteur magique lent
 Compte à rebours au compteur magique rapide
 Pas de compte à rebours avec le compteur magique

4 C2BC-D7A5 + C280-D7DD

Pas de perte d'énergie lors du conflit avec les ennemis

5 C2B4-6FD9

Pas de perte d'énergie lorsque la magie est utilisée

Magic Sword est une marque déposée de Capcom USA, Inc.

NCAA Basketball™.

Remporte ta conférence et ensuite tente de la faire à travers la tournée. Ce jeu de basketball a mérité sa popularité grâce à ses bons graphismes et son bon sens. Un produit de qualité. Le code 6 te permet d'avoir du temps illimité pour tirer, et le code 17 d'avoir 9 points pour chaque 4 points 4 indiqué, et le code 22 t'évite 5 secondes de pénalité pour violation.

HOOPS

CODE TAPER ...

1 FDBB-DDD9

EFFET ...

Chrono de tirs commence à 10 sec. au lieu de 45

2 4DBB-DDD9

Chrono de tirs commence à 20 sec.

3 7DBB-DDD9

Chrono de tirs commence à 30 sec.

4 1DBB-DDD9

Chrono de tirs commence à 60 sec.

5 BDBB-DDD9

Chrono de tirs commence à 90 sec.

6 C2B5-DDA9

Temps infini pour tirer

7 C224-6FDF

Temps mort infini—Joueur 1

8 C224-676F

Temps mort infini—Joueur 2

9 DD34-A767

Tirs à 3 points valent 0—les deux joueurs

10 DF34-A767

Tirs à 3 points valent 1 point

11 D434-A767

Tirs à 3 points valent 2 points

12 D034-A767

Tirs à 3 points valent 4 points

13 D934-A767

Tirs à 3 points valent 5 points

14 D134-A767

Tirs à 3 points valent 6 points

15 D534-A767

Tirs à 3 points valent 7 points

16 D634-A767

Tirs à 3 points valent 8 points

17 DB34-A767

Tirs à 3 points valent 9 points

18 76BA-A404 + 76B9-6FA7

Joueur 1 les tirs valent 1 point supplémentaire

19 76B0-64A7 + 76B8-A704

(tirs à 2 points valent 3, tirs à 3 points valent 4)

20 76BD-0D07

Joueur 2 les tirs valent 1 point supplémentaire

21 76BE-DF07

(tirs à 2 points valent 3, tirs à 3 points valent 4)

22 C265-D4D7

Joueur 1- les tirs libres valent 2

au lieu de 1

Joueur 2- les tirs libres valent 2

Pas de pénalité de 5-secondes

NCAA Basketball est une marque déposée de National Collegiate Athletic Association

NHLPA Hockey '93™.

Un jeu super, avec de superbes graphismes, superbes parties, superbes actions. Le code 14 fait durer les pénalités 1 minute seulement, et ainsi tu peux reprendre plein de force pour parer à la puissance de jeu de tes adversaires. Les codes 6 à 13 peuvent être utilisés seulement pour l'option de période qui est de 10 minutes. Les options de périodes de 5 et 20 minutes fonctionnent normalement.

HOC93

CODE TAPER ...

1 F160-4776

EFFET ...

Compteur de période va vite

2 D060-4776

Compteur de période va lentement

3 OD60-4776

Compteur de période va très vite

4 DF60-4776

Compteur de période va très lentement

5	C269-4D86	Compteur de période est bloqué (Pas de limite de temps)
6	7AE8-4D98 + DDE8-4DB8	Chaque période dure 1 minute au lieu de 10 minutes
7	56E8-4D98 + DDE8-4DB8	Chaque période dure 2 minutes
8	80E8-4D98 + DDE8-4DB8	Chaque période dure 3 minutes
9	EDE8-4D98 + DDE8-4DB8	Chaque période dure 4 minutes
10	60E8-4D98 + D7E8-4DB8	Chaque période dure 15 minutes
11	D6E8-4D98 + D5E8-4DB8	Chaque période dure 30 minutes
12	1DE8-4D98 + DBE8-4DB8	Chaque période dure 40 minutes
13	FDE8-4D98 + D3E8-4DB8	Chaque période dure 60 minutes
14	CB35-3FD4 + DF35-3F04	Toutes les pénalités durent 1 minute
15	CB35-3FD4 + D435-3F04	Toutes les pénalités durent 2 minutes
16	CB35-3FD4 + D735-3F04	Toutes les pénalités durent 3 minutes
17	CB35-3FD4 + D035-3F04	Toutes les pénalités durent 4 minutes
18	CB35-3FD4 + D935-3F04	Toutes les pénalités durent 5 minutes
19	CB35-3FD4 + D535-3F04	Toutes les pénalités durent 7 minutes
20	CB35-3FD4 + DB35-3F04	Toutes les pénalités durent 9 minutes

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes!

NHLPA Hockey '93 est une marque déposée de NHLPA.

Paperboy™ 2.

Joins-toi à Paperboy et Papergirl dans leur recherche peu commune : Vois si tu peux livrer tes journaux pendant trois semaines sans perdre tes abonnements. Tu peux être rapidement à court de vies en heurtant les obstacles, aussi pourquoi ne pas utiliser le code 15 qui te donne des vies infinies? Le code 31 qui te donne un nombre illimité de journaux est aussi un gros atout. Les experts devraient essayer les codes 1 et 8 avec une vie seulement.

PAPER

CODE TAPER ...

1	DFBF-A767
2	D7BF-A767
3	D5BF-A767
4	DBBF-A767
5	FBBF-A767
6	74BF-A767
7	17BF-A767
8	DFB5-ADD7
9	D7B5-ADD7
10	D5B5-ADD7
11	DBB5-ADD7
12	FBB5-ADD7
13	74B5-ADD7
14	17B5-ADD7
15	DDBE-6404
16	FBC6-DFAD
17	74C6-DFAD
18	17C6-DFAD
19	DD6D-6F60
20	D96D-6F60

EFFET ...

Paperboy™ commence avec 1 vie au lieu de 5
Paperboy commence avec 3 vies
Paperboy commence avec 7 vies
Paperboy commence avec 9 vies
Paperboy commence avec 25 vies
Paperboy commence avec 50 vies
Paperboy commence avec 99 vies
Papergirl™ commence avec 1 vie au lieu de 5
Papergirl commence avec 3 vies
Papergirl commence avec 7 vies
Papergirl commence avec 9 vies
Papergirl commence avec 25 vies
Papergirl commence avec 50 vies
Papergirl commence avec 99 vies
Vies infinies—mais la partie se termine déjà dès que les abonnements sont annulés
Commence avec 25 journaux au lieu de 10
Commence avec 50 journaux
Commence avec 99 journaux
Les paquets de journaux valent 0 si tu as moins de 10
Les paquets de journaux valent 5 si tu as moins de 10

21	F06D-6F60	Les paquets de journaux valent 20 si tu as moins de 10
22	F36D-6F60	Les paquets de journaux valent 30 si tu as moins de 10
23	466D-6F60	Les paquets de journaux valent 40 si tu as moins de 10
24	746D-6F60	Les paquets de journaux valent 50 si tu as moins de 10
25	DFC1-0FAF	Continue la vie suivante avec 1 journal si tu as eu moins de 10
26	D9C1-0FAF	Continue la vie suivante avec 5 journaux si tu as eu moins de 10
27	FOC1-0FAF	Continue la vie suivante avec 20 journaux si tu as eu moins de 10
28	F3C1-0FAF	Continue la vie suivante avec 30 journaux si tu as eu moins de 10
29	46C1-0FAF	Continue la vie suivante avec 40 journaux si tu as eu moins de 10
30	74C1-0FAF	Continue la vie suivante avec 50 journaux si tu as eu moins de 10
31	DD88-D464	Journaux infinis
32	DB6A-ADAO	Commence avec 79 secondes au lieu de 39 dans la course d'entraînement hebdomadaire 1
33	D56A-ADAO	Commence avec 59 secondes dans la course d'entraînement hebdomadaire 1
34	D76A-ADAO	Commence avec 19 secondes dans la course d'entraînement hebdomadaire 1
35	DD67-D4D9	Temps infini dans la course d'entraînement

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Paperboy et Papergirl sont des marques déposées de Atari Games Corporation.

Parodius™.

Il semble que c'est à toi et à M.Parodius™ de trouver qui se cache derrière Great Octopus™ et quels sont ses objectifs. Mais si tu penses ne pas être assez fort, alors les codes 15 à 24 sont faits pour toi.

PAROD

CODE TAPER ...

1	6C67-6DAF + 1067-6FDF + D467-6DDF
2	6C67-6DAF + 1067-6FDF + D767-6DDF
3	6C67-6DAF + 1067-6FDF + D067-6DDF
4	6C67-6DAF + 1067-6FDF + D967-6DDF
5	6C67-6DAF + 1067-6FDF + D167-6DDF
6	6C67-6DAF + 1067-6FDF + D567-6DDF
7	6C67-6DAF + 1067-6FDF + D667-6DDF
8	6C67-6DAF + 1067-6FDF + DB67-6DDF
9	6C67-6DAF + 1067-6FDF + DC67-6DDF
10	D486-A764
11	D786-A764
12	D086-A764
13	628B-ADA4
14	628B-AF64
15	628B-A404 + D486-A764
16	DF89-A46D
17	D489-A46D
18	D089-A46D
19	D989-A46D
20	D189-A46D

EFFET . . .

Commence au niveau 2
Commence au niveau 3
Commence au niveau 4
Commence au niveau 5
Commence au niveau 6
Commence au niveau 7
Commence au niveau 8
Commence au niveau 9
Commence au niveau 10
Commencer chaque vie au niveau de vitesse 2.
Commencer chaque vie au niveau de vitesse 3.
Commencer chaque vie au niveau de vitesse 4.
Commencer chaque vie avec le nombre d'Options égal au niveau de vitesse (=1 si vous n'utilisez pas les codes 10 à 12)
Commencer chaque vie avec 1 protection.
Commencer chaque vie au niveau de vitesse 2 et avec les lasers (ne pas utiliser les codes de vitesse)
Commencer avec 1 vie au niveau Lollipop
Commencer avec 2 vies au niveau Lollipop
Commencer avec 4 vies au niveau Lollipop
Commencer avec 5 vies au niveau Lollipop
Commencer avec 6 vies au niveau Lollipop

21	D589-A46D	Commencer avec 7 vies au niveau Lollipop
22	D689-A46D	Commencer avec 8 vies au niveau Lollipop
23	DB89-A46D	Commencer avec 9 vies au niveau Lollipop
24	C988-DF67	Vies infinies au niveau Lollipop

Parodius et Great Octopus sont des marques déposées de Konami Co., Ltd.

