

LIBEREZ LA FORCE DE VOS JEUX VIDEO !

INTERFACE
DE JEUX VIDEO

GAME GENIE

SEGA
MEGA DRIVE

galooob®

LIVRE DE CODES

Répertoire des Jeux.....	2
Présentation du Game Genie™.....	3
Connecter Game Genie™.....	4
Connecter la Cartouche de Jeu.....	4
Connecter Game Genie™.....	5
Déconnecter Game Genie™.....	5
Mise en Marche.....	6
Composer les Codes.....	7
Corriger les Erreurs.....	8
Commencer un Jeu.....	8
Modifier ou Recomposer un Code.....	8
Utiliser le Bouton d'Effets ON/OFF.....	9
Problèmes de Codes.....	10
Que Faire Si ?.....	11
Les Codes des Symboles.....	13
Liste de Codes.....	14

Si vous avez un problème avec Game Genie,™ écrivez à:
S.O.S. GAME GENIE
B.P. 115
95103 ARGENTEUIL CEDEX

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

Ce produit est licencié par Sega of America, Inc. pour être utilisé sur la console Sega™ Megadrive™. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

Game Genie est un produit de Lewis Galoob Toys, Inc. Galoob est une marque déposée de Lewis Galoob Toys, Inc.

Tous les titres des jeux, les noms relatifs aux personnages ainsi que les caractéristiques des jeux sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

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

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

Répertoire des Jeux

- | | | | |
|----------------------------------|----|-----------------------------------|----|
| 1. 688 Attack Sub™..... | 14 | 37. John Madden Football 92™..... | 55 |
| 2. After Burn II™..... | 15 | 38. Kid Chameleon™..... | 58 |
| 3. Alex Kidd: | | 39. Last Battle™..... | 61 |
| Enchanted Castle™..... | 17 | 40. M-1 Abrams Battle Tank™..... | 62 |
| 4. Alien Storm™..... | 18 | 41. Mario Lemieux Hockey™..... | 64 |
| 5. Altered Beast™..... | 19 | 42. Mercs™..... | 65 |
| 6. Arnold Palmer | | 43. Michael Jackson's | |
| Tournament Golf™..... | 20 | Moonwalker™..... | 66 |
| 7. Arrow Flash™..... | 22 | 44. Might and Magic™..... | 66 |
| 8. Battle Squadron™..... | 23 | 45. Outrun™..... | 67 |
| 9. Bonanza Bros™..... | 23 | 46. PGA Tour Golf™..... | 68 |
| 10. Burning Force™..... | 25 | 47. Phantasy Star™ II..... | 69 |
| 11. Castle of Illusion: | | 48. Phelios™..... | 71 |
| Starring Mickey Mouse™..... | 27 | 49. Pit Fighter™..... | 72 |
| 12. Columns™..... | 27 | 50. QuackShot™..... | 73 |
| 13. Crack Down™..... | 28 | 51. Rambo III™..... | 74 |
| 14. Cyberball™..... | 30 | 52. Road rash™..... | 75 |
| 15. Decapattack™..... | 31 | 53. Shadow Dancer: | |
| 16. Desert Strike™..... | 32 | The Secret of Shinobi™..... | 77 |
| 17. Dick Tracy™..... | 33 | 54. Shining in the Darkness™..... | 77 |
| 18. Dynamite Duke™..... | 34 | 55. Sonic The Hedgehog™..... | 80 |
| 19. E A Hockey™..... | 35 | 56. Spider-Man™..... | 80 |
| 20. Eswat City Under Siege™..... | 36 | 57. Starflight™..... | 81 |
| 21. Faery Tale Adventure™..... | 37 | 58. Streets of Rage™..... | 83 |
| 22. Fantasia™..... | 38 | 59. Strider™..... | 84 |
| 23. Fatal Labyrinth™..... | 39 | 60. Super Hang-On™..... | 85 |
| 24. Fire Shark™..... | 40 | 61. Sword of Vermilion™..... | 86 |
| 25. Flicky™..... | 41 | 62. Thunder Force II™..... | 88 |
| 26. Gain Ground™..... | 42 | 63. Toe Jam & Earl™..... | 88 |
| 27. Ghouls 'N Ghosts™..... | 43 | 64. Truxton™..... | 90 |
| 28. Golden Axe™..... | 44 | 65. Zany Golf™..... | 91 |
| 29. Golden Axe II™..... | 45 | 66. Zoom™..... | 92 |
| 30. Hellfire™..... | 46 | | |
| 31. Herzog™ Zwei..... | 46 | | |
| 32. James Pond, | | | |
| Underwater Agent™..... | 49 | | |
| 33. James Pond™ II | | | |
| Codename: Robocod™..... | 50 | | |
| 34. Joe Montana Football™..... | 51 | | |
| 35. Joe Montana II..... | 51 | | |
| 36. John Madden Football™..... | 53 | | |

Présentation du Game Genie™, interface de jeux vidéo, pour la console Sega™ Megadrive™

Avec l'interface de jeux vidéo Game Genie™, vous pouvez modifier temporairement certaines caractéristiques des jeux et créer des effets spéciaux sur la plupart des titres pour la console Sega™ Megadrive™. 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'endommagera ni votre console ni votre cartouche.

Game Genie™ est licencié par Sega of America, Inc. pour être utilisé sur la console Sega™ Megadrive™.

Game Genie™ ressemble à une cartouche de jeu, qui se connecte entre la console et le jeu. Il présente son propre écran d'introduction, appelé l'"Ecran de Codes", qui apparaît lorsque la console est allumée. Sur cet écran, vous composez les codes qui vous permettront de modifier les caractéristiques des jeux. Ces codes se trouvent dans ce Livre de Codes. (Les titres des jeux sont répertoriés dans l'ordre alphabétique à partir de la page 15)

Vous pouvez composer jusqu'à cinq codes à la fois. Certains effets nécessitent que plus d'un code soit composé.

Avant de composer les codes, il faut connecter correctement Game Genie™.

D'abord, la console Sega™ Megadrive™ doit être connectée correctement, suivant les instructions fournies avec elle. Si vous utilisez la console Megadrive™ pour la première fois, lisez d'abord la notice d'utilisation de la console pour vous familiariser avec son fonctionnement.

REMARQUE: AVANT DE VOUS SERVIR DE VOTRE NOUVEAU GAME GENIE™, NOUS VOUS RECOMMANDONS DE TESTER AU PREALABLE LE BON FONCTIONNEMENT DE VOTRE CONSOLE MEGADRIVE™ ET DE TOUS VOS JEUX.

IMPORTANT: ETEINDRE VOTRE CONSOLE DE JEU AVANT DE CONNECTER OU DECONNECTER LE GAME GENIE™

**Si vous avez un problème avec GAME GENIE™, écrivez à
S.O.S. GAME GENIE
B.P. 115
95105 ARGENTEUIL CEDEX**

Témoin lumineux

Bouton d'effets ON/OFF



GAME GENIE™

Etiquette

Connecter la Cartouche de Jeu

1) Tenez votre cartouche de jeu et Game Genie™ avec leurs FACES ETIQUETÉES TOURNÉES VERS VOUS. Connecter avec précaution votre cartouche de jeu sur le connecteur noir du Game Genie™ (Figures 1 et 2)

IMPORTANT: LA FACE AVANT (COTES ETIQUETTES) DE LA CARTOUCHE ET DU GAME GENIE™ DOIVENT ÊTRE DANS LA MEME DIRECTION.

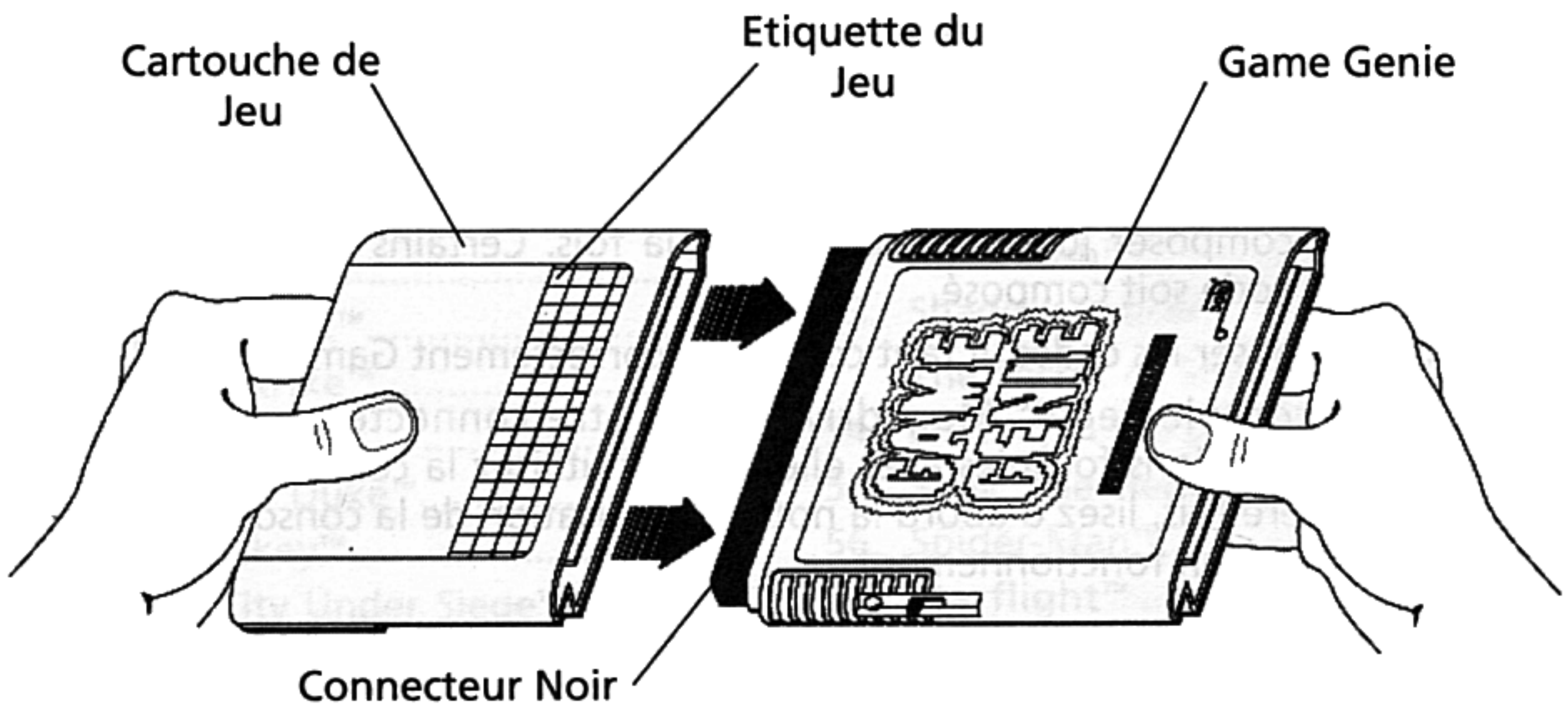


FIGURE 1

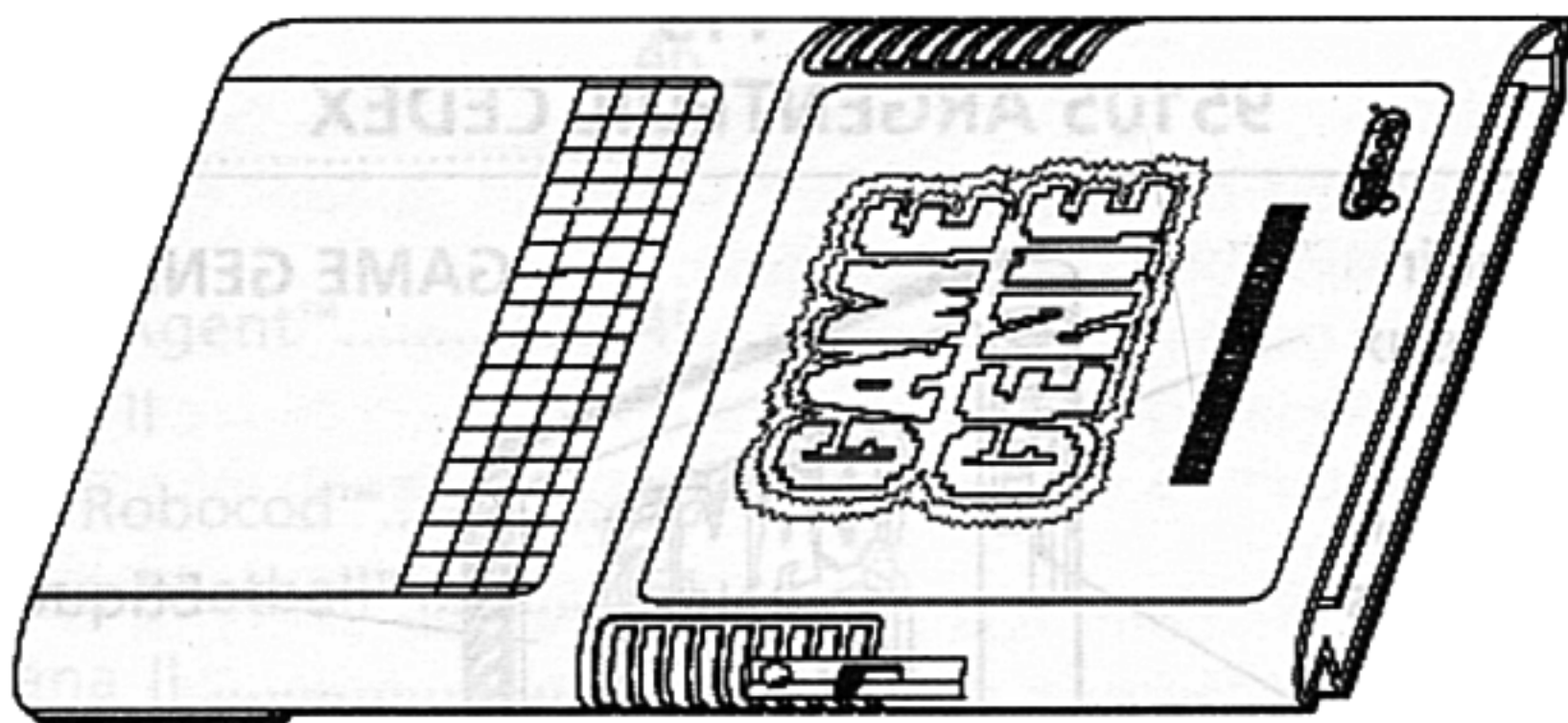


FIGURE 2

Connecter Game Genie™

IMPORTANT: ETEINDRE LA CONSOLE AVANT DE CONNECTER GAME GENIE™ DANS LA CONSOLE.

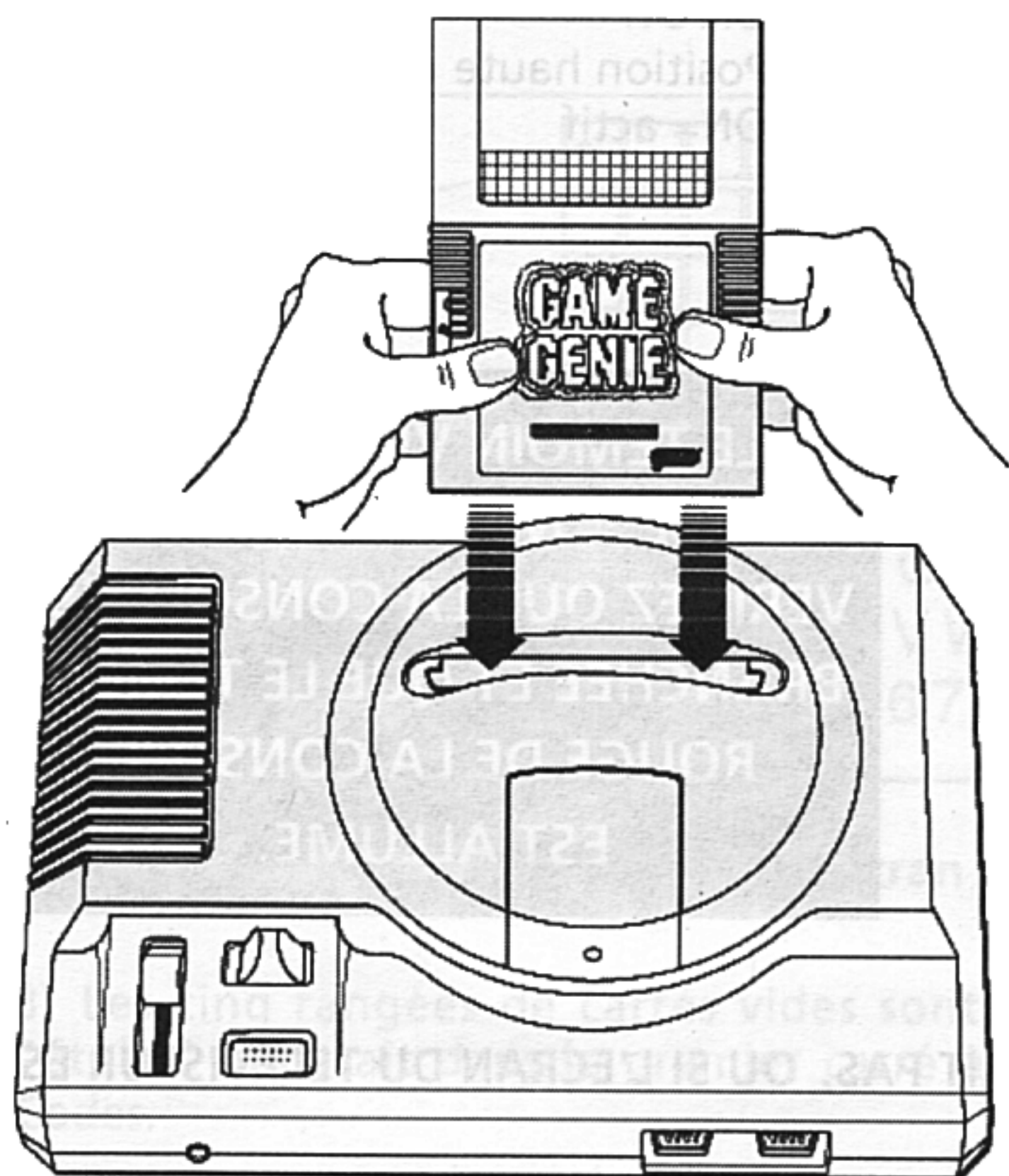


FIGURE 3

1) Avec les côtés étiquetés de Game Genie™ et de la cartouche tournés vers vous, insérer fermement l'ensemble dans l'emplacement prévu sur la console, vérifier qu'il est bien enclenché, comme vous le feriez avec une cartouche normale. (Figures 3 et 4)

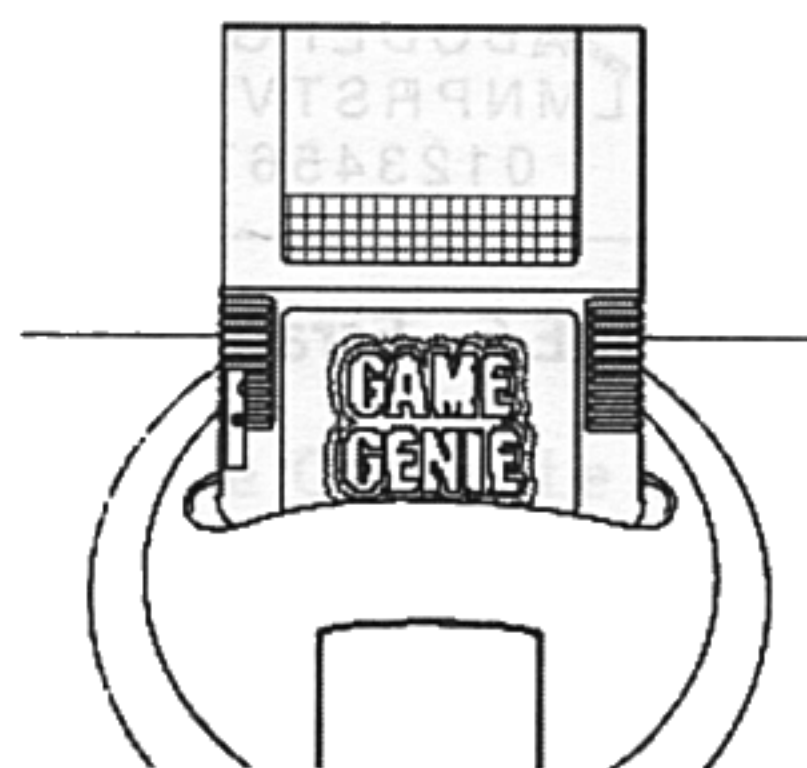


FIGURE 4

IMPORTANT: FAITES ATTENTION DE NE PAS FORCER VERS L'AVANT OU VERS L'ARRIERE LORSQUE VOUS CONNECTEZ OU DECONNECTEZ L'ENSEMBLE. TIRER OU POUSSER BIEN DROIT.

Déconnecter Game Genie™

IMPORTANT: ETEINDRE LA CONSOLE AVANT DE RETIRER GAME GENIE™.

1) Tenez Game Genie™ avec les deux mains et tirez-le vers le haut pour le

Mise en Marche

déconnecter.

2) Séparez avec précaution le Game Genie™ de la cartouche .

Mise en Marche

1) Une fois Game Genie™ et la cartouche de jeu connectés dans la console, placez le bouton d'effets (en haut à gauche de Game Genie™) en position haute (ON). (Figure 5)

2) Allumez la console. La lumière verte à gauche du Game Genie™ s'allume, et à la place du début du jeu, vous verrez l'Ecran de Codes de Game Genie™. (Figure 6)

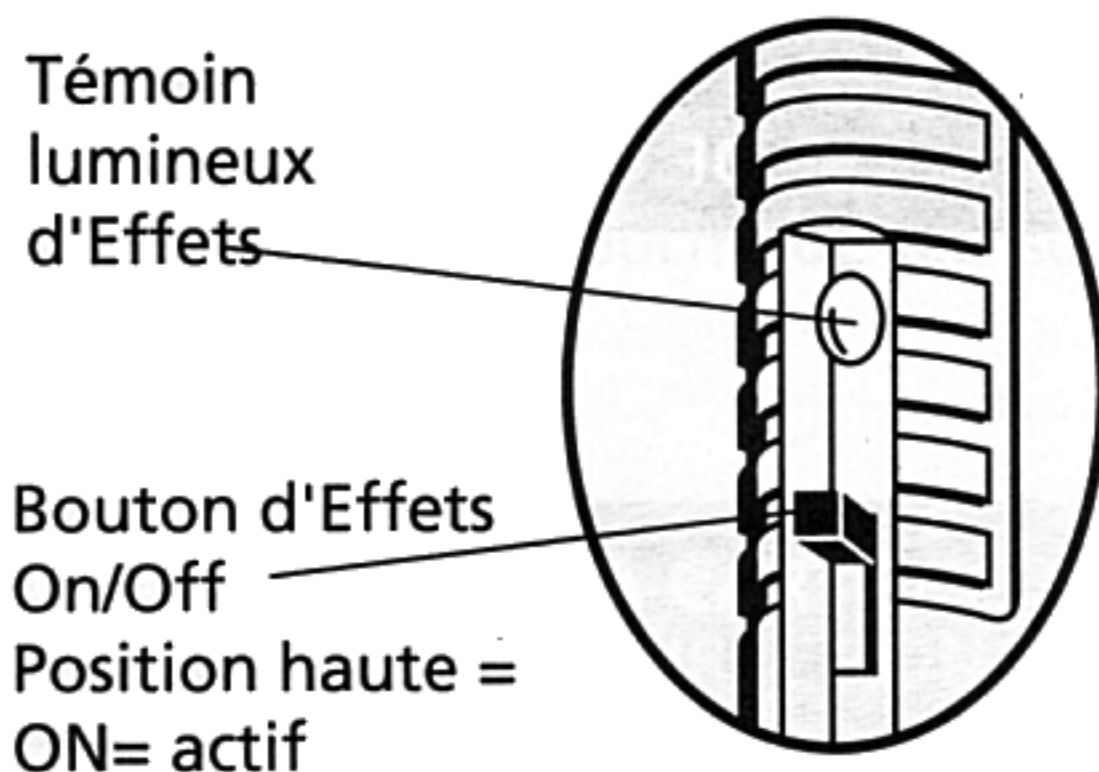


FIGURE 5



FIGURE 6 - Ecran de Codes

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

SI L'ECRAN DE CODES N'APPARAÎT PAS, OU SI L'ECRAN DU TELEVISEUR EST BLANC OU QU'IL CLIGNOTE:

- PLACER LE BOUTON D'EFFETS DE GAME GENIE™ SUR LA POSITION (ON)
- BIEN ENCLANCHER A FOND GAME GENIE DANS LA CONSOLE.
- ETEINDRE PUIS RALLUMER LA CONSOLE.
- ETEINDRE LA CONSOLE, RETIRER GAME GENIE™ PUIS LE RE-ENCLANCHER A NOUVEAU. ALLUMER LA CONSOLE.

SI L'ECRAN DE CODES N'APPARAÎT TOUJOURS PAS:

- RETIRER LE GAME GENIE™, DECONNECTER LA CARTOUCHE DE JEU, ET TESTER LA CARTOUCHE TOUTE SEULE AVEC LA CONSOLE. SI LA CARTOUCHE ET LA CONSOLE FONCTIONNENT NORMALEMENT, RE-INSTALLER GAME GENIE™ ET RECOMMENCER.

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

Composer les Codes

1) Pour entrer les codes, cherchez dans ce livre le nom de votre jeu et choisissez les codes que vous souhaitez utiliser. Les jeux sont classés par ordre alphabétique à partir de la page 15. Souvenez-vous que vous pouvez composer jusqu'à cinq codes à la fois, et que certains effets nécessitent plusieurs codes.

2) Les trois lignes au bas de l'écran composées de lettres et de chiffres servent à composer les codes. Vous apercevez une épée pointée sur la lettre "A" en bas à gauche de l'écran. (Figure 7)

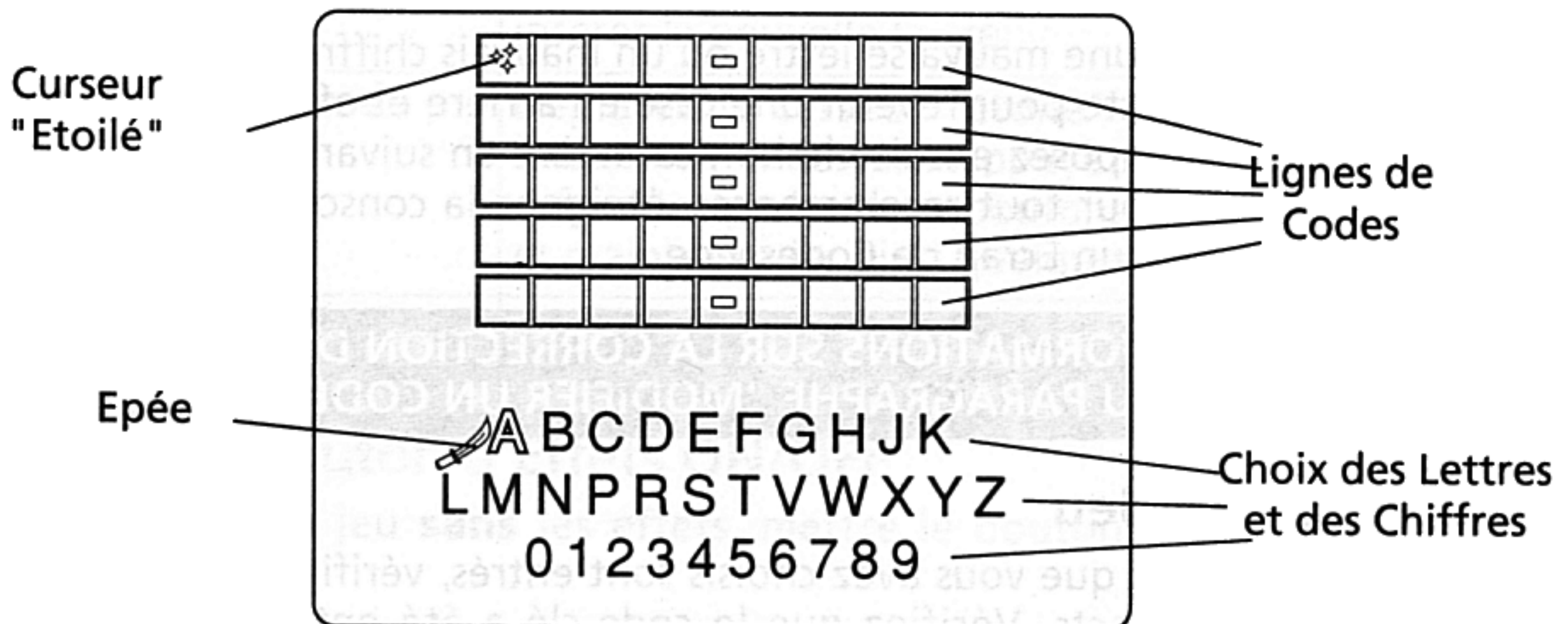


FIGURE 7 - Ecran de Codes

3) Les cinq rangées de carrés vides sont les Lignes de Codes. Le Curseur "Etoilé" apparaît dans le premier carré à gauche de la première Ligne de Codes.

4) Pour composer des codes sur l' Ecran de Codes, Utiliser la manette N°1 de votre console.

REMARQUE: Si vous utilisez une manette spéciale et si vous avez des difficultés pour composer les codes de Game Genie™, essayez en coupant certaines fonctions comme le "Turbo." ou bien, utilisez la manette standard fournie avec votre Megadrive™, pour composer les codes, puis remplacez-la par votre manette spéciale pour jouer.

IMPORTANT: SUR CERTAINS JEUX, UN CODE CLE EST NECESSAIRE POUR FONCTIONNER AVEC GAME GENIE™. CHERCHEZ DANS LA LISTE DES CODES CE SYMBOLE POUR VOIR SI UN CODE CLE EST NECESSAIRE.

REMARQUE: Le Code Clé ne doit pas être obligatoirement composé sur la première ligne de codes. Il peut être composé sur n'importe quelle ligne.

5) Déplacez l'épée à l'aide des flèches (haut, bas, gauche, droite) de la manette sur la première lettre ou premier chiffre du code à composer.

6) Appuyez sur le bouton "A" de la manette pour valider la lettre ou le chiffre sur la Ligne de Codes .Le curseur "étoilé" se déplace dans la case suivante. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les lettres ou tous les chiffres d'un codes soient composés (et que toutes les cases de la première ligne soient remplies). Vous venez de composer le premier code.

7) Dès qu'une ligne est remplie, le curseur "étoilé" se place sur la ligne suivante.

8) Recommencez pour composer jusqu'à cinq codes, si vous le souhaitez.

Corriger des Erreurs

1) Si vous composez une mauvaise lettre ou un mauvais chiffre, appuyez sur le bouton C de la manette pour revenir une case en arrière et effacez la dernière lettre composée. Composez ensuite le bon caractère en suivant les instructions (5) et (6) ci-dessus. Pour tout recommencer, éteignez la console, puis rallumez pour faire apparaître un Ecran de Codes vide.

POUR PLUS D'INFORMATIONS SUR LA CORRECTION DES ERREURS, REPORTEZ-VOUS AU PARAGRAPHE "MODIFIER UN CODE" CI-DESSOUS.

Commencer un Jeu

Quand tous les codes que vous avez choisis sont entrés, vérifiez-les et assurez-vous qu'ils sont corrects. Vérifiez que le code-clé a été entré si nécessaire. Appuyez ensuite sur le bouton "Start" de la manette pour commencer la partie. Le premier écran du jeu apparaît comme d'habitude. Jouez ensuite normalement selon les instructions fournies avec le jeu.

SI LE JEU NE COMMENCE APRES AVOIR APPUYE SUR START, VERIFIEZ SI UN CODE CLE N'EST PAS NECESSAIRE, ET ASSUREZ-VOUS QU'IL A ETE COMPOSE CORRECTEMENT.

- Pour revenir à tout moment du jeu à l'Ecran de Codes, appuyez sur Reset.
- Pour recommencer une partie en gardant les mêmes codes, appuyez sur Reset et puis sur Start.
- Pour jouer normalement avec le jeu sans aucun effet, vous n'avez pas besoin de déconnecter Game Genie™. Appuyez simplement sur START pendant que l'Ecran de Codes est vide, ou placer le Bouton d'Effets en position basse (OFF) et appuyez sur Start.
- Pour refaire une partie sans codes, éteignez la console, puis rallumez-la et appuyez directement sur START.

Modifier un Code - Technique Avancée

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

- 1) Recommencer le jeu avec les mêmes codes en appuyant sur Start.
- 2) Ajouter, modifier ou supprimer un ou plusieurs codes (voir ci-dessous):

Effacer ou Changer une Lettre, un Code ou des Codes:

Pour déplacer le curseur "étoilé" sur une case	Appuyez et tenez le bouton B enfoncé , et utilisez les touches de direction pour déplacer le curseur "étoilé" sur la case souhaitée.
Pour effacer une lettre	Déplacez le curseur "étoilé" sur la case souhaitée et appuyez sur la touche C.
Pour modifier une lettre	Déplacez le curseur "étoilé" sur la lettre. Lâcher le bouton B et utilisez les flèches pour déplacer l'épée sur la nouvelle lettre. Appuyez sur le bouton A pour insérer la nouvelle lettre.
Pour effacer un code	Déplacez le curseur "étoilé" sur n'importe quelle lettre (voir ci-dessus). Appuyez et tenez enfoncés <i>en même temps les deux</i> boutons B et C de la manette et maintenez-les ainsi quelques secondes.
Pour effacer tous les codes	Appuyez et maintenez les <i>trois boutons</i> A, B et C enfoncés <i>ensemble</i> pendant quelques secondes.

Utiliser le Bouton d'Effets ON/OFF

Pour jouer à un jeu **sans** les effets, mettre le bouton d'effets en position (OFF).

Utiliser le Bouton pendant une partie

En fonction des jeux et des codes avec lesquels vous jouez, le bouton d'effets peut être activé ou désactivé pendant la partie.

Suivez ces quelques conseils pour utiliser au mieux le bouton d'effets:

- VERIFIEZ QUE LE BOUTON EST TOUJOURS EN POSITION "ON" LORSQUE VOUS APPUYEZ SUR START A PARTIR DE L'ECRAN DE CODES.
- VERIFIEZ QUE LE BOUTON EST BIEN SUR LA POSITION "ON" LORSQUE LA PARTIE COMMENCE VRAIMENT (PAS SEULEMENT AU MOMENT DU TITRE OU DES ECRANS D'OPTIONS, MAIS DANS LA PARTIE)—MEME SI VOUS NE VOULEZ PAS JOUER AVEC LES EFFETS AU DEBUT DU JEU. Si vous ne voulez pas jouer avec les effets, mettez le bouton sur "OFF" juste après le début de la partie.
- Certains effets peuvent mettre quelques secondes à disparaître après que le bouton a été mis sur "OFF".

IMPORTANT: EN UTILISANT CERTAINS CODES SUR CERTAINS JEUX, QUELQUES EFFETS NE DISPARAISSENT PAS, OU CERTAINES CONDITIONS DE JEU NE REVIENNENT PAS A LA NORMALE.

Par exemple, les codes qui modifient certains paramètres comme le nombre de vies ne disparaissent pas lorsque le bouton d'effets est mis sur "OFF". En effet, si vous commencez avec le code "Démarrer avec 9 vies" dans un jeu qui vous en donne normalement 3, mettre le bouton sur "OFF" ne ramène pas immédiatement le nombre de vies à 3. Vous continuez à jouer avec toutes les vies restantes.

Sur la plupart des jeux, les codes qui peuvent ne pas disparaître sont les codes qui modifient certaines valeurs comme le nombre de vies, les crédits, les armes etc...

Problème de Codes

Sur la plupart des jeux, les codes qui peuvent disparaître sont ceux concernant l'invincibilité, la vitesse, les sauts, et quelques autres.

Si vous avez des Problèmes avec les Codes. . .

Chaque code de ce livre a été testé et vérifié sur les jeux pour console Sega™ Megadrive™. Toutefois, compte tenue des améliorations apportées aux cartouches de jeu, il est possible que certains codes ou certaines combinaisons de codes créent des effets indésirables pendant une partie. Si ceci se produit, cela ne nuit ni à votre console ni à votre cartouche.

Appuyez simplement sur Reset ou éteignez et rallumez la console pour revenir à l'Ecran de Codes. (Ou, continuez à jouer si vous pouvez.)

Utiliser les mots de passe des jeu ainsi que les codes de Game Genie™ ensemble peut aussi parfois causer des problèmes sur certains jeux.

Si vous rencontrez des effets indésirables:

- Vérifiez bien que vous avez composé les codes correctement.
- Si le problème apparaît avec un seul code, composez-en un autre.
- Si le problème apparaît avec une combinaison de codes, essayez une autre combinaison, ou supprimez un ou plusieurs codes.
- Recommencez la partie.

Si les Codes ne Produisent Aucun Effet

Des problèmes de codes peuvent arriver parfois parce que l'éditeur du jeu a fait des modifications dans les versions récentes de ses jeux. Il y a aussi d'autres raisons qui peuvent expliquer qu'un code ne fonctionne pas.

Un jeu en 16 bits comporte des situations perpétuellement différentes. Si bien que, malgré tout le soin apporté lors des tests, vous pouvez être le premier à trouver un endroit du jeu, une situation, ou une combinaison de conditions qui font qu'un problème surgit.

Nous sommes certains que l'immense majorité des codes de ce livre fonctionnent bien, et nous vous invitons à nous écrire pour nous signaler toute situation nouvelle que vous trouverez.

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-bien vos noms, âge, adresse et numéro de téléphone ainsi qu'une brève description du problème que vous rencontrez (endroit dans le jeu, etc...). Vos observations seront très utiles pour les futures versions du Livre de Codes

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

Que faire si...

Effet...	Remède...
Le jeu se "fige", s'arrête ou est interrompu	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Problème de code. PAS DE RISQUE POUR LA CARTOUCHE. Eteindre la console et re-composer les codes. Pour un code unique, choisir un autre code. Pour une combinaison de codes, les composer dans un ordre différent, ou essayer une autre combinaison de codes. ◇ VERIFIER SI LE JEU NE NECESSITE PAS UN CODE-CLE. VERIFIER QU'IL A BIEN ETE COMPOSE. ◇ Nettoyer les contacts métalliques de la console en y insérant 3-4 fois une cartouche propre. Nettoyer ensuite les contacts métalliques du Game Genie™ en connectant 3-4 fois une cartouche propre. Connecter ensuite Game Genie™ 3-4 fois dans la console.
Image brouillée	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Nettoyer les contacts métalliques de la console en y insérant 3-4 fois une cartouche propre. Nettoyer ensuite les contact métalliques du Game Genie™ en connectant 3-4 fois une cartouche propre. Connecter ensuite Game Genie™ 3-4 fois dans la console. ◇ VERIFIER SI LE JEU NE NECESSITE PAS UN CODE-CLE. VERIFIER QU'IL A BIEN ETE COMPOSE.
Pas d'image	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Vérifier que Game Genie™ est bien enclenché à fond dans la console. ◇ Vérifier que la console et le téléviseur sont allumés. ◇ Vérifier que la console est bien branchée sur le téléviseur. Voir le mode d'emploi de la console. ◇ Nettoyer les contacts métalliques de la console en y insérant 3-4 fois une cartouche propre. Nettoyer ensuite les contacts métalliques du Game Genie™ en connectant 3-4 fois la cartouche propre. Connecter ensuite Game Genie™ 3-4 fois dans la console. ◇ Retirer Game Genie™, introduire la cartouche de jeu seule, et tester normalement le fonctionnement du jeu. Si le problème persiste, sans Game Genie™, se référer au mode d'emploi de la console. ◇ VERIFIER SI LE JEU NE NECESSITE PAS UN CODE-CLE. VERIFIER QU'IL A BIEN ETE COMPOSE.
L'Ecran de Codes de Game Genie™ n'apparaît pas	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Vérifier que Game Genie™ est bien enclenché à fond dans la console. ◇ Le jeu est peut-être incompatible avec Game Genie™. Utiliser un autre jeu. ◇ Eteindre la console, puis la rallumer. ◇ Eteindre la console, retirer Game Genie™. Déconnecter la cartouche, puis la connecter à nouveau sur Game Genie™. Réintroduire Game Genie™ correctement, et bien à fond dans la console. Rallumer la console. ◇ Nettoyer les contacts métalliques de la console en y insérant 3-4 fois une cartouche propre. Nettoyer ensuite les contacts métalliques du Game Genie™ en connectant 3-4 fois une cartouche propre. Connecter ensuite Game Genie™ 3-4 fois dans la console. ◇ Retirer Game Genie™, introduire la cartouche de jeu seule, et tester normalement le fonctionnement du jeu (voir paragraphe "Pas d'image"). ◇ VERIFIER SI LE JEU NE NECESSITE PAS UN CODE-CLE. VERIFIER QU'IL A BIEN ETE COMPOSE.

Que faire si...

Que faire si... Effet...	Remède...
Pas d'image ou pas d'Ecran de Codes de temps à autre.	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Le jeu n'est peut-être pas compatible avec Game Genie™. Utiliser un autre jeu. ◇ Nettoyer les contacts métalliques de la console en y insérant 3-4 fois une cartouche propre. Nettoyer ensuite les contacts métalliques du Game Genie™ en connectant 3-4 fois la cartouche propre. Connecter ensuite Game Genie™ 3-4 fois dans la console. ◇ Vérifier les connexions de Game Genie™ sur la console et/ou la cartouche.
Le témoin vert du bouton d'Effet ne s'allume pas alors que le bouton est en position UP (haute)	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Vérifier que Game Genie™ est bien enclenché à fond dans la console. ◇ Vérifier que la console est allumée. ◇ Vérifier que la console est bien branchée sur le téléviseur. Voir le mode d'emploi de la console. ◇ Eteindre puis rallumer la console. ◇ VERIFIER SI LE JEU NE NECESSITE PAS UN CODE-CLE. VERIFIER QU'IL A BIEN ETE COMPOSE.
Effet inattendu qui n'interrompt pas le jeu.	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Problème de code. PAS DE RISQUE POUR LA CARTOUCHE. Ou bien vous continuez le jeu, ou bien vous éteignez la console, puis vous re-composez les codes. Si un seul code est utilisé, en choisir un autre. Si plusieurs sont utilisés ensemble, composez les dans un ordre différent, ou essayez une autre combinaison de codes.
Le jeu ne démarre pas après avoir appuyé sur START.	<ul style="list-style-type: none"> ◇ LE NECESSITE UN CODE-CLE. VERIFIER QU'IL A BIEN ETE COMPOSE. ◇ Le jeu est incompatible . Utiliser un autre jeu.
Les codes n'ont pas d'effets	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Vérifier que le bouton d'effets est en position UP (haute) et que le témoin vert est allumé. ◇ Problème de code : incompatible avec la version du jeu. Parfois les éditeurs de jeu modifient les jeux sur des fabrications récentes et les codes initiaux ne fonctionnent plus. ◇ VERIFIER SI LE JEU NE NECESSITE PAS UN CODE-CLE. VERIFIER QU'IL A BIEN ETE COMPOSE.
Impossible de composer les codes/de déplacer le curseur étoilé ou l'épée	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Vérifier que la manette est connectée dans l'entrée N°1. Vérifier que vous utilisez la manette N°1 pour composer les codes.
Si vous rencontrez d'autres problèmes...	<p>Ecrivez à l'assistance Game Genie™.</p> <p style="text-align: center;">SOS GAME GENIE™ BP 115 95103 ARGENTEUIL CEDEX</p>

Il y a beaucoup de codes différents que vous pouvez utiliser pour modifier les règles des jeux avec Game Genie™. Pour les trouver rapidement, trouvez sur cette page le symbole du type de code que vous souhaitez. Reportez-vous ensuite à la liste des codes de votre jeu dans les pages suivantes, et recherchez le symbole près des codes correspondants.



CODE CLE
DOIT ETRE ENTRE



Munitions



Changer les
Règles



Energie/
Carburant



Donne à un joueur
un avantage ou
un handicap



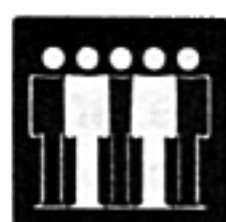
Extra "Continues"/
Crédits



Expert—Rend le
jeu plus dur



Argent



Vies Infinies



Invincibilité/
Protection/
Presque Invincible



Garder les
armes/
Equipement



Vies



Magie



Mega
Puissance



Super Mega
Puissance (et
parfois Vies
Infinies)



Mystère/
Spécial/Défis



Vitesse



Super Envol



Super/
Mega Saut



Chrono



Armes/
Equipement



Autre Monde
ou Niveau

688 Attack Sub™

Il y a vraiment beaucoup de détails réalistes dans ce jeu de simulation. Tu pilotes soit un sous-marin américain, soit un russe. Les codes 11 à 20 te permettent de larguer des torpilles dans les différentes missions. Idem pour les missiles avec les codes 21 à 29. N'oublie pas que les sous-marins de la classe Alfa ne transportent pas de missiles. Les codes 30 à 43 s'appliquent à toutes les missions, sauf les numéros 30 à 36, pour lesquels les quantités de missiles sont fixées à 4. D'habitude l'antenne remorquée est perdue une fois coupée; les codes 42 et 43 change cela.

SUB

COMPOSE LE...

EFFETS

1	AALT-CNE2 + AALT-CNGR	6 torpilles - mission Torpex '89	
2	AALT-CNE8 + A2LT-CAGY	6 torpilles - mission Shake'em	
3	A2LT-CAG4	6 torpilles - mission Sub Ops	
4	AALT-CNFE	6 torpilles - mission Mumar Cadaver	
5	AALT-CNFL + A2LT-CAHA	6 torpilles - mission Escape	
6	AALT-CNFT	6 torpilles - mission Goulash	
7	AALT-CNF0 + A2LT-CAHG	6 torpilles - mission Cat Walk	
8	AALT-CNF6 + A2LT-CAHN	6 torpilles - mission Surprise Party	
9	AALT-CNGC + A2LT-CAHW	6 torpilles - mission Homecoming	
10	AALT-CNGJ	6 torpilles - mission Hit and Run	
11	AALT-CAN2 + AALT-CARR	32 torpilles - mission Torpex '89	
12	AALT-CAN8 + EALT-CAGY	32 torpilles - mission Shake'em	
13	EALT-CAG4	32 torpilles - mission Sub Ops	
14	AALT-CAPE	32 torpilles - mission Mumar Cadaver	
15	AALT-CAPL + EALT-CAHA	32 torpilles - mission Escape	
16	AALT-CAPT	32 torpilles - mission Goulash	
17	AALT-CAP0 + EALT-CAHG	32 torpilles - mission Cat Walk	
18	AALT-CAP6 + EALT-CAHN	32 torpilles - mission Surprise Party	
19	AALT-CARC + EALT-CAHW	32 torpilles - mission Homecoming	
20	AALT-CARJ	32 torpilles - mission Hit and Run	
21	A2LT-DAE6 + A2LT-DAGW	16 missiles - mission Torpex '89	
22	A2LT-DAFC	16 missiles - mission Shake'em	
23	A2LT-DAFJ	16 missiles - mission Mumar Cadaver	
24	A2LT-DAFR	16 missiles - mission Escape	
25	A2LT-DAFY	16 missiles - mission Goulash	
26	A2LT-DAF4	16 missiles - mission Cat Walk	
27	A2LT-DAGA	16 missiles - mission Surprise Party	
28	A2LT-DAGG	16 missiles - mission Homecoming	
29	CALT-CAGL	16 missiles - mission Hit and Run	
30	AALT-CAE2 + AALT-CAE6 + REHT-A6ZY	Tous les sous-marins ont 0 torpille	
31	AYLT-CLE2 + AALT-CAE6 + REHT-A6ZY	Tous les sous-marins ont 5 torpilles	
32	AYLT-CLE2 + AYLT-CLE6 + REHT-A6ZY	Tous les sous-marins ont 5 torpilles, 5 missiles et 5 émetteurs de bruit	

- 33 BJLT-CYE2 + AALT-CAE6 + REHT-A6ZY Tous les sous-marins ont 10 torpilles, 10 missiles et 0 émetteur de bruit
- 34 BJLT-CYE2 + BJLT-CYE6 + REHT-A6ZY Tous les sous-marins ont 10 torpilles, 10 missiles et 10 émetteurs de bruit
- 35 B6LT-C8E2 + B6LT-C8E6 + REHT-A6ZY Tous les sous-marins ont 15 torpilles, 15 missiles et 15 émetteurs de bruit
- 36 DELT-DWE2 + DELT-DWE6 + REHT-A6ZY Tous les sous-marins ont 25 torpilles, 25 missiles et 25 émetteurs de bruit
- 37 AJHA-BT8L + HF9T-AJGL + AF9T-AAGN + 2THT-BGA4 Les remontées d'urgence (Emergency surface) peuvent être faites 2 fois au lieu de 1
- 38 ATHA-BT8L + HF9T-AJGL + AF9T-AAGN + 2THT-BGA4 Les remontées d'urgence (Emergency surface) peuvent être faites 4 fois au lieu de 1
- 39 BAHA-BT8L + HF9T-AJGL + AF9T-AAGN + 2THT-BGA4 Les remontées d'urgence (Emergency surface) peuvent être faites 8 fois au lieu de 1
- 40 A39T-AA8L Les remontées d'urgence (Emergency surface) peuvent être faites un nombre de fois illimité
- 41 HEHT-AET4 Aucune remontée d'urgence (Emergency surface) ne peut être faite.
- 42 ACAA-AAE8 L'antenne remorquée peut être redéployée après avoir été coupée.
- 43 9THT-BGKA + AAHT-B73C + SAHT-A6VG L'antenne remorquée est déjà coupée au début de la mission.



N'oublie pas ! Tu peux combiner tes codes. Tu peux entrer cinq codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

688 Sub Attack et ses dérivés sont des marques déposées de Electronic Arts.

After Burn II™

Utilise ces codes pour choisir le combat dans lequel tu souhaites démarrer, et contrôle bien ton avion, son armement et tous les facteurs-clés de ce jeu de simulation de combat aérien. Utilise le code 31 pour rendre ton avion invulnérable aux tirs ennemis, mais s'il ne te reste plus qu'un avion, il sera quand même perdu. Tu obtiens des missiles illimités avec le code 42.

BURN





COMPOSE LE ...

EFFETS

- | | | |
|----|-----------|-----------------------|
| 1 | AKYT-AAHT | Commence au niveau 2 |
| 2 | APYT-AAHT | Commence au niveau 3 |
| 3 | AVYT-AAHT | Commence au niveau 4 |
| 4 | AZYT-AAHT | Commence au niveau 5 |
| 5 | A3YT-AAHT | Commence au niveau 6 |
| 6 | A7YT-AAHT | Commence au niveau 7 |
| 7 | BBYT-AAHT | Commence au niveau 8 |
| 8 | BFYT-AAHT | Commence au niveau 9 |
| 9 | BKYT-AAHT | Commence au niveau 10 |
| 10 | BPYT-AAHT | Commence au niveau 11 |



A Code

11	BVYT-AAHT	Commence au niveau 12	
12	BZYT-AAHT	Commence au niveau 13	
13	B3YT-AAHT	Commence au niveau 14	
14	B7YT-AAHT	Commence au niveau 15	
15	CBYT-AAHT	Commence au niveau 16	
16	CFYT-AAHT	Commence au niveau 17	
17	CKYT-AAHT	Commence au niveau 18	
18	CPYT-AAHT	Commence au niveau 19	
19	CVYT-AAHT	Commence au niveau 20	
20	CZYT-AAHT	Commence au niveau 21	
21	C3YT-AAHT	Commence au niveau 22	
22	C7YT-AAHT	Commence au niveau 23	
23	AANA-AABL	Commence avec 1 avion au lieu de 3	
24	AENA-AABL	Commence avec 2 avions	
25	ANNA-AABL	Commence avec 4 avions	
26	ATNA-AABL	Commence avec 5 avions	
27	AE2A-AAD6	Continue avec 1 avion au lieu de 3	
28	AJ2A-AAD6	Continue avec 2 avions	
29	AT2A-AAD6	Continue avec 4 avions	
30	AY2A-AAD6	Continue avec 5 avions	
31	ATOT-AA4T	Ne pas perdre d'avion dans un crash ou sous le feu ennemi.	
32	AANA-AABW + AANA-AAB4	Commence avec 0 missile au lieu de 50	
33	BJNA-AABW + BJNA-AAB4	Commence avec 10 missiles	
34	DENA-AABW + DENA-AAB4	Commence avec 25 missiles	
35	KNNA-AABW + KNNA-AAB4	Commence avec 75 missiles	
36	NTNA-AABW + NTNA-AAB4	Commence avec 100 missiles	
37	AA2A-AAET	Continue sans missiles supplémentaires	
38	BJ2A-AAET	Continue avec 10 missiles supplémentaires	
39	DE2A-AAET	Continue avec 25 missiles supplémentaires	
40	KN2A-AAET	Continue avec 75 missiles supplémentaires	
41	NT2A-AAET	Continue avec 100 missiles supplémentaires	
42	BJ6A-AA26	Missiles infinis	
43	AAZA-AAEE	0 continue au lieu de 3	
44	AEZA-AAEE	1 continue	
45	AYZA-AAEE	5 continue	
46	BEZA-AAEE	9 continue	
47	AT2A-AA6C	Continue infinis	

N'oublie pas ! Tu peux combiner tes codes. Tu peux entrer cinq codes à la fois(mais certains effets nécessitent plus d'un code).

After Burn II et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Entreprises, Ltd.




Alex Kidd in the Enchanted Castle™

Prépare-toi à aider Alex à sauver son père, King Thor, d'Ashra, le vilain de la planète Paperock. Tu peux avoir des vies infinies, devenir riche rapidement, et obtenir beaucoup d'armes en gagnant toujours au Janken (code 41). Lorsque tu utilises les codes pour des vies supplémentaires tu peux en avoir plus de 9, même si à l'écran tu ne vois que le chiffre 9. Pour les codes 35 à 40, le prix d'un jeu au Janken va de 50 à 1.000, et dépend du nombre de parties de Janken déjà jouées, ainsi que de l'endroit où elles ont été jouées. Le prix normal de la partie sera affiché avant de jouer au Janken mais tu peux l'ignorer.

ALEX

COMPOSE LE ...

EFFETS

- | | | | |
|----|--------------------------------------|---|---|
| 1 | AFBT-AACN + BPBT-B74R
+ A3BT-AA4T | Commence au niveau 2 | |
| 2 | AKBT-AACN + BPBT-B74R
+ A3BT-AA4T | Commence au niveau 3 | |
| 3 | APBT-AACN + BPBT-B74R
+ A3BT-AA4T | Commence au niveau 4 | |
| 4 | AVBT-AACN + BPBT-B74R
+ A3BT-AA4T | Commence au niveau 5 | |
| 5 | AZBT-AACN + BPBT-B74R
+ A3BT-AA4T | Commence au niveau 6 |  |
| 6 | A3BT-AACN + BPBT-B74R
+ A3BT-AA4T | Commence au niveau 7 | |
| 7 | A7BT-AACN + BPBT-B74R
+ A3BT-AA4T | Commence au niveau 8 | |
| 8 | BBBT-AACN + BPBT-B74R
+ A3BT-AA4T | Commence au niveau 9 | |
| 9 | BFBT-AACN + BPBT-B74R
+ A3BT-AA4T | Commence au niveau 10 | |
| 10 | BKBT-AACN + BPBT-B74R
+ A3BT-AA4T | Commence au niveau 11 | |
| 11 | D3BA-BC1E | Commence avec 1 vie | |
| 12 | EBBA-BC1E | Commence avec 2 vies | |
| 13 | EKBA-BC1E | Commence avec 3 vies | |
| 14 | KKBA-AG9E | Commence avec 4 vies |  |
| 15 | PKBA-A8SE | Commence avec 6 vies | |
| 16 | PBBA-A8SE | Commence avec 8 vies | |
| 17 | N3BA-A8SE | Commence avec 10 vies | |
| 18 | A3ST-B65A | Au moins 100 Baums requis pour continuer | |
| 19 | BBST-B65A | Au moins 500 Baums requis pour continuer |  |
| 20 | GBST-B65A | Au moins 3.000 Baums requis pour continuer | |
| 21 | ABST-B65A | La partie peut toujours être continuée | |
| 22 | CKST-B65A | La partie ne peut jamais être continuée | |
| 23 | AKST-AA6A | Aucun Baum requis pour continuer
au lieu de 1.000. | |
| 24 | AWNA-B68T | La pièce d'or vaut 50 Baums au lieu de 10 | |

- | | | |
|----|--|--|
| 25 | A4NA-B68T | La pièce d'or vaut 100 Baums |
| 26 | B4NA-B68T | La pièce d'or vaut 1.000 Baums |
| 27 | ACNA-B68T | La pièce d'or ne vaut rien |
| 28 | ALPT-B67E | La bague en or vaut 10 Baums au lieu de 100 |
| 29 | BCPT-B67E | La bague en or vaut 500 Baums |
| 30 | B4PT-B67E | La bague en or vaut 1.000 Baums |
| 31 | ACPT-B67E | La bague en or ne vaut rien |
| 32 | HCRA-BJXN | La poupée vaut 2 vies supplémentaires au lieu de 1 |
| 33 | HCRA-BNXN | La poupée vaut 3 vies supplémentaires |
| 34 | ALRA-AA5N | La poupée ne vaut rien |
| 35 | AKGA-B64E + AMBA-B680
+ RFGA-A6WC | Les parties de Janken valent 10 Baums |
| 36 | AVGA-B64E + AXBA-B680
+ RFGA-A6WC | Les parties de Janken valent 50 Baums |
| 37 | A3GA-B64E + A5BA-B680
+ RFGA-A6WC | Les parties de Janken valent 100 Baums |
| 38 | BBGA-B64E + BDBA-B680
+ RFGA-A6WC | Les parties de Janken valent 500 Baums |
| 39 | B3GA-B64E + B5BA-B680
+ RFGA-A6WC | Les parties de Janken valent 1.000 Baums |
| 40 | ABGA-B64E + ADBA-B680
+ RFGA-A6WC | Les parties de Janken ne valent rien |
| 41 | RG4T-A6TC + HC4T-BAA2
+ WC4T-AD24 + AR4T-AABA | Alex gagne toujours au Janken |
| 42 | 9NDA-B93Y | Alex saute plus haut |
| 43 | 9EDA-B93Y | Alex saute beaucoup plus haut |



N'oublie pas ! Tu peux combiner tes codes. Tu peux entrer cinq codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Alex Kidd in the Enchanted Castle et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Entreprises, Ltd..

Alien Storm™

Utilise ces codes pour montrer à ces êtres d'un autre monde ce dont un chasseur d'envahisseurs est capable! Empêche-les d'envahir la Terre dans ce combat de science-fiction, avec son arme spéciale et ses possibilités d'attaque. Avec ALIEN code 7, tu peux continuer aussi longtemps que tu le souhaites et ça peut t'aider pour le combat final.





ALIEN

COMPOSE LE ...

EFFETS

- | | | |
|---|-----------|--|
| 1 | EABT-AA4W | CODE CLE-DOIT ETRE ENTRE |
| 2 | AB8A-AACW | L'attaque spéciale n'utilise pas d'énergie. |
| 3 | AB8A-ANCW | L'attaque spéciale utilise seulement la moitié de l'énergie. |
| 4 | R1DT-A60R | L'attaque normale n'utilise pas d'énergie. |



- | | | | |
|----|--------------------------------------|---|---|
| 5 | P1DT-BD0R | L'attaque normale gagne de l'énergie au lieu d'en perdre. | |
| 6 | AA4A-BB96 | Commence avec une énergie maximale. |  |
| 7 | AJ7A-AA3R | Crédits infinis. |  |
| 8 | AB9TCTE0 | Chaque unité d'énergie en vaut 2. | |
| 9 | AB9T-DAE0 | Chaque unité d'énergie en vaut 4. |  |
| 10 | AB9T-CAN0 | Chaque unité d'énergie en vaut 8. | |
| 11 | 9WET-BCS4 + CWET-B998
+ ACET-AGH6 | Commence au Niveau 2-Expulse les monstres. | |
| 12 | 9WET-BCS4 + CWET-B998
+ ACET-ANH6 | Commence au Niveau 3-Vers géants. | |
| 13 | 9WET-BCS4 + CWET-B998
+ ACET-A2H6 | Commence au Niveau 5-Sauve le laboratoire. | |
| 14 | 9WET-BCS4 + CWET-B998
+ ACET-A8H6 | Commence au Niveau 6-Mutant conforme. | |
| 15 | 9WET-BCS4 + CWET-B998
+ ACET-BEH6 | Commence au Niveau 7-
Détruit le vaisseau spatial. | |
| 16 | 9WET-BCS4 + CWET-B998
+ ACET-BLH6 | Commence au Niveau 8-Combat final. | |
| 17 | ALXT-AA4Y | Les coups des monstres ne t'atteignent pas (pas de vies perdues). | |
| 18 | AJEA-CA7R | Les monstres dans le champ de tir ne t'atteignent pas. |  |

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes. Tu peux entrer cinq codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Alien Storm et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.
Game Genie est une marque déposée de Lewis Galoob Toys, Ltd.

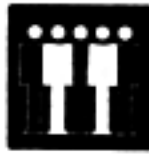


Altered Beast™

Sauve Athéna, la fille de Zeus, des mains de Neff, le dieu des profondeurs, avec quelques uns des codes ci-dessous. Le code 5 te rend invincible. Experts, essayez-donc le code 3 et voyez si vous pouvez battre Neff avec une seule vie. Le code 6 te donne le loup, et il a parfois des caractéristiques étranges.

BEAST

COMPOSE LE ...

EFFETS

- | | | | |
|---|-----------|---|---|
| 1 | DCXA-AA22 | CODE CLE - DOIT ETRE ENTRE | |
| 2 | FT1T-AA5L | Vies infinies |  |
| 3 | BWXA-ACCT | Commence avec 1 vie | |
| 4 | BWXA-ALCT | Commence avec 5 vies |  |
| 5 | ATWA-AA8R | Protection contre les coups des ennemis - pas de puissance enlevée sur la jauge |  |
| 6 | PA5T-BNT2 | La première balle spirituelle te transforme en Altered Beast. | |

- 7 AEFA-AABW Rend Aggar plus facile à vaincre
- 8 AA9A-ALN8 La plupart des coups d'Altered Beast (bouton A) sont plus puissants contres les boss.
- 9 AA9A-ALPG La plupart des attaques d'Altered Beast (bouton B) sont plus puissantes contre les boss.
ATTENTION: NE MARCHE PAS CONTRE LE LOUP.
- 10 HTWT-B6KG Rend les ennemis plus faciles à vaincre
- 11 A2TA-AAGC Rend Neff plus facile à vaincre
- 12 AYMT-AAHN Rend le ver crocodile (Crocodile Worm) plus facile à vaincre



N'oublie pas ! Tu peux combiner tes codes. Tu peux entrer cinq codes à la fois(mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Altered Beast et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Entreprises, Ltd .