Pilotwings™.

Décolle vers l'immensité bleue et désolée dans ce jeu de simulation de vol en trois dimensions, vraiment original et réaliste où tu vas t'essayer au parachutisme, au vol en planeur (difficile), en fusée et en hélicoptère. Les codes 2 et 3 agissent sur l'avion, la fusée et le planeur et bien que l'effet ne soit pas très visible, les codes fonctionnent vraiment.

PILOT

CODE TAPER ...	EFFET . . .
1 108D-0FA7	Carburant infini
2 4DE7-6D0F	Réduit la gravité
3 CDE7-6D0F	Augmente la gravité
4 E2EF-6F0F	Augmente la poussée de la fusée et multiplie par 3 sa puissance

Pilotwings est une marque déposée de Nintendo of America Inc.

Pit-Fighter™.

Dans le monde de Pit-Fighter™, l'adresse est une question de vie ou de mort. Tu combats pour le droit contre le Masked Avenger™ avec l'aide d'une grande variété de manoeuvres. Les meilleurs atouts pour gagner sont les codes 1 pour plus d'énergie, 5 pour super-puissance infinies après en avoir acquis une et 12 pour donner moins d'énergie aux opposants. Le code 13 qui procure plus d'énergie aux opposants est destiné aux combattants experts.

PIT

CODE TAPER ...	EFFET . . .
1 EEBF-A4D0	Commence avec plus d'énergie
2 74BF-A4D0	Commence avec moins d'énergie
3 D4BF-A760	Commence avec beaucoup plus d'énergie
4 D7B3-D769	Commence avec 3 super-puissances
5 DD32-6700	Super-puissance infinies après en avoir acquis une
6 10C6-07DF	Exécuteur dans la partie 1 a moins d'énergie
7 DFC6-070F	Exécuteur dans la partie 1 a plus d'énergie
8 10CB-07DF + DDCB-070F	C.C.™ a moins d'énergie dans la partie 2
9 D4CB-070F	C.C. a plus d'énergie dans la partie 2
10 10C8-07DF	Angel™ a moins d'énergie dans la partie 3
11 DFC8-070F	Angel a plus d'énergie dans la partie 3
12 C485-0DD7 + DD85-0D07 + 10C6-07DF	Tous les opposants ont moins d'énergie
13 C485-0DD7 + DD85-0D07 + 10C6-07DF + D4C6-070F	Tous les opposants ont plus d'énergie

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Pit-Fighter, Masked Avenger, C.C. et Angel sont des marques déposées de Atari Games Corporation.

Populous™.

Plein de codes très utiles qui vont aider à remporter cette superbe bataille qui t'oppose à un adversaire coriace... Bonne chance !

POPULOUS

CODE TAPER ...	EFFET . . .
1 DD3D-6FAD	Te permet de sélectionner n'importe quel monde à partir de l'écran "conquer" à l'aide des touches B et X

2	DC6C-6F09	Tes habitants commencent à 10 au lieu de 3 pour les bataille de 0 à 4
3	F06C-6F09	Tes habitants commencent à 20 au lieu de 3 pour les bataille de 0 à 4
4	F36C-6F09	Tes habitants commencent à 30 au lieu de 3 pour les bataille de 0 à 4
5	D66C-6F69	Les habitants adverses commencent à 10 au lieu de 3 pour les bataille de 0 à 4
6	F06C-6F69	Les habitants adverses commencent à 20 au lieu de 3 pour les bataille de 0 à 4
7	F36C-6F69	Les habitants adverses commencent à 30 au lieu de 3 pour les bataille de 0 à 4
8	DD6C-6D69	Tu n'as pas les commandes suprêmes disponibles pour les batailles 0 À 4
9	7E6C-6D09	L'adversaire a toutes les commandes suprêmes disponibles pour les batailles 0 à 4
10	DC6C-67A9	Tes habitants commencent à 10 pour les batailles de 5 à 9
11	F06C-67A9	Tes habitants commencent à 20 pour les batailles de 5 à 9
12	F36C-67A9	Tes habitants commencent à 30 pour les batailles de 5 à 9
13	DC68-6DD9	Les habitants adverses commencent à 10 pour les batailles de 5 à 9
14	F068-6DD9	Les habitants adverses commencent à 20 pour les batailles de 5 à 9
15	F368-6DD9	Les habitants adverses commencent à 30 pour les batailles de 5 à 9
16	DD6C-67D9	Tu n'as pas les commandes suprêmes disponibles pour les batailles 5 à 9
17	7E6C-64A9	L'adversaire a toutes les commandes suprêmes disponibles pour les batailles 5 à 4
18	DC68-6409	Tes habitants commencent à 10 pour les batailles de 10 à 14
19	F068-6409	Tes habitants commencent à 20 pour les batailles de 10 à 14
20	F368-6409	Tes habitants commencent à 30 pour les batailles de 10 à 14
21	DC68-6469	Les habitants adverses commencent à 10 pour les batailles de 10 à 14
22	F068-6469	Les habitants adverses commencent à 20 pour les batailles de 10 à 14
23	F368-6469	Les habitants adverses commencent à 30 pour les batailles de 10 à 14
24	DD68-6F69	Tu n'as pas les commandes suprêmes disponibles pour les batailles 10 à 14
25	7E68-6F09	L'adversaire a toutes les commandes suprêmes disponibles pour les batailles 10 à 14

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Pugsley's Scavenger Hunt™.

La première version de ce jeu était super. Retrouve les habituels personnages de la maison hantée, et utilise les Codes pour trouver un passage dans ce labyrinthe.

PUGS

CODE TAPER ...

- | | |
|----|-----------------------|
| 1 | DEED-D7D6 |
| 2 | DFED-D76D |
| 3 | DOED-D76D |
| | |
| 4 | C9CC-44AD |
| 5 | DEED-D40D |
| 6 | DBED-D40D |
| 7 | 7DED-D40D |
| 8 | DDB6-1FA7 |
| 9 | D9C0-476D |
| 10 | 49C9-476D |
| 11 | 3BA5-37D4 + D9A5-3704 |
| 12 | 3BA5-37D4 + D5A5-3704 |
| 13 | 3BA5-37D4 + DBA5-3704 |

EFFET . . .

- Commence avec 1 coeur
- Commence avec 2 coeurs
- Commence avec 5 coeurs (attention tu ne vois que 3 coeurs à l'écran)
- Coeurs infinis
- Commence avec 4 vies
- Commence avec 16 vies
- Commence avec 64 vies
- Vies infinies
- Chaque \$ vaut 5
- Chaque \$ vaut 25
- Saut un peu plus haut
- Saut très haut
- Saut vraiment très haut

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Pugsley's Scavenger Hunt est une marque déposée de Paramount Pictures.

Push-Over™.

C'est un intéressant et coriace défi—A tenir hors de portée des enfants. Tu peux explorer les multitudes de niveaux pour ton plus grand plaisir avec les codes 4 à 101. Le temps à tendance à passer terriblement vite, aussi essaie le code 1 et tu pourras finir un niveau même si le temps passe. Annule la poussée sans perdre les jetons avec le code 2. Lorsque l'option de code des niveaux est utilisée, tu commences au niveau sélectionné et avec tous les paquets d'argent précédemment découverts. Le fait de repartir à zéro ne fait pas perdre le paquet d'argent trouvé (quoique en entrant un code incorrect, tu peux).

PUSH

CODE TAPER ...

- | | |
|----|-----------------------------------|
| 1 | 6D6B-6F0F |
| | |
| 2 | 3366-6D6F |
| | |
| 3 | 3367-A4DF |
| | |
| 4 | CB66-AF0F + 6266-A4DF + DF66-AF6F |
| 5 | CB66-AF0F + 6266-A4DF + D466-AF6F |
| 6 | CB66-AF0F + 6266-A4DF + D766-AF6F |
| 7 | CB66-AF0F + 6266-A4DF + D066-AF6F |
| 8 | CB66-AF0F + 6266-A4DF + D966-AF6F |
| 9 | CB66-AF0F + 6266-A4DF + D166-AF6F |
| 10 | CB66-AF0F + 6266-A4DF + D566-AF6F |
| 11 | CB66-AF0F + 6266-A4DF + D666-AF6F |
| 12 | CB66-AF0F + 6266-A4DF + DB66-AF6F |
| 13 | CB66-AF0F + 6266-A4DF + DC66-AF6F |
| 14 | CB66-AF0F + 6266-A4DF + D866-AF6F |

EFFET . . .

- Le niveau peut encore être complété même si le temps passe
- Les jetons ne sont pas perdus quand c'est utilisé pour annuler la poussée
- Les jetons ne sont pas perdus quand utilisé pour avancer lorsque le temps passe
- Commence au niveau 2
- Commence au niveau 3
- Commence au niveau 4
- Commence au niveau 5
- Commence au niveau 6
- Commence au niveau 7
- Commence au niveau 8
- Commence au niveau 9
- Commence au niveau 10
- Commence au niveau 11
- Commence au niveau 12

15 CB66-AF0F + 6266-A4DF + DA66-AF6F
 16 CB66-AF0F + 6266-A4DF + D266-AF6F
 17 CB66-AF0F + 6266-A4DF + D366-AF6F
 18 CB66-AF0F + 6266-A4DF + DE66-AF6F
 19 CB66-AF0F + 6266-A4DF + FD66-AF6F
 20 CB66-AF0F + 6266-A4DF + F66-AF6F
 21 CB66-AF0F + 6266-A4DF + F466-AF6F
 22 CB66-AF0F + 6266-A4DF + F766-AF6F
 23 CB66-AF0F + 6266-A4DF + F066-AF6F
 24 CB66-AF0F + 6266-A4DF + F966-AF6F
 25 CB66-AF0F + 6266-A4DF + F166-AF6F
 26 CB66-AF0F + 6266-A4DF + F566-AF6F
 27 CB66-AF0F + 6266-A4DF + F666-AF6F
 28 CB66-AF0F + 6266-A4DF + FB66-AF6F
 29 CB66-AF0F + 6266-A4DF + FC66-AF6F
 30 CB66-AF0F + 6266-A4DF + F866-AF6F
 31 CB66-AF0F + 6266-A4DF + FA66-AF6F
 32 CB66-AF0F + 6266-A4DF + F266-AF6F
 33 CB66-AF0F + 6266-A4DF + F366-AF6F
 34 CB66-AF0F + 6266-A4DF + FE66-AF6F
 35 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4D66-AF6F
 36 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4F66-AF6F
 37 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4466-AF6F
 38 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4766-AF6F
 39 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4066-AF6F
 40 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4966-AF6F
 41 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4166-AF6F
 42 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4566-AF6F
 43 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4666-AF6F
 44 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4B66-AF6F
 45 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4C66-AF6F
 46 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4866-AF6F
 47 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4A66-AF6F
 48 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4266-AF6F
 49 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4366-AF6F
 50 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 4E66-AF6F
 51 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7D66-AF6F
 52 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7F66-AF6F
 53 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7466-AF6F
 54 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7766-AF6F
 55 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7066-AF6F
 56 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7966-AF6F
 57 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7166-AF6F
 58 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7566-AF6F
 59 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7666-AF6F
 60 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7B66-AF6F
 61 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7C66-AF6F
 62 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7866-AF6F
 63 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7A66-AF6F
 64 CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7266-AF6F