Arnold Palmer Tournament Golf™

Arnold Palmer et jeu de haute compétition sont synonymes et ce jeu, justifiant son nom, se rapproche de cette exigence. Certains codes demandent cependant quelques explications: quand tu utilises les codes de direction du vent (codes 12 à 19), rappelle-toi que les trous sont orientés dans des directions différentes et donc que le vent ne soufflera pas toujours dans le même sens pour le joueur (de droite, de gauche, de face ou de dos). Par exemple, si le vent souffle du sud vers le nord, il soufflera dans le dos du joueur sur le premier trou du parcours américain, mais il l'aura de face sur le 10ème et de dos sur le 11ème. Réfère-toi aux cartes de parcours dans la notice du jeu quand tu choisis la direction du vent. (Le nord est en haut sur les cartes avec l'impression du coté droit).

Lors d'un tournoi, le jeu commence au niveau 1 qui te donne les plus faibles attributs de force, habileté et caddy. Si tu réussis en tournoi, le jeu augmentera ton niveau global et force, caddy et habileté s'accroîtront.

Les codes 20 à 30 augmentent automatiquement ta force, ton habileté et ton caddy au niveau où tu le souhaites. Puisque tu peux choisir ton niveau global en practice, ces codes sont uniquement valables en tournoi. Les tableaux suivants te donnent ta force, ton habileté et ton caddy en fonction de ton niveau global.






niveau global	force	habileté	caddy
1	0	0	0
2	1	1	0
3	2	2	1
4	2	3	1
5	3	3	2
6	4	4	2
7	4	5	2
8	5	5	3
9	6	6	3
10	6	7	3
11	7	8	3
12	8	8	3

Les codes 31 et 32 ne servent pas en pratique puisqu'il n'y a des adversaires qu'en tournoi.

ARNIE

COMPOSE LE ...

EFFETS

1	AJBA-AA4A	CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE	
2	ACLA-AAGY	Fixe la force du vent à 1 (pas de vent)	
3	9WLA-BCG6 + AGLA-AAG8	Fixe la force du vent à 2 (faible)	
4	9WLA-BCG6 + ALLA-AAG8	Fixe la force du vent à 3	
5	9WLA-BCG6 + ARLA-AAG8	Fixe la force du vent à 4	
6	9WLA-BCG6 + AWLA-AAG8	Fixe la force du vent à 5 (modéré)	
7	9WLA-BCG6 + A0LA-AAG8	Fixe la force du vent à 6	
8	9WLA-BCG6 + A4LA-AAG8	Fixe la force du vent à 7	
9	9WLA-BCG6 + A8LA-AAG8	Fixe la force du vent à 8	
10	9WLA-BCG6 + BCLA-AAG8	Fixe la force du vent à 9 (violent)	
11	DLIT-AA50	L'ordinateur ne changera pas la force du vent durant le jeu.	
12	9WLA-BCG0 + ACLA-AAG2	Fixe la direction du vent au Sud	
13	9WLA-BCG0 + AWLA-AAG2	Fixe la direction du vent au Sud-Ouest	
14	9WLA-BCG0 + BCLA-AAG2	Fixe la direction du vent à l'Ouest	
15	9WLA-BCG0 + BWLA-AAG2	Fixe la direction du vent au Nord-Ouest	
16	9WLA-BCG0 + CCLA-AAG2	Fixe la direction du vent au Nord	
17	9WLA-BCG0 + CWLA-AAG2	Fixe la direction du vent au Nord-Est	
18	9WLA-BCG0 + DCLA-AAG2	Fixe la direction du vent à l'Est	
19	9WLA-BCG0-DWLA-AAG2	Fixe la direction du vent au Sud-Est	
20	AM0A-AAFL	Commence au niveau 2	
21	AS0A-AAFL	Commence au niveau 3	
22	AX0A-AAFL	Commence au niveau 4	
23	A10A-AAFL	Commence au niveau 5	
24	A50A-AAFL	Commence au niveau 6	
25	A90A-AAFL	Commence au niveau 7	
26	BD0A-AAFL	Commence au niveau 8	
27	BH0A-AAFL	Commence au niveau 9	
28	BM0A-AAFL	Commence au niveau 10	
29	BS0A-AAFL	Commence au niveau 11	
30	BX0A-AAFL	Commence au niveau 12	
31	BCRT-BE4A	Tous tes adversaires réalisent le par à chaque trou.	
32	ACRT-BE4A	Tous tes adversaires réalisent le birdie à chaque trou.	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes!

Arnold Palmer Tournament Golf et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.






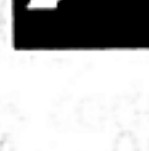



Arrow Flash™

Arrow Flash est un jeu explicite et tu obtiendras rapidement des armes. Voilà pour les bonnes nouvelles! Les mauvaises nouvelles? C'est dur de voir arriver les tirs et les ennemis droit sur soi. Dans ce cas, essaie le code 19 pour avoir une force de tir de flèches infinie, ou le code 11 pour obtenir l'invincibilité qui t'aidera à t'en sortir. Plutôt que d'avoir les 3, 5 ou 7 vies normales, choisis en plus (codes 1 à 7 et 10) ou moins (codes 8 et 9). Les codes 12 à 19 te permettent de commencer avec un nombre défini de tirs de flèches à la place des 3 normales mais ils n'ont aucun effet sur le mode de chargement.

ARROW

COMPOSE LE...

EFFETS

1	9WFA-AGNN + XLFA-AAER	Commence avec 100 vies	
2	9WFA-AGNN + R0FA-AAER	Commence avec 75 vies	
3	9WFA-AGNN + LCFA-AAER	Commence avec 50 vies	
4	9WFA-AGNN + E0FA-AAER	Commence avec 25 vies	
5	9WFA-AGNN + ECFA-AAER	Commence avec 20 vies	
6	9WFA-AGNN + C0FA-AAER	Commence avec 15 vies	
7	9WFA-AGNN + CCFA-AAER	Commence avec 10 vies	
8	9WFA-AGNN + ALFA-AAER	Commence avec 2 vies	
9	9WFA-AGNN + AGFA-AAER	Commence avec 1 vie	
10	RFLA-A6VR	Vies infinies	
11	ALGA-AA9C	Invincibilité	
12	CCXA-AADY	Commence avec 16 forces de tir	
13	BWXA-AADY	Commence avec 12 forces de tir	
14	BCXA-AADY	Commence avec 8 forces de tir	
15	A4XA-AADY	Commence avec 6 forces de tir	
16	ALXA-AADY	Commence avec 2 forces de tir	
17	AGXA-AADY	Commence avec 1 force de tir	
18	ACXA-AADY	Commence sans force de tir	
19	R07A-A600	Force de tir infinie	
20	CG7A-BJ1E	Le robot de flèches lumineuses dure 2 fois plus longtemps	
21	CG7A-BN1E	Le robot de flèches lumineuses dure 3 fois plus longtemps	
22	CG7A-BT1E	Le robot de flèches lumineuses dure 4 fois plus longtemps	
23	CG7A-B21E	Le robot de flèches lumineuses dure 6 fois plus longtemps	
24	CG7A-BA1E	Le robot de flèches lumineuses dure 8 fois plus longtemps	

NOTE: Avec les codes 25 à 28, tu dois appuyer sur la touche reset pour redémarrer au même niveau après un épisode.

25	AJCA-AAB2	Commence au niveau 2
26	ANCA-AAB2	Commence au niveau 3
27	ATCA-AAB2	Commence au niveau 4
28	AYCA-AAB2	Commence au niveau 5



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Arrow Flash et ses dérivés sont des marques déposées de Renovation Products, Inc.

Battle Squadron™

De puissants ennemis qui anticipent tes mouvements et sont durs à suivre sont le lot commun de cet exercice d'élimination exigeant. Tous ces codes t'aideront dans ton entreprise. Code 7, les balles des ennemis sur l'écran sont limitées à 1; code 3, tu as des bombes intelligentes NOVA illimitées; code 2, te voilà immortel; code 6, tu gardes toutes tes armes quand tu meurs.

SQUAD

COMPOSE LE ...

1	R1JT-R60T
2	AD1T-AAE0
3	AA5A-AAC8
4	BE7A-RAA4
5	AY7A-RAA2
6	BDLA-AA9Y

EFFETS

CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE

Vies infinies

Bombes intelligentes NOVA illimitées

Commence avec 9 bombes intelligentes NOVA.

Commence avec des armes renforcées

Tes armes ne diminuent pas quand tu meurs



IMPORTANT: pour les codes suivants, ne fais pas de sélection dans l'écran d'option; laisse le jeu débiter avec ses caractéristiques habituelles.

7	AA6T-RAF2	Limite les balles ennemies à 1
8	AN6T-RAF2	Limite les balles ennemies à 4
9	AY6T-RAF2	Limite les balles ennemies à 6
10	NA6T-RAF4	La vitesse des balles ennemies est lente.
11	966T-REF4	La vitesse des balles ennemies est rapide.



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Battle Squadron et ses dérivés sont des marques déposées de Innerprise Software, Ltd.

Bonanza Brothers™








C'est un jeu très amusant mêlant action et amusement dans lequel tu aides Mike et Spike Bonanza à voler tout ce sur quoi ils mettent la main, en évitant les robots de sécurité. Si tu utilises les codes 10 à 13, l'horloge se remettra automatiquement à 3 minutes si le temps est écoulé ou si un joueur revient dans le jeu après avoir laissé le compte à rebours du "Continue" s'écouler. Pour les codes 17 à 20, les vies du joueur lui seront restituées suivant

son choix si tu recommences le jeu après écoulement du temps. Pour les codes 23 et 24, le crédit doit être utilisé avant que le compte à rebours ne soit à 0.

ZABRO

COMPOSE LE ...

EFFET ...

- | | | | |
|----|--------------------------------------|--|---|
| 1 | AJBT-AAF6 | Commence au niveau 2 | |
| 2 | ANBT-AAF6 | Commence au niveau 3 | |
| 3 | AYBT-AAF6 | Commence au niveau 4 | |
| 4 | A2BT-AAF6 | Commence au niveau 5 | |
| 5 | A6BT-AAF6 | Commence au niveau 6 |  |
| 6 | BEBT-AAF6 | Commence au niveau 7 | |
| 7 | BJBT-AAF6 | Commence au niveau 8 | |
| 8 | BNBT-AAF6 | Commence au niveau 9 | |
| 9 | BYBT-AAF6 | Commence au niveau 10 | |
| 10 | AECA-CAC2 + AE2T-CAGL
+ AE5A-CAA6 | L'horloge commence à 1 minute
au lieu de 3. |  |
| 11 | AJCA-CAC2 + AJ2T-CAGL
+ AJ5A-CAA6 | L'horloge commence à 2 minutes | |
| 12 | A2CA-CAC2+ A22T-CAGL
+ A25A-CAA6 | L'horloge commence à 6 minutes | |
| 13 | BECA-CAC2 + BE2T-CAGL
+ BE5A-CAA6 | L'horloge commence à 9 minutes |  |
| 14 | LTDA-CA5L | Temps infini | |
| 15 | 968T-B92J + AE8T-AAA8 | Fixe le nombre de vies minimum à 1 sur l'écran
d'options. | |
| 16 | BE8T-AAAT + BN8T-AAA0 | Fixe le nombre de vies maximum à 9 sur l'écran
d'options. | |
| 17 | AA6T-AAGJ + PT6T-BF8L | Le joueur 1 commence avec 25 vies |  |
| 18 | AA6T-AAHR + PT6T-BF9T | Le joueur 2 commence avec 25 vies | |
| 19 | AA2T-CAG6 + PT2T-DF88 | Le joueur 1 continue avec 25 vies |  |
| 20 | AA5A-CABR + PT5A-DF3T | Le joueur 2 continue avec 25 vies | |
| 21 | PBKT-AA4E | Vies infinies — joueur 1 |  |
| 22 | PVKT-AA8T | Vies infinies — joueur 2 | |
| 23 | AT2T-CA7R | Crédits infinis — joueur 1 |  |
| 24 | AT5A-CA2A | Crédits infinis — joueur 2 | |
| 25 | 8C9T-B94T | Le joueur 1 saute un peu plus haut | |
| 26 | 8DVT-B98W | Le joueur 2 saute un peu plus haut | |

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes ! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais

certains effets nécessitent plus d'un code).

Bonanza Brothers et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.




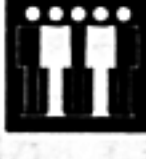





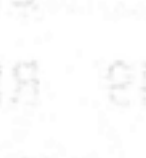



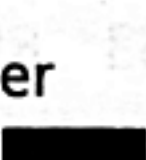



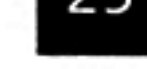
Burning Force™

Sois un as du pilotage dans l'espace avec ces fabuleux codes Game Génie. Essaie le code 2: 10 coups par véhicule; ou encore le code 6: commence avec 10 véhicules ; code 16: missiles infinis ;code 55: crédits infinis pour recommencer. Quand tu utilises les codes 12 à 14, tu commences avec l'arme décrite. Tu perds cette arme uniquement si tu en prends une autre. Tu récupères cette arme si tu meurs ou si tu la prends de nouveau. Pour les experts, essayez le code 8 pour commencer avec un seul véhicule et le code 19 pour commencer sans missiles. Pour les codes 21 et 22, quel que soit le missile que tu ramasses, tu auras celui spécifié par le code.






BURN

COMPOSE LE ...

EFFET ...

1	AWJA-AA7A	Invincibilité	
2	BJWT-AAEW+ BLCA-AAD8	10 coups par véhicule	
3	AJWT-AAEW + ALCA-AAD8	2 coups par véhicule	
4	AEWT-AAEW + AGCA-AAD8	1 coup par véhicule	
5	YLJT-AAAL	Véhicules illimités	
6	9TWT-BCEL + BEWT-AAEN	Commence avec 10 véhicules	
7	9TWT-BCEL+ AEWT-AAEN	Commence avec 2 véhicules	
8	9TWT-BCEL + AAWT-AAEN	Commence avec 1 véhicule	
9	H2WT-BZDL	Commence avec des armes grande portée	
10	6AWT-BZDL	Commence avec des armes laser	
11	MAWT-B1DL	Commence avec des armes laser perforantes	
12	H2WT-BZDL+ H4CA-BZC6	Tu as toujours des armes grande portée	
13	6AWT-BZDL + 6CCA-BZC6	Tu as toujours des armes laser	
14	MAWT-B1DL + MCCA-B1C6	Tu as toujours des armes laser perforantes	
15	A4CA-AA42	Garde les armes sur tes nouveaux véhicules	
16	ALNT-AA6G+ ALNT-AA9E	Missiles infinis	
17	BJWT-AADC	Commence avec 10 missiles	
18	AJWT-AADC	Commence avec 2 missiles	
19	AAWT-AADC	Commence sans missiles	
20	12WT-BXDW	Commence avec le maximum de missiles	
21	C4KA-AA6C	Tu as toujours le maximum de missiles à ramasser	
22	64KA-AA64	Tu as toujours des missiles guidés à ramasser	
23	BLKA-AAEE + BLKA-AAE6	Ajoute toujours 10 missiles sur ton véhicule	
24	ALKA-AAEE + ALKA-AAE6	Ajoute toujours 2 missiles sur ton véhicule	

B Code

25	AAWT-AAE2	Commence avec 5 objets d'invincibilité	
26	AEWT-AAE2	Commence avec 4 objets d'invincibilité	
27	AJWT-AAE2	Commence avec 3 objets d'invincibilité	
28	ANWT-AAE2	Commence avec 2 objets d'invincibilité	
29	ATWT-AAE2	Commence avec 1 objet d'invincibilité	
30	AAWT-AAE2 + ACBA-AAFY	Tu as toujours 5 objets d'invincibilité	
31	AEWT-AAE2 + AGBA-AAFY	Tu as toujours 4 objets d'invincibilité	
32	AJWT-AAE2 + ALBA-AAFY	Tu as toujours 3 objets d'invincibilité	
33	ANWT-AAE2 + ARBA-AAFY	Tu as toujours 2 objets d'invincibilité	
34	ATWT-AAE2 + AWBA-AAFY	Tu as toujours 1 objet d'invincibilité	
35	SD4A-BE12	Commence au 1er jour, zone 2	
36	SD4A-BJ12	Commence au 1er jour, zone 3	
37	SD4A-BN12	Commence au 1er jour, zone 4	
38	SD4A-BT12	Commence au 2eme jour, zone 1	
39	SD4A-BY12	Commence au 2eme jour, zone 2	
40	SD4A-B212	Commence au 2eme jour, zone 3	
41	SD4A-B612	Commence au 2eme jour, zone 4	
42	SD4A-BA12	Commence au 3eme jour, zone 1	
43	RH4A-A61Y + 9X4A-BCS0 + BH4A-AAH2	Commence au 3eme jour, zone 2	
44	RH4A-A61Y + 9X4A-BCS0 + BM4A-AAH2	Commence au 3eme jour, zone 3	
45	RH4A-A61Y + 9X4A-BCS0 + BS4A-AAH2	Commence au 3eme jour, zone 4	
46	RH4A-A61Y + 9X4A-BCS0 + BX4A-AAH2	Commence au 4eme jour, zone 1	
47	RH4A-A61Y + 9X4A-BCS0 + B14A-AAH2	Commence au 4eme jour, zone 2	
48	RH4A-A61Y + 9X4A-BCS0 + B54A-AAH2	Commence au 4eme jour, zone 3	
49	RH4A-A61Y + 9X4A-BCS0 + B94A-AAH2	Commence au 4eme jour, zone 4	
50	RH4A-A61Y + 9X4A-BCS0 + CD4A-AAH2	Commence au 5eme jour, zone 1	
51	RH4A-A61Y + 9X4A-BCS0 + CH4A-AAH2	Commence au 5eme jour, zone 2	
52	RH4A-A61Y + 9X4A-BCS0 + CM4A-AAH2	Commence au 5eme jour, zone 3	
53	RH4A-A61Y + 9X4A-BCS0 + CS4A-AAH2	Commence au 5eme jour, zone 4	
54	RH4A-A61Y + 9X4A-BCS0 + CX4A-AAH2	Commence au jour final, zone finale	
55	AJXA-CA66	Crédits infinis pour recommencer	
56	BKKA-AAD2	10 crédits pour recommencer	

57 AZKA-AAD2 5 crédits pour recommencer

25¢

58 AFKA-AAD2 1 crédit pour recommencer

59 ABKA-AAD2 Pas de continue



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Burning Force et ses dérivés sont des marques déposées de Namco Ltd.

Game Genie est une marque déposée de Lewis Galoob Toys, Ltd.

Castle of Illusion Starring Mickey Mouse™

Ce n'est pas parce que c'est Mickey que c'est facile. Pour réussir le mieux, essaie les codes 4, 7, 8 et 9: ils te donneront tout ce dont tu as besoin pour secourir Minnie. Avec le code 3, n'essaie pas de saisir plus de 99 objets. Si tu le fais, le compteur tournera à l'envers.

MICK

COMPOSE LE ...

EFFET ...

1 EABT-AA3E

CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE



2 SAGA-BYWR

Chaque objet en vaut 5



3 NNGA-AACJ + NRRR-AABJ

La capacité maximale d'objets devient 98



4 SC6A-AY0L

Objets infinis



5 SCYT-RYVN

Conserve tes objets entre les niveaux



6 SCKT-AYTA

Essais infinis, tu en perds si tu tombes



7 SC8T-AYXR

Essais infinis, tu n'en perds pas si tu tombes



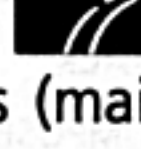
8 SCKA-AY1Y

Invincibilité



9 E5EA-AAGE

Saute plus haut



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Castle of Illusion Starring Mickey Mouse et ses dérivés sont des marques déposées de The Walt Disney Company.

Columns™

Columns™ est adoré par les joueurs pour sa simplicité. Tout ce que tu as à faire, c'est d'aligner des bijoux multicolores et progresser vers les niveaux supérieurs plus rapides. Cela semble plus facile que ça ne l'est, mais si tu es un joueur très expérimenté et que tu veux redécouvrir ce passionnant défi, le code 5 est un excellent test: cela t'empêche de t'arrêter et de prendre tout ton temps pour voir comment tu vas jouer! Le code 7 est tout aussi dur, si ce n'est plus, dans la mesure où il t'empêche de prévoir le prochain joyau. Si tu es moins

expert et que tu as besoin d'aide, essaie le code 6, qui te permet de pratiquer sans avoir d'accélération dans le jeu.

COL	COMPOSE LE	EFFET . . .
1	ETBT-AA4T	CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE
2	AEMA-AAC8 + HTMA-AADE	Temps de l'épreuve 1 minute
3	AJMA-AAC8 + SAMA-AADE	Temps de l'épreuve 2 minutes
4	AYMA-AAC8 + FTMA-ACDE	Temps de l'épreuve 5 minutes



NOTE: POUR LES CODES 2, 3 ET 4, LE TEMPS EST BON POUR LA PREMIERE EPREUVE SEULEMENT. APRES ÇA, LE TEMPS DE L'ÉPREUVE EST 3 MINUTES. TU DOIS REVENIR AU MENU POUR QUE LE CODE FASSE À NOUVEAU EFFET.

5	DKYA-AA62	Tu ne peux pas arrêter le jeu
6	ABTT-BA2W	Reste au niveau choisi
7	RF1T-A608 + RF1T-A60T	Tu ne peux pas prévoir le joyau suivant



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code)














Columns est une marque déposée de Sega Enterprises Ltd.

Crackdown™

Tu es un agent du Service Spécial avec une mission dangereuse: éliminer Mr. K et son système de vie artificielle en détruisant ses robots dans quatre niveaux remplis de labyrinthes et de buildings. Il y a beaucoup de codes qui peuvent t'aider - des vies, des munitions et des armes, l'invincibilité. Pour les codes 38 à 49 qui te permettent de continuer avec des armes et des munitions supplémentaires, tu peux garder les vraies quantités, même si tu en as plus que ce que te donne le code. En d'autres termes, dans ce cas, la quantité prévue par le code devient un minimum.

CRACK	COMPOSE LE . . .	EFFETS
1	9WBA-BCL2 + AW8A-AAC4	Commence au niveau 2
2	9WBA-BCL2 + BC8A-AAC4	Commence au niveau 3
3	9WBA-BCL2 + BW8A-AAC4	Commence au niveau 4
4	AC8A-AADY + LC8A-BAD0	1 vie pour le joueur 1
5	AC8A-AADY + EC8A-BAD0	2 vies pour le joueur 1
6	AC8A-AADY + HL8A-BGD0	6 vies pour le joueur 1
7	AC8A-AADY + EL8A-BGD0	11 vies pour le joueur 1
8	AC8A-AADY + 548A-BCD0	26 vies pour le joueur 1
9	AC8A-AAFJ + LC8A-BAFL	1 vie pour le joueur 2
10	AC8A-AAFJ + EC8A-BAFL	2 vies pour le joueur 2
11	AC8A-AAFJ + HL8A-BGFL	6 vies pour le joueur 2
12	AC8A-AAFJ + EL8A-BGFL	11 vies pour le joueur 2



13	AC8A-AAFJ + 548A-BCFL	26 vies pour le joueur 2	
14	AC8A-AAEL + YC8A-BCEN	50 chargeurs de mitraillette pour le joueur 1	
15	AC8A-AAEL + 4W8A-BLENN	100 chargeurs de mitraillette pour le joueur 1	
16	AC8A-AAEY + YC8A-BCE0	50 chargeurs de canon pour le joueur 1	
17	AC8A-AAEY + 4W8A-BLN0	100 chargeurs de canon pour le joueur 1	
18	AC8A-AAE8 + AC8A-BCZA	6 super bombes pour le joueur 1	
19	AC8A-AAE8 + TC8A-BCZA	9 super bombes pour le joueur 1	
20	AVPA-AA7A + AVPT-AA56	Super bombes illimitées pour le joueur 1	
21	AC8A-AAF8 + YC8A-BCGA	50 chargeurs de mitraillette pour le joueur 2	
22	AC8A-AAF8 + 4W8A-BLRA	100 chargeurs de mitraillette pour le joueur 2	
23	AC8A-AAGJ + YC8A-BCGL	50 chargeurs de canon pour le joueur 2	
24	AC8A-AAGJ + 4W8A-BLRL	100 chargeurs de canon pour le joueur 2	
25	AC8A-AAGW + AC8A-BCOY	6 super bombes pour le joueur 2	
26	AC8A-AAGW + TC8A-BCOY	9 super bombes pour le joueur 2	
27	AVPA-AA9L + AVPT-AA3Y	Super bombes illimitées pour le joueur 2	
28	ADPA-AAFA + LDPA-BAFC	Joueur 1 continue avec 1 vie	
29	ADPA-AAFA + EDPA-BAFC	Joueur 1 continue avec 2 vies	
30	ADPA-AAFA + HMPA-BGFC	Joueur 1 continue avec 6 vies	
31	ADPA-AAFA + EMPA-BGFC	Joueur 1 continue avec 11 vies	
32	ADPA-AAFA + 55PA-BCFC	Joueur 1 continue avec 26 vies	
33	ADPT-AAHG + LDPT-BAHJ	Joueur 2 continue avec 1 vie	
34	ADPT-AAHG + EDPT-BAHJ	Joueur 2 continue avec 2 vies	
35	ADPT-AAHG + HMPT-BGHJ	Joueur 2 continue avec 6 vies	
36	ADPT-AAHG + EMPT-BGHJ	Joueur 2 continue avec 11 vies	
35	ADPT-AAHG + 55PT-BCHJ	Joueur 2 continue avec 26 vies	
38	ADV-T-AAAL	Continue avec 0 chargeur de mitraillette	
39	BMVT-AAAL	Continue avec 10 chargeurs de mitraillette	
40	GMVT-AAAL	Continue avec 50 chargeurs de mitraillette	
41	NXVT-AAAL	Continue avec 100 chargeurs de mitraillette	
42	ADV-T-AAAN	Continue avec 0 chargeur de canon	
43	BMVT-AAAN	Continue avec 10 chargeurs de canon	
44	GMVT-AAAN	Continue avec 50 chargeurs de canon	
45	NXVT-AAAN	Continue avec 100 chargeurs de canon	
46	ADV-T-AAAR	Continue avec 0 super bombe.	
47	AMVT-AAAR	Continue avec 2 super bombes.	
48	ATVT-AAAR	Continue avec 5 super bombes.	
49	BHVT-AAAR	Continue avec 9 super bombes.	
50	BDPA-AA24	Invincibilité - Joueur 1	
51	BDPT-AA5C	Invincibilité - Joueur 2	
52	1K6A-FBAA + TK6A-ERJC + JV6A-EL2E	Atteindre le 1-up à 1.000 points	
53	HV6A-FEJ6 + AF6A-EAA8	Atteindre les up suivants tous les 1.000 points	
54	RF6A-E6VN	Le 1-up ne compte rien	

- 55 LK6A-FJVN Le 1-up compte double
 56 LK6A-FNVN Le 1-up compte triple

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes. Tu peux entrer cinq codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Crackdown et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Entreprises, Ltd .








Cyberball™




Cyberball™ est un jeu de football américain du futur dans lequel toi et ton équipe de robots devez amener la balle derrière la ligne de but avant qu'elle n'explose sur toi. Il existe une très large variété de modèles de robots à choisir- si tu possèdes l'argent pour les acheter. Tu peux démarrer avec plus (ou moins) que le montant normal de 50 000 \$ (1 joueur) ou 900 000\$ (2 joueurs) avec les codes 2 à 21. Certaines boutiques ne te les feront pas payer avec les codes 22 à 24. En utilisant le compte à rebours avec les codes 25 à 31, le temps te paraîtra bizarre. Tu penses être un expert? Alors, va jusqu'au bout du jeu avec les codes 2, 29 et 34 pour le savoir.

CYBER

COMPOSE LE

EFFET...

COMPOSE LE	EFFET...	
1 DAHT-AA7C	CODE CLE - DOIT ETRE ENTRE	
2 ACLT-ACGY	Commence avec \$10,000—jeu à 1 joueur	
3 LCLT-AEGY	Commence avec \$25,000—jeu à 1 joueur	
4 ACLT-BAGY	Commence avec \$100,000—jeu à 1 joueur	
5 ACLT-ALRY	Commence avec \$250,000—jeu à 1 joueur	
6 ACLT-BA0Y	Commence avec \$500,000—jeu à 1 joueur	
7 XGLT-BXGY	Commence avec \$999,900—jeu à 1 joueur	
8 ACLT-ACHL	Le joueur 1 commence avec \$10,000—jeu à 2 joueurs	
9 LCLT-AEHL	Le joueur 1 commence avec \$25,000—jeu à 2 joueurs	
10 ACLT-ALHL	Le joueur 1 commence avec \$50,000—jeu à 2 joueurs	
11 ACLT-BAHL	Le joueur 1 commence avec \$100,000—jeu à 2 joueurs	
12 ACLT-ALSL	Le joueur 1 commence avec \$250,000—jeu à 2 joueurs	
13 ACLT-BA1L	Le joueur 1 commence avec \$500,000—jeu à 2 joueurs	
14 XGLT-BXHL	Le joueur 1 commence avec \$999,900—jeu à 2 joueurs	
15 ACLT-ACHT	Le joueur 2 commence avec \$10,000	
16 LCLT-AEHT	Le joueur 2 commence avec \$25,000	
17 ACLT-ALHT	Le joueur 2 commence avec \$50,000	
18 ACLT-BAHT	Le joueur 2 commence avec \$100,000	
19 ACLT-ALST	Le joueur 2 commence avec \$250,000	
20 ACLT-BA1T	Le joueur 2 commence avec \$500,000	
21 XGLT-BXHT	Le joueur 2 commence avec \$999,900	
22 ALVT-AACA	Tout est gratuit dans la boutique - jeu à 1 joueur	
23 ALTT-AAEA	Tout est gratuit dans la boutique pour le joueur 1 — jeu à 2 joueurs	

24	ALVA-AADN	Tout dans la boutique est gratuit pour le joueur 2	
25	LDDT-AAHJ	Le compte à rebours va à 1/10 de la vitesse normale	
26	HDDT-AAHJ	Le compte à rebours va à 1/7 de la vitesse normale	
27	EDDT-AAHJ	Le compte à rebours va à 1/4 de la vitesse normale	
28	CDDT-AAHJ	Le compte à rebours va à 1/2 de la vitesse normale	
29	AXDT-AAHJ	Le compte à rebours va 2 fois à la vitesse normale	
30	ASDT-AAHJ	Le compte à rebours va 3 fois à la vitesse normale	
31	AMDT-AAHJ	Le compte à rebours va 4 fois à la vitesse normale	
32	BXDT-AA9N	Bloque le compte à rebours	
33	AMEA-AAGW	L'horloge de jeu va 10 fois à la vitesse normale	
34	AXEA-AAGW	L'horloge de jeu va 5 fois à la vitesse normale	
35	BMEA-AAGW	L'horloge de jeu va 2 fois à la vitesse normale	
36	FDEA-AAGW	L'horloge de jeu va 0,5 fois à la vitesse normale	
37	NXEA-AAGW	L'horloge de jeu va 0,2 fois à la vitesse normale	
38	3DEA-AAGW	L'horloge de jeu va 0,1 fois à la vitesse normale	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code) Cyberball est une marque déposée de Sega Enterprises, Ltd.

Decapattack™

Dur, dur, ce jeu! Il te fait perdre la tête? Essaie le code 2 pour être pratiquement invincible et le code 4 pour avoir une quantité infinie de tout ce dont tu as besoin.

DECA

COMPOSE LE . .

1 AJBT-AA3G

EFFET . . .

CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE

2 R17T-E60G

A peu près invincible

3 AL2T-EA5W

Les parties du pont ne s'effondrent pas

4 CX8A-EA5N

Tout est illimité

5 G57A-FAPA

Commence avec 6 vies

6 G57A-FAN2

Commence avec 6 unités de tout

7 GX7A-FAN2

Commence avec 4 unités de tout

8 GH7A-FAN2

Commence avec 1 unité de tout



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code)

Decapattack et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

Desert Strike™

Démarre ton engin et essaie de stopper l'abominable Madman dans son plan de domination de la région. Ce jeu est un bon mélange de stratégie et d'action. Si tu venais à manquer de carburant ou de protection, cela deviendrait vite un problème. Pour le résoudre, les codes 33 et 37 te seront bien utiles. Le code 9, vies infinies, est aussi très utile. Messieurs les Experts, essayez de gagner avec le code 5 (1 vie) ou avec le code 35 (bouclier de protection maximum : 300).

STRIKE

COMPOSE LE . . .

EFFETS

1 RH9T-860E

CODE CLE - DOIT ETRE ENTRE



**REMARQUE : NE PAS PASSER PAR L'ECRAN DES MOTS DE PASSE
LORSQUE TU UTILISES LES CODES 2 à 4**

2 AE1A-AAGG

Commence au niveau 2

3 AJ1A-AAGG

Commence au niveau 3



4 AN1A-AAGG

Commence au niveau 4

5 AE1A-AADC

Commence avec 1 vie

6 AJ1A-AADC

Commence avec 2 vies

7 AY1A-AADC

Commence avec 5 vies



8 BE1A-AADC

Commence avec 9 vies

9 D3ZA-AA7E

Vies infinies



10 MBST-WEEN

La capacité de l'arme automatique est de 600 au lieu de 1.178

11 4BST-WREN

La capacité de l'arme automatique est de 2.000

12 VBST-XGEN

La capacité de l'arme automatique est de 5.000



13 AKST-WAER

L'arme automatique inflige 2 points au lieu de 3

14 A3ST-WAER

L'arme automatique inflige 6 points

15 BVST-WAER

L'arme automatique inflige 12 points

16 CVST-WAFL

La capacité en roquettes Hydra passe à 20

17 NVST-WAFL

La capacité en roquettes Hydra passe à 100



18 FVST-WCFL

La capacité en roquettes Hydra passe à 300

19 BKST-WAFN

10 points de dommages pour une roquette Hydra au lieu de 25

20 GKST-WAFN

50 points de dommages pour une roquette Hydra au lieu de 25



21 NVST-WAFN

100 points de dommages pour une roquette Hydra au lieu de 25

22 AVST-WAGJ

La capacité en missiles Hellfire est de 4 au lieu de 8.



23 DFST-WAGJ

La capacité en missiles Hellfire est de 25

24 NPST-WAGJ

La capacité en missiles Hellfire est de 99












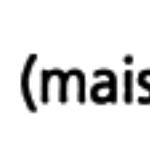


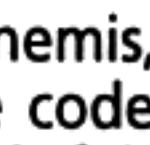
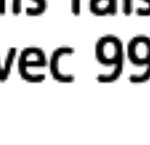

25 GKST-WAGL

Les missiles Hellfire infligent 50 points de dommages au lieu de 100

26 3BST-WAGL

Les missiles Hellfire infligent 200 points de



27	WBST-WCGL	dommages au lieu de 100 Les missiles Hellfire infligent 400 points de dommages au lieu de 100	
28	AMLT-AA44	Capacité illimitée pour les armes	
29	GKET-AAAC	Capacité en carburant passe à 50 unités au lieu de 100	
30	3BET-AAAC	Capacité en carburant passe à 200 unités	
31	8VET-ACAC	Capacité en carburant passe à 500 unités	
32	AVET-AAF8	L'hélicoptère consomme le carburant plus vite.	
33	AFET-AAF8	L'hélicoptère consomme le carburant moins vite.	
34	ABET-AAF8	L'hélicoptère ne consomme pas de carburant.	
35	FVET-ACGT	Le bouclier de protection maximum est de 300 au lieu de 600	
36	0BET-AJGT	Le bouclier de protection maximum est de 1.200	
37	2VET-AWGT	Le bouclier de protection maximum est de 2.500	
38	AHSA-AAFR	L'hélicoptère transporte 1 passager au lieu de 6	
39	ASSA-AAFR	L'hélicoptère transporte 3 passagers	
40	BMSA-AAFR	L'hélicoptère transporte 10 passagers	
41	SHRA-BJYR	La boîte avec la croix rouge vaut 2 vies supplémentaires au lieu de 1	
42	SHRA-BTYR	La boîte avec la croix rouge vaut 4 vies supplémentaires	
43	AXRA-AA6R	La boîte avec la croix rouge ne vaut rien.	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Desert Strike et ses dérivés sont des marques déposées de Electronic Arts.




Dick Tracy™

Dick Tracy™ a son pistolet et sa batterie d'armes pour l'aider à vaincre beaucoup d'ennemis, y compris Big Boy Caprice et ses acolytes: Flattop et Prune Face (notre préféré). Le code majeur est le code 8 qui te protège de tous les coups et des armes de tes ennemis mais fais attention, certaines choses peuvent encore te blesser. Le code 7 te fait commencer avec 99 vies. Pour les experts, essayez le code 1 et voyez jusqu'où vous pouvez aller.

DICK

COMPOSE LE . . .

.EFFET . . .

1	AHNA-JABE	Commence avec 1 vie au lieu de 3	
2	A1NA-JABE	Commence avec 5 vies	
3	A9NA-JABE	Commence avec 7 vies	
4	BHNA-JABE	Commence avec 9 vies	
5	DHNA-JABE	Commence avec 25 vies	
6	GMNA-JABE	Commence avec 50 vies	
7	NSNA-JABE	Commence avec 99 vies	
8	EW7A-LA7C	A peu près invincible	

9 RGDA-N6WG Temps infini



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes !

Dick Tracy et ses dérivés sont des marques déposées de Touchstone.






Dynamite Duke™







Cette fusillade te permet aussi d'avoir une expérience dans le corps à corps avec des mutants bioniques à la fin de chaque niveau- quelque chose que nous avons toujours aimé. Les codes 8 à 11 te permettent d'avoir plus de 9 coups dynamités, même si l'écran ne t'en affiche que 9. Le bazooka est aussi une arme très intéressante et les codes 35 à 39 te laissent déterminer le nombre de tirs que tu as avec lui.

DUKE

COMPOSE L

EFFET ...

1	BJWA-AA5W	Invincibilité	
2	AJBT-AAG2	Commence au niveau 2	
3	ANBT-AAG2	Commence au niveau 3	
4	ATBT-AAG2	Commence au niveau 4	
5	AYBT-AAG2	Commence au niveau 5	
6	A2BT-AAG2	Commence au niveau 6	
7	A6BT-AAG2	Commence au niveau 7	
8	F31T-BJ1W + AB1T-AA96	Chaque D ramassé vaut 2 coups dynamités	
9	F31T-BT1W + AB1T-AA96	Chaque D ramassé vaut 4 coups dynamités	
10	F31T-B21W + AB1T-AA96	Chaque D ramassé vaut 6 coups dynamités	
11	F31T-BA1W + AB1T-AA96	Chaque D ramassé vaut 8 coups dynamités	
12	AJWA-AA20	Coups dynamités infinis	
13	NTBT-AAH0	Commence chaque niveau avec 100 cartouches de munitions	
14	9JBT-AAH0	Commence chaque niveau avec 250 cartouches de munitions	
15	72BT-AEH0	Commence chaque niveau avec 750 cartouches de munitions	
16	66BT-AGH0	Commence chaque niveau avec 999 cartouches de munitions	
17	AJYT-AA6A	Cartouches de munitions infinies	
18	ATNA-AA2A	Garde tes munitions quand tu passes au niveau supérieur	
19	BK2A-AAAN	Chaque cartouche de 4 balles vaut 10 coups	
20	DF2A-AAAN	Chaque cartouche de 4 balles vaut 25 coups	

21	NV2A-AAAN	Chaque cartouche de 4 balles vaut 100 coups	
22	CV2A-AAA0	Chaque cartouche de 8 balles vaut 20 coups	
23	GK2A-AAA0	Chaque cartouche de 8 balles vaut 50 coups	
24	3B2A-AAA0	Chaque cartouche de 8 balles vaut 200 coups	
25	WB2A-ACA0	Chaque cartouche de 8 balles vaut 400 coups	
26	GK2A-AACC	Le pistolet automatique tire 50 coups	
27	NV2A-AACC	Le pistolet automatique tire 100 coups	
28	8V2A-ACCC	Le pistolet automatique tire 500 coups	
29	BTYA-AA9N	Le pistolet automatique dure jusqu'au niveau suivant	
30	CB2A-AAE8	Le pistolet Magnum tire 15 coups	
31	GP2A-AAE8	Le pistolet Magnum tire 50 coups	
32	NZ2A-AAE8	Le pistolet Magnum tire 100 coups	
33	3F2A-AAE8	Le pistolet Magnum tire 200 coups	
34	G2YT-AA3J	Le pistolet Magnum dure jusqu'au niveau suivant	
35	A32A-AAF4	Le bazooka tire 5 coups	
36	CZ2A-AAF4	Le bazooka tire 20 coups	
37	GP2A-AAF4	Le bazooka tire 50 coups	
38	NZ2A-AAF4	Le bazooka tire 100 coups	
39	CJYT-AA4N	Le bazooka dure jusqu'au niveau suivant	
40	BB2A-AABG	Le gilet pare-balles est moins protecteur	
41	EB2A-AABG	Le gilet pare-balles est plus protecteur	
42	NV2A-AABG	Le gilet pare-balles est encore plus protecteur	
43	BB2A-AAC0	Les premiers secours restaurent 1 barre dans la jauge de vie	
44	FB2A-AAC0	Les premiers secours restaurent 5 barres dans la jauge de vie	
45	JB2A-AAC0	Les premiers secours restaurent la jauge de vie entièrement	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois.

Dynamite Duke et ses dérivés sont des marques déposées de Seibu Kaihatsu, Ltd.

E.A. Hockey™

L'action est rapide et amusante dans ce jeu de hockey très bien conçu. Pour plus de divertissement encore, les codes 12 à 15 te donnent de plus grandes possibilités de jeu. Le code 15 stoppe le compte à rebours des pénalités qui se terminent uniquement lors des buts. Appuie sur RESET pour arrêter le jeu.

EAH




COMPOSE LE . . .

1 R1GA-R60N

EFFET . . .

CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE



2	YXAA-AY2J	Le temps va 10 fois plus vite	
3	95AA-B8AJ	Le temps va 3 fois plus vite	
4	LXAA-BLAJ	Le temps va 2 fois plus vite	
5	L1AA-ALAJ	Le temps va 1/2 fois moins vite	
6	V5AA-AGAJ	Le temps va 1/3 fois moins vite	
7	CHAA-ACAJ	Le temps va 1/10 fois moins vite	
8	ADAA-AAAJ	Bloque le temps	
9	ALPA-AAD8	Le temps de pénalité va 10 fois plus vite	
10	BCPA-AAD8	Le temps de pénalité va 3 fois plus vite	
11	BWPA-AAD8	Le temps de pénalité va 2 fois plus vite	
12	GCPA-AAD8	Le temps de pénalité va 1/2 fois moins vite	
13	KCPA-AAD8	Le temps de pénalité va 1/3 fois moins vite	
14	8CPA-AAD8	Le temps de pénalité va 1/10 fois moins vite	
15	ALPA-AA5T	Bloque le temps de pénalité	
16	AVBA-AAH2 + AWMA-BE4L	Joue à 4-contre-4 au lieu de 6-contre-6	
17	AZBA-AAH2 + A0MA-BE4L	Joue à 5-contre-5 au lieu de 6-contre-6	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).


ESWAT™







Empêche l'organisation terroriste E.Y.E de s'approprier le monde avec ton Game Genie™ et ses puissants codes. Utilise les codes 8 à 12 pour commencer avec le nombre de vies que tu souhaites au lieu des 3 habituelles. Beaucoup d'ennemis ne te trouveront pas sympathique avec le code 13. Tu peux combiner le code 19 avec les codes 20 à 23 pour que les vies que tu récupères en valent plus. Grâce aux codes 24 à 28, ta quantité normale de 4 crédits peut être modifiée.

ESWAT

COMPOSE LE ...

EFFET ...

1	AKWA-BA20 + FKWA -B924 + AKWA-AA26	Commence à la mission 2	
2	AVWA-BA20 + FKWA -B924 + AKWA-AA26	Commence à la mission 3	
3	A3WA-BA20 + FKWA -B924 + AKWA-AA26	Commence à la mission 4	
4	BBWA-BA20 + FKWA -B924 + AKWA-AA26	Commence à la mission 5	
5	BKWA-BA20 + FKWA -B924 + AKWA-AA26	Commence à la mission 6	
6	BVWA-BA20 + FKWA -B924 + AKWA-AA26	Commence à la mission 7	
7	B3WA-BA20 + FKWA -B924 + AKWA-AA26	Commence à la mission 8	

8	A41T-FA38	Commence avec 7 vies	
9	BC1T-FA38	Commence avec 9 vies	
10	EW1T-FA38	Commence avec 25 vies	
11	KG1T-FA38	Commence avec 50 vies	
12	AB2A-AACN	Vies infinies	
13	J78A-AEWC	A peu près invincible	
14	AATT-B62J	Les pointes du sol ne te blessent pas	
15	AV3A-B666	Life-up restaure 1 barre dans la jauge de vie au lieu de 2	
16	BV3A-B666	Life-up restaure 3 barres dans la jauge de vie	
17	CB3A-B666	Life-up restaure 4 barres dans la jauge de vie	
18	JB3A-B666	Life-up restaure entièrement la jauge de vie	
19	1K3A-BE6Y	Life-up vaut la même chose que 1-up	
20	AK2A-AAB2	1-up vaut 2 vies au lieu d'une	
21	AP2A-AAB2	1-up vaut 3 vies	
22	AZ2A-AAB2	1-up vaut 5 vies	
23	CB2A-AAB2	1-up vaut 10 vies	
24	AFWA-AABC	Commence avec 1 crédit	
25	AKWA-AABC	Commence avec 2 crédits	
26	BKWA-AABC	Commence avec 10 crédits	
27	BDCA-EA9E	Crédits infinis	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes ! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code)

ESWAT et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.
Game Genie est une marque déposée de Lewis Galoob Toys, Ltd.

Faery Tale Adventure™

Protège la patrie de Holm contre l'abominable Necromancer et sa horde. Il est bien plus facile de créer le héros avec les codes et beaucoup d'entre eux augmentent ta bravoure, ta chance, ta vitalité etc... Les codes 16, 21 et 25 te protègent de la plupart des ennemis en te donnant des centaines de points de bravoure. Si tu n'utilises pas le code 19 ou 20, le nombre de points de vitalité en début de partie variera en fonction de la quantité de points de bravoure, de chance et de gentillesse que possède le personnage. Les experts devraient compliquer la tâche de Julian en commençant le jeu sans argent, sans bravoure et sans chance.

TALE

COMPOSE LE...









- 1 R11A-R6WW
- 2 ABTT-AAD0

EFFETS

CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE
Julian commence avec 0 pièce.



F Code

3	NVTT-AAD0	Julian commence avec 100 pièces	
4	8VTT-ACD0	Julian commence avec 500 pièces	
5	67TT-AGD0	Julian commence avec 999 pièces	
6	ABTT-AA DT	Julian commence avec 0 point de gentillesse	
7	GKTT-AA DT	Julian commence avec 50 points de gentillesse	
8	NPTT-AA DT	Julian commence avec 99 points de gentillesse	
9	ABTT-AA DL	Julian commence avec 0 point de chance	
10	GKTT-AA DL	Julian commence avec 50 points de chance	
11	NPTT-AA DL	Julian commence avec 99 points de chance	
12	ABTT-AA DE	Julian commence avec 0 point de bravoure	
13	GKTT-AA DE	Julian commence avec 50 points de bravoure	
14	NVTT-AA DE	Julian commence avec 100 points de bravoure	
15	FVTT-AC DE	Julian commence avec 300 points de bravoure	
16	8VTT-AC DE	Julian commence avec 500 points de bravoure	
17	A2DA-CA38	Tous les objets sont gratuits même si le prix est encore affiché	
18	AJYT-AA9E	Nage sans perdre de points de vitalité	
19	GKVT-BA8R	Julian, Kevin et Philip commencent avec 50 points de vitalité	
20	NVVT-BA8R	Julian, Kevin et Philip commencent avec 100 points de vitalité	
21	FVTT-ACEC	Philip commence avec 300 points de bravoure au lieu de 20	
22	NPTT-AA EJ	Philip commence avec 99 points de chance au lieu de 35	
23	NPTT-AA ER	Philip commence avec 99 points de gentillesse au lieu de 15	
24	NVTT-AA EY	Philip commence avec 100 pièces de gentillesse au lieu de 15	
25	FVTT-AC FE	Kevin commence avec 300 points de bravoure au lieu de 15	
26	NPTT-AA FL	Kevin commence avec 99 points de chance au lieu de 20	
27	NPTT-AA FT	Kevin commence avec 99 points de gentillesse au lieu de 35	
28	NVTT-AA F0	Kevin commence avec 100 pièces au lieu de 10	

N'oublie pas ! Tu peux combiner tes codes. Tu peux entrer cinq codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Faery Tale Adventure et ses dérivés sont des marques déposées de Microillusions, Inc.

Fantasia™





Quiconque pense que Mickey est un jeu pour les petits doit essayer de jouer à Fantasia™. C'est magnifique, magique et dur. Game Genie™ est ici une nécessité. Tous les codes

peuvent t'aider à passer au travers d'une pièce. Tu voudras certainement essayer le code 2 qui te donne un nombre infini de grands sorts à jeter à tes ennemis .

FAN

COMPOSE LE . . .

EFFET . . .

1	RFVA-A6WT	Petits sorts infinis	
2	RFVA-A6VJ	Grands sorts infinis	
3	ATVA-AA78	Vies infinies	
4	RFRT-A6XR	Force infinie contre les obstacles	

IMPORTANT: AVEC LE CODE 5, SI TU TOMBES D'UN PONT, MICKEY FERA UNE CHUTE SANS FIN. UTILISE CE TEMPS POUR VOIR OU TU VEUX QU'IL SE POSE. IL S'ARRETERA PEUT ETRE ET LE JEU CONTINUERA.

5	JBRT-AEYW	Force infinie sous l'eau	
---	-----------	--------------------------	---

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Fantasia et ses dérivés sont des marques déposées de The Walt Disney Company.

Game Genie est une marque déposée de Lewis Galoob Toys, Ltd.





Fatal Labyrinth™









Salut à toi, Trykaar. Oui, toi. Va à Dragonia et bat les monstres qui ont volé le Verre Sacré. Oh! j'allais oublier; prend ces codes Game Genie™ pour t'aider dans ta quête. Avec le code 8, la plupart des coups de tes ennemis ne te font pas perdre de points mais, d'autres choses telles les malédictions, les méduses et le manque de nourriture peuvent toujours te faire perdre . Avec le code 20, ta quantité de nourriture ne diminue pas quand tu marches. Mais, fais attention, tes ennemis peuvent toujours voler ton stock de nourriture, et les malédictions peuvent toujours t'affecter. Si tu prends trop de nourriture, tu t'arrêteras pour toujours. Si cela arrive, inverse le effet et attend que ton niveau de nourriture soit redevenu normal pour te remettre en route. Le code 24 te permet de tuer la plupart des ennemis en 1 coup (sans compter les ennemies).

FATAL

CODE KEY IN . . .

EFFET . . .

1	BABT-AA4G	CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE	
2	CBFA-AAER + CBFA-AAET	Commence avec 10/10 points de force au lieu de 50/50	
3	ABFA-ACER + ABFA-ACET	Commence avec 100/100 points de force	
4	ABFA-ALER + ABFA-ALET	Commence avec 500/500 points de force	
5	ABFA-BAER + ABFA-BAET	Commence avec 1,000/1,000 points de force	
6	ABFA-ALNR + ABFA-ALNT	Commence avec 2,500/2,500 points de force	
7	ABFA-BAYR + ABFA-BAYT	Commence avec 5,000/5,000 points de force	
8	C4NT-AA5N	Points de force à peu près infinis	
9	AV2A-B22T	Restaure les points de force 4 fois plus vite	

10	BB2A-B22T	Restaure les points de force 8 fois plus vite	
11	CV2A-B22T	Restaure les points de force 20 fois plus vite	
12	AKFA-AAE0	Commence avec 2 en nourriture au lieu de 10	
13	EBFA-AAE0	Commence avec 20 en nourriture	
14	LBFA-AAE0	Commence avec 50 en nourriture	
15	XFFA-AAE0	Commence avec 99 en nourriture	
16	BDBA-BA6T	Les objets d'armure valent 6 à 8 points au lieu de 1 à 2	
17	CXBA-BA6T	Les objets d'armure valent 12 à 16 points	
18	AF3T-BJ3	Chaque pastille de nourriture vaut 10 au lieu de 30	
19	AZ3T-BJ3C	Chaque pastille de nourriture vaut 40	
20	AB2A-AAEE	Tu n'as jamais besoin de nourriture pour explorer	
21	AK2A-AAEE	Tu consommes la nourriture 2 fois plus vite	
22	BK3T-AAD6	Chaque objet d'or vaut 10 au lieu de 30	
23	HV3T-AAD6	Chaque objet d'or vaut 60	
24	BKJA-AA9A	Tue la plupart de tes ennemis en 1 coup!	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Fatal Labyrinth et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

Game Genie est une marque déposée de Lewis Galoob Toys, Ltd.







Fire Shark™

Ce jeu représente un défi très délicat! Avec ton avion à voyager dans le temps, tu dois stopper les pillards qui veulent s'appropriier le monde entier. Tu as tellement d'ennemis qui veulent te tuer que tu voudras certainement essayer le code 4 pour des vies infinies et le code 15 pour des bombes illimitées. Cela devrait te simplifier les choses. Modifie le nombre de crédits dont tu disposes au départ avec les codes 16 à 23. Le nombre maximal de vies ou de bombes affiché à l'écran sera de 5 mais si tu en as plus, le compteur te les accordera. Le code 24 régénère ton arme plus vite. Les flambeurs devraient essayer en commençant avec 1 crédit (code 16) et ainsi voir réellement ce qu'ils valent.

FIRE

COMPOSE LEEFFET ...
1 9TEA-BGKC + AYEAAABE	Commence avec 5 vies
2 9TEA-BGKC + A2EAAABE	Commence avec 6 vies
3 9TEA-BGKC + A6EAAABE	Commence avec 7 vies
4 9TEA-BGKC + BAEAAABE	Commence avec 8 vies
5 9TEA-BGKC + BEEAAABE	Commence avec 9 vies



6	A TEA-AA5J	Vies infinies	
7	A FMT-AAC8	Commence avec 1 bombe	
8	A ZMT-AAC8	Commence avec 5 bombes	
9	A 7MT-AAC8	Commence avec 7 bombes	
10	B FMT-AAC8	Commence avec 9 bombes	
11	A FMT-AAA8	Commence avec 1 bombe après avoir perdu une vie	
12	A ZMT-AAA8	Commence avec 5 bombes après avoir perdu une vie	
13	A 7MT-AAA8	Commence avec 7 bombes après avoir perdu une vie	
14	B FMT-AAA8	Commence avec 9 bombes après avoir perdu une vie	
15	A K8T-AA3G	Bombes infinies	
16	A AEA-BE2A	Commence avec 0 crédit	
17	A NEA-BE2A	Commence avec 3 crédits	
18	A 6EA-BE2A	Commence avec 7 crédits	
19	B EEA-BE2A	Commence avec 9 crédits	
20	D EEA-BE2A	Commence avec 25 crédits	
21	G JEA-BE2A	Commence avec 50 crédits	
22	N NEA-BE2A	Commence avec 99 crédits	
23	A TFA-AA3R	Crédits infinis	
24	L CGA-BNVT	Chaque bonus de puissance en vaut 3	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code.

Fire Shark est une marque déposée de Toaplan Co., Ltd.

Flicky™

Tu deviendras rapidement un mordu de ce jeu! Aide Flicky™, petit oiseau bleu, à arracher tous les poussins des griffes des chats féroces et des lézards visqueux. Tu verras, ce n'est pas facile, mais à jouer, c'est d'une séduisante simplicité. Le code 9, vies infinies, t'aidera certainement. Avec le code 10, tu peux toujours augmenter ton score. Pour les meilleurs, le code 2 leur rendra la victoire plus difficile.

FLICK





COMPOSE LE...

- 1 ATBT-AA4L
- 2 AETA-CAAJ
- 3 AJTA-CAAJ
- 4 ATTA-CAAJ

.EFFET...

- CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE
- Commence avec 1 vie
- Commence avec 2 vies
- Commence avec 4 vies






5	AYTA-CAAJ	Commence avec 5 vies	
6	BJTA-CAAJ	Commence avec 10 vies	
7	B6TA-CAAJ	Commence avec 15 vies	
8	CTTA-CAAJ	Commence avec 20 vies	
9	AVCA-CA30	Vies infinies	
10	AABT-AAFE	Le score le plus élevé commence à 0, pas à 100 000	
11	AJTA-CEAR	Commence au niveau 2	
12	ANTA-CGAR	Commence au niveau 3	
13	ATTA-CJAR	Commence au niveau 4	
14	AYTA-CLAR	Commence au niveau 5	
15	A2TA-CNAR	Commence au niveau 6	
16	A6TA-CRAR	Commence au niveau 7	
17	BATA-CTAR	Commence au niveau 8	
18	BETA-CWAR	Commence au niveau 9	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes!




Flicky et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.

Gain Ground™

Tu as déjà relevé le défi d'aider James, Sirène et Tonga à secourir les otages; alors utilise les codes 17 à 23 pour choisir ton niveau de jeu pour 1 nouveau challenge! Rappelle-toi qu'avec le code 9, même si tu as tué tous tes ennemis, tu dois amener toutes les victimes vers le sortie pour passer à l'étape suivante. Les codes 10 à 16 travaillent autant pour toi que contre toi. Une des manières de passer à l'étape suivante est de tuer tous tes ennemis mais ces codes t'en empêcheront parfois. Dans ce cas, tu dois faire sortir tous les otages pour parvenir au niveau suivant

GAIN		EFFET . . .	
COMPOSE LE . . .			
1	D3GA-AAEW	30 secondes pour terminer l'étape	
2	HVGA-AAEW	1 minute pour terminer l'étape	
3	MKGA-AAEW	1 minute 30 secondes pour terminer l'étape	
4	SBGA-AAEW	2 minutes pour terminer l'étape	
5	0VGA-AAEW	3 minutes pour terminer l'étape	
6	8BGA-AAEW	4 minutes pour terminer l'étape	
7	97GA-AAEW	4 minutes, 15 secondes pour terminer l'étape	
8	AVGA-AA78	Temps infini pour terminer l'étape	
9	AK9T-AA48	Tu dois faire sortir tout le monde pour terminer	

QUELQUEFOIS, LES CODES 10 À 16 T'OBLIGENT À FAIRE SORTIR TOUT LE MONDE POUR CONTINUER

10	SB9T-BLW8	Chaque ennemi mort compte comme 2	
11	SB9T-BRW8	Chaque ennemi mort compte comme 3	
12	SB9T-BWW8	Chaque ennemi mort compte comme 4	
13	SB9T-B0W8	Chaque ennemi mort compte comme 5	
14	SB9T-B4W8	Chaque ennemi mort compte comme 6	
15	SB9T-B8W8	Chaque ennemi mort compte comme 7	
16	SB9T-BCW8	Chaque ennemi mort compte comme 8	
17	SAYT-BJVE + SAYT-BJVJ	Joue toutes les étapes impaires(1, 3, 5, 7...)	
18	SAYT-BNVE + SAYT-BNVJ	Joue tous les trois niveaux	
19	SAYT-BTVE + SAYT-BTVJ	Joue tous les quatre niveaux	
20	SAYT-BYVE + SAYT-BYVJ	Joue tous les cinq niveaux	
21	SAYT-B2VE + SAYT-B2VJ	Joue tous les six niveaux	
22	SAYT-B6VE + SAYT-B6VJ	Joue tous les sept niveaux	
23	SAYT-BAVE + SAYT-BAVJ	Joue tous les huit niveaux	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes !

Gain Ground et ses dérivés sont des marques déposées de Renovation Products, Ltd, sous licence Sega Enterprises, Ltd.



Ghouls 'N Ghosts™

Tout comme le Chevalier Arthur, tu as devant toi une fantastique quête: battre le Prince des Ténèbres et sauver ta dulcinée. Le code 1 te donne des vies infinies et les codes 2 à 11 te font commencer à l'endroit où tu veux. Le code 12 te donne un avantage en chargeant ta puissance plus vite, mais il y devra y avoir au moins un point dans la jauge magique pour que cela fonctionne.

GNG

COMPOSE LE . .

.EFFET . . .

1	A3WT-AA5G	Vies infinies	
2	9TEA-BCK6 + TTEA-B94A + AEEA-AAB8	Commence sur l'île flottante	
3	9TEA-BCK6 + TTEA-B94A + AAEA-ACB8	Commence dans le village du vent l'étape	
4	9TEA-BCK6 + TTEA-B94A + AEEA-ACB8	Commence dans la ville du feu	
5	9TEA-BCK6 + TTEA-B94A + AAEA-AEB8	Commence dans la tour du Baron Rankle	
6	9TEA-BCK6 + TTEA-B94A + AEEA-AEB8	Commence dans les horribles montagnes	
7	9TEA-BCK6 + TTEA-B94A + AAEA-AGB8	Commence dans la forêt de cristal	
8	9TEA-BCK6 + TTEA-B94A + AEEA-AGB8	Commence dans les toboggans de glace et les mains de géant	
9	9TEA-BCK6 + TTEA-B94A		

- + AAEA-AJB8 Commence avec les dragons et les démons
- 10 9TEA-BCK6 + TTEA-B94A
+ AEEA-AJB8 Commence à la base de l'échelle de Morningstar
- 11 9TEA-BCK6 + TTEA-B94A
+ AAEA-ALB8 Commence au Prince des Ténèbres
- 12 AF3T-AAE4 Recharge instantanée des armes et armures magiques. Il doit y avoir au moins un point pour que ce code marche.

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes !

Ghouls 'N Ghosts et ses dérivés sont des marques déposées de Capcom.

Golden Axe™




Sauve la terre de Yuria du diabolique oppresseur Death Adder. Dans ce jeu, tu combats avec des attaques de près et une formidable puissance magique qui tue tout sur l'écran. Utilise le code 1 pour devenir invincible et le code 5 pour des vies infinies.

COMPOSE LE ...

EFFET ...

- | | | | |
|----|-----------|--|---|
| 1 | BB0A-AA8E | Points de force infinis |  |
| 2 | RF7A-A6WA | Magie infinie |  |
| 3 | FGXA-BJX6 | Chaque pot magique en vaut 2 |  |
| 4 | FGXA-BNX6 | Chaque pot magique en vaut 3 |  |
| 5 | KB7T-AA4A | Vies infinies |  |
| 6 | AJTT-AA8L | Crédits infinis | |
| 7 | AJ6T-BA6T | Commence avec 2 crédits au lieu de 4 |  |
| 8 | A26T-BA6T | Commence avec 6 crédits | |
| 9 | BA6T-BA6T | Commence avec 8 crédits | |
| 10 | ABAA-ACFW | Commence avec 1 vie au lieu de 3—1er crédit uniquement |  |
| 11 | ABAA-ALFW | Commence avec 5 vies—1er crédit uniquement | |
| 12 | ABAA-ARFW | Commence avec 7 vies—1er crédit uniquement |  |
| 13 | ABAA-AFWF | Commence avec 9 vies—1er crédit uniquement | |
| 14 | ABAA-AEF2 | Commence avec 2 pots magiques au lieu d' 1 |  |
| 15 | ABAA-AJF2 | Commence avec 4 pots magiques | |
| 16 | SA7A-BEYL | Commence au niveau 2 | |
| 17 | SA7A-BJYL | Commence au niveau 3 | |
| 18 | SA7A-BNYL | Commence au niveau 4 | |
| 19 | SA7A-BTYL | Commence au niveau 5 | |
| 20 | SA7A-BYYL | Commence au niveau 6 | |
| 21 | SA7A-B2YL | Commence au niveau 7 |  |

NOTE: SI TU AS PLUS DE 3 VIES, LE GRAPHISME DU COMPTE À REBOURS TE PARAÎTRA BIZARRE, MAIS IL FONCTIONNE TOUJOURS CORRECTEMENT

23	AATT-ACHJ	1 vie après continue au lieu de 3	
24	AATT-ALHJ	5 vies après continue	
25	AATT-ARHJ	7 vies après continue	
26	AATT-AWHJ	9 vies après continue	
27	AATT-ACHJ	Continue avec 1 vie	
28	AATT-ALHJ	Continue avec 5 vies	
29	AATT-ARHJ	Continue avec 7 vies	
30	AATT-AWHJ	Continue avec 9 vies	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code!)