Commence au niveau 13
 Commence au niveau 14
 Commence au niveau 15
 Commence au niveau 16
 Commence au niveau 17
 Commence au niveau 18
 Commence au niveau 19
 Commence au niveau 20
 Commence au niveau 21
 Commence au niveau 22
 Commence au niveau 23
 Commence au niveau 24
 Commence au niveau 25
 Commence au niveau 26
 Commence au niveau 27
 Commence au niveau 28
 Commence au niveau 29
 Commence au niveau 30
 Commence au niveau 31
 Commence au niveau 32
 Commence au niveau 33
 Commence au niveau 34
 Commence au niveau 35
 Commence au niveau 36
 Commence au niveau 37
 Commence au niveau 38
 Commence au niveau 39
 Commence au niveau 40
 Commence au niveau 41
 Commence au niveau 42
 Commence au niveau 43
 Commence au niveau 44
 Commence au niveau 45
 Commence au niveau 46
 Commence au niveau 47
 Commence au niveau 48
 Commence au niveau 49
 Commence au niveau 50
 Commence au niveau 51
 Commence au niveau 52
 Commence au niveau 53
 Commence au niveau 54
 Commence au niveau 55
 Commence au niveau 56
 Commence au niveau 57
 Commence au niveau 58
 Commence au niveau 59
 Commence au niveau 60
 Commence au niveau 61
 Commence au niveau 62

65	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7366-AF6F
66	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 7E66-AF6F
67	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0D66-AF6F
68	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0F66-AF6F
69	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0466-AF6F
70	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0766-AF6F
71	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0066-AF6F
72	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0966-AF6F
73	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0166-AF6F
74	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0566-AF6F
75	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0666-AF6F
76	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0B66-AF6F
77	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0C66-AF6F
78	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0866-AF6F
79	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0A66-AF6F
80	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0266-AF6F
81	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0366-AF6F
82	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 0E66-AF6F
83	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9D66-AF6F
84	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9F66-AF6F
85	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9466-AF6F
86	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9766-AF6F
87	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9066-AF6F
88	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9966-AF6F
89	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9166-AF6F
90	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9566-AF6F
91	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9666-AF6F
92	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9B66-AF6F
93	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9C66-AF6F
94	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9866-AF6F
95	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9A66-AF6F
96	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9266-AF6F
97	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9366-AF6F
98	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 9E66-AF6F
99	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 1D66-AF6F
100	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 1F66-AF6F
101	CB66-AF0F + 6266-A4DF + 1466-AF6F

Commence au niveau 63
 Commence au niveau 64
 Commence au niveau 65
 Commence au niveau 66
 Commence au niveau 67
 Commence au niveau 68
 Commence au niveau 69
 Commence au niveau 70
 Commence au niveau 71
 Commence au niveau 72
 Commence au niveau 73
 Commence au niveau 74
 Commence au niveau 75
 Commence au niveau 76
 Commence au niveau 77
 Commence au niveau 78
 Commence au niveau 79
 Commence au niveau 80
 Commence au niveau 81
 Commence au niveau 82
 Commence au niveau 83
 Commence au niveau 84
 Commence au niveau 85
 Commence au niveau 86
 Commence au niveau 87
 Commence au niveau 88
 Commence au niveau 89
 Commence au niveau 90
 Commence au niveau 91
 Commence au niveau 92
 Commence au niveau 93
 Commence au niveau 94
 Commence au niveau 95
 Commence au niveau 96
 Commence au niveau 97
 Commence au niveau 98
 Commence au niveau 99

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes!

Push-Over est une marque déposée de Red Rat Software/Ocean Software Limited.

Race Drivin'TM.

Grimpe dans l'une des quatre différentes voitures et pilote sur les trois épuisantes pistes, pour faire le meilleur temps. Essaie les codes 1 et 4 pour arrêter le minuteur et le chrono de tour. Si tu es expert, essaie le code 3 pour augmenter la vitesse du chrono.

DRIVE

CODE TAPER ...

1	A266-07AD
2	8066-04DD
3	4266-04DD
4	2B6C-07AD

EFFET ...

Arrêt chrono
Chrono lent
Chrono rapide
Chrono de tour bloqué

5 1968-0DAD Chrono de tour lent
Race Drivin' est une marque déposée de Atari Games Corporation.

Rival Turf!™.

Tu vas passer des moments difficiles et dangereux en tentant de débarasser la ville d'un gang de malfaiteurs. La nourriture est rare, aussi utilise le code 8 pour tirer le maximum d'énergie de chaque bouchée. Quand les choses deviennent vraiment très dures, le code 9 "continues" infinis, te sera très utile.

1	DDB0-DFD7	Commence avec 1 vie
2	D5B0-DFD7	Commence avec 8 vies
3	DBB0-D767	Commence avec 9 "continues"
4	DFB0-D767	Commence avec 1 "continue"
5	EEC4-04AF + EE6D-676C + EE6E-04D7 + EE68-A7A1	Commence avec plus d'énergie
6	FEC4-04AF + FE6D-676C + FE6E-0FD7 + FE68-A7A1	Commence avec moins d'énergie
7	DD6A-ADA6	Pas beaucoup de points perdus lorsque l'attaque spéciale est utilisée
8	DD6A-AD61	Plein d'énergie tirée de toute nourriture
9	C2C3-076D	"Continues" infinis

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Rival Turf! est une marque déposée de Jaleco USA, Inc.

Road Runner's Death Valley Rally™.

Voici les codes les plus cools de ce nouveau Sunsoft® ! Essaie les codes 26 à 44 (modifient l'aspect des niveaux). Sauter très haut avec les codes 51 à 53 est très amusant. Le code 15 permet le retrait des codes d'invincibilité. Si tu es expert, essaie les codes 45 (1-bond vaut 0) et 13 (temps d'invincibilité court).

RUNR

CODE KEY IN . . .

1	C2AC-346F + C2C3-1D28
2	DFBC-3FD4
3	D7BC-3FD4
4	D9BC-3FD4
5	D5BC-3FD4
6	DBBC-3FD4
7	4DBC-3FD4
8	9DBC-3FD4
9	59BC-3FD4
10	BBBC-3FD4
11	DDB2-4D64
12	EE8C-C4DD
13	0D8C-C4DD
14	C2C5-C7AF
15	6DC5-C70F

EFFECT . . .

Protection contre la plupart des risques
Commence avec 2 vies
Commence avec 4 vies
Commence avec 6 vies
Commence avec 8 vies
Commence avec 10 vies
Commence avec 21 vies
Commence avec 51 vies
Commence avec 76 vies
Commence avec 100 vies
Vies infinies
Reste invincible longtemps après avoir été touché (Road Runner™ clignote)
Reste invincible moins de temps après avoir été touché (Road Runner clignote)
Reste invincible après avoir été touché jusqu'à ce que tu tombes et meures (Road Runner clignote)
Reste invincible après avoir été touché jusqu'à ce que tu tombes et meures (Road Runner

16	7DBD-44D7	ne clignote pas)
17	FDBD-44D7	Commence avec plus de graines sur le compteur de vitesse turbo
18	7D26-3404	Commence avec moins de graines sur le compteur de vitesse turbo
19	DD26-3404	Manger des graines régénère au maxi le compteur de vitesse turbo
20	DDC6-3D67	Manger des graines ne fait rien
21	DDBB-4467	Utiliser la vitesse turbo ne consomme pas de graines
22	D7B0-346F	Arrêt chrono
23	D5B0-346F	Démarre chrono à 3:00 au lieu de 5:00
24	DBB0-346F	Démarre chrono à 7:00
25	C229-C707	Démarre chrono à 9:00
26	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + DFBB-3FD4	Les coeurs ne valent rien
27	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + D4BB-3FD4	Commence au niveau 1, sous-niveau 2
28	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + D7BB-3FD4	Commence au niveau 1, sous-niveau 3
29	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + D0BB-3FD4	Commence au niveau 1, sous-niveau 4
30	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + D9BB-3FD4	Commence au niveau 2, sous-niveau 1
31	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + D1BB-3FD4	Commence au niveau 2, sous-niveau 2
32	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + D5BB-3FD4	Commence au niveau 2, sous-niveau 3
33	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + D6BB-3FD4	Commence au niveau 2, sous-niveau 4
34	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + DBBB-3FD4	Commence au niveau 3, sous-niveau 1
35	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + DCBB-3FD4	Commence au niveau 3, sous-niveau 2
36	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + D8BB-3FD4	Commence au niveau 3, sous-niveau 3
37	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + DABB-3FD4	Commence au niveau 3, sous-niveau 4
38	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + D2BB-3FD4	Commence au niveau 4, sous-niveau 1
39	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + D3BB-3FD4	Commence au niveau 4, sous-niveau 2
40	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + DEBB-3FD4	Commence au niveau 4, sous-niveau 3
41	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + FDBB-3FD4	Commence au niveau 4, sous-niveau 4
42	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + FFBB-3FD4	Commence au niveau 5, sous-niveau 1
43	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + F4BB-3FD4	Commence au niveau 5, sous-niveau 2
44	F3BB-3FA4 + 3FBB-3F64 + F7BB-3FD4	Commence au niveau 5, sous-niveau 3
45	DD33-4DDD	Commence au niveau 5, sous-niveau 4
46	D433-4DDD	1-bond vaut rien
47	D733-4DDD	1-bond vaut 2
48	D033-4DDD	1-bond vaut 3
49	D933-4DDD	1-bond vaut 4
50	7D83-47DD	1-bond vaut 5
51	FD83-47DD	Moyen saut
52	DC83-47DD	Meilleur saut
53	D983-47DD	Super saut
		Mega saut

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Road Runner's Death Valley Rally et Sunsoft sont des marques déposées de Sun Corporation of America.

Robocop 3™.

Ce jeu est vraiment difficile. Robocop™ lui-même est très lent et tu es épuisé face aux balles rapides et tu meurs facilement. Change tout ça avec les codes 9 (Robocop rapide), 3 (munitions infinies) et 4 (vies infinies).

ROBO3

CODE TAPER ...

- | | |
|----|-----------------------------------|
| 1 | 5D69-6D0F |
| 2 | FE69-6D0F |
| 3 | DDC7-A7A4 |
| 4 | 4A6E-6FDD |
| 5 | DD62-D7DD |
| 6 | D962-D7DD |
| 7 | DFEC-DD67 + D4EC-DFD7 |
| 8 | 7DEC-DD07 + DDEC-DFD7 + 7DEC-DDA7 |
| 9 | D4C7-64DD + E3C9-6DAD |
| 10 | DF37-64A4 |
| 11 | D437-64A4 |
| 12 | D737-64A4 |
| 13 | D037-64A4 |

EFFET . . .

- Chrono lent
- Chrono rapide
- Munitions infinies (sauf lance-flamme)
- Vies infinies
- Commence avec 1 vie
- Commence avec 6 vies
- Reprises de munitions valent plus
- Reprises de munitions valent moins
- Robocop™ rapide—sauf aux niveaux 3 et 5
- Commence au niveau 2
- Commence au niveau 3
- Commence au niveau 4
- Commence au niveau 5

Robocop 3 est une marque déposée de Orion Pictures Corporation.

The Simpsons: Bart's Nightmare™.

Ce jeu est cool et Bart™ n'est pas idiot. Aide-le à trouver les devoirs dont il a besoin pour l'école. Tu pourrais trouver avec ces codes plein d'outils d'aide.

NIGHT

CODE TAPER ...

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | D46A-D521 |
| 2 | DB6A-D521 |
| 3 | 89CB-D9B5 |
| 4 | C2BE-60EA |
| 5 | C2C3-6925 + C2C3-61B5 |

EFFET . . .

- Commence avec 2 bulles
- Commence avec 9 bulles
- Bulles et graines infinies
- Vies infinies—Bartman™ et Itchy™
- et Scratchy™ jeu-inférieur
- Infinis Z's—jeu principal

The Simpsons: Bart's Nightmare, Bart, Bartman et Itchy et Scratchy sont des marques déposées de Twentieth Century Fox Film Corporation.

Spindizzy Worlds™.

Voici une série de codes qui vont te permettre de venir à bout des différents pièges de ce jeu. Attention, ça va très vite.

SPIN

CODE TAPER ...

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1 | D46F-6FDD |
| 2 | CBCE-A4DD + DOCE-A40D +
3CCE-A46D |
| 3 | DCBD-64DF |
| 4 | DOBD-64DF |
| 5 | 4D6C-DFD7 |
| 6 | D96C-DFD7 |
| 7 | DD6C-DFD7 |
| ! | 4AEC-DDA4 |

EFFET . . .

- G.E.R.A.L.D. est plus rapide
- Turbo pour G.E.R.A.L.D.
- Chrono plus rapide
- Chrono plus lent
- Une chute fait perdre plus de carburant
- Une chute fait perdre moins de carburant
- Une chute ne fait pas perdre de carburant
- Aucune perte de carburant

Spindizzy Worlds™ © Activision 1992 sous licence de Paul Shirely Program.

Street Fighter II™.

Voici une vraie réplique des jeux d'arcade, le super jeu d'action avec les arts-martiaux que tout le monde attendait. Ses mouvements, ses images, ses sons sont extraordinaires. Amuse-toi bien!

STREET

CODE TAPER ...

- 1 BD62-672A
- 2 6D62-672A
- 3 5D62-672A
- 4 1D62-672A
- 5 9D62-672A
- 6 0D62-672A
- 7 7D62-672A
- 8 4D62-672A
- 9 FD62-672A
- 10 DF80-AD64
- 11 EDBE-0F09
- 12 C9BE-0DA9
- 13 BB63-6D2A
- 14 BD63-6D2A
- 15 6D63-6D2A
- 16 5D63-6D2A
- 17 1D63-6D2A
- 18 9D63-6D2A
- 19 7D63-6D2A
- 20 4D63-6D2A
- 21 FD63-6D2A
- 22 4DC6-6493
- 23 6DCF-D764 + FFCF-D7A4
- 24 CBA0-AF64 + EEA0-AFA4
- 25 CBA0-AF64 + DDA0-AFA4
- 26 CBA0-AF64 + DFA0-AFA4
- 27 CBA0-AF64 + D4A0-AFA4
- 28 CBA0-AF64 + D7A0-AFA4
- 29 CBA0-AF64 + D0A0-AFA4
- 30 CBA0-AF64 + D9A0-AFA4
- 31 CBA0-AF64 + D1A0-AFA4
- 32 CBA0-AF64 + DBA0-AFA4
- 33 CBA0-AF64 + DCA0-AFA4
- 34 CBA0-AF64 + D6A0-AFA4
- 35 B9A0-AF04
- 36 DDA4-A404 + 6DA4-A764
- 37 DDA7-AF04 + DDA7-A4A4
- 38 3CA4-DD67 + FEA4-DFD7
- 39 3CA4-DD67 + EEA4-DFD7
- 40 503E-04DF

EFFET ...

- 90 secondes par bataille au lieu de 99
- 80 secondes par bataille
- 70 secondes par bataille
- 60 secondes par bataille
- 50 secondes par bataille
- 40 secondes par bataille
- 30 secondes par bataille
- 20 secondes par bataille
- 10 secondes par bataille
- Gagner 1 combat pour remporter le match au lieu de 2 sur 3—arrêter les effets avant de combattre M. Bison™
- Etourdissements disparaissent très rapidement
- Etourdissements durent longtemps— ne fonctionnera pas aux niveaux très difficile
- 99 secondes dans le round du 1er bonus au lieu de 40
- 90 secondes dans le round du 1er bonus
- 80 secondes dans le round du 1er bonus
- 70 secondes dans le round du 1er bonus
- 60 secondes dans le round du 1er bonus
- 50 secondes dans le round du 1er bonus
- 30 secondes dans le round du 1er bonus
- 20 secondes dans le round du 1er bonus
- 10 secondes dans le round du 1er bonus
- Activer le mode Championnat
- Avancer au prochain niveau lorsque tu continues (Eteindre avant de continuer au niveau M. Bison™)
- Toujours combattre Ryu™
- Toujours combattre Honda™
- Toujours combattre Blanka™
- Toujours combattre Guile™
- Toujours combattre Ken™
- Toujours combattre Chun-Li™
- Toujours combattre Zangief™
- Toujours combattre Dhalsim™
- Toujours combattre Balrog™
- Toujours combattre Vega™
- Toujours combattre Sagat™
- Combattre M. Bison™
- Toujours combattre au niveau bonus 1
- Toujours combattre au niveau bonus 2
- Haute projection et grave dommage
- Mini projection et grave dommage
- Le joueur meurt après avoir reçu 2 coups de poing

41	60AC-AFD4	Les deux joueurs commencent avec 3/4 d'énergie (1/4 de dommage)
42	96AC-AFD4	Les deux joueurs commencent avec 1/2 d'énergie (1/2 de dommage)
43	4AAC-AFD4	Les deux joueurs commencent avec 1/4 d'énergie 3/4 de dommage)
44	C2CC-A7DF	Le nombre de round n'avance pas (ne peut combattre en match nul)
45	DF81-A704	Le combat aux US se termine par 1 match nul
46	893E-04DF	La plupart des coups de poings et de pieds ne causent pas de dommages
47	DDAC-AFD4	Les deux joueurs commencent avec aucune énergie (un coup et tu es mort)
48	DDAC-AF64	Joueur 1 commence avec aucune énergie (1 coup et il est mort)
49	1C65-DF00	Les joueurs se déplacent vite
50	D965-DF00	Quelques mouvements spéciaux sont rapides
51	DD61-6DA9	Les deux joueurs ne peuvent faire de mouvements spéciaux en l'air
52	73A5-DF60	Le coup du Dragon ne va pas aussi haut
53	2AA5-DF60	Le coup du Dragon va très haut

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Street Fighter II et M. Bison sont des marques déposées de Capcom USA, Inc.

Super Adventure Island™.

Master Higgins™ doit sauver sa fille des mains du vilain Dark Cloak™. Il dépend de toi de courir à son secours—et maintenant non seulement tu peux faire des super sauts, mais aussi des mega sauts avec le code 14. Quand tu es touché par le méchant, tu es raide mort, aussi il vaut mieux que tu aies beaucoup de vies. Essaie les codes 2 à 8. L'écran ne peut afficher que 14 vies maximum, mais tu bénéficieras du nombre supérieur choisi.

ISLE

CODE TAPER ...

1	DD6A-646F	EFFET . . .
2	D06A-646F	Commence avec 1 vie au lieu de 3
3	DB6A-646F	Commence avec 5 vies
4	D36A-646F	Commence avec 10 vies
5	F66A-646F	Commence avec 15 vies
6	7F6A-646F	Commence avec 25 vies
7	146A-646F	Commence avec 50 vies
8	C2B3-D46D	Commence avec 99 vies
9	DD6A-67AF	Vies infinies
10	D96A-67AF	Commence avec 1 crédit
11	C2CE-D4AD	Commence avec 6 crédits
12	CBBE-DF94 + FDBE-DFB4	Crédits infinis
	en utilisant les CODES 13 et 14, n'utilise pas la scène du super saut. les CODES	Fruits restituent plein d'énergie
	ne fonctionnent pas pour le SKATEBOARD	
13	048B-D4AD	Super saut
14	7D8B-D4AD	Mega saut
15	79C0-AD6D + 79C5-A76D	Ne perd pas toute puissance de l'arme quand tu meurs—peut te donner des armes étranges
16	D766-0FD7	Commence dans la zone 1 niveau 2
17	D966-0FD7	Commence dans la zone 1 partie bonus

18	D566-0FD7	Commence dans la zone 1 niveau 3
19	DC66-0FD7	Commence dans la zone 2 niveau 1
20	DA66-0FD7	Commence dans la zone 2 niveau 2
21	D366-0FD7	Commence dans la zone 2 partie bonus
22	FF66-0FD7	Commence dans la zone 2 niveau 3
23	F066-0FD7	Commence dans la zone 3 niveau 1
24	F666-0FD7	Commence dans la zone 3 niveau 2
25	FC66-0FD7	Commence dans la zone 3 niveau 3
26	F266-0FD7	Commence dans la zone 4 niveau 1
27	FE66-0FD7	Commence dans la zone 4 niveau 2
28	4D66-0FD7	Commence dans la zone 4 partie bonus
29	4066-0FD7	Commence dans la zone 4 niveau 3
30	4566-0FD7	Commence dans la zone 5 niveau 1
31	4B66-0FD7	Commence dans la zone 5 niveau 2
32	4866-0FD7	Commence dans la zone 5 niveau 3
33	4266-0FD7	Commence dans la zone 5 partie bonus

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Super Adventure Island, Master Higgins et Dark Cloak sont des marques déposées de Hudson Soft USA, Inc.