Golden Axe et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.







Golden Axe II™

Dans cette fantastique bataille au superbe graphisme, tu peux vaincre Dark Guld, le maître du mal et faire revenir paix et prospérité sur la terre avec l'aide des fabuleux codes Game Genie™. Normalement, tu as trois vies; mais il existe de nombreux codes pour changer cela. Rappelle-toi que si tu as plus de 3 vies, le compteur paraît bizarre mais le jeu conserve ton nombre de vies. Essaie le code 16 pour des vies infinies mais tu pourras toujours en perdre.

AXE2

COMPOSE LE ...

EFFET ...

1	AEBT-AADN	Le joueur 1 commence avec 1 vie	
2	AJBT-AADN	Le joueur 1 commence avec 2 vies	
3	AYBT-AADN	Le joueur 1 commence avec 5 vies	
4	A6BT-AADN	Le joueur 1 commence avec 7 vies	
5	BEBT-AADN	Le joueur 1 commence avec 9 vies	
6	AEBT-AAE2	Le joueur 2 commence avec 1 vie	
7	AJBT-AAE2	Le joueur 2 commence avec 2 vies	
8	AYBT-AAE2	Le joueur 2 commence avec 5 vies	
9	A6BT-AAE2	Le joueur 2 commence avec 7 vies	
10	BEBT-AAE2	Le joueur 2 commence avec 9 vies	
11	AGXA-AADR	Les deux joueurs continuent avec 1 vie	
12	ALXA-AADR	Les deux joueurs continuent avec 2 vies	
13	A0XA-AADR	Les deux joueurs continuent avec 5 vies	
14	A8XA-AADR	Les deux joueurs continuent avec 7 vies	
15	BGXA-AADR	Les deux joueurs continuent avec 9 vies	
16	BTJA-AA48	Vies illimitées—deux joueurs	

IMPORTANT: POUR UTILISER LA MAGIE AVEC LES CODES 17 ET 18, SÉLECTIONNE LA MAGIE SPÉCIALE ET NE DÉPLACE PAS LE CURSEUR APRES LES GRANDS NOMBRES OU LE JEU SE BLOQUERA

- 17 FEPA-BJYA Chaque livre magique en vaut 2
 18 FEPA-BNYA Chaque livre magique en vaut 3



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code!)

Golden Axe II et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.
 Game Genie est une marque déposée de Lewis Galoob Toys, Ltd.










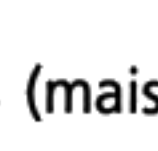



Hellfire™

Beaucoup de balles à éviter dans cette stimulante fusillade. Utilise le code 1, missiles infinis, pour t'aider à vaincre le maléfique Super Mech et à emporter la nébuleuse noire loin de la galaxie. Toi, tireur d'élite, tente ta chance avec le code 9.

HELL

COMPOSE LE . . .

.EFFET . . .

- | | | | |
|----|-----------|---|---|
| 1 | ATZA-AA9E | Missiles Hellfire™ infinis |  |
| 2 | ATYA-AA38 | Vies infinies |  |
| 3 | SEXA-BNTJ | La première unité de puissance vaut plus |  |
| 4 | SEXA-BATJ | La première unité de puissance te donne la puissance maximale |  |
| 5 | AALA-BA9A | Commence sans missile au lieu de 2 |  |
| 6 | ATLA-BA9A | Commence avec 4 missiles |  |
| 7 | A2LA-BA9A | Commence avec 6 missiles |  |
| 8 | BALA-BA9A | Commence avec 8 missiles |  |
| 9 | AERA-AABE | Commence avec 1 joueur au lieu de 3 |  |
| 10 | BARA-AABE | Commence avec 8 joueurs |  |
| 11 | DERA-AABE | Commence avec 25 joueurs |  |
| 12 | GJRA-AABE | Commence avec 50 joueurs |  |
| 13 | NNRA-AABE | Commence avec 99 joueurs |  |

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code!)

Hellfire et ses dérivés sont des marques déposées de NCS/TOAPLAN.

Herzog™ Zwei

Ce combat du futur demande stratégie et bonne gestion de ton argent. Heureusement les codes Game Genie™ sont là pour t'aider dans les deux cas. Le code 3 te donne de l'argent indéfiniment mais quand tu en dépenses, il est décompté de ton total. Donc, quand tu achètes quelque chose, tu peux temporairement être à court de G et tu dois attendre jusqu'à ce que tu en aies assez. Avec le code 6, tu ne peux abattre des avions avec ta défense anti aérienne mais tu peux couper l'effet quand tu le souhaites. Si tu utilises le code 7, tu ne seras plus capable de défendre ta base: prépare-toi donc à couper l'effet au bon moment.

Avec le code 8, le code dure indéfiniment puisqu'il empêche la base d'être détruite. Coupe les effets pour finir le jeu. Les codes 12 à 16 fixent la force totale des 2 joueurs au début du jeu au niveau choisi. Normalement, quand tu décides d'acheter une arme, cela prend quelques secondes. Avec le code 2, tu n'attends plus. Le code 4 t'autorises à voler ou à marcher sans perte d'énergie.

ZWEI

COMPOSE LE ...

1 AJBT-AA68

EFFET ...

CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE



Codes communs aux deux joueurs:

2 JP4T-AE0N

Toutes les armes sont fabriquées automatiquement



3 DV4T-AA6R

Argent infini



4 AJ7A-AA36

Energie infinie



5 B2HA-AA98

Munitions infinies



6 ATNA-AA32

Résistance infinie contre les défenses anti aériennes



7 AJLT-AA7W

Résistance infinie contre les balles



8 BCGT-AA5L

Force totale infinie



9 RGFA-A602

Energie retrouvée immédiatement



10 NCFA-BE92

Munitions retrouvées immédiatement



11 RGFA-A6ZY

Résistance retrouvée immédiatement



12 AF0A-AADY

Force totale commence à 1

13 NV0A-AADY

Force totale commence à 100

14 8V0A-ACDY

Force totale commence à 500

15 VB0A-BGDY

Force totale commence à 5,000

16 LB0A-AHXY

Force totale commence à 50,000

Codes pour le joueur 1:

17 AAEA-BA36

Tu ne prends jamais d'argent



18 JAEA-BJV6

Prend 80 G par seconde à la première étape, 200 aux étapes 2 à 8

19 JAEA-BNV6








Prend 120 G par seconde à la première étape, 240 aux étapes 2 à 8

20 JAEA-BTV6

Prend 160 G par seconde à la première étape, 280 aux étapes 2 à 8

21 JAEA-BYV6

Prend 200 G par seconde à la première étape,

		320 aux étapes 2 à 8	
22	JAEA-B2V6	Prend 240 G par seconde à la première étape, 360 aux étapes 2 à 8	
23	JAEA-B6V6	Prend 280 G par seconde à la première étape, 400 aux étapes 2 à 8	
24	JAEA-BAV6	Prend 320 G par seconde à la première étape, 440 aux étapes 2 à 8	
25	AA0T-AAFY	Commence sans G	
26	NT0T-AAFY	Commence avec 1,000 G	
27	8T0T-ACFY	Commence avec 5,000 G	
28	VA0T-BGFY	Commence avec 50,000 G	
29	CA0T-ARPY	Commence avec 100,000 G	
30	ZA0T-AC7Y	Commence avec 250,000 G	
31	LA0T-AHZY	Commence avec 500,000 G (maximum)	
Codes pour le joueur 2 :			
32	AAEA-BA50	Tu ne prends jamais d'argent	
33	JAEA-BJX0	Prend 80 G par seconde à la première étape, 200 aux étapes 2 à 8	
34	JAEA-BNX0	Prend 120 G par seconde à la première étape, 240 aux étapes 2 à 8	
35	JAEA-BTX0	Prend 160 G par seconde à la première étape, 280 aux étapes 2 à 8	
36	JAEA-BYX0	Prend 200 G par seconde à la première étape, 320 aux étapes 2 à 8	
37	JAEA-B2X0	Prend 240 G par seconde à la première étape, 360 aux étapes 2 à 8	
38	JAEA-B6X0	Prend 280 G par seconde à la première étape, 400 aux étapes 2 à 8	
39	JAEA-BAX0	Prend 320 G par seconde à la première étape, 440 aux étapes 2 à 8	
40	AA1A-AAEA	Commence sans G	
41	NT1A-AAEA	Commence avec 1,000 G	
42	8T1A-ACEA	Commence avec 5,000 G	
43	VA1A-BGEA	Commence avec 50,000 G	
44	CA1A-ARNA	Commence avec 100,000 G	
45	ZA1A-AC6A	Commence avec 250,000 G	
46	LA1A-AHYA	Commence avec 500,000 G (maximum)	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Herzog est une marque déposée de Techno Soft.

Game Genie est une marque déposée de Lewis Galoob Toys, Ltd.









James Pond, Underwater Agent™

Aide James Pond à nettoyer l'océan et à arrêter le diabolique Dr Maybe dans ce jeu d'action coloré. Le code 7 fait aller le temps deux fois plus vite chaque fois qu'une limite de temps est en place. Le code 9 te rend presque invincible: la Nymphé de la mer est avec toi, beaucoup de choses ne te touchent donc pas. Cependant, être hors de l'eau affecte toujours ta santé sur le Fishomètre. Si le nombre de vies normal te semble faible, choisis-le toi même avec les codes 10 à 16. Si tu as plus de trois vies, seulement 3 seront affichées à l'écran.

POND

COMPOSE LE ...

EFFET ...

1	RZZT-R61C	CODE CLE-DOIT ETRE ENTRE	
2	AV9A-AA84	Vies infinies	
3	SB8T-BJ08 + EWKT-A43Y	Chaque chose sauvée ou collectée en vaut 2	
4	SB8T-BN08 + EWKT-A43Y	Chaque chose sauvée ou collectée en vaut 3	
5	SB8T-BT08 + EWKT-A43Y	Chaque chose sauvée ou collectée en vaut 4	
6	B4FA-AA20	Temps infini	
7	SCFA-BLT0	Le temps va 2 fois plus vite	
8	979A-AAHL	La Nymphé de la mer reste avec toi bien longtemps après que tu as perdu une vie	
9	AK1T-AA9T	A peu près invincible	
10	AGGA-AAHW	Commence avec 1 vie	
11	A0GA-AAHW	Commence avec 5 vies	
12	A8GA-AAHW	Commence avec 7 vies	
13	BGGA-AAHW	Commence avec 9 vies	
14	CWGA-AAHW	Commence avec 20 vies	
15	GLGA-AAHW	Commence avec 50 vies	
16	NRGA-AAHW	Commence avec 99 vies	
17	9WGT-BCKY + AGGT-AAB0 + 5WGT-AVB2	Commence à la mission 2	
18	9WGT-BCKY + ALGT-AAB0 + 5WGT-AVB2	Commence à la mission 3	
19	9WGT-BCKY + ARGT-AAB0 + 5WGT-AVB2	Commence à la mission 4	
20	9WGT-BCKY + AWGT-AAB0 + 5WGT-AVB2	Commence à la mission 5	
21	9WGT-BCKY + A0GT-AAB0 + 5WGT-AVB2	Commence à la mission 6	

22	9WGT-BCKY + A4GT-AAB0 + 5WGT-AVB2	Commence à la mission 7
23	9WGT-BCKY + A8GT-AAB0 + 5WGT-AVB2	Commence à la mission 8
24	9WGT-BCKY + BCGT-AAB0 + 5WGT-AVB2	Commence à la mission 9
25	9WGT-BCKY + BGGT-AAB0 + 5WGT-AVB2	Commence à la mission 10
26	9WGT-BCKY + BLGT-AAB0 + 5WGT-AVB2	Commence à la mission 11
27	9WGT-BCKY + BRGT-AAB0 + 5WGT-AVB2	Commence à la mission 12



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes ! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

James Pond, Underwater Agent et ses dérivés sont des marques déposées de Millenium.

James Pond™ II Codename: Robocod™











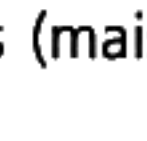

Oh-oh! Le Dr. Maybe est de retour et c'est ton travail de l'arrêter. Ce ne sera pas une promenade de santé, remercie-nous donc pour ces codes. Avec le code 3, acquiert des vies infinies et accomplis ta mission grâce à l'invincibilité que te donne le code 8. Avec le code 9, n'oublie pas que tu dois être le premier à frapper ou le code ne fonctionnera pas . Avec le code 12, conquiert les ailes et conserve les définitivement. Introduit ces codes et tu restaureras la paix dans le monde.

POND2

COMPOSE LE ...

1	R1RT-R6X0
2	A2DA-AAAW
3	AJ8T-AA9G
4	AY8T-AAHN
5	AYDA-AAA2
6	AJ8A-AA8C
7	AJ8T-AA26
8	968T-B93C
9	AVAA-AA90
10	ALZA-AA5A
11	BADA-AAAE
12	AJYT-AA20

EFFET ...

CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE	
Commence avec 6 vies	
Vies infinies	
Recommence avec 5 chances	
Commence avec 5 chances	
Les pointes ne t'atteignent pas	
Les méchants ne te blessent pas	
Invincibilité—les méchants explosent quand tu les touches	
La plupart des méchants meurent après un coup	
"Continues" infinis	
8 "continues"	
Conserve tes ailes indéfiniment	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais

certains effets nécessitent plus d'un code).

James Pond and Robocod sont des marques déposées de Millenium..







Joe Montana Football™

Joe Montana est devenu célèbre comme grand Quarterback. Maintenant, tu peux être un grand utilisateur de codes avec le Game Genie™! Tu cherches une pression plus importante pour un grand coup? Essaie les codes 16 et 17 pour raccourcir le temps de jeu et vois si tu peux y arriver. Avec les codes 11 à 15, garde bien en tête que quand l'ordinateur te donne plus de 4 coups, il marque toujours lors du quatrième, c'est donc à ton avantage. Mais s'il te donne moins de 4 coups, il continuera à jouer et ne marquera jamais.

JOE

COMPOSE LE . . .

.EFFET . . .

1	ATBT-AA2A	CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE	
2	AEBT-AAHJ	1 temps mort par mi-temps—équipe 1	
3	AYBT-AAHJ	5 temps morts par mi-temps—équipe 1	
4	A6BT-AAHJ	7 temps morts par mi-temps—équipe 1	
5	BEBT-AAHJ	9 temps morts par mi-temps—équipe 1	
6	AEBT-AAHR	1 temps mort par mi-temps—équipe 2	
7	AYBT-AAHR	5 temps morts par mi-temps—équipe 2	
8	A6BT-AAHR	7 temps morts par mi-temps—équipe 2	
9	BEBT-AAHR	9 temps morts par mi-temps—équipe 2	
10	REGT-A60T	Temps morts infinis pour les deux équipes	
11	ANSA-AAHW	Tu as seulement 2 coups pour marquer 1 essai	
12	ATSA-AAHW	Tu as seulement 3 coups pour marquer 1 essai	
13	A2SA-AAHW	Tu as 5 coups pour marquer 1 essai	
14	A6SA-AAHW	Tu as 6 coups pour marquer 1 essai	
15	BASA-AAHW	Tu as 7 coups pour marquer 1 essai	
16	B6VT-AABL	15 secondes par jeu au lieu de 45	
17	D2VT-AABL	30 secondes par jeu	
18	HTVT-AABL	60 secondes par jeu	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Joe Montana Football et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

Game Genie est une marque déposée de Lewis Galoob Toys, Ltd.

Joe Montana II Sports Talk Football™










C'est l'un des challenges les plus durs du football américain et le coup-par-coup en est une caractéristique simple. Beaucoup de codes du Game Genie™ te donnent un contrôle définitif sur les parties, le temps, la longueur des quart-temps et même les valeurs des scores. Note





que les codes 11 à 18 remplacent l'option de jeu de 20 minutes sur l'écran d'options. Cependant, l'écran affichera toujours un jeu de 20 minutes même si l'un des codes a été utilisé pour changer cela. Les options de jeu de 40 et 60 minutes fonctionnent normalement.

JOE

COMPOSE LE . . .

EFFET . . .

1	AKFT-RAGA	Tu as seulement un coup pour marquer 1 essai	
2	APFT-RAGA	Tu as seulement deux coups pour marquer 1 essai	
3	AVFT-RAGA	Tu as seulement trois coups pour marquer 1 essai	
4	AKFT-RA74	Tu as un nombre de coups infini pour marquer un essai	
5	AFGA-RACC	Chaque coup commence comme le premier et marque, quel que soit l'endroit où est la balle	
6	C1TA-CAHY	Le temps de jeu est de 15 secondes	
7	GDTA-CAHY	Le temps de jeu est de 30 secondes	
8	NDTA-CAHY	Le temps de jeu est de 60 secondes	
9	WDTA-CAHY	Le temps de jeu est de 90 secondes	
10	AAMA-AAD4	Le temps est infini	
11	ADVA-NCDR	1-minute par quart temps (jeu de 4 minutes)	
12	ADVA-NEDR	2-minutes par quart temps (jeu de 8 minutes)	
13	ADVA-NAMR	20-minutes par quart temps (jeu de 80 minutes)	
14	ADVA-NLMR	25-minutes par quart temps (jeu de 100 minutes)	
15	ADVA-PAMR	30-minutes par quart temps (jeu de 120 minutes)	
16	ADVA-NLXR	45-minutes par quart temps (jeu de 180 minutes)	
17	ADVA-NA5R	60-minutes par quart temps (jeu de 240 minutes)	
18	ADVA-PL5R	75-minutes par quart temps (jeu de 300 minutes)	
19	ADVA-CAAW	0 temps morts par mi-temps-équipe hôte	
20	AHVA-CAAW	1 temps morts par mi-temps-équipe hôte	
21	AMVA-CAAW	2 temps morts par mi-temps-équipe hôte	
22	AVDT-CA5E	Temps morts infinis-équipe hôte	
23	ADVA-CAAN	0 temps morts par mi-temps-équipe invitée	
24	AHVA-CAAN	1 temps morts par mi-temps-équipe invitée	
25	AMVA-CAAN	2 temps morts par mi-temps-équipe invitée	
26	AVDT-CA68	Temps morts infinis-équipe invitée	
27	ABGA-RADN	Touchdown vaut 0 point	
28	AFGA-RADN	Touchdown vaut 1 points	
29	AKGA-RADN	Touchdown vaut 2 points	
30	APGA-RADN	Touchdown vaut 3 points	
31	AVGA-RADN	Touchdown vaut 4 points	
32	AZGA-RADN	Touchdown vaut 5 points	
33	A7GA-RADN	Touchdown vaut 7 points	

34	BBGA-RADN	Touchdown vaut 8 points	
35	BFGA-RADN	Touchdown vaut 9 points	
36	ABGA-RAC2	Point supplémentaire vaut 0 point	
37	AKGA-RAC2	Point supplémentaire vaut 2 points	
38	APGA-RAC2	Point supplémentaire vaut 3 points	
39	AVGA-RAC2	Point supplémentaire vaut 4 points	
40	AZGA-RAC2	Point supplémentaire vaut 5 points	
41	A3GA-RAC2	Point supplémentaire vaut 6 points	
42	A7GA-RAC2	Point supplémentaire vaut 7 points	
43	BBGA-RAC2	Point supplémentaire vaut 8 points	
44	BFGA-RAC2	Point supplémentaire vaut 9 points	
45	ABGA-RADC	Field goal vaut 0 point	
46	AFGA-RADC	Field goal vaut 1 points	
47	AKGA-RADC	Field goal vaut 2 points	
48	AVGA-RADC	Field goal vaut 4 points	
49	AZGA-RADC	Field goal vaut 5 points	
50	A3GA-RADC	Field goal vaut 6 points	
51	A7GA-RADC	Field goal vaut 7 points	
52	BBGA-RADC	Field goal vaut 8 points	
53	BFGA-RADC	Field goal vaut 9 points	
54	ABGA-RAEC	Suret� vaut 0 point	
55	AFGA-RAEC	Suret� vaut 1 points	
56	APGA-RAEC	Suret� vaut 3 points	
57	AVGA-RAEC	Suret� vaut 4 points	
58	AZGA-RAEC	Suret� vaut 5 points	
59	A3GA-RAEC	Suret� vaut 6 points	
60	A7GA-RAEC	Suret� vaut 7 points	
61	BBGA-RAEC	Suret� vaut 8 points	
62	BFGA-RAEC	Suret� vaut 9 points	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'  5 codes   la fois (mais certains effets n cessitent plus d'un code).

Joe Montana II Sports Talk Football est une marque d pos e de Sega Enterprises, Ltd.

Game Genie est une marque d pos e de Lewis Galoob Toys, Ltd.

John Madden Football™













Coach Madden croit en une d fense solide; l'attaque dans ce football r aliste a donc la partie rude. Utilise les codes 10 et 11 pour avoir plus de temps pour mettre au point tes techniques. Les field goals et les points suppl mentaires peuvent parfois te faire gagner ou perdre, alors pourquoi ne pas pimenter la comp tition en changeant leurs valeurs avec les codes 43   58? Tu te sens capable de gagner le Super Bowl? Vois ce que tu peux faire quand chaque s quence de jeu est comme la premi re et marque syst matiquement- Tu as toujours la pression pour marquer 1 touchdown? Avec le code 29, l'essai ne compte jamais. Avec les codes 23   28, si l'ordinateur t'autorise plus de 4 coups, il continue   compter au





quatrième-c'est donc à ton avantage. Si l'ordinateur t'autorise moins de 4 coups, il continuera de jouer et ne marquera jamais. Les codes 5 à 11 remplacent les 5 minutes par quart temps sur l'écran d'options. Tu continuera à jouer 5 minutes à moins qu'un code ne change cela. L'option de 15 minutes par quart temps fonctionne normalement.

MADD

COMPOSE LE . .

.EFFET . . .

1	RH9A-R6V2	CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE	
2	B8KA-AADG	Temps pris au hasard	
3	D4KA-AADG	Temps pris au hasard	
4	HWKA-AADG	L'horloge de jeu commence à 60 secondes	
5	MLKA-AADG	L'horloge de jeu commence à 90 secondes	
6	D2XT-CADL	Chaque quart temps dure 30 secondes	
7	HTXT-CADL	Chaque quart temps dure 1 minute	
8	SAXT-CADL	Chaque quart temps dure 2 minutes	
9	MAXT-CEDL	Chaque quart temps dure 10 minutes	
10	NAXT-CJDL	Chaque quart temps dure 18/20 minutes	
11	BAXT-CRDL	Chaque quart temps dure 30 minutes	
12	AB4A-AAGE	L'équipe hôte commence avec 0 temps morts	
13	AF4A-AAGE	L'équipe hôte commence avec 1 temps morts	
14	AK4A-AAGE	L'équipe hôte commence avec 2 temps morts	
15	AZ4A-AAGE	L'équipe hôte commence avec 5 temps morts	
16	BF4A-AAGE	L'équipe hôte commence avec 9 temps morts	
17	AB4A-AAGL	L'équipe invitée commence avec 0 temps morts	
18	AF4A-AAGL	L'équipe invitée commence avec 1 temps morts	
19	AK4A-AAGL	L'équipe invitée commence avec 2 temps morts	
20	AZ4A-AAGL	L'équipe invitée commence avec 5 temps morts	
21	BF4A-AAGL	L'équipe invitée commence avec 9 temps morts	
22	RF5A-A618	Temps morts infinis pour les deux équipes	
23	ALHA-AAB2	Tu as seulement 1 coup pour marquer 1 essai	
24	ARHA-AAB2	Tu as seulement 2 coups pour marquer 1 essai	
25	AWHA-AAB2	Tu as seulement 3 coups pour marquer 1 essai	
26	A4HA-AAB2	Tu as 5 coups pour marquer un essai	
27	A8HA-AAB2	Tu as six coups pour marquer un essai	
28	ALHA-AA3W	Il y a toujours essai	
29	FCJA-AAFJ	Tu as seulement besoin de 5 yards pour marquer 1 essai	
30	SCJA-AAFJ	Tu dois faire 15 yards pour marquer 1 essai	
31	YCJA-AAFJ	Tu dois faire 20 yards pour marquer 1 essai	

32	8CJA-AAFJ	Tu dois faire 30 yards pour marquer 1 essai	
33	ALJA-AA7R	Toujours droit au but- tu dois obtenir un touchdown	
34	ALHT-AA9E	Touchdown vaut 0 point	
35	GCHT-BE1E	Touchdown vaut 1 point	
36	GCHT-BJ1E	Touchdown vaut 2 points	
37	GCHT-BN1E	Touchdown vaut 3 points	
38	GCHT-BT1E	Touchdown vaut 4 points	
39	GCHT-BY1E	Touchdown vaut 5 points	
40	GCHT-B61E	Touchdown vaut 7 points	
41	GCHT-BA1E	Touchdown vaut 8 points	
42	ACHT-BE5J	Point supplémentaire vaut 0 point	
43	ALHT-BE5J	Point supplémentaire vaut 2 points	
44	ARHT-BE5J	Point supplémentaire vaut 3 points	
45	AWHT-BE5J	Point supplémentaire vaut 4 points	
46	A0HT-BE5J	Point supplémentaire vaut 5 points	
47	A4HT-BE5J	Point supplémentaire vaut 6 points	
48	A8HT-BE5J	Point supplémentaire vaut 7 points	
49	BCHT-BE5J	Point supplémentaire vaut 8 points	
50	ACHT-BE46	Field goal vaut 0 point	
51	AGHT-BE46	Field goal vaut 1 point	
52	ALHT-BE46	Field goal vaut 2 points	
53	AWHT-BE46	Field goal vaut 4 points	
54	A0HT-BE46	Field goal vaut 5 points	
55	A4HT-BE46	Field goal vaut 6 points	
56	A8HT-BE46	Field goal vaut 7 points	
57	BCHT-BE46	Field goal vaut 8 points	
58	BLJA-AA4E	Suret� vaut 0 point	
59	GCJA-BEWE	Suret� vaut 1 point	
60	GCJA-BNWE	Suret� vaut 3 points	
61	GCJA-BTWE	Suret� vaut 4 points	
62	GCJA-BYWE	Suret� vaut 5 points	
63	GCJA-B2WE	Suret� vaut 6 points	
64	GCJA-B6WE	Suret� vaut 7 points	
65	GCJA-BAWE	Suret� vaut 8 points	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'  5 codes   la fois (mais certains effets n cessitent plus d'un code).

John Madden Football et ses d riv s sont des marques d pos es de Electronic Arts.

John Madden Football 92™










Augmente tes chances de remporter le championnat EASN avec ces codes Game G nie™. Ce jeu est fabuleux pour toutes les possibilit s qu'il offre et maintenant, tu disposes aussi d'un







éventail de codes conséquent. Les codes 5 à 10 remplacent le quart temps de 5 minutes sur l'écran d'options. L'écran affichera un quart temps de 5 minutes, même si un code a été utilisé pour changer cela. L'option quart temps de 15 minutes fonctionne normalement. Avec le code 28, un essai n'est jamais comptabilisé comme tel. Avec les codes 22 à 27, si l'ordinateur autorise plus de 4 essais, il comptabilisera toujours le quatrième-c'est à ton avantage. Mais si l'ordinateur autorise moins de 4 essais, les séquences de jeu se dérouleront mais ne seront jamais comptabilisée. Experts, essayez le code 33 pour un vrai défi.

MAD92

COMPOSE LE ...

EFFET ...

1	RH9A-R6YE	CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE	
2	D49T-AAB2	L'horloge de jeu commence à 30 secondes	
3	HW9T-AAB2	L'horloge de jeu commence à 60 secondes	
4	ML9T-AAB2	L'horloge de jeu commence à 90 secondes	
5	D3EA-CACA	Chaque quart temps dure 30 secondes	
6	HVEA-CACA	Chaque quart temps dure 1 minute	
7	SBEA-CACA	Chaque quart temps dure 2 minutes	
8	0BEA-CJCA	Chaque quart temps dure 20 minutes	
9	BBEA-CRCA	Chaque quart temps dure 30 minutes	
10	CBEA-C6CA	Chaque quart temps dure 60 minutes	
11	ACPA-AAGC	L'équipe hôte commence avec 0 temps morts	
12	AGPA-AAGC	L'équipe hôte commence avec 1 temps morts	
13	ALPA-AAGC	L'équipe hôte commence avec 2 temps morts	
14	A0PA-AAGC	L'équipe hôte commence avec 5 temps morts	
15	BGPA-AAGC	L'équipe hôte commence avec 9 temps morts	
16	ACPA-AAGJ	L'équipe invitée commence avec 0 temps morts	
17	AGPA-AAGJ	L'équipe invitée commence avec 1 temps morts	
18	ALPA-AAGJ	L'équipe invitée commence avec 2 temps morts	
19	A0PA-AAGJ	L'équipe invitée commence avec 5 temps morts	
20	BGPA-AAGJ	L'équipe invitée commence avec 9 temps morts	
21	AL6T-AAFR	Tu as seulement 1 coup pour marquer 1 essai	
22	AR6T-AAFR	Tu as seulement 2 coups pour marquer 1 essai	
23	AW6T-AAFR	Tu as seulement 3 coups pour marquer 1 essai	
24	A46T-AAFR	Tu as 5 coups pour marquer un essai	
25	A86T-AAFR	Tu as 6 coups pour marquer un essai	
26	BC6T-AAFR	Tu as 7 coups pour marquer un essai	
27	AL6T-AA6R	Il y a toujours essai	
28	FC8A-AAE2	Tu n'as besoin que de 5 yards pour marquer 1 essai	

29	SC8A-AAE2	Tu dois faire 15 yards pour marquer 1 essai	
30	YC8A-AAE2	Tu dois faire 20 yards pour marquer 1 essai	
31	8C8A-AAE2	Tu dois faire 30 yards pour marquer 1 essai	
32	AL8A-AA68	Toujours droit au but- tu dois marquer un touchdown	
33	AL7T-AA9W	Touchdown vaut 0 point	
34	GC7T-BE1W	Touchdown vaut 1 point	
35	GC7T-BJ1W	Touchdown vaut 2 points	
36	GC7T-BN1W	Touchdown vaut 3 points	
37	GC7T-BT1W	Touchdown vaut 4 points	
38	GC7T-BY1W	Touchdown vaut 5 points	
39	GC7T-B61W	Touchdown vaut 7 points	
40	GC7T-BA1W	Touchdown vaut 8 points	
41	AC7T-BE5J	Point supplémentaire vaut 0 point	
42	AL7T-BE5J	Point supplémentaire vaut 2 points	
43	AR7T-BE5J	Point supplémentaire vaut 3 points	
44	AW7T-BE5J	Point supplémentaire vaut 4 points	
45	A07T-BE5J	Point supplémentaire vaut 5 points	
46	A47T-BE5J	Point supplémentaire vaut 6 points	
47	A87T-BE5J	Point supplémentaire vaut 7 points	
48	BC7T-BE5J	Point supplémentaire vaut 8 points	
49	AC7T-BE52	Field goal vaut 0 point	
50	AG7T-BE52	Field goal vaut 1 point	
51	AL7T-BE52	Field goal vaut 2 points	
52	AW7T-BE52	Field goal vaut 4 points	
53	A07T-BE52	Field goal vaut 5 points	
54	A47T-BE52	Field goal vaut 6 points	
55	A87T-BE52	Field goal vaut 7 points	
56	BC7T-BE52	Field goal vaut 8 points	
57	AL8A-AA38	Suret� vaut 0 point	
58	GC8A-BEV8	Suret� vaut 1 point	
59	GC8A-BNV8	Suret� vaut 3 points	
60	GC8A-BTV8	Suret� vaut 4 points	
61	GC8A-BYV8	Suret� vaut 5 points	
62	GC8A-B2V8	Suret� vaut 6 points	
63	GC8A-B6V8	Suret� vaut 7 points	
64	GC8A-BAV8	Suret� vaut 8 points	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'  5 codes   la fois (mais certains effets n cessitent plus d'un code)

John Madden Football 92 et ses d riv s sont des marques d pos es de Electronic Arts.