Super Castlevania IV™.

Le comte Dracula une fois encore hante vos cauchemars et c'est votre tâche et votre héritage de combattre le mal. Simon a son fidèle fouet, mais contre un ennemi tel que Dracula, il faut aussi certains codes Game Genie. Le code 4 n'agit pas sur l'arrêt chrono, et tu ne peux te fier au compteur. Avec le code 7, certains ennemis, y compris le Dracster, peuvent encore te blesser.

VANIA

CODE TAPER ...	EFFET ...
1 DD6C-DD66	Vies infinies—éteindre pour obtenir le mot de passe
2 FDB2-D4AF	Commence avec 10 vies—1ère partie seulement
3 DFB2-D4AF	Commence avec 1 vie—1ère partie seulement
4 A689-0FD7	Tirs infinis avec la plupart des armes
5 BBB3-D40F	Commence avec 99 coeurs —1ère vie seulement
6 9DB3-D40F	Commence avec 50 coeurs —1ère vie seulement
7 D22F-07D7	Pas d'énergie perdue quand on reçoit un coup de certains ennemis
8 6D6D-DF06	Arrêt chrono
9 5E6D-DDA6	Chrono lent
10 FE6D-DDA6	Chrono rapide

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Super Castlevania IV et Simon sont des marques déposées de Konami, Inc.

Super Double Dragon™.

Il semblerait que ce super jeu soit passé en 16 bits, et les difficultés sont plus grandes pour Billy™ et Jimmy Lee™. Maintenant, c'est à toi de sauver Marian™, et quelques codes bien choisis seront les bienvenus.

GDD

CODE TAPER ...	EFFET ...
LES CODES 1 A 6 NE FONCTIONNENT PAS SUR LES CONTINUES	
1 DB8B-070B	9 vies dans une partie à 1 joueur
2 D18B-070B	6 vies dans une partie à 1 joueur

3	DF8B-070B	1 vie dans une partie à 1 joueur
4	DB8A-0D6B	9 vies dans une partie à 2 joueurs
5	D18A-0D6B	6 vies dans une partie à 2 joueurs
6	DF8A-0D6B	1 vie dans une partie à 2 joueurs
7	4A8B-6DA5	Vies infinies - joueur 1
8	406A-6F6B	Vies infinies - deux joueurs
9	DDB0-D725	La force Dragon augmente plus vite
10	D7C0-DD90	La force Dragon est prolongée au maximum

Super Double Dragon, Billy, Jimmy Lee et Marian sont des marques déposées de Technos Japan Corporation. Sous licence exclusive à Tradewest, Inc..

Super Ghouls 'N Ghosts™.

Se mettre en route pour sauver la Princesse™ n'est qu'un simple devoir de chevalier pour Arthur™, mais même les meilleurs hommes d'armes peuvent rencontrer des difficultés. Le temps te rattrape, aussi, pourquoi ne pas ralentir avec le code 6 ? ou même l'arrêter avec le code 5 ?

GHOUL

CODE TAPER ...

1	A2C3-A4A1	EFFET ... Vies infinies
2	DDB8-6FFF	"Continues" infinis
3	DFC2-ADA1	Commence avec 1 "continue"
4	DBC2-ADA1	Commence avec 9 "continues"
5	A28E-0D01	Arrêt chrono
6	918E-0461	Chrono lent
7	FE8E-0461	Chrono rapide
8	DBC5-6465	Commence avec 9 minutes au chrono
9	D4C5-6465	Commence avec 2 minutes au chrono

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes!

Super Ghouls 'N Ghosts est une marque déposée de Capcom USA, Inc

Super Mario World™.

Plus besoin de présenter Mario™, et ce jeu vous offre les frères au mieux de leur forme. L'idée de base qui a révolutionnée les jeux vidéos est en fait très simple. Tu cours, sautes, et augmentes ta puissance. Les casse-têtes ajoutent de la difficulté. Utilise les codes 7 et 12, vies infinies et invincibilité, et tu pourras explorer pleinement les arcanes du jeu. Note que les codes 20 à 22 n'agissent qu'au départ de la partie et pas sur "continue". Ils peuvent être combinés avec les codes 13 et 14 pour créer les codes "commencer et rester comme". Avec le code 12 invincibilité, il se produit de temps en temps de courtes périodes, ou tu peux encore être blessé, aussi reste sur tes gardes. Tu devras également couper les effets si tu trouves que tu n'avances pas assez vite dans le jeu ou que tu ne peux pas prendre un objet. Ce code peut aussi provoquer certains effets inhabituels mais qui n'affectent pas le jeu. Avec le code 17, Mega-saut, tu peux trouver certains endroits où Mario ne peut pas sauter. Selon l'endroit où tu sautes, tu peux tomber hors de l'écran et mourir. Pour cette raison, il vaut mieux ne pas utiliser ce code pour terminer la partie mais pour t'amuser à explorer le jeu. Les codes 20 à 22 ne fonctionnent pas pour Luigi™.

SUPER

CODE TAPER ...

1	DDB4-67D7	EFFET ... Commence avec 1 vie au lieu de 5
2	D6B4-67D7	Commence avec 9 vies
3	D3B4-67D7	Commence avec 15 vies
4	F6B4-67D7	Commence avec 25 vies
5	7FB4-67D7	Commence avec 50 vies
6	14B4-67D7	Commence avec 99 vies

7	C225-D4DD	Vies infinies
8	D964-A767 + D967-A407	Vie supplémentaire pour 5 pièces au lieu de 100
9	DC64-A767 + DC67-A407	Vie supplémentaire pour 10 pièces
10	F064-A767 + F067-A407	Vie supplémentaire pour 20 pièces
11	7464-A767 + 7467-A407	Vie supplémentaire pour 50 pièces
12	DD3A-6DAD	Commence et reste invincible la plupart du temps
13	CBEE-ODDF	Reste comme Super Mario™, Fire Mario™ ou Cape Mario™ quand tu es touché—objets supplémentaires peuvent encore tomber de la boîte au-dessus de l'écran
14	CB29-DF6D	Reste comme Super Mario™, Fire Mario™ ou Cape Mario™ quand tu tombes et meurs
15	D020-A4DF	Saut faible
16	D420-A4DF	Super saut
17	DF20-A4DF	Mega-saut

AVEC LE CODE 18, QUELQUES CASSE-TÊTES JOUENT SUR LE CHRONO ET TU POURRAIS ÊTRE AMENÉ À ÉTEINDRE POUR AVANCER

18	C264-64D7	Temps infini
19	D2E1-A7AD	Vie supplémentaire avec chaque pièce Dragon
coin au lieu de 5		
20	31B7-67D7	Commence comme Super Mario™
21	CBB7-6407 + D4B7-6467 + 3CB7-64A7 + 69B7-64D7	Commence comme Cape Mario™
22	CBB7-6407 + D7B7-6467 + 3CB7-64A7 + 69B7-67D7	Commence comme Fire Mario™
23	DFCE-64A0	Petit Yoshi™ devient gros Yoshi™ Après avoir mangé juste 1 ennemi au lieu de 5
24	D4CE-64A0	Petit Yoshi™ devient gros Yoshi™ après avoir mangé seulement 2 ennemis
25	D7CE-64A0	Petit Yoshi™ devient gros Yoshi™ après avoir mangé seulement 3 ennemis
26	DOCE-64A0	Petit Yoshi™ devient gros Yoshi™ après avoir mangé seulement 4 ennemis

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Super Mario World, Mario, Luigi, Super Mario, Fire Mario, Cape Mario et Yoshi sont des marques déposées de Nintendo of America Inc.

Super Pang™.

Essaie de faire exploser ces bulles, qui sont de plus en plus dures à avoir à mesure que la partie avance. Note que le Code 27 (tu ne perds pas ton arme si tu meures) fait avancer au monde suivant, ou recommencer une partie. En fait, ce code doit être utilisé pour avoir des armes sophistiquées dans le mode PANIC—finis le mode TOUR avec une super-arme, puis passe au mode PANIC, et tu auras cette arme.

PANG

CODE TAPER ...

EFFET ...

LES CODES 1A 8 NE FONCTIONNENT PAS DANS LE MODE PANIC

1	DF61-ODDA + DF69-A767	Commence avec 2 vies
2	D461-ODDA + D469-A767	Commence avec 3 vies
3	D061-ODDA + D069-A767	Commence avec 5 vies
4	D961-ODDA + D969-A767	Commence avec 6 vies

5	D561-0DDA + D569-A767	Commence avec 8 vies
6	DB61-0DDA + DB69-A767	Commence avec 10 vies
7	DD61-0DDA + DD69-A767	Commence avec 1 vie
8	DDB4-6F04	Vies infinies
9	FB84-64D4	Chrono va plus vite
10	1084-64D4	Chrono va moins vite
11	A684-64D4	Chrono va beaucoup moins vite
12	DD87-6DA4	Chrono est gelé (temps infini)
13	DD61-0DOA + DD61-AF67	1 crédits
14	DF61-0DOA + DF61-AF67	2 crédits
15	DF61-0DOA + DF61-AF67	3 crédits
16	D761-0DOA + D761-AF67	4 crédits
17	D961-0DOA + D961-AF67	6 crédits
18	D561-0DOA + D561-AF67	8 crédits
19	DE61-0DOA + DE61-AF67	Pas de crédits
20	C9BB-6FA4	Crédits infinis
21	D42B-A7D0	Un crédit supplémentaire pour 2 points de nourriture au lieu de 10
22	D02B-A7D0	Un crédit supplémentaire pour 4 points de nourriture
23	D12B-A7D0	Un crédit supplémentaire pour 6 points de nourriture
24	D62B-A7D0	Un crédit supplémentaire pour 8 points de nourriture
25	3C2B-A460	Les points de nourriture ne donnent jamais de crédit

NE PAS COMBINER LES CODES 26, 27 ET 29

26	D184-AD68	Un double-harpon ramassé donne une mitraillette
27	C89E-6FD6	Coserver les armes en changeant de niveau ou après la perte d'une vie
28	D786-DF64 + D78C-D4A4	Le mode PANIC a 2 niveaux au lieu de 99
29	D186-DF64 + D18C-D4A4	Le mode PANIC a 5 niveaux au lieu de 99
30	D886-DF64 + D88C-D4A4	Le mode PANIC a 10 niveaux au lieu de 99
31	F986-DF64 + F98C-D4A4	Le mode PANIC a 20 niveaux au lieu de 99

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes!