Game Genie est une marque d pos e de Lewis Galoob Toys, Ltd.





Kid Chameleon™





Aide Kid à sauver les jeunes d'Heady Metal et du jeu vidéo qui capture les joueurs qui perdent. Tu auras toi aussi besoin d'aide-c'est l'un des jeux les plus difficiles. Il existe une tonne de niveaux, alors choisis les codes 10 à 80 et commence ton exploration. Le code 89 te protège de la plupart des coups mais les blocs perforants, les pointes et les fragments de glace peuvent toujours te tuer. Pour être confronté à un véritable défi, essaie le code 1 avec un temps d'une minute ou le code 91 pour avoir 1 minute sur chaque horloge que tu récupères. Les codes 94 à 103 sont prévus uniquement pour ton plus grand plaisir-et non pour terminer le jeu, puisque dans certains cas tu ne peux finir un niveau sans un personnage particulier.

KID







COMPOSE LE...

EFFET...



1	AFWT-AAB6	Le compteur commence à 1:00 (au lieu de 3:00)	
2	AZWT-AAB6	Le compteur commence à 5:00	
3	A7WT-AAB6	Le compteur commence à 7:00	
4	BFWT-AAB6	Le compteur commence à 9:00	
5	H49A-AA7J	Temps infini	
6	SD9A-BJV0	Chaque diamant en vaut 2	
7	SD9A-BTV0	Chaque diamant en vaut 4	
8	SD9A-B2V0	Chaque diamant en vaut 6	
9	SD9A-BAV0	Chaque diamant en vaut 8	
10	AEBT-JAB4	Commence au bois du lac bleu II	
11	AJBT-JAB4	Commence au gué dangereux I	
12	ANBT-JAB4	Commence au gué dangereux II	
13	ATBT-JAB4	Commence sous la montagne I	
14	AYBT-JAB4	Commence sous la montagne II	
15	A2BT-JAB4	Commence sous la montagne III	
16	A6BT-JAB4	Commence à l'île du lion	
17	BABT-JAB4	Commence aux collines du combattant I	
18	BEBT-JAB4	Commence aux collines du combattant II	
19	BJBT-JAB4	Commence à la ville du vent	
20	BNBT-JAB4	Commence aux égouts sinistres	
21	BTBT-JAB4	Commence aux roches de cristal I	
22	BYBT-JAB4	Commence aux roches de cristal II	
23	B2BT-JAB4	Commence à l'épine du dragon	
24	B6BT-JAB4	Commence à la montagne de la tempête	
25	CABT-JAB4	Commence au Shishkaboss	
26	CEBT-JAB4	Commence aux bois hurlants I	
27	CJBT-JAB4	Commence aux bois hurlants II	
28	CNBT-JAB4	Commence au marais du diable I	
29	CTBT-JAB4	Commence au marais du diable II	
30	CYBT-JAB4	Commence à l'île du chevalier	
31	C2BT-JAB4	Commence à la grotte de la baleine	
32	C6BT-JAB4	Commence à la plage fantastique	

33	DABT-JAB4	Commence aux pyramides dangereuses	
34	DEBT-JAB4	Commence à la montagne au labyrinthe fou	
35	DJBT-JAB4	Commence aux gratte ciels mortels	
36	DNBT-JAB4	Commence au chateau du dragon du ciel I	
37	DTBT-JAB4	Commence au chateau du dragon du ciel II	
38	DYBT-JAB4	Commence à la grotte à la lame de corail	
39	D2BT-JAB4	Commence aux "boss" boomerang	
40	D6BT-JAB4	Commence aux bois du désespoir I	
41	EABT-JAB4	Commence aux bois du désespoir II	
42	EEBT-JAB4	Commence à l'entrée forcée	
43	EJBT-JAB4	Commence aux falaises de l'illusion	
44	ENBT-JAB4	Commence au repaire du lion	
45	ETBT-JAB4	Commence aux chateaux du vent I	
46	EYBT-JAB4	Commence aux chateaux du vent II	
47	E2BT-JAB4	Commence aux montagnes du blizzard	
48	E6BT-JAB4	Commence aux cavernes de glace	
49	FABT-JAB4	Commence aux sommets du cauchemard I	
50	FEBT-JAB4	Commence aux sommets du cauchemard II	
51	FJBT-JAB4	Commence aux frères bagel	
52	FNBT-JAB4	Commence à la falaise de diamant	
53	FTBT-JAB4	Commence aux collines qui ont des yeux	
54	FYBT-JAB4	Commence au secret des roches	
55	F2BT-JAB4	Commence à la vengeance du dieu de la glace	
56	F6BT-JAB4	Commence sous les montagnes tordues	
57	GABT-JAB4	Commence à l'île étrange	
58	GEBT-JAB4	Commence à la région souterraine	
59	GJBT-JAB4	Commence au marathon final	
60	GNBT-JAB4	Commence à Plethora	
61	GTBT-JAB4	Commence au Pinnacle	
62	GYBT-JAB4	Commence au canyon perdu	
63	G2BT-JAB4	Commence aux bêtes en cage	
64	G6BT-JAB4	Commence à l'anse des crabes	
65	HABT-JAB4	Commence à la crypte	
66	HEBT-JAB4	Commence aux tombes oubliées	
67	HJBT-JAB4	Commence à l'escalier de l'oubli	
68	HNBT-JAB4	Commence à la vallée de la vie	
69	HTBT-JAB4	Commence au rocher noir	
70	HYBT-JAB4	Commence au dôme gelé	
71	H2BT-JAB4	Commence au marécage sanglant	
72	H6BT-JAB4	Commence à l'île du scorpion	
73	JABT-JAB4	Commence aux tours de sang	
74	JJBT-JAB4	Commence au crépuscule étrange	
75	JNBT-JAB4	Commence aux tunnels sous les bois	

K Code

76	JTBT-JAB4	Commence aux montagnes infinies	
77	JYBT-JAB4	Commence à l'île du monstre	
78	J2BT-JAB4	Commence aux caves miroitantes	
79	KABT-JAB4	Commence à la forteresse du ciel	
80	KEBT-JAB4	Commence à "N'importe où"	
81	AEDA-AAE2	Commence avec 1 vie au lieu de 3	
82	A2DA-AAE2	Commence avec 6 vies	
83	BEDA-AAE2	Commence avec 9 vies	
84	B6DA-AAE2	Commence avec 15 vies	
85	DEDA-AAE2	Commence avec 25 vies	
86	GJDA-AAE2	Commence avec 50 vies	
87	NNDA-AAE2	Commence avec 99 vies	
88	A46A-AA32	Vies infinies	
89	A45T-AA3Y	Points de force à peu près infinis	
90	J99T-BA1C	Chaque horloge vaut 8:00 au lieu de 3:00 (jusqu'au temps maximal de 9:59)	
91	J99T-BE1C	Chaque horloge vaut 1:00 au lieu de 3:00	
92	BX5A-GA6T	Les puissances de diamant ne demandent que 30 au lieu de 50	
93	AL5T-AA6Y	Tu ne perds pas ton apparence quand tu perds des points de force	

NOTE: certains codes ne te permettent pas de finir le jeu

94	9W6T-BCJ4 + AW6T-AAA6	Tous les casques te transforment en EyeClops	
95	9W6T-BCJ4 + AG6T-AAA6	Tous les casques te transforment en Skycutter	
96	9W6T-BCJ4 + AL6T-AAA6	Tous les casques te transforment en Cyclone	
97	9W6T-BCJ4 + AR6T-AAA6	Tous les casques te transforment en Red Stealth	
98	9W6T-BCJ4 + A06T-AAA6	Tous les casques te transforment en Juggernaut	
99	9W6T-BCJ4 + A46T-AAA6	Tous les casques te transforment en Iron Knight	
100	9W6T-BCJ4 + A86T-AAA6	Tous les casques te transforment en Berzerker	
101	9W6T-BCJ4 + BC6T-AAA6	Tous les casques te transforment en Maniaxe	
102	9W6T-BCJ4 + BG6T-AAA6	Tous les casques te transforment en Micromax	
103	9W6T-BCJ4 + AC6T-AAA6	Les casques ne te transforment pas	
104	AMKT-AA76	"Continues" infinis	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Kid Chameleon et ses dérivés sont des marques déposées de SEGA.









Last Battle™

Tu as certainement besoin d'aide, Aarzak, pour vaincre Garokk et sauver Alyssa dans ce combat sans pitié. Les meilleurs codes à utiliser sont le 3, vies à peu près infinies, le 5 et le 6, qui augmentent ton niveau de puissance plus rapidement. Ami, n'oublie pas que le jeu a une limite supérieure de puissance pour chaque chapitre. Une fois ce niveau atteint, tu ne peux plus avoir de puissance supplémentaire. Avec le code 1, le compte à rebours commence à 50 au lieu de 99, et décompte ainsi: "99, 49, 48...". Utilise les codes 9 à 41 pour explorer et pratiquer les différents niveaux. Note que parfois tu ne peux continuer vers les niveaux supérieurs sans avoir terminé les niveaux précédents.

LAST

COMPOSE LE ...

EFFET ...

1	LAXT-AAGT	Le compte à rebours commence à 50	
2	REKA-A6T4	Temps infini	
3	ALKT-AA7Y	Energie de vie presque infinie	
4	EAXA-AAHA	Commence avec la moitié d'énergie	
5	AVPT-AADG + BBPT-AADY	Augmente la puissance plus vite	
6	EPPT-AADG + EBPT-AADY	Augmente la puissance encore plus vite	
7	GJXA-AAHG	Commence avec plus de puissance	
8	WAXA-AAHG	Commence avec beaucoup plus de puissance	
9	AAXA-AAG8	Commence au chapitre 1, zone 2	
10	AEXA-AAG8	Commence au chapitre 1, zone 3	
11	AJXA-AAG8	Commence au chapitre 1, zone 4	
12	ANXA-AAG8	Commence au chapitre 1, zone 5	
13	ATXA-AAG8	Commence au chapitre 1, zone 6	
14	AYXA-AAG8	Commence au chapitre 1, zone 7	
15	A2XA-AAG8	Commence au chapitre 1, zone 8	
16	A6XA-AAG8	Commence au chapitre 1, zone 9	
17	AEXA-AAG6 + BAXA-AAG8	Commence au chapitre 2, zone 1	
18	AEXA-AAG6 + BEXA-AAG8	Commence au chapitre 2, zone 2	
19	AEXA-AAG6 + BJXA-AAG8	Commence au chapitre 2, zone 3	
20	AEXA-AAG6 + BNXA-AAG8	Commence au chapitre 2, zone 4	
21	AEXA-AAG6 + BTXA-AAG8	Commence au chapitre 2, zone 5	
22	AEXA-AAG6 + BYXA-AAG8	Commence au chapitre 2, zone 6	
23	AEXA-AAG6 + B2XA-AAG8	Commence au chapitre 2, zone 7	
24	AJXA-AAG6 + B6XA-AAG8	Commence au chapitre 3, zone 1	
25	AJXA-AAG6 + CAXA-AAG8	Commence au chapitre 3, zone 2	
26	AJXA-AAG6 + CEXA-AAG8	Commence au chapitre 3, zone 3	



27	AJXA-AAG6 + CJXA-AAG8	Commence au chapitre 3, zone 4
28	AJXA-AAG6 + CNXA-AAG8	Commence au chapitre 3, zone 5
29	AJXA-AAG6 + CTXA-AAG8	Commence au chapitre 3, zone 6
30	AJXA-AAG6 + CYXA-AAG8	Commence au chapitre 3, zone 7
31	AJXA-AAG6 + C2XA-AAG8	Commence au chapitre 3, zone 8
32	AJXA-AAG6 + C6XA-AAG8	Commence au chapitre 3, zone 9
33	ANXA-AAG6 + DAXA-AAG8	Commence au chapitre 4, zone 1
34	ANXA-AAG6 + DEXA-AAG8	Commence au chapitre 4, zone 2
35	ANXA-AAG6 + DJXA-AAG8	Commence au chapitre 4, zone 3
36	ANXA-AAG6 + DNXA-AAG8	Commence au chapitre 4, zone 4
37	ANXA-AAG6 + DTXA-AAG8	Commence au chapitre 4, zone 5
38	ANXA-AAG6 + DYXA-AAG8	Commence au chapitre 4, zone 6
39	ANXA-AAG6 + D2XA-AAG8	Commence au chapitre 4, zone 7
40	ANXA-AAG6 + D6XA-AAG8	Commence au chapitre 4, zone 8
41	ANXA-AAG6 + EAXA-AAG8	Commence au chapitre 4, zone 9



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Last Battle et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

M-1 Abrams Battle Tank™

Les simulations de tank sont très amusantes et celle ci est tout à la fois réaliste et stimulante grâce à un contrôle total sur la conduite, le tir, l'infrarouge et la direction. Essaie les codes 1 à 5 pour avoir un équipement de combat infini. Les experts se confronteront au code 13 qui fait consommer le carburant à une allure alarmante. Certaines indications sur l'écran te paraîtront peut être bizarre quand le nombre est inférieur à 100 mais le jeu continue de fonctionner correctement. Tu peux toujours vérifier ton nombre exact sur l'écran de contrôle du commandant de char. Normalement, tu peux définir le nombre de chaque munition dans une bataille seulement si le total n'excède pas 40. Les codes 20 à 50 te font dépasser cette limite. Durant les combats, ton équipement peut être endommagé ou détruit. Tu peux utiliser les codes 51 et 52 pour l'empêcher. Cependant, cela n'empêchera pas ton tank d'être détruit si tu reçois trop de missiles.

M-1




COMPOSE LE . . .

1	AMFA-AA22
2	AMEA-AA66
3	AJJA-CA6R
4	CDMT-AA30
5	AJHT-CA9J
6	BJJA-CAEY
7	CTJA-CAEY
8	FYJA-CAEY
9	HTJA-CAEY
10	SAJA-CAEY
11	FTJA-CCEY

EFFET . . .

Munitions infinies
Tirs de mitrailleuse infinis
Cartouches de fumée infinies
Carburant illimité
Fumée infinie
10 secondes de fumée par cartouche
20 secondes de fumée par cartouche
45 secondes de fumée par cartouche
60 secondes de fumée par cartouche
120 secondes de fumée par cartouche
300 secondes de fumée par cartouche



12	SDMT-BLV0	Le carburant se consomme 2 fois plus vite	
13	SDMT-BWV0	Le carburant se consomme 4 fois plus vite	
14	BLFT-AAF6	Commence avec 10 gallons de carburant	
15	DGFT-AAF6	Commence avec 25 gallons de carburant	
16	GLFT-AAF6	Commence avec 50 gallons de carburant	
17	W4FT-AAF6	Commence avec 150 gallons de carburant	
18	3CFT-AAF6	Commence avec 200 gallons de carburant	
19	8WFT-ACF6	Commence avec 500 gallons de carburant	
20	HWGT-AABJ + HWGT-AACE	Commence avec 60 cartouches de munitions	
21	LCGT-AABJ + LCGT-AACE	Commence avec 80 cartouches de munitions	
22	NWGT-AABJ + NWGT-AACE	Commence avec 100 cartouches de munitions	
23	3CGT-AABJ + 3CGT-AACE	Commence avec 200 cartouches de munitions	
24	ACFT-AAF0	Commence avec 0 cartouche de fumée	
25	ARFT-AAF0	Commence avec 3 cartouches de fumée	
26	BLFT-AAF0	Commence avec 10 cartouches de fumée	
27	CWFT-AAF0	Commence avec 20 cartouches de fumée	
28	GLFT-AAF0	Commence avec 50 cartouches de fumée	
29	NWFT-AAF0	Commence avec 100 cartouches de fumée	
30	ACFT-AAFT	Commence avec 0 cartouche de mitrailleuse	
31	CWFT-AAFT	Commence avec 20 cartouches de mitrailleuse	
32	GLFT-AAFT	Commence avec 50 cartouches de mitrailleuse	
33	NWFT-AAFT	Commence avec 100 cartouches de mitrailleuse	
34	W4FT-AAFT	Commence avec 150 cartouches de mitrailleuse	
35	9LFT-AAFT	Commence avec 250 cartouches de mitrailleuse	
36	8WFT-ACFT	Commence avec 500 cartouches de mitrailleuse	
37	FCFT-AAE8	Commence avec 40 missiles HEAT	
38	HWFT-AAE8	Commence avec 60 missiles HEAT	
39	LCFT-AAE8	Commence avec 80 missiles HEAT	
40	NWFT-AAE8	Commence avec 100 missiles HEAT	
41	CWFT-AAFE	Commence avec 20 missiles Sabot	
42	FCFT-AAFE	Commence avec 40 missiles Sabot	
43	HWFT-AAFE	Commence avec 60 missiles Sabot	
44	LCFT-AAFE	Commence avec 80 missiles Sabot	
45	NWFT-AAFE	Commence avec 100 missiles Sabot	
46	CWFT-AAFL	Commence avec 20 missiles AX	
47	FCFT-AAFL	Commence avec 40 missiles AX	
48	HWFT-AAFL	Commence avec 60 missiles AX	
49	LCFT-AAFL	Commence avec 80 missiles AX	
50	NWFT-AAFL	Commence avec 100 missiles AX	

- 51 RHNA-A6ZC L'équipement ne peut pas être endommagé
 52 AHNA-BZ7C L'équipement ne peut pas être détruit

**ATTENTION**

LES CODES 51 et 52 N'EMPECHERONT PAS LE MOTEUR D'ETRE
 ENDOMMAGE PAR UNE SURCHAUFFE

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

M-1 Abrams Battle Tank et ses dérivés sont des marques déposées de Electronic Arts.

Mario Lemieux Hockey™

Musique et esprit de combat sont de bonnes caractéristiques pour décrire ce jeu à action rapide. Accélère le temps et rend les choses plus rapides avec les codes 1 et 2. Une bonne sélection des codes de handicap (codes 10 à 24) t'aide à jouer contre l'ordinateur dans une position supérieure ou à jouer contre un adversaire aux capacités différentes.

LEM

COMPOSE LE ...

- 1 AKVT-CA2N
- 2 PBVT-DCTJ
- 3 PBVT-DRTJ
- 4 PBVT-DLTJ
- 5 PBVT-DGTJ
- 6 AVVA-CA7T
- 7 AVVA-CA8Y
- 8 AVVA-CA9Z
- 9 RZVA-C60C
- 10 FCKT-DEXT
- 11 FCKT-DJXT
- 12 FCKT-DNXT
- 13 FCKT-DTXT
- 14 FCKT-DYXT
- 15 FCKT-D2XT
- 16 FCKT-D6XT
- 17 FCKT-DAXT

EFFET ...

- Le compte à rebours va 6 fois plus vite
 Le compte à rebours va 1-1/3 fois plus vite
 Le compte à rebours va à 1/2 de la vitesse normale
 Le compte à rebours va à 1/3 de la vitesse normale
 Le compte à rebours va à 1/6 de la vitesse normale
 Bloque le compte à rebours
 Stabilise le 1er temps de pénalité du joueur 2
 Stabilise le 2ème temps de pénalité du joueur 2
 Bloque tous les temps de pénalité
- Le joueur 1 commence avec 1 point
 Le joueur 1 commence avec 2 points
 Le joueur 1 commence avec 3 points
 Le joueur 1 commence avec 4 points
 Le joueur 1 commence avec 5 points
 Le joueur 1 commence avec 6 points
 Le joueur 1 commence avec 7 points
 Le joueur 1 commence avec 8 points



- 18 FBZT-DJ14 Le joueur 1 marque 2 pour chaque but
- 19 FBZT-DN14 Le joueur 1 marque 3 pour chaque but
- 20 FBZT-DT14 Le joueur 1 marque 4 pour chaque but
- 21 FBZT-DY14 Le joueur 1 marque 5 pour chaque but
- 22 FBZT-D214 Le joueur 1 marque 6 pour chaque but
- 23 FBZT-D614 Le joueur 1 marque 7 pour chaque but
- 24 FBZT-DA14 Le joueur 1 marque 8 pour chaque but



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Mario Lemieux Hockey est une marque déposée de Sega Enterprises, Ltd.

Mercs™

C'est une passionnante course poursuite qui inclut de fantastiques armes et de fulgurants combats. Toi et tes héros Rifle, Burner, Launcher, Laser et Stet aurez bien du plaisir à infiltrer les lignes ennemies pour les missions secrètes de l'Oncle Sam. Pourquoi ne pas utiliser face à tous ces ennemis le code 2 qui te donne des vies infinies ou bien quelques-unes des armes lourdes et la puissance de feu que peuvent te fournir les autres codes. N'oublie pas qu'avec les codes 22 à 26, les niveaux de puissance sont fixés au niveau choisi pour toute cette partie, et les générateurs de pouvoir n'ont aucun effet.

MERC

COMPOSE LE ...

1 CTBT-AA4A

2 ALAT-AA4N

3 RHNA-A6Z0

4 ATMT-AAAA

5 AYMT-AAAA

6 A2MT-AAAA

7 A6MT-AAAA

8 BAMT-AAAA

9 A5KA-AA4W

10 ETMT-AACA

11 EAMT-AACA

12 DTMT-AACA

13 DAMT-AACA

14 ETMT-AACC

15 EAMT-AACC

16 DTMT-AACC

17 DAMT-AACC

18 ETMT-AAB8

19 EAMT-AAB8

20 DTMT-AAB8

21 DAMT-AAB8

22 RG3A-A61C + B83A-BJ9A

23 RG3A-A61C + D83A-BJ9A

24 RG3A-A61C + JC3A-BJ9A

25 RG3A-A61C + 7C3A-BJ9A

26 RG3A-A61C + 983A-BJ9A

EFFET ...

CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE

Vies à peu près infinies

Bombes méga destructrices illimitées

Commence avec 4 bombes méga destructrices

Commence avec 5 bombes méga destructrices

Commence avec 6 bombes méga destructrices

Commence avec 7 bombes méga destructrices

Commence avec 8 bombes méga destructrices

"Continus" infinis

Commence avec 8 continus en mode arcade—normal

Commence avec 7 continus

en mode arcade—normal

Commence avec 6 continus en mode arcade—normal

Commence avec 5 continus en mode arcade—normal

Commence avec 8 continus en mode arcade—difficile

Commence avec 7 continus en

mode arcade—difficile

Commence avec 6 continus en mode arcade—difficile

Commence avec 5 continus en mode arcade—difficile

Commence avec 8 continus en mode arcade—facile

Commence avec 7 continus

en mode arcade—facile

Commence avec 6 continus en mode arcade—facile

Commence avec 5 continus en mode arcade—facile

Commence avec 5 fois le niveau de puissance normal

Commence avec 10 fois le niveau de puissance normal

Commence avec 20 fois le niveau

de puissance normal

Commence avec 40 fois le niveau de puissance normal

Commence avec le niveau de puissance à son

maximum



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Mercs et ses dérivés sont des marques déposées de Capcom.







Michael Jackson's Moonwalker™

Ce jeu est un véritable thriller, et tu peux en profiter pleinement en utilisant ces codes Game Genie™! Change ton nombre de vies avec les codes 7 à 10. Avec le code 14, tu combattras directement le chef sans avoir à relever les enfants. Mais après avoir combattu le chef, le dernier enfant dont tu auras besoin pour finir l'étape devrait être invisible, alors déplace toi simplement sur la partie droite de l'écran vers la fin de cette étape.

MOON

COMPOSE LE . . .

EFFET . . .

1	95LA-BA82	La magie coute 1/2 de la normale quand tu marches	
2	99LA-BA82	La magie coute 1/4 de la normale quand tu marches	
3	95MT-BA7J	La magie coute 1/2 de la normale quand tu sautes	
4	99MT-BA7J	La magie coute 1/4 de la normale quand tu sautes	
5	ADLA-BA82	La magie ne diminue pas quand tu marches	
6	ADMT-BA7J	La magie ne diminue pas quand tu sautes	
7	AFKA-BA8T	Commence avec 2 vies	
8	AZKA-BA8T	Commence avec 6 vies	
9	BFKA-BA8T	Commence avec 10 vies	
10	AXST-AA8T	Vies infinies	
11	JAEA-DA5C	Chaque enfant trouvé restaure toute ta puissance	
12	AAEA-DA5C	Chaque enfant trouvé ne restaure aucune puissance	
13	BAEA-DA5C	Chaque enfant trouvé restaure la moitié de la puissance	
14	AKTT-AA34	Combat directement le chef!	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Michael Jackson's Moonwalker et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

Game Genie est une marque déposée de Lewis Galoob Toys, Ltd.








Might and Magic™

Les jeux de rôle peuvent être durs et celui ci n'est pas une exception! L'argent est un élément crucial de ton succès. Le code 2 te permet d'acheter la plupart des objets sans dépenser d'or. Tu dois avoir assez d'argent pour payer l'objet mais on ne te le débitera pas. Le code 9 te laisse vendre les objets à un prix normal à la place du quart de leur valeur. Mais si tu utilises les codes 2 à 10 pour acheter des objets pour rien, le prix de vente sera aussi nul. Avec le code 12, tes points de force ne baisseront pas quand tu seras confronté aux monstres.

MNM

COMPOSE LE . . .

EFFET . . .

- | | | | |
|----|-----------------------|--|---|
| 1 | R18A-06WJ | CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE |  |
| 2 | AK8A-CA30 | Ne fait pas payer les objets que tu peux acheter |  |
| 3 | AC7T-EAEA | Le poignard ne coute rien au lieu de 8 | |
| 4 | AC7T-EAF0 | Les nunchakus ne coute rien au lieu de 30 | |
| 5 | AC7T-EAEN | La hache ne coute rien au lieu de 10 | |
| 6 | AC7T-EAFE | Le poignard long ne coute rien au lieu de 20 |  |
| 7 | AC7T-EAFT | L'épée ne coute rien au lieu de 15 | |
| 8 | AC7T-EAEW | Le gourdin ne coute rien au lieu de 15 | |
| 9 | CK9T-CA64 | Vend les objets à leur valeur normale |  |
| 10 | AB4A-DE86 | La plupart des objets chers ne coutent rien (costume de cuir, armure, anneaux, couteau de voleur...) |  |
| 11 | HWDA-FEMC + A0DA-ELDE | Crée des personnages aux qualités égales à 25 |  |
| 12 | AMEA-CA8C | Invincibilité contre la plupart des monstres |  |

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Might and Magic et ses dérivés sont des marques déposées de New World Computing, Ltd.




Outrun™

Outrun™ est un des vainqueurs dans la catégorie des jeux de course. Avec les codes Game Genie™, spécialement le code 2, qui te donne un temps illimité, tu peux t'entraîner et peaufiner ton habileté pour atteindre le niveau des champions.

OUT

COMPOSE LE ...

EFFET ...

- | | | | |
|---|-----------|---|---|
| 1 | RYBT-A6ZJ | CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE |  |
| 2 | RY4T-A6ZJ | Temps infini pour terminer la course |  |
| 3 | BE2A-AWAY | Commence avec 99 secondes—niveaux normal et difficile | |
| 4 | AA2A-ANAY | Commence avec 60 secondes—niveaux normal et difficile |  |
| 5 | BE2A-AWAJ | Commence avec 99 secondes—niveaux pro et super | |
| 6 | AA2A-ANAJ | Commence avec 60 secondes—niveaux pro et super | |
| 7 | BE2A-AWAR | Commence avec 99 secondes—niveaux facile et très facile | |
| 8 | AA2A-ANAR | Commence avec 60 secondes—niveaux facile et très facile | |

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes !

Outrun est une marque déposée de Sega Enterprises, Ltd.

Game Genie est une marque déposée de Lewis Galoob Toys, Ltd.

PGA Tour Golf™

Un terrain immense avec une toute petite cible - le golf est vraiment un jeu difficile, et cette cartouche en est une simulation très réaliste. Tu seras opposé à quelques-uns des plus grands golfeurs du monde, et tu choisiras ton club, la direction et ta force. Estimer le vent et la pente du green est aussi très excitant ! Mais bon, en utilisant le code 42, on passe toujours sous le cut. Les codes 2 à 35 te permettent de définir la longueur de la partie. Les codes 36 à 42 ne fonctionnent qu'en mode Tournoi. Utilise le code 36 si tu estimes être vraiment bon.

PGA

COMPOSE LE . . .

- 1 RH9A-R6ZA
- 2 AEJT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 3 AJJT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 4 ANJT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 5 ATJT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 6 AYJT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 7 A2JT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 8 A6JT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 9 BAJT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 10 BEJT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 11 BJJT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 12 BNJT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 13 BTJT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 14 BYJT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 15 B2JT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 16 B6JT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 17 CAJT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4
- 18 CEJT-AAD2 + STJT-BLMO
+ MAJT-AJD4

EFFETS

CODE CLE - DOIT ETRE COMPOSE

Chaque partie commence au trou 2

Chaque partie commence au trou 3

Chaque partie commence au trou 4

Chaque partie commence au trou 5

Chaque partie commence au trou 6

Chaque partie commence au trou 7

Chaque partie commence au trou 8

Chaque partie commence au trou 9

Chaque partie commence au trou 10

Chaque partie commence au trou 11

Chaque partie commence au trou 12

Chaque partie commence au trou 13

Chaque partie commence au trou 14









Chaque partie commence au trou 15

Chaque partie commence au trou 16

Chaque partie commence au trou 17

Chaque partie commence au trou 18



19	AE5A-AACC + AFTT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 1	
20	AJ5A-AACC + AKTT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 2	
21	AN5A-AACC + APTT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 3	
22	AT5A-AACC + AVTT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 4	
23	AY5A-AACC + AZTT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 5	
24	A25A-AACC + A3TT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 6	
25	A65A-AACC + A7TT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 7	
26	BA5A-AACC + BBTT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 8	
27	BE5A-AACC + BFTT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 9	
28	BJ5A-AACC + BKTT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 10	
29	BN5A-AACC + BPTT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 11	
30	BT5A-AACC + BVTT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 12	
31	BY5A-AACC + BZTT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 13	
32	B25A-AACC + B3TT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 14	
33	B65A-AACC + B7TT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 15	
34	CA5A-AACC + CBTT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 16	
35	CE5A-AACC + CFTT-AAD6	Chaque partie finit après le trou 17	
36	EAKA-BJ26	Les 32 meilleurs scores (au lieu de 48) passent sous le cut du premier tour.	
37	FAKA-BJ26	Les 40 meilleurs scores passent sous le cut du premier tour.	
38	JAKA-BJ26	Les 64 meilleurs scores passent sous le cut du premier tour.	
39	FAKA-BJ3A	Les 40 meilleurs scores passent sous le cut des 2e et 3e tours.	
40	GAKA-BJ3A	Les 48 meilleurs scores passent sous le cut des 2e et 3e tours.	
41	JAKA-BJ3A	Les 64 meilleurs scores passent sous le cut des 2e et 3e tours.	
42	GTKA-BE22 + B2KA-AVF4 + A2KA-AA76	Tout le monde passe sous le cut.	
43	B8FT-AABA + ED0T-SLRA	Le sac contient 15 clubs au lieu de 14	
44	CCFT-AABA + ED0T-SNRA	Le sac contient 16 clubs	
45	CGFT-AABA	Le sac contient 17 clubs	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes. Tu peux entrer cinq codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

PGA Tour Golf et ses dérivés sont des marques déposées de PGA Tour.