Super Pang est une marque déposée de Capcom.

Super Probotector Alien Rebels™.

Le combat des robots a détruit les extra-terrestres qui avaient envahi la Terre. À présent les voilà revenus, et toi comme Probotector et RCO11, tu dois une fois de plus devoir te battre.

PAF		
CODE TAPER ...		EFFET ...
1	6DBB-64DB + 22B8-0461 + 22BB-6F0B	Vies infinies aux deux joueurs- niveaux vus de côté
2	22E4-0D09	Bombes infinies aux deux joueurs-niveaux vus de côté
3	22BE-DDD1 + 22B3-DDA1	Les joueurs ne perdent pas les armes quand ils meurent-niveaux vus de côté
4	22BC-646B + 22BC-6D6B	Les joueurs ne perdent pas les armes quand ils meurent-niveaux vus d'en haut

- 5 CBAF-ADD9
- 6 CB8A-AFDF
- 7 22C3-DD01

Toute bombe ramassée donne 9 bombes
Avoir 29 vies tous les 20.000 points
Le bouclier dure pour toujours-niveaux vus de côté

Souviens-toi, tu peux combiner tes codes !

Super Probotector est une marque déposée de Konami Co., Ltd.c.

Super R-Type™.

Ceci est un défi coriace! Pendant ton parcours à travers les longs niveaux de jeu et de très jolies images, évite les balles tout en tentant d'attraper les régénérateurs de puissance. Le code 7, vies infinies, est un must. Le code 15 te permet de régénérer plus vite la puissance du canon en spirales, et le code 20 te permet de conserver la "FORCE" quand tu l'as prise, même en continuant sur une nouvelle partie. Avec les codes 17 à 19, normalement les unités de FORCE augmentent en puissance (jusqu'à 3 unités) chaque fois que l'on obtient un laser. Ces codes vous empêchent d'aller à un niveau supérieur. Nous te défions d'essayer le code 17, il rend le jeu presque impossible!

TYPE

CODE TAPER ...

- 1 DF66-0F00 + CB66-0F00 + DD66-0F60
- 2 D466-0F00 + CB66-0F00 + DD66-0F60
- 3 D066-0F00 + CB66-0F00 + DD66-0F60
- 4 D966-0F00 + CB66-0F00 + DD66-0F60
- 5 D566-0F00 + CB66-0F00 + DD66-0F60
- 6 DB66-0F00 + CB66-0F00 + DD66-0F60
- 7 C2C7-6D0F
- 8 DF6C-A709 + CB6C-A7D9 + DD6C-A769
- 9 D46C-A709 + CB6C-A7D9 + DD6C-A769
- 10 D06C-A709 + CB6C-A7D9 + DD6C-A769
- 11 D96C-A709 + CB6C-A7D9 + DD6C-A769
- 12 D56C-A709 + CB6C-A7D9 + DD6C-A769
- 13 DB6C-A709 + CB6C-A7D9 + DD6C-A769
- 14 6D80-6DD1 + DD80-6D01
- 15 DD80-6DA1
- 16 6D84-6F01
- 17 DD68-6DDB + CB6C-67AB + 7D68-6D6B
- 18 DF68-6DDB + CB6C-67AB + 7D68-6D6B
- 19 D468-6DDB + CB6C-67AB + 7D68-6D6B
- 20 C267-A4D9

EFFET ...

Commence avec 1 vie au lieu de 3
Commence avec 2 vies
Commence avec 4 vies
Commence avec 5 vies
Commence avec 7 vies
Commence avec 9 vies
Vies infinies
Continue avec 1 vie au lieu de 3
Continue avec 2 vies
Continue avec 4 vies
Continue avec 5 vies
Continue avec 7 vies
Continue avec 9 vies
Le canon en spirales prend moins de temps pour se régénérer
Le canon en spirales prend beaucoup moins de temps pour se régénérer
Le canon en spirales ne peut être surchargé
Toutes les FORCE-Satellites ont 1 unité de pouvoir—mais ne peuvent dépasser 1 unité
Toutes les FORCE-Satellites ont 2 unités de pouvoir—mais ne peuvent dépasser 2 unités
Toutes les FORCE-Satellites ont 3 unités de pouvoir
Une seule FORCE a été obtenue, conserve la pour toujours

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Super R-Type est une marque déposée de Irem America Corporation.

Super Smash TV™.

Il y a tellement de mauvais types dans ce jeu, que tu as besoin d'un peu d'aide par moment pour rester en vie et gagner le gros lot. Essaie le code 8 pour vies infinies, et avec le code 37, ton compteur d'armes ne perdra aucune puissance jusqu'à ce que tu meures. Les super-joueurs peuvent tenter les codes 1 et 26

pour commencer le jeu avec seulement une vie et pas de "continue". Les codes 39 à 46 affectent le joueur 1 qui entre dans la partie après que le temps imparti soit écoulé.

TV

CODE TAPER ...

EFFET ...

1	DD62-076D	Commence avec 3 vies
2	DF62-076D	Commence avec 4 vies
3	D462-076D	Commence avec 5 vies
4	D062-076D	Commence avec 7 vies
5	D962-076D	Commence avec 8 vies
6	D162-076D	Commence avec 9 vies
7	D562-076D	Commence avec 10 vies
8	82BC-DDA4	Vies infinies
9	EEB6-DD04	2 vies après "continue"—Joueur 1
10	DDB6-DD04	3 vies après "continue"—Joueur 1
11	DFB6-DD04	4 vies après "continue"—Joueur 1
12	D4B6-DD04	5 vies après "continue"—Joueur 1
13	D0B6-DD04	7 vies après "continue"—Joueur 1
14	D9B6-DD04	8 vies après "continue"—Joueur 1
15	D1B6-DD04	9 vies après "continue"—Joueur 1
16	D5B6-DD04	10 vies après "continue"—Joueur 1
17	8284-AF03	Bonus de vie ne vaut rien
18	DD62-0F0D	Commence avec 0 "continue" au lieu de 4
19	DF62-0F0D	Commence avec 1 "continue"
20	D462-0F0D	Commence avec 2 "continues"
21	D762-0F0D	Commence avec 3 "continues"
22	D962-0F0D	Commence avec 5 "continues"
23	D162-0F0D	Commence avec 6 "continues"
24	D562-0F0D	Commence avec 7 "continues"
25	D662-0F0D	Commence avec 8 "continues"
26	DB62-0F0D	Commence avec 9 "continues"
27	C223-D78B	"Continues" infinis (mais si le temps de "continue" est écoulé, et un joueur commence, un crédit est consommé)
28	6D65-6403 + DF65-6463	Dès que tu as un champ de force mobile, tu es invincible (l'effet visible peut s'effacer mais tu as encore de l'invincibilité)
NE PAS COMBINER CODES 29 ET 30		
29	828E-6767	Le compteur d'armes ne perd aucune puissance jusqu'à ce que tu meures
30	6DBA-D4A4 + DFBA-D7D4	Ne perd pas le niveau de la puissance d'arme quand tu meurs, et une fois mort la puissance de l'arme ne diminue pas jusqu'à ce que tu aies une nouvelle arme
31	EEBF-D7A4	Joueur 1 rentre dans le jeu avec 2 vies
32	DDBF-D7A4	Joueur 1 rentre dans le jeu avec 3 vies
33	DFBF-D7A4	Joueur 1 rentre dans le jeu avec 4 vies
34	D4BF-D7A4	Joueur 1 rentre dans le jeu avec 5 vies
35	D0BF-D7A4	Joueur 1 rentre dans le jeu avec 7 vies
36	D9BF-D7A4	Joueur 1 rentre dans le jeu avec 8 vies
37	D1BF-D7A4	Joueur 1 rentre dans le jeu avec 9 vies

38	D5BF-D7A4	Joueur 1 rentre dans le jeu avec 10 vies
39	EEB0-DDA4	Joueur 2 rentre dans le jeu avec 2 vies
40	DDB0-DDA4	Joueur 2 rentre dans le jeu avec 3 vies
41	DFB0-DDA4	Joueur 2 rentre dans le jeu avec 4 vies
42	D4B0-DDA4	Joueur 2 rentre dans le jeu avec 5 vies
43	D0B0-DDA4	Joueur 2 rentre dans le jeu avec 7 vies
44	D9B0-DDA4	Joueur 2 rentre dans le jeu avec 8 vies
45	D1B0-DDA4	Joueur 2 rentre dans le jeu avec 9 vies
46	D5B0-DDA4	Joueur 2 rentre dans le jeu avec 10 vies

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Super Smash TV est une marque déposée de Williams Electronic Games, Inc.

Super Soccer™.

Pour cet excellent jeu de Football, une variété de codes te permet de tester ton niveau d'adresse .

SUSOC

CODE TAPER ...

1	3365-AF01
2	6265-AF01
3	3365-A4D1
4	3C65-AF01 + CBN65-AF61 + D465-AFA1 + 6265-A4D1
5	3C65-AF01 + CB65-AF61 + D965-AFA1 + 6265-A4D1
6	3C65-AF01 + CB65-AF61 + D565-AFA1 + 6265-A4D1
7	3C65-AF01 + CB65-AF61 + DC65-AFA1 + 6265-A4D1
8	DDA3-04A1

EFFET . . .

Commence avec 1 but—Joueur 1
Commence avec 11 buts—Joueur 1
Commence avec 1 but—Joueur 2

Commence avec 2 buts—Joueur 2

Commence avec 5 buts—Joueur 2

Commence avec 7 buts—Joueur 2

Commence avec 10 buts—Joueur 2

Le chrono continue de compter normalement quand il est arrêté (En appuyant sur "select", le temps mort fonctionnera encore)

Super Soccer est une marque déposée de Human Inc.