Phantasy Star™ II











Peux-tu trouver pourquoi Mother Brain a perdu le contrôle de la nature sur Mota et sauver la planète dans ce stimulant jeu de rôle? Tu as besoin de quelques codes dans ta longue quête, et certains demandent une petite explication. Pour les codes 9 et 10, "blessures physiques et blessures par venin" sont 2 types de blessures qui ne figurent pas dans le manuel de jeu. Blessures par venin ne doit pas être confondu avec empoisonnement. La

plupart des ennemis utilisent des coups physiques. Quelques-uns comme les moustiques, crapauds utilisent des venins ou les deux types de coups. Pour le code 11, tu trouves les zones de danger au sous sol du laboratoire des biosystèmes et peut être dans d'autres lieux. Avec le code 12, les points techniques sont déduits et peuvent devenir négatifs, causant ainsi des choses bizarres. Le code 15, jamais paralysé, peut parfois prévenir d'autres problèmes comme s'endormir ou être empoisonné.

PHAN2

COMPOSE LE . . .

EFFET . . .

1	ATBA-AA4R	CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE	
2	BXJA-AA26	Tout est gratuit	
3	RG8A-A60R	Tout dans la boutique de protections est gratuit	
4	RG9T-A60J	Tout dans la boutique d'outils est gratuit	
5	RG7T-A6V2	Tout dans la boutique d'armure est gratuit	
6	AL6T-AA50	Tous les médicaments sont gratuits	
7	AL5T-AA78	Toute les résurrections sont gratuites	
8	AMFT-AA4G	Toutes les téléportations sont gratuites	
9	CJZT-AA2N	Pas de points de force perdus venant des blessures physiques	
10	CJ0A-AA2Y	Pas de points de force perdus venant des blessures par venin	
11	CV2T-AA5R	Pas de points de force perdus dans les zones de danger	
12	BCXA-AA2J	Exécute toutes les techniques de paix-les points techniques sont déduits	
13	RGZA-A6XL	Pratique toutes les techniques de paix si tu as assez de points-ils ne sont pas déduits	
14	CTWT-AA3L	Les techniques de bataille utilisées ne coûtent pas de points techniques	
15	AJ0T-AA4W	Les joueurs ne sont jamais paralysés	
16	REYA-A6TY	Tous les ennemis meurent en un coup	
17	KAYA-AS2R + GJYA-AAC8	Tes attaques habituelles sont plus puissantes	
18	KAYA-AM2R + BAYA-AAC8	Tes attaques habituelles sont encore plus puissantes	
19	GJYA-AACJ	Toutes les techniques de bataille sont 2 fois plus puissantes	
20	G2YA-AACJ	Toutes les techniques de bataille sont 4 fois plus puissantes	
21	FCYA-ACCJ	Toutes les techniques de bataille sont moitié moins puissantes	
22	L2YA-AECJ	Toutes les techniques de bataille sont trois quart moins puissantes	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes ! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Phantasy Star et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.


















Phelios™

Tu en as assez des trois vies qui caractérisent ce passionnant jeu d'action? Alors choisis le nombre que tu veux avec les codes 1 à 9. Essaie le code 10 pour avoir une énergie presque infinie et tu seras aidé dans ton combat pour sauver ta chère Artémis des mains de Typhon, dieu des Ténèbres. N'oublie pas que quand tu utilises les codes 20 à 25 à un certain niveau, tu verras le titre du chapitre 1 à l'écran mais tu commenceras bien à l'étape souhaitée. Experts, essayez le code 1 pour avoir seulement une vie.

PHEL

COMPOSE LE ...

EFFET ...

1	AEPA-AAGA	Commence avec 1 vie	
2	AYPA-AAGA	Commence avec 5 vies	
3	A6PA-AAGA	Commence avec 7 vies	
4	BEPA-AAGA	Commence avec 9 vies	
5	AEJA-AAHG	1 vie après continue	
6	AYJA-AAHG	5 vies après continue	
7	A6JA-AAHG	7 vies après continue	
8	BEJA-AAHG	9 vies après continue	
9	AT4T-AA86	Vies infinies	
10	BTCT-AA5G	Energie à peu près infinie	
11	AEPA-AAGJ	Commence avec 1 crédit	
12	AYPA-AAGJ	Commence avec 5 crédits	
13	A6PA-AAGJ	Commence avec 7 crédits	
14	BEPA-AAGJ	Commence avec 9 crédits	
15	ATHT-AA8R	Crédits infinis	
16	SE3A-BJ12	L'épée se régénère plus vite	
17	SE3A-BA12	L'épée se régénère encore plus vite	
18	AT3T-AA24 + AT3A-AA84	Une fois que l'épée est à son maximum d'énergie, elle y reste	
19	SG9A-BTY8	Chaque bonus de vitesse en vaut 2	
20	AJPA-AA44 + AEPA-BA42	Commence au chapitre 2	
21	AJPA-AA44 + AJPA-BA42	Commence au chapitre 3	
22	AJPA-AA44 + ANPA-BA42	Commence au chapitre 4	
23	AJPA-AA44 + ATPA-BA42	Commence au chapitre 5	

- 24 AJPA-AA44 + AYPA-BA42 Commence au chapitre 6
 25 AJPA-AA44 + A2PA-BA42 Commence au chapitre 7

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à cinq codes à la fois(mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Phelios et ses dérivés sont des marques déposées de Namco Ltd.

Pit-Fighter™

Tu trouveras dans ce jeu de combat bon nombre de scènes avec des coups de pieds, de coups de poings et bien d'autres comportements anti-sociaux. Que tu sois Ty, Kato ou Buzz, tu devras te battre contre le Guerrier Masqué. Tu y arriveras plus vite avec les codes 1 à 14 (le nombre de combats indiqués dans ces codes incluent les Matches de Revanche. Dans une partie à deux joueurs, un match supplémentaire d'élimination a lieu juste avant le match de championnat). dans une partie à deux, le code 15 permet au deux joueurs de s'allier contre le Guerrier Masqué. dans une partie à un joueur, le code 15 a le même effet que le code 14. Experts, essayez le code 16 en commençant avec 1 seule vie.

PIT

COMPOSE LE ...

EFFETS

- | | | |
|----|--------------------------------------|--|
| 1 | AHTT-3A2R + JDTT-20JT
+ PDTT-22AW | Il faut gagner 14 combats au lieu de 15 pour devenir champion. |
| 2 | AMTT-3A2R + JDTT-20JT
+ PDTT-22AW | Il faut gagner 13 combats pour devenir champion. |
| 3 | ASTT-3A2R + JDTT-20JT
+ PDTT-22AW | Il faut gagner 12 combats pour devenir champion. |
| 4 | AXTT-3A2R + JDTT-20JT
+ PDTT-22AW | Il faut gagner 11 combats pour devenir champion. |
| 5 | A1TT-3A2R + JDTT-20JT
+ PDTT-22AW | Il faut gagner 10 combats pour devenir champion. |
| 6 | A5TT-3A2R + JDTT-20JT
+ PDTT-22AW | Il faut gagner 9 combats pour devenir champion. |
| 7 | A9TT-3A2R + JDTT-20JT
+ PDTT-22AW | Il faut gagner 8 combats pour devenir champion. |
| 8 | BDTT-3A2R + JDTT-20JT
+ PDTT-22AW | Il faut gagner 7 combats pour devenir champion. |
| 9 | BHTT-3A2R + JDTT-20JT
+ PDTT-22AW | Il faut gagner 6 combats pour devenir champion. |
| 10 | BMTT-3A2R + JDTT-20JT
+ PDTT-22AW | Il faut gagner 5 combats pour devenir champion. |
| 11 | BSTT-3A2R + JDTT-20JT
+ PDTT-22AW | Il faut gagner 4 combats pour devenir champion. |
| 12 | BXTT-3A2R + JDTT-20JT
+ PDTT-22AW | Il faut gagner 3 combats pour devenir champion. |
| 13 | B1TT-3A2R + JDTT-20JT
+ PDTT-22AW | Il faut gagner 2 combats pour devenir champion. |
| 14 | B5TT-3A2R + JDTT-20JT | Il faut gagner 1 combat pour |

	+ PDDT-22AW	devenir champion.
15	B9TT-3A2R + JDTT-20JT + PDDT-22AW	Les deux joueurs combattent en même temps pour le championnat.
16	AF2A-2AAJ	Commence avec 1 vie
17	AK2A-2AAJ	Commence avec 2 vies
18	AP2A-2AAJ	Commence avec 3 vies
19	AZ2A-2AAJ	Commence avec 5 vies
20	A32A-2AAJ	Commence avec 6 vies
21	AV2T-2A2R	Vies infinies
22	BB4A-2AGE	Le chronomètre fonctionne plus vite
23	JB4A-2AGE	Le chronomètre fonctionne moins vite
24	GB4A-2A8L	Le chronomètre est figé (pas de limite de temps).
25	3DRT-2AHG	La pilule de puissance dure moins longtemps
26	EDRT-2GHG	La pilule de puissance dure plus longtemps
27	ADRT-3AHG	La pilule de puissance dure vraiment plus longtemps
28	ALFA-2A26	La pilule de puissance dure jusqu'à la fin du match ou ... de la mort...

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes. Tu peux entrer cinq codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Pit-Fighter et ses dérivés sont des marques déposées de Atari Games.








QuackShot™

As-tu pu clouer le bec à ce jeu et trouver le trésor de Great Duck? Non? Alors essaie certains de ces codes. Avec le code 2, tu ne perds jamais la puissance. Modifie les trois Donald Ducks avec lesquels tu commences en entrant les codes 7 à 14. Avec le code 6, tu es invulnérable, excepté à la lame du boss. Combine-les ou utilise-les chacun à leur tour et tu pourras être capable d'éliminer Big Pete.




QUAK

COMPOSE LE . . .

EFFET . . .

1	RECT-A6VE	CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE	
2	BBJT-AAAA	Commence le jeu avec un maximum de puissance	
3	AKJT-AAAA	Commence le jeu avec moins de puissance	
4	BBEA-AAEG	Commence avec un maximum de puissance après que tu as perdu 1 vie	
5	AKEA-AAEG	Commence avec moins de puissance après que tu as perdu 1 vie	
6	AKSA-AA9J	Puissance à peu près infinie	
7	AFJA-AAFN	Commence avec 1 Donald Duck	
8	AZJA-AAFN	Commence avec 5 Donald Ducks	
9	BBJA-AAFN	Commence avec 8 Donald Ducks	

R Code

10	BKJA-AAFN	Commence avec 10 Donald Ducks	
11	DFJA-AAFN	Commence avec 25 Donald Ducks	
12	GKJA-AAFN	Commence avec 50 Donald Ducks	
13	NPJA-AAFN	Commence avec 99 Donald Ducks	
14	AVEA-AA5W	Donald Ducks infinis	
15	AKJT-AA6W	Popcorn à ramasser illimité	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes!








QuackShot et ses dérivés sont des marques déposées de The Walt Disney Company.

Rambo III™

Si tu pensais que ce jeu dans la série des Rambo serait plutôt "cool", et bientôt trouveras beaucoup d'action. Les codes 2 et 3 te donneront des vies infinies dans les missions et sur les batailles bonus, ça peut toujours aider. Et comme il utilise les flèches et les bombes très rapidement, tu peux lui en fournir beaucoup; il te suffit d'introduire les codes 11 à 16 par exemple. Les codes 4 à 7 te donnent plus de vies. S'il y en a plus de 5, elles ne seront pas affichées à l'écran mais le jeu fonctionnera tout de même. Quand tu utilises les codes 17 à 23 pour changer les limites de temps, n'oublie pas que l'agent secret te dira toujours 2 minutes.

RAM3

COMPOSE LE ...

	COMPOSE LE ...	EFFET ...	
1	DAGT-AA8C	CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE	
2	CKET-AA44	Vies infinies durant les missions	
3	CJ1A-AA22	Vies infinies durant les batailles bonus	
4	A2GT-AAH4	Commence avec 7 vies	
5	BAGT-AAH4	Commence avec 9 vies	
6	BEGT-AAH4	Commence avec 10 vies	
7	ABEA-BE4A	Flèches infinies	
8	AGNA-AAHG	Chaque A vaut 1 flèche	
9	ARNA-AAHG	Chaque A vaut 3 flèches	
10	A8NA-AAHG	Chaque A vaut 7 flèches	
11	CCNA-AAHG	Chaque A vaut 10 flèches	
12	ABEA-BE84	Bombes à retardement infinies	
13	AGNA-AAGW	Chaque B vaut 1 bombe à retardement	
14	A0NA-AAGW	Chaque B vaut 5 bombes à retardement	
15	A8NA-AAGW	Chaque B vaut 7 bombes à retardement	
16	CCNA-AAGW	Chaque B vaut 10 bombes à retardement	
17	GCCT-AAGC	30 secondes pour s'échapper de prison—	

18	NCCT-AAGC	60 secondes pour s'échapper de prison—mission 2
19	WCCT-AAGC	90 secondes pour s'échapper de prison—mission 2
20	LCCT-ACGC + LCCT-ACG8	150 secondes pour s'échapper de prison— mission 2
21	TCCT-ACGC + TCCT-ACG8	180 secondes pour s'échapper de prison—mission 2
22	JCCT-AEGC + JCCT-AEG8	240 secondes pour s'échapper de prison—mission 2
23	ACCT-AGGC + ACCT-AGG8	300 secondes pour s'échapper de prison—mission 2



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Rambo est une marque déposée de Carolco.

Road Rash™

Les gars trop sympas finissent bons derniers dans ce jeu de motos. L'argent compte beaucoup - utilise les codes 10 à 13 et 15 à 18 pour avoir plus d'argent pour les amendes ou acheter une meilleure moto. Le code 20 te permet de changer de moto au début du jeu. D'habitude, un joueur doit se classer dans les 4 premiers dans chacune des 5 courses pour passer au niveau suivant. Les codes 34 à 48 assouplissent ou annulent ces contraintes. Pour les experts, les codes 14 à 19 vous vont commencer sans argent.

RASH









COMPOSE LE ...

EFFETS

1	RH9T-R60T	CODE-CLE - DOIT ETRE COMPOSE
2	AJPA-AAFG	Le joueur A commence au niveau 2
3	ANPA-AAFG	Le joueur A commence au niveau 3
4	ATPA-AAFG	Le joueur A commence au niveau 4
5	AYPA-AAFG	Le joueur A commence au niveau 5
6	AJPT-AAGC	Le joueur B commence au niveau 2
7	ANPT-AAGC	Le joueur B commence au niveau 3
8	ATPT-AAGC	Le joueur B commence au niveau 4
9	AYPT-AAGC	Le joueur B commence au niveau 5
10	8TPA-ACGL	Le joueur A commence avec 5.000 \$ au lieu de 1.000 \$
11	7APA-AGGL	Le joueur A commence avec 10.000 \$
12	2TPA-AWGL	Le joueur A commence avec 25.000 \$
13	VAPA-BGGL	Le joueur A commence avec 50.000 \$
14	AAPA-AAGL	Le joueur A commence sans argent
15	8TPT-ACHG	Le joueur B commence avec 5.000 \$ au lieu de 1.000 \$
16	7APT-AGHG	Le joueur B commence avec 10.000 \$
17	2TPT-AWHG	Le joueur B commence avec 25.000 \$
18	VAPT-BGHG	Le joueur B commence avec 50.000 \$
19	AAPT-AAHG	Le joueur B commence sans argent
20	AEPA-AAGW	Le joueur A commence avec la Panda 600 au lieu de la Shuriken 400



R Code

21	AJPA-AAGW	Le joueur A commence avec la Bonzai 750	
22	ANPA-AAGW	Le joueur A commence avec la Kamikaze 750	
23	ATPA-AAGW	Le joueur A commence avec la Shuriken 1000	
24	AYPA-AAGW	Le joueur A commence avec la Ferruci 850	
25	A2PA-AAGW	Le joueur A commence avec la Panda 750	
26	A6PA-AAGW	Le joueur A commence avec la Diablo 100	
27	AEPT-AAHR	Le joueur B commence avec la Panda 600 au lieu de la Shuriken 400	
28	AJPT-AAHR	Le joueur B commence avec la Bonzai 750	
29	ANP-AAHR	Le joueur B commence avec la Kamikaze 750	
30	ATPT-AAHR	Le joueur B commence avec la Shuriken 1000	
31	AYPT-AAHR	Le joueur B commence avec la Ferruci 850	
32	A2PT-AAHR	Le joueur B commence avec la Panda 750	
33	A6PT-AAHR	Le joueur B commence avec la Diablo 1000	
34	BDCT-AACA	Les joueurs doivent finir au moins 8e (au lieu de 4e) sur la route de Sierra Nevada	
35	B9CT-AACA	Les joueurs doivent finir au moins 15e (au lieu de 4e) sur la route de Sierra Nevada	
36	BMCT-AA34	Les joueurs n'ont pas besoin de courir sur la route de Sierra Nevada	
37	BDCT-AACT	Les joueurs doivent finir au moins 8e (au lieu de 4e) sur la route de Pacific Coast	
38	B9CT-AACT	Les joueurs doivent finir au moins 15e (au lieu de 4e) sur la route de Pacific Coast	
39	BMCT-AA4L	Les joueurs n'ont pas besoin de courir sur la route de Pacific Coast.	
40	BDCT-AADA	Les joueurs doivent finir au moins 8e (au lieu de 4e) sur la route de Redwood Forest	
41	B9CT-AADA	Les joueurs doivent finir au moins 15e (au lieu de 4e) sur la route de Redwood Forest	
42	BMCT-AA44	Les joueurs n'ont pas besoin de courir sur la route de Redwood Forest	
43	BDCT-AADT	Les joueurs doivent finir au moins 8e (au lieu de 4e) sur la route de Palm Desert	
44	B9CT-AADT	Les joueurs doivent finir au moins 15e (au lieu de 4e) sur la route de Palm Desert	
45	BMCT-AA5L	Les joueurs n'ont pas besoin de courir sur la route de Palm Desert	
46	BDCT-AAEA	Les joueurs doivent finir au moins 8e (au lieu de 4e) sur la route de Grass Valley	
47	B9CT-AAEA	Les joueurs doivent finir au moins 15e (au lieu de 4e) sur la route de Grass Valley	
48	BMCT-AA54	Les joueurs n'ont pas besoin de courir sur	

la route de Grass Valley

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer cinq codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Road Rash et ses dérivés sont des marques déposées de Electronic Arts.










Shadow Dancer: The Secret of Shinobi™

La magie est l'élément clé dans ce jeu, mais le meilleur de ce jeu vidéo magique vient du Game Genie™. Donne-toi des vies supplémentaires avec les codes 2 à 5. Experts, essayez le code 1. Les codes 12 et 13 affectent le nombre de coups dont tu as besoin pour tuer les aides ennemis-respectivement de 2 et de 9. Le niveau normal est de 6. Le code des étoiles est le code 14: attrape autant d'étoiles que tu le souhaites. Même le grand père de Joe Mushashi n'aurait pas pû faire ça!

SHAD

COMPOSE LE . . .

EFFET . . .

1	AEBA-AAHW	Commence avec 2 vies	
2	BEBA-AAHW	Commence avec 10 vies	
3	B6BA-AAHW	Commence avec 16 vies	
4	JABA-AAHW	Commence avec 41 vies	
5	NNBA-AAHW	Commence avec 64 vies	
6	RYBA-C6ZA	Gagne une vie au lieu d'en perdre une quand tu es touché	
7	AD7A-ACEY	Le temps commence à 1:00 au lieu de 3:00	
8	AD7A-ALEY	Le temps commence à 5:00	
9	AD7A-AREY	Le temps commence à 7:00	
10	AD7A-AWEY	Le temps commence à 9:00	
11	RYHA-C61W	Temps infini	
12	AM8T-BA8A	Les aides ennemis sont plus faciles à tuer	
13	BH8T-BA8A	Les aides ennemis sont plus difficiles à tuer	
14	RZFT-A61J	Magie ninjitsu infinie	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Shadow Dancer: The Secret of Shinobi et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

Game Genie est une marque déposée de Lewis Galoob Toys, Ltd.

Shining in the Darkness™








Toi et tes amis Milo et Pyra devez empêcher l'esprit des ténèbres de prendre le contrôle du royaume de Thorwood. L'argent est dur à gagner, tu seras donc heureux d'avoir ces codes. Quand tu utilises les codes 49 à 52, le ministre te dira que tu as reçu 200 pièces d'or, mais finalement, tu auras le montant que te donne le code. Le jeu conservera ton bon total.

SHINE

COMPOSE LE ...

- 1 AAKT-AAFR
- 2 AAKT-AAF0
- 3 AAKT-AAGR
- 4 AAKT-AAF8
- 5 AAKT-AAG0
- 6 AAKT-AAH8
- 7 AALA-AAAG
- 8 AALA-AAA0
- 9 AALT-AAG0
- 10 AALT-AAG8
- 11 AAMA-AAAG
- 12 AALA-AAC0
- 13 AALA-AAB8
- 14 AALA-AAD8
- 15 AALA-AAFR
- 16 AALA-AAEG
- 17 AALA-AAER
- 18 AALA-AAF0
- 19 AALA-AAF8
- 20 AAKA-AABG
- 21 AAKT-AAA0
- 22 AAKA-AABR
- 23 AAKA-AAD0
- 24 AAKA-AAFG
- 25 AAKA-AAB0
- 26 AAKA-AAGR
- 27 AALA-AAH8
- 28 AALT-AAAG
- 29 AALT-AAAR
- 30 AALT-AAA0
- 31 AALT-AAE0
- 32 AALT-AAE8

EFFET ...

- La tunique de coton ne coute rien au lieu de 80
- La tunique tissée ne coute rien au lieu de 200
- La tunique de paille ne coute rien au lieu de 250
- La tunique de fourrure ne coute rien au lieu de 450
- La tunique de chanvre ne coute rien au lieu de 700
- L'armure de cuir ne coute rien au lieu de 700
- La cotte de mailles ne coute rien au lieu de 1200
- L'armure de bronze ne coute rien au lieu de 3200
- Main gauche ne coute rien au lieu de 900
- Madu ne coute rien au lieu de 2500 
- Le gantelet ne coute rien au lieu de 120
- Le bouclier de cuir ne coute rien au lieu de 300
- Le bouclier de bronze ne coute rien au lieu de 700 
- La capuche en tissu ne coute rien au lieu de 120
- Le casque en cuir ne coute rien au lieu de 300
- La capuche tissée ne coute rien au lieu de 450
- La capuche en fourrure ne coute rien au lieu de 1030 
- Le casque de bronze ne coute rien au lieu de 1200
- Le casque de fer ne coute rien au lieu de 3400
- Le poignard de bronze ne coute rien au lieu de 100
- La massue en bois ne coute rien au lieu de 120 
- La petite épée ne coute rien au lieu de 200
- Le sabre de bronze ne coute rien au lieu de 300 
- La petite hache ne coute rien au lieu de 330
- L'épée ne coute rien au lieu de 750
- L'équipement en bois ne coute rien au lieu de 760
- La plante médicinale ne coute rien au lieu de 12 
- L'antidote ne coute rien au lieu de 15
- La plume d'ange ne coute rien au lieu de 24
- Les graines de sagesse ne coutent rien au lieu de 8
- Le fruit guérisseur ne coute rien au lieu de 100 
- Les sels de réanimation ne coutent rien au lieu de 30

33	AA0T-EAAT	Une chambre pour la nuit ne coute rien au lieu de 10	
34	NT0T-AABY + NT0T-AACA	Commence un nouveau jeu avec 100 points de force au lieu de 24	
35	WA0T-ACBY + WA0T-ACCA	Commence un nouveau jeu avec 400 points de force	
36	660T-AGBY + 660T-AGCA	Commence un nouveau jeu avec 999 points de force	
37	NT0T-AACN	Commence un nouveau jeu avec 100 points d'attaque au lieu de 18	
38	1T0T-AECN	Commence un nouveau jeu avec 700 points d'attaque	
39	NT0T-AACW	Commence un nouveau jeu avec 50 points de défense au lieu de 4 et 100 points de vitesse au lieu de 8	
40	1T0T-AECW	Commence un nouveau jeu avec 350 points de défense et 700 points de vitesse	
41	NT0T-AAC8	Commence un nouveau jeu avec 100 points d'intelligence au lieu de 8	
42	1T0T-AEC8	Commence un nouveau jeu avec 700 points d'intelligence	
43	NT0T-AAC2	Commence un nouveau jeu avec 100 points de chance au lieu de 6	
44	1T0T-AEC2	Commence un nouveau jeu avec 700 points de chance	
45	NT0T-AADN	Commence un nouveau jeu avec 100 points d'expérience au lieu de 8	
46	1T0T-AEDN	Commence un nouveau jeu avec 700 points d'expérience	
47	NT0T-AAB4 + NT0T-AACG	Commence un nouveau jeu avec 100 points de magie au lieu de 0	
48	3A0T-AAB4 + 3A0T-AACG	Commence un nouveau jeu avec 200 points de magie	
49	GJTA-EAB2	Le ministre te donne 50 pièces d'or au lieu de 200	
50	8TTA-ECB2	Le ministre te donne 500 pièces d'or	
51	VATA-FGB2	Le ministre te donne 5000 pièces d'or	
52	ZATA-EC32	Le ministre te donne 25000 pièces d'or	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Shining in the Darkness et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

Sonic The Hedgehog™

Avec son air d'être toujours prêt à bondir, Sonic est le roi des personnages de jeu vidéo. Nous avons d'excellents codes pour t'aider à vaincre le diabolique Dr Robotnik dans ce défi rapide et furieux. Le code 4 te permet de garder ton nuage d'étoiles tout au long du niveau. Arrache les points et les vies supplémentaires avec les codes 5 à 11. Le code 13 te laisse accéder aisément au niveau de sélection du menu en appuyant sur A en même temps que sur Start. Ceci doit être fait lors de l'écran de titre quand Sonic pointe son doigt! Pour un jeu de l'extrême, essaie les codes 12, 13 et 14 et tu pourras emmener Sonic où tu veux.

SON

COMPOSE LE . . .

EFFET . . .

1 ATBT-AA32

CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE



2 AE3T-AACL

Commence avec 1 vie



3 AY3T-AACL

Commence avec 5 vies



4 AE0T-CABE

Une fois invincible, tu le restes



5 SCRA-BJX0

Chaque bague compte comme 2

6 SCRA-BNX0

Chaque bague compte comme 3

7 SCRA-BTX0

Chaque bague compte comme 4

8 SCRA-BYX0

Chaque bague compte comme 5

9 SCRA-B2X0

Chaque bague compte comme 6

10 SCRA-B6X0

Chaque bague compte comme 7

11 SCRA-BAX0

Chaque bague compte comme 8



12 GJ6A-CA7A

Vies infinies



13 AJ3A-AA4G

Choisi le niveau de sélection du menu



14 AY3T-BA4R

Commence avec 5 émeraudes chaotiques



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Sonic The Hedgehog et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

Spider-Man™

Aide le tisseur de toile le plus connu au monde à vaincre Kingpin et sauve sa fille dans cette splendide aventure. Si tu as des problèmes et que tu veux un petit coup de main, les codes 1, 2 et 6 t'éclairciront les idées quelque peu. Le code 8 augmente ton énergie en toile quand tu te balances au lieu de décroître. Tu ne verras pas toujours la différence s'afficher mais ça fonctionne. Pour les araignées expertes, essayez le code 3 pour que les ennemis soient plus durs à vaincre.

WEB

COMPOSE LE . . .

EFFET . . .

1 ALBT-CA9R








Vie infinie



2 AKZA-CA68

Tirer une toile ne demande pas d'énergie



3	PZZA-DWY8	Tirer une toile utilise plus d'énergie	
4	AJPA-RA6C	Temps infini	
5	AK0A-CA6W	Utiliser le bouclier de toile ne demande pas d'énergie	
6	ALBT-CA82	Le bouclier de toile dure plus longtemps	
7	AKGT-CA90	Nombre infini d'images	
8	PZ1A-DAX0	Se balancer d'une toile à une autre accroît l'énergie au lieu de la faire décroître	
9	MLMT-CAGC	Certaines cartouches de toile valent 3 fois plus d'énergie	
10	3CMT-CAGC	Les cartouches de toile restaurent l'énergie en totalité	
11	BNZA-AAE4	Le temps commence à 11:59 au lieu de 23:59	
12	CEZA-AAE4	Le temps commence à 17:59 au lieu de 23:59	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Spider-Man et ses dérivés sont des marques déposées de Marvel Entertainment Group Ltd.

Starflight™

C'est un jeu de science fiction très intéressant qui te conduit dans une superbe exploration, mais cela reste aussi une forme d'enquête. Toi et ton équipage serez amenés dans une quête longue et prenante pour découvrir la cause des fusées éclairantes stellaires. C'est un jeu extrêmement délicat! Essaie ces codes pour rendre certains éléments clés gratuits—notamment le plus cher, le phaser.

FLIGHT

COMPOSE LE ...

1 ATBT-AA2A




EFFET...

CODE CLE—DOIT ETRE ENTRE



IMPORTANT: Il existe 2 versions de ce jeu; si les codes A ne marchent pas, essayez le codes B.

2A	ACFT-CAA2	Bouclier de classe 1 ne coute rien au lieu de 4,000
2B	ACGA-CAAT	
3A	ACFT-CAA6	Bouclier de classe 2 ne coute rien au lieu de 12,000
3B	ACGA-CAAY	
4A	ACFT-CABA	Bouclier de classe 3 ne coute rien au lieu de 32,000
4B	ACGA-CAA2	
5A	ACFT-CABC + ACFT-CABE	Bouclier de classe 4 ne coute rien au lieu de 70,000
5B	ACGA-CAA4 + ACGA-CAA6	

6A	ACFT-CABG + ACFT-CABJ	Bouclier de classe 5 ne coute rien au lieu de 125,000	
6B	ACGA-CAA8 + ACGA-CABA		
7A	ABPA-CABG	Les pods de cargaison ne coutent rien au lieu de 500	
7B	ABPA-CAFN		
8A	ACFT-CABN	Le blindage de classe 1 ne coute rien au lieu de 1,500	
8B	ACGA-CABE		
9A	ACFT-CABT	Le blindage de classe 2 ne coute rien au lieu de 3,100	
9B	ACGA-CABJ		
10A	ACFT-CABY	Le blindage de classe 3 ne coute rien au lieu de 6,200	
10B	ACGA-CABN		
11A	ACFT-CAB2	Le blindage de classe 4 ne coute rien au lieu de 12,500	
11B	ACGA-CABT		
12A	ACFT-CAB6	Le blindage de classe 5 ne coute rien au lieu de 25,000	
12B	ACGA-CABY		
13A	ACFT-CACA	Le canon à impulsions ne coute rien au lieu de 1,000	
13B	ACGA-CAB2		
14A	ACFT-CACE	Le canon triple ne coute rien au lieu de 2,500	
14B	ACGA-CAB6		
15A	ACFT-CACJ	Les bombes bourdonnantes ne coutent rien au lieu de 50,000	
15B	ACGA-CACA		
16A	ACFT-CACL + ACFT-CACN	Le blaster à fusion ne coute rien au lieu de 100,000	
16B	ACGA-CACC + ACGA-CACE		
17A	ACFT-CACR + ACFT-CACT	Le torpédo photon ne coute rien au lieu de 250,000	
17B	ACGA-CACG + ACGA-CACJ		
18A	ACFT-CACY	La lance ne coute rien au lieu de 8,000	
18B	ACGA-CACN		
19A	ACFT-CAC0 + ACFT-CAC2	Le rayon double ne coute rien au lieu de 100,000	
19B	ACGA-CACR + ACGA-CACT		
20A	ACFT-CAC4 + ACFT-CAC6	Le phaser ne coute rien au lieu de 450,000	
20B	ACGA-CACW + ACGA-CACY		

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes ! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Starflight et ses dérivés sont des marques déposées de Electronic Arts.