Super Star Wars™.

Les graphiques extraordinaires et la reproduction conforme au film, ont mérité une suite à ce jeu. Essaie les codes 9 et 25 vies et protection infinies. Les codes 1 à 8 fonctionnent sur les 3 niveaux de difficultés . Après une partie ininterrompue ,le jeu repart à 3 vies aux niveaux faciles et Jedi™ , mais au niveau BRAVE , il reste comme il a commencé.

SPRSTR

CODE TAPER ...

1	DF36-C4A0
2	D936-C4A0
3	D536-C4A0
4	DC36-C4A0
5	DE36-C4A0
6	FB36-C4A0
7	7436-C4A0
8	1736-C4A0
9	C233-4467 + CB68-37D7

EFFET . . .

Commence avec 2 vies
Commence avec 6 vies
Commence avec 8 vies
Commence avec 11 vies
Commence avec 16 vies
Commence avec 26 vies
Commence avec 51 vies
Commence avec 100 vies
Vies infinies

10	DD38-CF60	Commence avec aucun "continues"
11	D938-CF60	Commence avec 5 "continues"
12	D538-CF60	Commence avec 7 "continues"
13	DC38-CF60	Commence avec 10 "continues"
14	DE38-CF60	Commence avec 15 "continues"
15	FB38-CF60	Commence avec 25 "continues"
16	7438-CF60	Commence avec 50 "continues"
17	1738-CF60	Commence avec 99 "continues"
18	4A26-1DD5	"Continues" infinis
AVEC LES CODES 19 A 34, VERIFIE QUE TU CHOISIS BIEN LE BON NIVEAU (EASY, BRAVE OU JEDI™) SUR L'ECRAN D'OPTIONS		
19	F436-C7A0	Commence avec moitié moins de santé que d'habitude (niveau EASY)
20	FD3B-CD00	Commence avec moitié moins de santé que d'habitude (niveau BRAVE)
21	D33B-CDA0	Commence avec moitié moins de santé que d'habitude (niveau Jedi™)
22	0636-C7A0	Commence avec 2 fois plus de santé que d'habitude (niveau EASY)
23	0D3B-CD00	Commence avec 2 fois plus de santé que d'habitude (niveau brave)
24	763B-CDA0	Commence avec 2 fois plus de santé que d'habitude (niveau Jedi™)
25	1D39-47A7	Protection contre la plupart des dommages
26	D43C-C700	Petits coeurs redonnent moitié moins de santé que d'habitude (niveau EASY)
27	DF3C-C7A0	Petits coeurs redonnent moitié moins de santé que d'habitude (niveau brave)
28	DF38-CD00	Petits coeurs redonnent moitié moins de santé que d'habitude (niveau Jedi™)
29	D13C-C700	Petits coeurs redonnent 2 fois plus de santé que d'habitude (niveau EASY)
30	D03C-C7A0	Petits coeurs redonnent 2 fois plus de santé que d'habitude (niveau brave)
31	D038-CD00	Petits coeurs redonnent 2 fois plus de santé que d'habitude (niveau Jedi™)
32	DA3C-C700	Petits coeurs redonnent 4 fois plus de santé que d'habitude (niveau EASY)
33	D63C-C7A0	Petits coeurs redonnent 4 fois plus de santé que d'habitude (niveau brave)
34	D638-CD00	Petits coeurs redonnent 4 fois plus de santé que d'habitude (niveau Jedi™)
35	DDB9-CDD7	Commencer la partie avec le sabre lumineux
LES CODES 36 A 39 PRODUISENT UN EFFET A CONDITION D'ETRE UTILISES AU DEBUT DE LA PARTIE ET AVEC LE CODE 41		
36	DD8A-3F05	Han Solo™ & Chewbacca™ commencent avec un blaster
37	D48A-3F05	Han Solo™ & Chewbacca™ commencent avec une arme automatique

38	D78A-3F05	Han Solo™ & Chewbacca™ commencent avec une arme ionique rapide
39	D08A-3F05	Han Solo™ & Chewbacca™ commencent avec une arme plasma
40	553D-4DD7	Régénère le blaster après être mort
41	DDB9-C4D7	Sélection des 3 personnages en début de partie
42	DF67-4FAF + DF60-4D6F	Seulement 1 Jawa™ nécessaire pour passer aux niveaux vitesse terrestre
43	D967-4FAF + D960-4D6F	Seulement 5 Jawas™ nécessaires pour passer aux niveaux vitesse terrestre
44	DC67-4FAF + DC60-4D6F	Seulement 10 Jawas™ nécessaires pour passer aux niveaux vitesse terrestre
45	FB67-4FAF + FB60-4D6F	25 Jawas™ nécessaires pour passer aux niveaux vitesse terrestre
46	7467-4FAF + 7460-4D6F	50 Jawas™ nécessaires pour passer aux niveaux vitesse terrestre
47	F467-4D0F	Commence avec la moitié de carburant aux niveaux vitesse terrestre
48	0667-4D0F	Commence avec 2 x plus de carburant aux niveaux vitesse terrestre—tu ne connais pas la quantité, mais ça fonctionne
49	6DA4-47A4	Pas de carburant maximum (pour la régénération)—Tu ne connais pas la quantité mais ça fonctionne
50	40A4-4464	Régénération du carburant recharge la vitesse terrestre

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Super Star Wars, Jedi, Solo, Chewbacca et Jawa sont des marques déposées de Lucasfilm Ltd.

Super SWIV™.

Les amateurs de jeu avec des armes vont adorer le grand choix d'armes disponibles dans ce jeu, ainsi que toutes les bonnes choses que l'on peut ramasser. Vies infinies, ou armes illimitées, c'est toi qui choisis. Pour les experts, nous conseillons les codes qui mettent la puissance des armes à 0 (c'est-à-dire que l'arme est indisponible).

SXIV

CODE TAPER ...

1	D4B2-14D4
2	D7B2-14D4
3	D0B2-14D4
4	D9B2-14D4
5	D1B2-14D4
6	DF69-1D6F
7	D469-1D6F
8	D769-1D6F
9	D969-1D6F
10	D569-1D6F
11	DC69-1D6F
12	DE69-1D6F
13	FB69-1D6F

EFFET . . .

Commence au niveau 2
Commence au niveau 3
Commence au niveau 4
Commence au niveau 5
Commence au niveau 6
Commence avec 1 vie
Commence avec 2 vies
Commence avec 3 vies
Commence avec 5 vies
Commence avec 7 vies
Commence avec 10 vies
Commence avec 15 vies
Commence avec 25 vies

14	F469-1D6F	Commence avec 50 vies
15	0869-1D6F	Commence avec 75 vies
16	1069-1D6F	Commence avec 100 vies
17	8262-47AF	Vies infinies
18	D765-140F	Force BULLET= 3
19	D165-140F	Force BULLET= 6
20	D761-1FAF	Force FLAME= 3
21	D161-1FAF	Force FLAME= 6
22	DD61-1FAF	Force FLAME= 0
23	D761-170F	Force PLASMA = 3
24	D161-170F	Force PLASMA = 6
25	DD61-170F	Force PLASMA = 0
26	DF65-1DAF	Force LASER = 1
27	D765-1DAF	Force LASER = 3
28	D165-1DAF	Force LASER = 6
29	DF65-17AF	Force IONIC = 1
30	D765-17AF	Force IONIC = 3
31	D165-17AF	Force IONIC = 6
32	8267-17DF	La perte d'un véhicule ne diminue pas la force BULLET
33	826E-47DF	La perte d'un véhicule ne diminue pas la force FLAME
34	826D-17DF	La perte d'un véhicule ne diminue pas la force PLASMA
35	826F-17DF	La perte d'un véhicule ne diminue pas la force LASER
36	8264-17DF	La perte d'un véhicule ne diminue pas la force IONIC
37	DF88-CD67	La bulle de protection dure 4 secondes
38	D488-CD67	La bulle de protection dure 8 secondes
39	D088-CD67	La bulle de protection dure 16 secondes
40	D688-CD67	La bulle de protection dure 32 secondes
41	FDF88-CD67	La bulle de protection dure 64 secondes
42	C2C5-3764	La bulle sur la jeep reste jusqu'à la fin du niveau
43	C2CD-1FD4	La bulle sur l'hélicoptère reste jusqu'à la fin du niveau

Super SWIV est une marque déposée de Storm, une division de The Sales Curve Ltd.

Super Tennis™.

Avec ce jeu, tu peux choisir 20 joueurs—et, nous t'apportons le choix de la super vitesse pour chacun d'eux!

TEN

CODE TAPER ...

1	D067-A7AF + D769-A7AF+ DD29-ODA5
2	D067-A7AF + D769-A7AF+ DD29-ADA5
3	D067-A7AF + D769-A7AF+ DD21-ODA5
4	D067-A7AF + D769-A7AF+ DD21-ADA5
5	D067-A7AF + D769-A7AF+ DD25-ODA5
6	D067-A7AF + D769-A7AF+ DD25-ADA5

EFFET . . .

Super vitesse—Matt™
Super vitesse—Amy™
Super vitesse—Brian™
Super vitesse—Kim™
Super vitesse—Phil™
Super vitesse—Lisa™

- 7 D067-A7AF + D769-A7AF+ DD26-06A5
- 8 D067-A7AF + D769-A7AF+ DD26-ADA5
- 9 D067-A7AF + D769-A7AF+ DD2B-0DA5
- 10 D067-A7AF + D769-A7AF+ DD2B-ADA5
- 11 D067-A7AF + D769-A7AF+ DD2C-0DA5
- 12 D067-A7AF + D769-A7AF+ DD2C-ADA5
- 13 D067-A7AF + D769-A7AF+ DD28-0DA5
- 14 D067-A7AF + D769-A7AF+ DD28-ADA5
- 15 D067-A7AF + D769-A7AF+ DD2A-0DA5
- 16 D067-A7AF + D769-A7AF+ DD2A-ADA5
- 17 D067-A7AF + D769-A7AF+ DD22-0DA5
- 18 D067-A7AF + D769-A7AF+ DD22-ADA5
- 19 D067-A7AF + D769-A7AF+ DD23-0DA5
- 20 D067-A7AF + D769-A7AF+ DD23-ADA5

Super Tennis est une marque déposée de Tonkin House.

- Super vitesse—John™
- Super vitesse—Erin™
- Super vitesse—Meyer™
- Super vitesse—Donna™
- Super vitesse—Rich™
- Super vitesse—Debbie™
- Super vitesse—Hiro™
- Super vitesse—Colette™
- Super vitesse—Steve™
- Super vitesse—Nancy™
- Super vitesse—Rob™
- Super vitesse—Yuka™
- Super vitesse—Mark™
- Super vitesse—Barb™

Teenage Mutant Ninja Turtles™ IV—Turtles in Time™.

Voici la toute dernière et la plus fantastique histoire des Turtles™, adaptée du grand succès des jeux d'arcade. C'est vraiment amusant de vaincre tous les ennemis qui doivent être vaincus. Attention pourtant aux chefs, en particulier le dernier. Ils ont une arme qui te fait perdre une vie immédiatement. N'aie crainte cependant, car le code 2 t'en protège (mais pas le code 1). Si tu les utilises ensemble ils te rendront pratiquement invincible. Si tu es un expert, tente le code 3.

TMNT

CODE TAPER ...

- 1 892F-0DD7
- 2 DDAC-6F67
EN UTILISANT LES CODES 3 À 9, NE CHANGE PAS LES VIES DANS L'ÉCRAN D'OPTIONS
- 3 DD28-67D9
- 4 D028-67D9
- 5 DB28-67D9
- 6 4028-67D9
- 7 0B28-67D9
- 8 5028-67D9
- 9 BB28-67D9
- 10 69B8-A42F + 6FB8-A7FF + DDB8-A79F
+ DFB8-A4BF
- 11 69B8-A42F + 6FB8-A7FF + DDB8-A79F
- 12 69B8-A42F + 6FB8-A7FF + DDB8-A79F +
D7B8-A4BF
- 13 69B8-A42F + 6FB8-A7FF + DDB8-A79F
+ DOB8-A4BF
- 14 69B8-A42F + 6FB8-A7FF + DDB8-A79F
+ D9B8-A4BF
- 15 69B8-A42F + 6FB8-A7FF + DDB8-A79F
+ D1B8-A4BF
- 16 69B8-A42F + 6FB8-A7FF + DDB8-A79F
+ D5B8-A4BF
- 17 69B8-A42F + 6FB8-A7FF + DDB8-A79F
+ D6B8-A4BF

EFFET . . .

- Protection contre certaines attaques ennemies
- Vies infinies
- Commence avec 1 vie au lieu de 3
- Commence avec 5 vies
- Commence avec 10 vies
- Commence avec 25 vies
- Commence avec 50 vies
- Commence avec 75 vies
- Commence avec 100 vies
- Commence au niveau 2
- Commence au niveau 3
- Commence au niveau 4
- Commence au niveau 5
- Commence au niveau 6
- Commence au niveau 7
- Commence au niveau 8
- Commence au niveau 9

18 69B8-A42F + 6FB8-A7FF + DDB8-A79F
+ DBB8-A4BF

Commence au niveau 10

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Teenage Mutant Ninja Turtles et Turtles sont des marques déposées de Mirage Studios. Turtles in Time est une marque déposée de Konami, Inc.

Top Gear™.

Dans la course Top Gear™, ce qui compte, c'est la nitro. L'essence aussi. Choisis parmi les codes ceux qui te font commencer le jeu avec moins (Codes 1, 2 et 5 à 7) ou plus (pratiquement tous les autres) de ces deux carburants. Quand tu n'as plus que 3 surcombustions de nitro, le décompte à l'écran n'est pas très précis (il indique toujours soit 0, 1, 2, ou 3). Pour nitro infinie (Codes 10 et 11), le décompte descend de 3 à 2, puis revient à nouveau. Le code 14 te permet de choisir n'importe quel pays sans composer de mot de passe.

TOP

CODE TAPER ...

EFFET . . .

1	972A-0D04	Commence avec 1/2 carburant
2	5A2A-0D04	Commence avec 3/4 carburant
3	C225-6429	Carburant infini—Joueur 1
4	C223-6D95	Carburant infini—Joueur 2
5	DD63-6DDD	Commence sans aucune surcombustion de nitro au lieu de 3
6	DF63-6DDD	Commence avec 1 surcombustion de nitro
7	D463-6DDD	Commence avec 2 surcombustions de nitro
8	D163-6DDD	Commence avec 6 surcombustions de nitro
9	DB63-6DDD	Commence avec 9 surcombustions de nitro
10	3C80-6704	Surcombustions de nitro infinies—Joueur 1
11	3C88-6F64	Surcombustions de nitro infinies—Joueur 2
12	C285-6D64	Surcombustion de nitro dure jusqu'à la fin de la course—Joueur 1
13	C282-64A4	Surcombustion de nitro dure jusqu'à la fin de la course—Joueur 2
14	6DB7-AFEA	Course dans n'importe quel pays

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Top Gear est une marque déposée de Kemco America, Inc.

Ultraman™.

Ultraman™ a devant lui une tâche colossale. Des monstres mutants ont envahi la terre et ils ne la quitteront pas avant d'avoir dévorer... tous les humains ! Heureusement, pour faire face à ce problème plutôt sérieux, nous avons ces codes. Les codes 1 et 8 donnent vies et énergie infinies et le code 12 signifie que les mutants récupèrent leur force moins rapidement après les attaques d'Ultraman.

ULTRA

CODE TAPER ...

EFFET . . .

1	4024-6FA7	Chances infinies
2	DD6C-0467	Commence avec 1 chance
3	D96C-0467	Commence avec 6 chances
4	DB6C-0467	Commence avec 9 chances
5	DBB4-DD6D	9 minutes par niveau
6	D1B4-DD6D	6 minutes par niveau
7	D4B4-DD6D	2 minutes par niveau
8	4ABA-67DF	Energie infinie
9	DFAC-D76E	Coups de poing faibles

- | | | |
|----|-----------|---|
| 10 | DFA8-DDDE | Coups de pied faibles |
| 11 | DD8F-DF0D | Récupération d'énergie rapide |
| 12 | 3C80-DDDD | Récupération d'énergie par les ennemis-moins rapide |

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Ultraman est une marque déposée de Tsuburaya Productions Co., Ltd.

UN Squadron™.

Détruire le Projet 4™, permet la victoire finale de ce combat tournoyant pour un as du ciel. Mais même le meilleur pilote de chasse peut avoir des jours sans. Si tu es dans ce cas, essaie ces codes qui te remettront dans le coup. Avec les codes 3 à 5, tu commences avec le nombre normal de vies. Tu commences les "Continues" avec le nombre normal de vies

SQUAD

- | CODE TAPER ... | EFFET ... |
|-------------------------|--|
| 1 C921-04DF | Vies infinies |
| 2 1838-0FBD + C937-0F97 | Invincibilité- sauf contre les "Boss" de fin de niveau |
| 3 DF83-0DDD | Commence avec 1 vie et 1 "continue" |
| 4 D983-0DDD | Commence avec 5 vies et 5 "continues" |
| 5 DB83-0DDD | Commence avec 9 vies et 9 "continues" |
| 6 2238-A72F | Tirs infinis pour toutes les armes |

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

UN Squadron et Project 4 sont des marques déposées de Capcom USA Inc.

WWF Super WrestleMania™.

Mets les au tapis ! Ce jeu a un graphisme super et tu peux diminuer sa difficulté avec le code 4, qui a pour effet d'éviter que les coups de poing et de pied ne fassent des dégats. Ces codes s'appliquent à la fois aux matchs un-contre-un et par équipes. Note qu'ils n'agissent que pour certains des lutteurs dans la série des rescapés

MANIA

- | CODE TAPER ... | EFFET ... |
|-----------------------|---|
| 1 DAC6-6FDD | Les deux joueurs commencent avec 1/4 d'énergie |
| 2 F6C6-6FDD | Les deux joueurs commencent avec 1/2 d'énergie |
| 3 40C6-6FDD | Les deux joueurs commencent avec 3/4 d'énergie |
| 4 DDB1-DF07 | Coups de poing et de pied (sauf coup de pied en sautant) |
| ne font pas de dégats | |
| 5 D7B1-DF07 | Coups de poing et de pied (sauf coup de pied en sautant) font plus de dégats |
| 6 D1B1-DF07 | Coups de poing et de pied (sauf coup de pied en sautant) font beaucoup plus de dégats |
| 7 DDB0-0FA7 | Les gros coups de pied ne font pas dégats |
| 8 D7B0-0FA7 | Les gros coups de pied font plus de dégats |
| 9 D1B0-0FA7 | Les gros coups de pied font beaucoup de dégats |
| 10 DDEE-DF91 | Les manchettes ne font pas de dégats |
| 11 D9EE-DF91 | Les manchettes font plus de dégats |
| 12 D6EE-DF91 | Les manchettes font un peu plus de dégats |
| 13 DDEE-DF21 | Les manchettes en sautant ne font pas de dégats |
| 14 D5EE-DF21 | Les manchettes en sautant font plus de dégats |
| 15 DCEE-DF21 | Les manchettes en sautant font un peu plus de dégats |
| 16 DDBB-0407 | Les coups de tête ne font pas de dégats |
| 17 D1BB-0407 | Les coups de tête font plus de dégats |
| 18 DBBB-0407 | Les coups de tête font un peu plus de dégats |

Souviens-toi! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à CINQ codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

WWF Super WrestleMania est une marque déposée de TitanSports, Inc.

Notes

Notes

Notes

ACCESSOIRE DE JEUX VIDEO



Le Game Genie™ fonctionne sur la plupart des cartouches de jeux destinées à la console SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®. Tous les effets ne peuvent être créés en même temps, et certains effets ne sont pas disponibles sur certains jeux. Game Genie™ est un produit de Lewis Galoob Toys Inc., et il n'est ni fabriqué, ni distribué, ni licencié par Nintendo Co. Ltd.. NINTENDO® et SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd. Galoob est une marque déposée de LEWIS GALOOB TOYS, Inc. DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

FABRIQUE EN CHINE
© 1991, 1992, 1993 Lewis
Galoob Toys, Inc. Tous droits
réservés, Made in China for
Lewis Galoob Toys, Inc., South
San Francisco, CA 94080.
Produit sujet à modifications.
Brevet U.S. 5,112,051



Invented by

Codemasters™

NE FONCTIONNE QUE SUR LES CARTOUCHES EUROPEENNES

Game Genie™ et Codemasters™ sont des
marques déposées de Codemasters Software
Co. Ltd. utilisées sous licence.