Streets of Rage™

Parcours les rues avec Adam, Axel ou Blaze pour vaincre le syndicat du crime. Utilise les codes 9 et 10 pour avoir des combattants à l'infini et des attaques spéciales. Sers-toi des codes 5 à 8 pour diminuer la capacité d'un joueur par rapport à l'autre. Avec le code 16, les attaques normales sont inutiles (jab, power jab, chop horizontal). Vous, les experts, devrez vous en remettre à d'autres techniques pour vaincre l'ennemi.

COMPOSE LE...

EFFET...

1 AEMT-BA7W

Les 2 joueurs commencent avec 1 combattant au lieu de 3



2 AYMT-BA7W

Les 2 joueurs commencent avec 5 combattants

3 A6MT-BA7W

Les 2 joueurs commencent avec 7 combattants



4 BEMT-BA7W

Les 2 joueurs commencent avec 9 combattants

5 ANMT-BA7T + A2MT-BE7W
+ 2EMT-BCF2

Le joueur 1 commence avec 3 combattants

Le joueur 2 commence avec 6 combattants



6 ANMT-BA7T + BEMT-BE7W
+ 2EMT-BCF2

Le joueur 1 commence avec 3 combattants,

Le joueur 2 commence avec 9 combattants

7 A2MT-BA7T + ANMT-BE7W
+ 2EMT-BCF2

Le joueur 1 commence avec 6 combattants

Le joueur 2 commence avec 3 combattants



8 BEMT-BA7T + ANMT-BE7W
+ 2EMT-BCF2

Le joueur 1 commence avec 9 combattants

Le joueur 2 commence avec 3 combattants

9 AT4A-AA48

Combattants infinis pour les 2 joueurs



10 RFAA-A6VR

Attaques spéciales infinies pour les 2 joueurs



11 AFMA-BA6E

Les 2 joueurs ont un continue au lieu de 3



12 AZMA-BA6E

Les 2 joueurs ont 5 continue

13 A7MA-BA6E

Les 2 joueurs ont 7 continue



14 BFMA-BA6E

Les 2 joueurs ont 9 continue

15 AJ4T-AA34

Vie infinie dans la jauge de vie pour les 2 joueurs



16 ABBA-AAP4

Les attaques normales sont inutiles



17 RGMA-C6VC + XGMA-DA3E

Le temps commence à 99

18 RGMA-C6VC + E0MA-DA3E

Le temps commence à 25



19 9WHT-BGSR + AGHT-AAHT +
98HT-AAHW + ALHT-B99Y

Commence au niveau 2

20 9WHT-BGSR + ALHT-AAHT +
98HT-AAHW + ALHT-B99Y

Commence au niveau 3

21 9WHT-BGSR + ARHT-AAHT +
98HT-AAHW + ALHT-B99Y

Commence au niveau 4

22 9WHT-BGSR + AWHT-AAHT +
98HT-AAHW + ALHT-B99Y

Commence au niveau 5



23 9WHT-BGSR + A0HT-AAHT +

- | | | |
|----|--|----------------------|
| | 98HT-AAHW + ALHT-B99Y | Commence au niveau 6 |
| 24 | 9WHT-BGSR + A4HT-AAHT +
98HT-AAHW + ALHT-B99Y | Commence au niveau 7 |
| 25 | 9WHT-BGSR + A8HT-AAHT +
98HT-AAHW + ALHT-B99Y | Commence au niveau 8 |

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Streets of Rage et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

Strider™

Un jeu très plaisant à regarder et un superbe défi aussi. Choisis quelques uns de ces codes pour t'aider à attraper le grand maître Meio avant qu'il ne détruise la terre. Le code 5, vie infinie et le code 6, joueurs infinis, t'aideront sûrement. Pour les experts, placez le temps de réalisation à 2 minutes avec le code 10 et commencez avec 1 barre dans la jauge de vie avec le code 1.

STRIDE

COMPOSE LE ...

1 AEJT-AAH2 + AAKA-AAAL
+ AAKA-AAAE

2 AJJT-AAH2 + AAKA-AAAL

3 ATJT-AAH2 + TEKA-AAAT

4 AYJT-AAH2 + TEKA-AAAT
+ TEKA-AAA0

5 AK8T-AA5R + AKVT-AA94
+ AJLT-AA9E

6 AJFA-EA26

7 BCDA-ERH2

8 VWDA-EYH2

9 CCDA-E6H2

10 ECDA-F2H2

11 GCDA-EYS2

12 JCDA-FTS2

13 LCDA-EN12

EFFET ...

Commence avec 1 barre dans la jauge de vie
au lieu de 3

Commence avec 2 barres dans la jauge de vie

Commence avec 4 barres dans la jauge de vie

Commence avec 5 barres dans la jauge de vie

Vie infinie

Joueurs infinis

30 secondes pour terminer chaque phase

45 secondes pour terminer chaque phase

1 minute pour terminer chaque phase

2 minutes pour terminer chaque phase

3 minutes pour terminer chaque phase

4 minutes pour terminer chaque phase

5 minutes pour terminer chaque phase



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes !

Strider et ses dérivés sont des marques déposées de Capcom, Ltd.

Super Hang-On™

L'argent domine dans cette fantastique course de moto et tu seras capable d'acheter le meilleur équipement en utilisant les codes 14 à 19. Les accessoires sont soldés à 100 dollars même si des prix plus élevés restent affichés à l'écran. Ou alors utilise le code 13 pour geler le chrono. Enfin, si tu te crois le meilleur, essaie le code 1.


HANG

COMPOSE LE

...EFFET...




Mode de sélection arcade:

- | | | | |
|---|-----------------------|-------------------------------------|---|
| 1 | 1X4T-BAD8 + E14T-AAEA | Commence la course avec 25 secondes | |
| 2 | 1X4T-BAD8 + GD4T-AAEA | Commence la course avec 30 secondes | |
| 3 | 1X4T-BAD8 + JD4T-AAEA | Commence la course avec 40 secondes |  |
| 4 | 1X4T-BAD8 + LD4T-AAEA | Commence la course avec 50 secondes | |
| 5 | 1X4T-BAD8 + R14T-AAEA | Commence la course avec 75 secondes | |
| 6 | 1X4T-BAD8 + XH4T-AAEA | Commence la course avec 99 secondes | |

- | | | | |
|----|-----------------------|---------------------------------------|---|
| 7 | HXXA-BEEL + E1XA-AAEN | L'extension de jeu ajoute 25 secondes | |
| 8 | HXXA-BEEL + GDXA-AAEN | L'extension de jeu ajoute 30 secondes | |
| 9 | HXXA-BEEL + JDXA-AAEN | L'extension de jeu ajoute 40 secondes |  |
| 10 | HXXA-BEEL + LDXA-AAEN | L'extension de jeu ajoute 50 secondes | |
| 11 | HXXA-BEEL + R1XA-AAEN | L'extension de jeu ajoute 75 secondes | |
| 12 | RHXA-A6Y4 | L'extension de jeu ajoute 99 secondes | |

- | | | | |
|----|-----------|-----------------------------|---|
| 13 | DLMT-AA2T | Bloque le temps-sans limite |  |
|----|-----------|-----------------------------|---|

Mode de sélection original:

- | | | | |
|----|--------------------------------------|--|---|
| 14 | ABMA-CADW + AFMA-CADY | Meilleur cadre: \$100 | |
| 15 | ABMA-CAEW + AFMA-CAEY | Meilleur moteur: \$100 | |
| 16 | AFMA-CAFT | Meilleurs freins: \$100 |  |
| 17 | AFMA-CAGN | Meilleur pot d'échappement: \$100 | |
| 18 | AFMA-CAHN | Meilleure huile: \$100 | |
| 19 | AFMT-CAAT | Meilleurs pneus: \$100 | |
| 20 | AL0A-AA34 + AMLT-AA38 | Les accidents n'endommagent pas le cadre | |
| 21 | AL0A-AA38 | Les accidents n'endommagent pas le moteur |  |
| 22 | AL0A-AA4C | Les accidents n'endommagent pas les freins | |
| 23 | AL0A-AA4G + AMLT-AA34 | Les accidents n'endommagent pas le pot d'échappement | |
| 24 | AFMT-AAAC + AFMT-AAC2
+ AFSA-AAEC | Avance d'un rang avec une victoire | |
| 25 | AKMT-AAAC + AKMT-AAC2
+ AKSA-AAEC | Avance d'un rang avec 2 victoires | |
| 26 | APMT-AAAC + APMT-AAC2
+ APSA-AAEC | Avance d'un rang avec 3 victoires |  |
| 27 | A7MT-AAAC + A7MT-AAC2
+ A7SA-AAEC | Avance d'un rang avec 7 victoires | |
| 28 | BFMT-AAAC + BFMT-AAC2 | | |

	+ BFS-AAEC	Avance d'un rang avec 9 victoires
29	AFMT-AAAY	Reculé d'un rang avec 1 défaite
30	AKMT-AAAY	Reculé d'un rang avec 2 défaites
31	APMT-AAAY	Reculé d'un rang avec 3 défaites
32	A7MT-AAAY	Reculé d'un rang avec 7 défaites
33	BFMT-AAAY	Reculé d'un rang avec 9 défaites



N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes!

Super Hang-On est une marque déposée de Sega Enterprises, Ltd.

Sword of Vermilion™

L'argent, les points de force et l'expérience sont les clés du succès face au diabolique roi Tsarkon, qui a tué ton père, le bon roi Erik. Nous avons un bel éventail de codes pour t'aider : pour l'argent, essaie les codes 4 à 7, qui te permettent de changer le nombre de Kim que te donnera Blade par rapport aux 200 normaux. Les codes 8 à 49 te donnent de fantastiques réductions sur les objets dont tu as besoin ou te les laissent pour rien. Fais attention cependant, les prix de certains objets varient selon l'endroit où tu les achètes. Les codes fonctionnent seulement quand les prix des objets sont les mêmes que sur la description. Le code 37 te donne tous les points de force que tu veux contre la plupart des ennemis. Le code 50 accroît ton niveau d'expérience plus vite. Tu peux sauvegarder ton jeu et garder les statuts les plus puissants avec les codes 1 à 3. Normalement, tu commences avec 1 point de magie, 6 de chance et 7 d'intelligence. Vois dans quelle proportion les codes augmentent ces nombres.








VERM

COMPOSE LE . . .

1	LDPT-DE5T
2	LDPA-DE8T
3	LDPT-DE4J
4	ADGT-EAHE
5	ADGT-EWHE
6	ADGT-FBHE
7	BHGT-EAHC
8	AAVT-EAG6
9	AAVT-EAHA
10	AAWA-EAAC
11	AAWA-EAAG
12	AAWA-EABJ
13	AAWA-EABN
14	AAWA-EACJ
15	AAWA-EACN
16	AAWA-EADG

EFFET . . .

Commence le jeu avec 80 points de magie	
Commence un nouveau jeu avec 80 points de chance	
Commence un nouveau jeu avec 80 points d'intelligence	
Blade te donne 0 Kim	
Blade te donne 900 Kim	
Blade te donne 9,000 Kim	
Blade te donne 90,000 Kim	
L'armure de cuir ne coûte rien au lieu de 200	
L'armure de bronze ne coûte rien au lieu de 400	
L'armure de métal ne coûte rien au lieu de 900	
L'armure d'échelle ne coûte rien au lieu de 1,100	
L'armure de toile ne coûte rien au lieu de 2,800	
L'armure de cristal ne coûte rien au lieu de 4,500	
L'armure d'argent ne coûte rien au lieu de 7,000	
L'armure de chevalier ne coûte rien au lieu de 9,200	
L'armure d'or coûte 5,000 au lieu de 15,000	

17	AAWA-EADL	L'armure ultime coûte 4,000 au lieu de 24,000	
18	AAWA-EAEG	L'armure d'odine coûte 8,000 au lieu de 38,000	
19	AAWA-EAEL	L'armure de diamant ne coûte rien au lieu de 50,000	
20	AAVT-EAGT	L'épée de bronze ne coûte rien au lieu de 100	
21	AAVT-EAHW	L'épée de fer ne coûte rien au lieu de 400	
22	AAVT-EAH0	L'épée tranchante ne coûte rien au lieu de 800	
23	AAWA-EAA2	L'épée longue ne coûte rien au lieu de 1,800	
24	AAWA-EAA6	L'épée d'argent ne coûte rien au lieu de 3,700	
25	AAWA-EAB6	La première épée ne coûte rien au lieu de 5,100	
26	AAWA-EACA	L'épée d'or ne coûte rien au lieu de 8,200	
27	AAWA-EAC8	L'épée de platine coûte 4,800 au lieu de 14,800	
28	AAVT-EAGY	Le bouclier de cuir ne coûte rien au lieu de 50	
29	AAVT-EAG2	Le petit bouclier ne coûte rien au lieu de 80	
30	AAVT-EAH4	Le bouclier large ne coûte rien au lieu de 250	
31	AAVT-EAH8	Le bouclier d'argent ne coûte rien au lieu de 500	
32	AAWA-EABA	Le bouclier d'or ne coûte rien au lieu de 1,500	
33	AAWA-EABE	Le bouclier de platine ne coûte rien au lieu de 3,200	
34	AAWA-EACE	Le bouclier de diamant ne coûte rien au lieu de 4,100	
35	AAWA-EADE	Le bouclier de chevalier ne coûte rien au lieu de 6,300	
36	AAWA-EAEC	Le bouclier de carmin coûte 2,700 au lieu de 12,700	
37	R04T-A6Z4	Invincibilité contre la plupart des ennemis et protection contre le poison	
38	JJ0A-AA8A	Ne donne pas la moitié de ton argent par charité après avoir perdu tes points de force et être revenu à l'église	
39	AATT-EAHT	Les herbes à Parma ne coûtent rien au lieu de 25	
40	AATT-EAHN	Les bougies à Parma ne coûtent rien au lieu de 15	
41	AATT-EAG2	Les herbes à Wyclif ne coûtent rien au lieu de 20	
42	AATT-EAG6	Les bougies à Wyclif ne coûtent rien au lieu de 10	
43	AATT-EAHY	Le baume de poison ne coûte rien au lieu de 40	
44	AATT-EAH2	La lanterne ne coûte rien au lieu de 65	
45	AATT-EAH6	La pierre gnome ne coûte rien au lieu de 300	
46	AAVT-EAAN	Le livre de sorts Ferros ne coûte rien au lieu de 500	
47	AAVT-EAAT	Le livre de sorts Sangua ne coûte rien au lieu de 800	
48	AAST-EAAL	La bonne aventure et une chambre à Wyclif ne coûtent rien au lieu de 10	
49	AAST-EAAR	La bonne aventure et une chambre à Parma ne coûtent rien au lieu de 13	

50 REXA-A60L Accroît ton niveau d'expérience plus vite 

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Sword of Vermilion et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.



Thunder Force II™

Normalement, tu as 4 vies et 7 crédits dans ce combat du futur. Les codes 1 à 7 et 8 à 14 te laissent modifier ces nombres à ton gré. Pour avoir des vies infinies, utilise le code 7.




THUN2

COMPOSE LE . . .

EFFET . . .

1	AEET-AAAA	Commence avec 2 vies	
2	A2ET-AAAA	Commence avec 7 vies	
3	BEET-AAAA	Commence avec 10 vies	
4	CTET-AAAA	Commence avec 21 vies	
5	GJET-AAAA	Commence avec 51 vies	
6	MJET-AAAA	Commence avec 91 vies	

IMPORTANT: NE PAS COMBINER LES CODES 7 ET 8

7	ATSA-AA2T	Vies infinies— missions ultra secrètes uniquement	
8	ATKT-AA4Y	Vies infinies— missions normales uniquement	
9	AEET-AAFJ	Commence avec 1 crédit	
10	ATET-AAFJ	Commence avec 4 crédits	
11	BEET-AAFJ	Commence avec 9 crédits	
12	DEET-AAFJ	Commence avec 25 crédits	
13	GJET-AAFJ	Commence avec 50 crédits	
14	MJET-AAFJ	Commence avec 90 crédits	
15	ATEA-AA20	Crédits infinis	






















N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Thunder Force II est une marque déposée de Sega Enterprises, Ltd.

Toe Jam & Earl™

Toe Jam and Earl sont deux des dandys les plus connus dans le jeu vidéo. Bien que ce jeu soit très amusant, récupérer les 11 pièces de ton vaisseau peut être délicat. Le code 1 te permet de garder 1 cadeau même si tu l'utilises. Le code 3 te laisse voir la carte entière à chaque niveau et le code 16 te permet de bouger plus vite. Si tu veux rendre les choses plus difficiles, essaie le code 4 et tu ne verras aucune carte. Utilise le code 9 et la taupe ne te

volera pas tes cadeaux. Le code 15 marche mais rappelle toi que son effet n'est pas spectaculaire. Le code 17 peut aussi compliquer les choses pour les experts. C'est toujours Noël avec le code 19, qui ne fait apparaitre que des Santa et enfin, le code 25 te donne un raccourci du jeu : tu peux trouver les 11 pièces sur le premier niveau du jeu.

TJE COMPOSE LE . . .	EFFET . . .	
1 MWPA-AA5J	Tu ne perds pas les cadeaux quand tu les utilises	
2 ALKA-AA4Y	Tu partages toujours les cadeaux	
3 RF8A-A6T2	Tu peux voir la carte complète à chaque niveau	
4 REFT-A6YL	Tu ne vois aucune carte	
5 GC8A-AYZT	Vies infinies	
6 CJCA-CA6L	Te faire frapper ne te blesse pas	
7 AL3T-CA6A	Te faire écraser ne te blesse pas	
8 HC8T-AA32	Tu ne te noies pas dans l'eau	
9 HTTT-EA96	La taupe t'ignore	
10 C5AA-CA4T	Les tomates volent comme des lance pierres	
11 ATXA-EA3Y	Santa est plus facile à éviter	
12 GBLA-DJY8	Chaque dollar trouvé en vaut 2	
13 GBLA-DYY8	Chaque dollar trouvé en vaut 5	
14 HTFA-DBSN + DEFA-CAHR	Les cadeaux UN-FALL te font toujours passer au niveau supérieur	
15 JC6A-AH6Y	Progression plus rapide à travers les niveaux	
16 TD2A-AEAJ + 6D2A-ACAN	Toe Jam et Earl bougent 2 fois plus vite	
17 CB8A-DT2Y	Tous les monstres sont des épouvantails	
18 AZ8A-DT2Y	Tous les monstres sont des vahinés	
19 CV8A-DT2Y	Tous les monstres sont des santas	
20 A38A-DT2Y	Tous les monstres sont des abeilles	
21 CK8A-DT2Y	Tous les monstres sont des taupes	
22 1V9A-DCCJ + AF9A-CACL	Tue tous les monstres avec une tomate	
23 5V3T-CLGR	Super hi-tops durent 2 fois plus longtemps	
24 4B3T-CRAE	Tous les autres cadeaux durent 2 fois plus longtemps	
25 RH6T-C6VN + JH6T-DJV4 + TH6T-DRB6	Jeu court	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Toe Jam & Earl et ses dérivés sont des marques déposées de JVP.

Truxton™

Le but de ce jeu d'action dans l'espace est de combattre les Gidans, de retrouver ton arme secrète, de détruire l'énorme vaisseau des Gidans et de vaincre toutes les forteresses astéroïdes. Si les trois vaisseaux avec lesquels tu commences ne te suffisent pas - ou sont de trop pour les experts - modifie-les avec les codes 1 à 23. Fais de même avec les 3 bombes et l'accélérateur de puissance, en utilisant les codes 24 à 36 et 37 à 43. De plus, le code 48 te laisse des continues illimités à tous les niveaux à la place du niveau le plus facile seulement.

TRUX





COMPOSE LE ...

- | | |
|----|-----------|
| 1 | AEFA-AAEG |
| 2 | AEGT-AAG2 |
| 3 | AJFA-AAEG |
| 4 | AJGT-AAG2 |
| 5 | ATFA-AAEG |
| 6 | ATGT-AAG2 |
| 7 | AYFA-AAEG |
| 8 | AYGT-AAG2 |
| 9 | A2FA-AAEG |
| 10 | A2GT-AAG2 |
| 11 | BAFA-AAEG |
| 12 | BAGT-AAG2 |
| 13 | BJFA-AAEG |
| 14 | BJGT-AAG2 |
| 15 | DEFA-AAEG |
| 16 | DEGT-AAG2 |
| 17 | GJFA-AAEG |
| 18 | GJGT-AAG2 |
| 19 | KNFA-AAEG |
| 20 | KNGT-AAG2 |
| 21 | NTFA-AAEG |
| 22 | NTGT-AAG2 |
| 23 | ATLT-AA6T |
| 24 | AAFA-AAFY |
| 25 | AEFA-AAFY |
| 26 | AJFA-AAFY |
| 27 | ATFA-AAFY |
| 28 | AYFA-AAFY |

EFFET ...

- | |
|--|
| Commence avec 1 vaisseau—début |
| Commence avec 1 vaisseau—après continue |
| Commence avec 2 vaisseaux—début |
| Commence avec 2 vaisseaux—après continue |
| Commence avec 4 vaisseaux—début |
| Commence avec 4 vaisseaux—après continue |
| Commence avec 5 vaisseaux—début |
| Commence avec 5 vaisseaux—après continue |
| Commence avec 6 vaisseaux—début |
| Commence avec 6 vaisseaux—après continue |
| Commence avec 8 vaisseaux—début |
| Commence avec 8 vaisseaux—après continue |
| Commence avec 10 vaisseaux—début |
| Commence avec 10 vaisseaux—après continue |
| Commence avec 25 vaisseaux—début |
| Commence avec 25 vaisseaux—après continue |
| Commence avec 50 vaisseaux—début |
| Commence avec 50 vaisseaux—après continue |
| Commence avec 75 vaisseaux—début |
| Commence avec 75 vaisseaux—après continue |
| Commence avec 100 vaisseaux—début |
| Commence avec 100 vaisseaux—après continue |
| Vaisseaux infinis |
| Commence sans bombes |
| Commence avec 1 bombe |
| Commence avec 2 bombes |
| Commence avec 4 bombes |
| Commence avec 5 bombes |



29	A2FA-AAFY	Commence avec 6 bombes	
30	BAFA-AAFY	Commence avec 8 bombes	
31	BJFA-AAFY	Commence avec 10 bombes	
32	DEFA-AAFY	Commence avec 25 bombes	
33	GJFA-AAFY	Commence avec 50 bombes	
34	KNFA-AAFY	Commence avec 75 bombes	
35	NTFA-AAFY	Commence avec 100 bombes	
36	ATTA-AA8L	Bombes infinies	
37	LA7T-BJVW	2 accélérateurs de puissance à ramasser	
38	LA7T-BNVW	3 accélérateurs de puissance à ramasser	
39	LA7T-BTVW	4 accélérateurs de puissance à ramasser	
40	LA7T-BYVW	5 accélérateurs de puissance à ramasser	
41	B2RA-AA30	Commence à la puissance 2	
42	B2RA-AA30 + BARA-AA4N	Commence à la puissance 3	
43	BATA-AABW	Commence avec le rayon Truxton™ au lieu des tirs	
44	CATA-AABW	Commence avec le laser au lieu des tirs	
45	ATGA-AA9G	Continus infinis à tous les niveaux	

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Truxton et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

Zany Golf™

C'est peut être fou et amusant mais c'est aussi réellement difficile! Ce défi du golf miniature te donne des graphiques réels mais pas assez de coups pour finir le jeu. Modifie cela avec le code 5 et prend 100 coups pour commencer. Les codes 16 à 22 sont bons pour pratiquer seulement puisque tu reviens toujours au trou n°2 après avoir terminé le trou où tu étais; ce n'est pas ainsi que tu gagneras un tournoi. Avec les codes 6 à 14, augmenter le par pour 1 trou diminuera le nombre de coups pour chaque trou.

ZANY

COMPOSE LE . . .

- 1 RH3A-R62E
- 2 BB1A-AAHG
- 3 CK1A-AAHG
- 4 DV1A-AAHG
- 5 GB1A-AAHG
- 6 NK1A-AAHG

EFFET . . .

- CODE-CLE - DOIT ETRE COMPOSE
- Commence avec 10 coups
- Commence avec 20 coups
- Commence avec 30 coups
- Commence avec 50 coups
- Commence avec 100 coups

REMARQUE : Augmenter le par d'un trou modifie le nombre de coups que tu possèdes au départ. Les codes 1 à 5 te montrent le nombre de coups dont tu disposes si tu ne change pas le par des trous.

- 7 AC3T-ANCG Change le trou 1 en par 6
- 8 AC3T-ARCT Change le trou 2 en par 7
- 9 AC3T-ANCA Change le trou 3 en par 6



10	AC3T-ARCW	Change le trou 4 en par 7
11	AC3T-ARCJ	Change le trou 5 en par 7
12	AC3T-ARCC	Change le trou 6 en par 7
13	AC3T-ARCR	Change le trou 7 en par 7
14	AC3T-AYCE	Change le trou 8 en par 10
15	AC3T-A0CN	Change le trou 9 en par 11

REMARQUE : les codes 16 à 22 sont bien pour s'entraîner. Tu reviens toujours au trou n° 2 après avoir fini le trou en cours.

16	BC2T-ATEJ	Commence au trou 2
17	BC2T-AAEJ	Commence au trou 3
18	BC2T-AWEJ	Commence au trou 4
19	BC2T-AJEJ	Commence au trou 5
20	BC2T-ACEJ	Commence au trou 6
21	BC2T-AREJ	Commence au trou 7
22	BC2T-AEEJ	Commence au trou 8
23	BC2T-ANEJ	Commence au trou 9

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Zany Golf est une marque déposée de Electronic Arts.

Zoom™

OK, Mr. Smart. Voyons si tu restes cool en utilisant les codes pour venir à bout de ce jeu. Changeras-tu le nombre de balles en caoutchouc avec les codes 1 à 5? Les 3 vies normales avec les codes 6 à 15? L'étape 1, niveau 1 en faisant commencer le temps différemment des 120 secondes avec les codes 16 à 18? Prendras-tu tout ton temps avec le code 19? Utiliseras-tu des changement de niveau? Nous avons tant de possibilités! Les codes 20 à 29 te font commencer à la fin du niveau précédent - il apparaîtra brièvement avant que le niveau normal ne se mette en place.

ZOOM


COMPOSE LE ...

1	DGVA-AAC8
2	KRVA-AAC8
3	NRVA-AAC8
4	AWAA-AA7J
5	AWFA-AA4Y
6	AFHT-AAF0
7	AZHT-AAF0
8	A7HT-AAF0
9	BFHT-AAF0
10	EK4A-AA2W

EFFET ...

Commence avec 25 balles en caoutchouc-deux joueurs
Commence avec 75 balles en caoutchouc-deux joueurs
Commence avec 99 balles en caoutchouc-deux joueurs
Balles en caoutchouc infinies— joueur 1
Balles en caoutchouc infinies—joueur 2
Commence avec 1 vie au lieu de 3— joueur 1
Commence avec 5 vies— joueur 1
Commence avec 7 vies— joueur 1
Commence avec 9 vies— joueur 1
Vies infinies— joueur 1



11	AFHT-AAGL	Commence avec 1 vie— joueur 2	
12	AZHT-AAGL	Commence avec 5 vies— joueur 2	
13	A7HT-AAGL	Commence avec 7 vies— joueur 2	
14	BFHT-AAGL	Commence avec 9 vies— joueur 2	
15	ALHT-AA48	Vies infinies— joueur 2	
16	GLTA-AAAW	Commence niveau 1, partie 1 temps à 50	
17	LCTA-AAAW	Commence niveau 1, partie 1 temps à 80	
18	3CTA-AAAW	Commence niveau 1, partie 1 temps à 200	
19	AJZT-AA4T	Temps infini-deux joueurs	
20	ABJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 1, partie 2	
21	AFJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 1, partie 3	
22	AKJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 1, partie 4	
23	APJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 1, partie 5	
24	AVJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 1, partie 6	
25	AZJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 2, partie 1	
26	A3JA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 2, partie 2	
27	A7JA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 2, partie 3	
28	BBJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 2, partie 4	
29	BFJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 2, partie 5	
30	BKJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 2, partie 6	
31	BPJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 3, partie 1	
32	BVJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 3, partie 2	
33	BZJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 3, partie 3	
34	B3JA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 3, partie 4	
35	B7JA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 3, partie 5	
36	CBJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 3, partie 6	
37	CFJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 4, partie 1	
38	CKJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 4, partie 2	
39	CPJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 4, partie 3	
40	CVJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 4, partie 4	
41	CZJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 4, partie 5	
42	C3JA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 4, partie 6	
43	C7JA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 5, partie 1	
44	DBJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 5, partie 2	
45	DFJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 5, partie 3	
46	DKJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 5, partie 4	
47	DPJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 5, partie 5	
48	DVJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 5, partie 6	

49	DZJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 6, partie 1	
50	D3JA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 6, partie 2	
51	D7JA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 6, partie 3	
52	EBJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 6, partie 4	
53	EFJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 6, partie 5	
54	EKJA-AABL	Le joueur 1 commence au niveau 6, partie 6	
55	ABJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 1, partie 2	
56	AFJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 1, partie 3	
57	AKJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 1, partie 4	
58	APJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 1, partie 5	
59	AVJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 1, partie 6	
60	AZJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 2, partie 1	
61	A3JA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 2, partie 2	
62	A7JA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 2, partie 3	
63	BBJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 2, partie 4	
64	BFJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 2, partie 5	
65	BKJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 2, partie 6	
67	BPJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 3, partie 1	
68	BVJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 3, partie 2	
69	BZJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 3, partie 3	
70	B3JA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 3, partie 4	
71	B7JA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 3, partie 5	
72	CBJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 3, partie 6	
73	CFJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 4, partie 1	
74	CKJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 4, partie 2	
75	CPJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 4, partie 3	
76	CVJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 4, partie 4	
77	CZJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 4, partie 5	
78	C3JA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 4, partie 6	
79	C7JA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 5, partie 1	
80	DBJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 5, partie 2	
81	DFJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 5, partie 3	
82	DKJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 5, partie 4	
83	DPJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 5, partie 5	
84	DVJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 5, partie 6	
85	DZJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 6, partie 1	
86	D3JA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 6, partie 2	
87	D7JA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 6, partie 3	
88	EBJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 6, partie 4	
89	EFJA-AABT	Le joueur 2 commence au niveau 6, partie 5	

90 EKJA-AABT**Le joueur 2 commence au niveau 6, partie 6**

N'oublie pas! Tu peux combiner tes codes ! Tu peux entrer jusqu'à 5 codes à la fois (mais certains effets nécessitent plus d'un code).

Zoom et ses dérivés sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

INTERFACE
DE JEUX VIDEO



Game Genie™ fonctionne sur beaucoup de cartouches de jeux pour la console SEGA™ MEGADRIVE™. Tous les effets ne peuvent être créés en même temps, et certains effets ne sont pas disponibles sur certains jeux.

Ce produit est licencié par SEGA of America, Inc. pour être utilisé sur la console SEGA™ MEGADRIVE™. SEGA et MEGADRIVE sont des marques déposées de SEGA Enterprises, Ltd.

GALOOB est une marque déposée de LEWIS GALOOB TOYS, Inc.

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

Imprimé à Hong Kong.

Les caractéristiques du produit peuvent être modifiées sans préavis.

Brevet Déposé.



INVENTED BY
CODEMASTERS™

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

DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES